

kształcie opracowanie, lecz także uświadamia, jak niezbywalną dziedziną w dzisiejszych technicyzowanych czasach pozostaje szeroko zakrojona humanistyka, bez której traci sens nawet najdoskonalsze elektroniczne narzędzie. Internet tworzy człowiek, a przecież to właśnie jego zrozumieć najtrudniej.

Monika Klepczyńska

Uniwersytet Wrocławski

Wirtualny świat, ale rzeczywista kultura

Recenzja: Tom Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. Agata Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, ss. 367.

W 2006 roku Tom Boellstorff, profesor antropologii na University of California w Irvine, w jednym ze swoich artykułów zastanawiał się, w jaki sposób badać gry wideo¹. Zaproponował, aby zastosować w tym celu metody wykorzystywane w badaniach antropologicznych i etnograficznych — głównie obserwację uczestniczącą. Według niego antropologia i *game studies* mogą bazować na tych samych metodach, badając:

1. *Game cultures* — kulturę, jaka istnieje niejako w samej grze, konstytuuje ją;
2. *Cultures of gaming* — kulturę grania jako czynności;
3. *The gaming of cultures* — sposób, w jaki kultura może być kształtowana przez gry i media interaktywne.

Artykuł ten nieprzypadkowo ukazał się w tym czasie. Boellstorff od 3 czerwca 2004 roku prowadził bowiem badania terenowe kultury świata wirtualnego, jakim jest gra *Second Life*². Swoje obserwacje zawarł w książce *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, która została wydana w roku 2008.

Boellstorff uznał za niemożliwe zbadanie graczy w „normalnym świecie” z powodu ich zbyt dużego zróżnicowania. Jedną z podstawowych cech środowiska *Second Life* jest to, że każda osoba mająca dostęp do komputera i internetu może stać się „mieszkańcem” tego wirtualnego świata. Dlatego przeprowadził badania w całości w obrębie uniwersum gry, ponieważ była to jedyna płaszczyzna, na której spotykali się gracze, i w wyniku ich interakcji pojawiła się nowa forma kultury. Autor zauważył, że pewne zachowania zachodzą i mogą zostać zaobserwowane jedynie w sferze gry. Aby stać się członkiem i obserwatorem tego społeczeństwa, wykreował swojego awatara — Toma Bukowskiego oraz biuro badań „Ethnographia”. W swojej pracy zaś opierał się głównie na badaniach terenowych, często odwołując się do publikacji Bronisława Malinowskiego oraz Margaret Mead, pionierów etnografii. Wykorzystywał także standardowe procedury stosowane w pracach z ludźmi oraz tradycyjne metody antropologiczne: obserwacji uczestniczącej i wywiadów. Badanie zostało zakończone 30 stycznia 2007 roku, po prawie trzech latach.

¹ T. Boellstorff, *A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies*, „Games and Culture” 2006, nr 1(1), s. 29–35.

² *Second Life*, Linden Lab, data uruchomienia 23 czerwca 2003.

Efektem badania jest fascynująca publikacja, która opisuje wirtualny świat dokładnie w taki sam sposób, w jaki scharakteryzowalibyśmy dowolną kulturę z jakiegoś określonego miejsca na ziemi. Tekst został podzielony na trzy części. W pierwszej, zatytułowanej *Na wirtualnej scenie*, autor przedstawia przedmiot i zakres badań. Zwraca uwagę potencjalnego czytelnika, że książka nie wyczerpuje w całości zagadnień, które można badać w odniesieniu do wirtualnych światów, a jest jedynie próbą zarysowania pól i metod badawczych. Uważa też, że głównymi odbiorcami jego publikacji powinni być studenci antropologii, badacze i twórcy gier oraz sami „mieszkańcy” (gracze) wirtualnych światów, ponieważ ta książka jest o nich.

Ciekawym zabiegiem jest pokazanie przez autora, jak szeroko możemy definiować określenie „wirtualny”. Boellstorff odwołuje się tutaj zarówno do nauk ścisłych, np. cybernetyki i informatyki, jak i humanistycznych — głównie do filozofii i literaturoznawstwa. Równocześnie stara się przedstawić historię powstania wirtualnych światów: od pierwszych doświadczeń przeprowadzanych na uniwersytetach aż po narodziny współczesnych gier określanych mianem MMOGs — *massively multiplayer online games*. Stwierdza także, że nie należy analizować środowiska graczy jako zbioru odrębnych grup społecznych, lecz jako nową kulturę, która została utworzona przez użytkowników *Second Life* w czasie codziennego użytkowania programu. W pierwszej części książki autor powoli zaznajamia nas z własną codzienną rutyną w świecie gry. Opisuje bardzo szczegółowo, w jaki sposób jego postać, tzw. awatar, spędza czas w przestrzeni *Second Life*: uważa bowiem, że analizując kulturę, należy skupić się na zwyczajnych, prozaicznych czynnościach, które o tej kulturze mówią badaczowi najwięcej³.

Dopiero w drugiej części, zatytułowanej po prostu *Kultura w wirtualnym świecie*, autor stara się opisać środowisko *Second Life* jako jednolitą kulturę, a nie tylko zbiór różnych subkultur utworzonych przez przeniesienie zwyczajów różnych grup graczy. Rozdział czwarty został w większości poświęcony temu, w jaki sposób funkcjonuje środowisko gry. Boellstorff bardzo szczegółowo opisuje silnik oraz mechanikę gry, odwołując się do swoich prób i doświadczenia, jakie nabył podczas badań. Przedstawia także wspólne problemy i doświadczenia graczy: lagi⁴, które utrudniają grę, ponieważ serwer gry nie jest w stanie przetworzyć wszystkich napływających informacji lub bycie afk⁵, nie tylko powodujące problemy z komunikacją w obrębie samej gry, lecz także wpływające na jej immersyjność. Dla wszystkich tych czytelników, którzy nigdy nie grali w *Second Life* lub inne gry sieciowe, rozdział ten to doskonałe kompendium wiedzy.

W dalszej części autor zwraca uwagę na sposób, w jaki gracze kreują swoje awatary. Odwołuje się tutaj głównie do koncepcji Marcela Maussa, przedstawionych w eseju *Pojęcie osoby, pojęcie ja* z roku 1938 (*Un Catégorie de l'Esprit Humain. La Notion de*

³ T. Boellstorff, *Dojrzwianie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. A. Sada, Kraków 2012, s. 23.

⁴ Określenie *lag* oznacza sytuację, w której następuje chwilowa przerwa w komunikacji między komputerem gracza a serwerem. W czasie gry charakteryzuje się to np. chwilowym zatrzymaniem postaci, a następnie gwałtownym przesunięciem jej w środowisku gry lub opóźnieniami w przekazywaniu komunikatów pomiędzy graczami.

⁵ Określenie *afk* oznacza „away from keyboard” — czyli z dala od klawiatury. Jest to sytuacja, w której nasza postać jest zalogowana i obecna w grze, a my w tym czasie robimy coś innego, np. gotujemy obiad.

Personne, Celle de „Moi”, Londres 1938)⁶. Przedstawia też wiele wypowiedzi samych graczy — uczestników kultury *Second Life*. Na tej podstawie Boellstorff wyciąga wniosek, że nie jest to środowisko do typowego odgrywania roli, w porównaniu z innymi grami sieciowymi popularnymi w tamtym okresie, np. *World of Warcraft*⁷. Zwraca także uwagę, że wielu graczy ma kilka kont, co pozwala im tworzyć i używać postaci o różnym wyglądzie, zainteresowaniach i zachowaniu. Niektórzy gracze włączają do konkretnej rozgrywki tę postać, która w danej chwili odpowiada ich nastrojowi lub pozwala „testować” różne zachowania i postawy, np. zmianę płci, rasy, gatunku lub orientacji seksualnej.

Opisując postępowanie graczy w wirtualnym świecie, Boellstorff zauważa także pewne zachowania, które dla osób niegrających mogą wydać się dziwne lub niezrozumiałe, poczynając od utworzenia specyficznej odmiany języka angielskiego. Ponieważ dla większości graczy nie jest to język ojczysty, wykształcili oni sposób komunikowania złożony ze skrótów lub kilku niezrozumiałych znaczków, a w wielu wypadkach wręcz zrezygnowali ze słów na rzecz ikon znanych z innych komunikatorów internetowych. Innym przykładem może być zakładanie wirtualnych rodzin przez dwoje nieznających się ludzi, którzy zawierają związek małżeński i mają dzieci. Role ich potomków są odgrywane przez innych dorosłych — graczy, którzy często mają partnerów i dzieci⁸.

Oprócz prezentowania przykładów niezrozumiałych (dla osób niemających doświadczenia w MMOGs) zachowań graczy autor opisuje także zjawiska, z którymi bez trudu możemy zetknąć się w tzw. rzeczywistym świecie, jak np. nieformalne grupy, stowarzyszenia czy oficjalne organizacje kościelne, partie polityczne lub przedsiębiorstwa. Zrzeszają one graczy o podobnych zainteresowaniach, którzy zgłaszają się do nich i wyrażą chęć uczestnictwa w spotkaniach. Boellstorff zauważa też, że większość mieszkańców *Second Life* jest bardzo przychylnie nastawiona do innych i chętnie poświęca swój czas, aby coś wyjaśnić lub czegoś nauczyć nowo przybyłych. Wspomina jednak także o przykładach celowego psucia gry innym oraz o tym, jak mocno gra może uzależniać, choć w jego odczuciu był to margines zachowań w obrębie gry.

Dopiero w ostatniej części książki, *Epoka techne*, badacz zadaje pytania o prawa własności, o to, kto jest autorem projektów w grze: gracze czy też właściciel całego świata — Linden Lab. Istnieje niewielka grupa graczy, która tworzy i sprzedaje swoje schematy w obrębie *Second Life* za realne pieniądze. Niektórzy nawet utrzymują się tylko z tej działalności. Autor zauważa też, że do świata gry są przenoszone pewne zachowania nieakceptowane społecznie w „rzeczywistym” świecie, ponieważ wiele osób uważa, że to, co dzieje się w grze, nie jest prawdziwe: a skoro tak, to znaczy, że nikogo nie można skrzywdzić lub obrazić, zachowując się w sposób niezgodny z przyjętymi normami.

W swojej książce Tom Boellstorff zrobił coś, czego nie udało się osiągnąć wielu naukowcom oraz publicystom. Prostym językiem opisał złożone problemy badawcze.

⁶ M. Mauss, *Pojęcie osoby, pojęcie ja*, [w:] *Antropologia kultury. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. A. Mencwel, Warszawa 2001, s. 187–193.

⁷ *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, data uruchomienia 23 listopada 2004. W grze tej przyjmujemy jedną ze zdefiniowanych przez twórców rasę oraz profesję postaci, np. człowiek-kowal.

⁸ W *Second Life* mogą grać tylko osoby pełnoletnie. Dla graczy w wieku 13–17 lat utworzono 14 lutego 2005 roku oddzielną grę *Teen Second Life*, która 21 stycznia 2011 roku została zamknięta. Konta osób powyżej 16. roku życia zostały przetransferowane do głównej gry, a gracze ci otrzymali ograniczony dostęp do momentu ukończenia 18 lat.

Uniknął sensacyjnego tonu, który dominuje w artykułach prasowych relacjonujących wydarzenia z gier sieciowych, skupiających się na jednym wybranym aspekcie *Second Life*⁹. Przedstawił w sposób zrozumiały, czym są gra oraz uczestnictwo w wirtualnej kulturze. Dzięki temu nawet osoby, które miały niewiele wspólnego z taką formą spędzania wolnego czasu, bez problemu odnajdą się w tym skomplikowanym świecie.

⁹ Np. doniesienia o dziecięcej pornografii: K. Connolly, *Germany investigates Second Life child pornography*, „The Guardian”, 8 maja 2007, <http://www.theguardian.com/technology/2007/may/08/secondlife.web20> lub o metodach zarobkowania: *Online Extra: Virtual Land, Real Money*, „Bloomberg Businessweek Magazine”, 30 kwietnia 2006, <http://www.businessweek.com/stories/2006-04-30/online-extra-virtual-land-real-money>, dostęp: 20.01.2015.

Mateusz Kominiarczuk

Uniwersytet Warszawski

Nieznany klasyk?

Recenzja: Gary Alan Fine, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2002, wydanie drugie, ss. 298.

Choć w humanistyce nie jest niczym dziwnym odwoływanie się do klasyków zagadnienia, to jednak nieczęsto powstają akademickie „recenzje po latach”. Teksty uznane za niewarte uwagi szybko popadają w zapomnienie, a opracowania wciąż cenione i wznawiane kilkadziesiąt lat od pierwotnej publikacji nie wymagają przypomnienia. Dlatego więc recenzować *Shared Fantasy* Gary’ego Alana Fine’a¹, niepodważalny fundament światowych badań nad grami fabularnymi (*tabletop roleplaying games*, TRPG albo za Fine’em — *fantasy role-play gaming*, FRP), ostatnio wznowiony przed kilkunastu laty? Odpowiedź jest oczywista: gdyż w Polsce ta klasyczna pozycja pozostaje nie tyle zapomniana, ile raczej zupełnie nieznaną.

Nie warto pisać „recenzji po latach”, przynajmniej jeżeli przez „recenzję” rozumiemy „ocenę”; toteż nie zamierzam oceniać pracy Fine’a — pierwszego wydanego w formie książkowej akademickiego studium TRPGs. Nie chcę też szczegółowo przybliżyć treści jego książki — etnografii subkultury graczy opracowanej w duchu interakcjonizmu symbolicznego „drugiej chicagowskiej szkoły socjologii”. Podobnie też nie będę się rozpisywał nad historyczną wartością półtorarocznej obserwacji uczestniczącej, którą Fine prowadził w przełomowym dla TRPGs momencie — tuż przed profesjonalizacją rynku i niebывałym wzrostem popularności tej odmiany gier na przełomie lat 70. i 80. XX wieku. Moim celem nie jest również komentowanie niezwykle udanego zastosowania jako narzędzia badania gier i graczy Goffmanowskiej analizy ramowej ani powiązanej z nią autorskiej koncepcji *en-grossment*². O tym pisali już inni³. Zamiast tego skupię się na niespodziewanej rozbieżności

¹ G.A. Fine, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago-London 2002.

² Prototypu immersji, będącej jednym z podstawowych pojęć we współczesnych badaniach nad larpami, TRPGs i grami komputerowymi.

³ Por. B. Ellis, *Review of „Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds” by Gary Alan Fine*, „The Journal of American Folklore” 98, 1985, nr 389, s. 337–339; J.J. MacAloon, *Human Interaction and Ludic Form*. „Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds” by