

Magdalena Dąbrowska

Instytut Kulturoznawstwa
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

WIĘCEJ NIŻ ZABAWA. GRY KOMPUTEROWE WE WSPÓŁCZESNEJ KULTURZE

Radosław Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014, ss. 425.

Po cóż badać gry komputerowe? W wielu środowiskach temat ten nie cieszy się poważaniem. Gry komputerowe, produkowane masowo w celach komercyjnych, są uważane za część kultury „niskiej”, niewartej analizy. Inni podchodzą do zjawiska w sposób krytyczny i moralizatorski, oskarżając je o demoralizację młodzieży i eskalację agresji. Książka Radosława Bomby *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* rozprawia się z tymi przesądami i wykracza daleko poza nie. Autor zabiera nas w fascynującą podróż po świecie elektronicznej rozrywki, pokazując złożoność zjawiska na tle wybranych zagadnień współczesnej kultury.

Pierwszy rozdział rzetelnie prezentuje metodologię badania gier komputerowych. Analizuje perspektywy metodologiczne rozwijane przez badaczy różnych dyscyplin oraz podobieństwa i różnice pomiędzy takimi podejściami jak narratologia czy ludologia. Drugi

rozdział przedstawia historię i rozwój gier komputerowych za granicą i w Polsce. Rozdziały te niezmiernie fachowo, wręcz pedantycznie opisują omawiane zjawiska. Taka drobiazgowość wydaje się jednak niezbędna przy podejmowaniu pionierskiego tematu. Młody badacz udowadnia bowiem, że w wystarczającym stopniu opanował naukowe rzemiosło i jest w stanie prowadzić samodzielne badania. Kolejne rozdziały zabierają nas w podróż do świata gier komputerowych, podczas której mamy okazję przekonać się, „jak głęboka jest królicza nora”.

Rozdział trzeci traktuje o tym, jak gry komputerowe stają się częścią medialnej kultury uczestnictwa. Element uczestnictwa jest głównym składnikiem kultury konwergencji, powstającej na styku różnych mediów. Autor przytacza liczne koncepcje kultury uczestnictwa, które przybierają zróżnicowane formy w kulturze nowych mediów: fenomen blogów, Wikipedii, przetwarzania (re-

miksowania) zdjęć czy muzyki. Jednostki nie tylko „czytają” kulturę, ale też poszerzają swoje odczytania, przetwarzając wytwory kulturowe. Kultura jest dobrem wspólnym, którym uczestnicy dzielą się, które przerabiają i dostosowują do swoich potrzeb.

Przedstawienie zróżnicowanych form kultury uczestnictwa prowadzi nas z powrotem do świata gier komputerowych. Okazuje się, że tu także funkcjonują analogiczne procesy. Gracze tworzą wspólnoty oddolnie współtworzące i przerabiające ulubione gry. Autor opisuje kilka takich praktyk. Jedną z nich jest *cheating*, czyli ingerencja w strukturę kodu gry pozwalająca graczowi wykorzystać jej niedociągnięcia do uzyskania przewagi w rozgrywce. Drugą praktyką jest *moding*, a zatem modyfikacja lub personalizacja gry, przypominająca poniekąd wywrotowe praktyki artystyczne. Może ona przybrać formę modyfikowania postaci, dodawania nowych plansz do gry czy zmianę zasad gry.

Kultura uczestnictwa i jej konsekwencje, czyli traktowanie kultury jako dobra dostępnego dla wszystkich, stoi w konflikcie z gospodarką rynkową, kapitalistycznym pojęciem własności oraz przemysłem kulturalnym traktującym kulturę jak produkt podlegający merkantylizacji. Firmy produkujące gry z jednej strony oskarżają użytkowników modyfikujących czy hakujących gry o szkodliwą działalność, a z drugiej czerpią zyski z tworzonych oddolnie pomysłów czy modyfikacji gier. Autor, analizując te praktyki firm, mówi o „cyfrowym wyzysku” polegającym na tym, że tworzone przez uczestników kultury wytwory są przerabiane na komercyjne produkty.

Widzi w tym nową formę kapitalizmu, która „wyzyskuje twórczość, jaka rodzi się w czasie wolnym” (s. 207), i oznaki pojawienia się nowej klasy społecznej – tzw. „zabaworobotników”. Innym opisanym zjawiskiem o podobnym charakterze jest tzw. *game farming*, czyli budowanie postaci w grze lub zdobywanie cennych przedmiotów i zasobów po to, aby później sprzedać je innym graczom za realne pieniądze.

Radosław Bomba stawia wiele pytań odnoszących się do ważnych debat teoretycznych toczonych współcześnie. Jednym z nich jest pytanie o tożsamość. Czy gracze wykorzystują świat gier, by stać się kimś zupełnie innym, czy może raczej używają gier jako swoistych ekranów do projektowania własnego „ja”? Zdaniem autora gry komputerowe nie powodują alienacji jednostki. Wręcz przeciwnie: przyczyniają się do powstawania specyficznych więzi społecznych, które za Manuelem Castellem nazywa społeczeństwem sieciowym. Gry sieciowe, w których upatruje najsilniejszych przejawów kultury uczestnictwa, dają graczom możliwość interakcji z innymi, rozmowy i wspólnej zabawy. To jednostka decyduje, jaka forma więzi jej odpowiada, a także – co charakterystyczne dla kultury późnej nowoczesności – samodzielnie i refleksyjnie tworzy swoją tożsamość niejako od podstaw. Więzy społeczne wywodzą się ze wspólnych interakcji i są podobne do tych tworzonych w świecie realnym. Pomędzy członkami grupy pojawiają się więzi emocjonalne, ale też konflikty polaryzujące społeczność.

Gry komputerowe nie są tylko rozrywką. Są znaczącym elementem identy-

fikacji i tworzenia tożsamości, a ponadto stają się przestrzenią oddolnej organizacji i walki o reprezentację. Odwracają one pewne hierarchie, na przykład te dotyczące wieku i pozycji w rodzinie. Okazuje się, że często powielają i wzmacniają stereotypy związane z płcią, orientacją seksualną, rasą czy wiekiem. Analiza tych nierówności z perspektywy *gender*, rasy i wieku jest kolejnym niezwykle ciekawym aspektem książki.

Świat gier jest zdominowany przez męskich twórców i męskie postaci. Przytaczane przez Bombę badania wykazały, że w 92% gier nie było żadnej kobiecej bohaterki, a w pozostałych kobiety były przedstawiane w sposób przedmiotowy (na przykład jako nagroda dla gracza). Brak kobiecych postaci to nie jedyny problem, z jakim muszą się zmierzyć gracze. Identyfikowanie grania jako męskiej aktywności zniechęca wiele kobiet do wejścia w świat gier komputerowych. Kobiety grające w gry sieciowe spotykają się z różnymi formami dyskryminacji ze względu na płeć wynikającymi z postrzegania tej przestrzeni jako męskiej. Gracze ujawniające swoją „prawdziwą” płeć bywają traktowane agresywnie lub są narażone na niechciane propozycje seksualne. Sprawia to, że świat gry jest nie tyle sferą projekcji „ja”, ile raczej sferą supresji pewnych cech tożsamości.

Społeczne podziały i nierówności w świecie rzeczywistym są powielane w świecie gier także przez sposób reprezentacji rasy. W grach komputerowych dominują dwa sposoby przedstawiania etniczności. Po pierwsze, reprezentacje kolorowych są traktowane jako „pokolorowani” biali. Gracz ma możliwość zmiany koloru skóry awatara, ale to

„białość” jest postrzegana jako norma, a wybór innego koloru skóry stanowi odstępstwo od niej. Po drugie, mniejszości rasowe są pokazywane przez pryzmat krzywdzących stereotypów rasowych, na przykład jako „czarne charaktery”.

Analizując specyfikę społeczności sieciowych, Bomba odwołuje się do pojęcia neotrybalizmu stworzonego przez Michela Maffesolego. Jego zdaniem relacje społeczne coraz bardziej przypominają relacje plemienne, które nie opierają się na racjonalności i hierarchii, ale na egalitarności i podzielanych emocjach. Nowe wspólnoty nie bazują na więzach biologicznych, lecz na wspólnych zainteresowaniach, tożsamościach, stylach życia. Uczestnictwo w wirtualnym świecie gier jest dla wielu graczy rodzajem eskapizmu. Bomba bliższy jest jednak twierdzeniu, że we współczesnym społeczeństwie więzi tworzone wirtualnie są niejednokrotnie bardziej trwałe niż więzi w „realu”. Gry nie izolują ludzi, wręcz przeciwnie. Stają się remedium na problemy współczesności, takie jak nomadyzm, mobilność, konieczność zmieniania miejsca pobytu. Tworzą w jednostkach należących do wirtualnych wspólnot silne poczucie przynależności.

Gry komputerowe przeobrażają nie tylko pojęcie wspólnoty, ale także styl pracy. Analiza tych przemian jest tematem czwartego rozdziału książki. Wcześniej wspominałam już o „cyfrowym wyzysku” sygnalizowanym przez Bombę, czy o napięciach na linii kultura uczestnictwa – kultura kapitalistyczna. Analizowane zjawiska, takie jak e-sporty czy gamifikacja pracy, zacierają granicę między pracą i zabawą oraz kreują pro-

fesje wymagające nowych kompetencji. W przypadku tych ostatnich autor podkreśla dynamicznie rozwijającą się gałąź przemysłu kulturalnego zajmującą się właśnie tworzeniem gier komputerowych.

Niezwykle ciekawym zjawiskiem analizowanym w książce są e-sporty, opierające się na podobieństwie gier komputerowych do tradycyjnych dyscyplin sportowych. Gry wirtualne nie tylko naśladują hokej, tenis itp., ale także wymagają podobnych sprawności (refleks) i wywołują emocje analogiczne do tych towarzyszących sportom (rywalizacja, radość ze zwycięstwa). Podobnie jak w prawdziwym sporcie, również tu buduje się organizacje, tworzy widowiska i zawody, w których rywalizują drużyny cyberatletów. Zawodnicy trenują przed zawodami, a czas treningu wydłuża się wraz z profesjonalizacją gry. Sport rozumiany jest jako rywalizacja i współzawodnictwo odbywające się za pomocą medium gry komputerowej.

Drugim zjawiskiem ilustrującym zacieranie się granicy między „wirtualnym” a „realnym” jest gamifikacja. Sam termin powstał na gruncie marketingu do opisu skutecznej promocji produktu, lecz szybko zjawisko to wykroczyło poza sferę biznesu. Polega na tym, że mechanizmy znane z gier komputerowych są adaptowane do różnych elementów życia codziennego (praca, edukacja, marketing itp.). Jednym z przejawów gamifikacji jest stosowanie gier symulacyjnych w celu ulepszenia realnych praktyk, co Bomba opisuje na przykładzie procedur szkolenia żołnierzy wykorzystywanych w amerykańskiej armii. Zatarcie granicy między rzeczywistością a grą ma też ne-

gatywne aspekty. Zanika różnica między prowadzeniem wojny a graniem w grę wojenną, co skutkuje tym, że żywi ludzie są traktowani jak bohaterowie gier. Przemieszcza to etyczne granice i sprawia, że przemoc i cierpienie wywoływane przez działania wojenne tracą swą realność, stając się jedynie medialnym spektaklem odgrywanym na ekranie.

Jednak, co zauważa autor w kolejnym rozdziale, gry komputerowe nie tylko zacierają granicę między tym, co wirtualne i realne. W społeczeństwie informacyjnym stały się ważnym narzędziem edukacyjnym. Pozwalają nie tylko zdobywać wiedzę, lecz także rozwijać wiele umiejętności personalnych i interpersonalnych, pomagających funkcjonować w świecie. Współczesna młodzież wyrasta w świecie przesyconym mediami, którego istotną część stanowią gry komputerowe. Według przytoczonych badań prowadzonych w USA w 2008 roku w gry gra 99% chłopców i 94% dziewcząt. Skala popularności tej formy rozrywki tworzy wręcz przepaść pokoleniową. Autor podkreśla, że szkoła oferuje raczej wiedzę adekwatną do wymogów „świata wczorajszego” zamiast wyposażać w umiejętności przydatne obecnie. Tę lukę samodzielnie wypełniają młodzi ludzie, zdobywając kompetencje kształtowane przez gry komputerowe, które wymagane są także przez charakter współczesnej gospodarki.

Zamiast ubolewać nad tym, że młodzi ludzie spędzają dużo czasu, grając, Bomba wprowadza pojęcie *edutainment*, łączące dwa światy: edukację i rozrywkę (ang. *entertainment*). Prezentuje pionierskie projekty wykorzystujące zabawę i gry komputerowe w celu budowania

narzędzi edukacyjnych pozwalających uczestnikom na przyswajanie wiedzy. Jako przykład takiego projektu realizowanego w Polsce (w Instytucie Kulturoznawstwa UMCS) podaje „Jarocin '85 w Second Life”. Jego celem było zbudowanie modelu dydaktycznego rozwijającego wśród studentów umiejętność wyszukiwania informacji oraz adaptowania ich do własnych celów. Rezultatem była stworzona w Second Life rekonstrukcja festiwalu w Jarocinie.

W kontekście specyficznych umiejętności wymaganych w społeczeństwie informacyjnym Radosław Bomba zapytuje o zjawisko gier komputerowych w perspektywie idei alfabetyzacji medialnej i cyfrowego wykluczenia. Podkreśla przez to, że nie tylko samo granie, ale także badanie gier komputerowych staje się istotnym wymogiem współczesnego świata. Można przypuszczać, że metody

takie jak netnografia, etnografia cyfrowa czy e-humanistyka staną się prężnie rozwijającymi się nurtami badania poszerzającej się rzeczywistości.

Książka napisana jest przejrzystym językiem, a specjalistyczne wyrażenia i terminy związane z grami komputerowymi są rzetelnie wyjaśnione. Dzięki temu całość jest przystępna nie tylko dla „geeków”, lecz również dla osób, których doświadczenie z grami komputerowymi nie wykracza poza okazjonalną partyjkę pasjansa. Radosław Bomba analizuje szerokie spektrum przemian współczesnej kultury, które są związane zarówno z rosnącą popularnością gier, jak i ze specyfiką społeczeństwa sieciowego. Zaplecze teoretyczne i metodologiczne badań sprawia, że publikacja jest doskonałą pomocą naukową dla badaczy i studentów kierunków humanistycznych i społecznych.