

ROZRYWKOWE SKRZYWIENIE - kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?

II Międzynarodowa konferencja naukowa "Kulturotwórcza funkcja gier"
Polskie Towarzystwo Badania Gier, Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej
Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu i Międzynarodowe Targi Poznańskie
25-26.11.2006, Poznań

Andrzej Klimczuk

Gry komputerowe Gry.o2.pl



Dwa spojrzenia:

- 1 Gry jako forma wentyli bezpieczeństwa
- 2 Gry jako środek masowego przekazu
- Powyższe aspekty gier wchodząc ze sobą w sprzeczność prowadzą do chaotycznych sporów, choć mogą służyć w rozpoznaniu ważnych kwestii społecznych

?



Propaganda? Ghost Recon 2



Dwa spojrzenia:

- 1 Gry jako forma wentyli bezpieczeństwa
- 2 Gry jako środek masowego przekazu
- Powyższe aspekty gier wchodząc ze sobą w sprzeczność prowadzą do chaotycznych sporów, choć mogą służyć w rozpoznaniu ważnych kwestii społecznych

1 Gry jako forma wentyli bezpieczeństwa

- To mechanizmy pozwalające na kanalizowanie niezadowolenia i wrogości
- Służą utrzymaniu struktury społecznej i poczucia bezpieczeństwa jednostek
- Mogą sprzyjać przystosowaniu tylko częściowo lub na krótki okres czasu
- Stanowią przynętę odwracającą uwagę aktorów społecznych od realnych problemów istniejących w systemie społecznym uniemożliwiających im realizację ich indywidualnych bądź grupowych celów, problemów które powinny zostać rozwiązane

2 Gry jako środek masowego przekazu

- Cechują się uproszczoną symboliką, stereotypowymi schematami, krótkimi, powtarzalnymi nagłówkami ułatwiającymi szybki przekaz i odbiór informacji, a w konsekwencji jej dalszą komunikowalność
- Oddziałują silniej niż prasa, radio, czy telewizja
- Wyróżniają się aspektem interaktywnym: dają odbiorcy podmiotowość, wymuszają jego zbliżenie, aktywny udział i zanurzenie się w przedmiocie dostarczającym mu i przyjemności, i wiedzy

Kłopotliwa sprzeczność

- To, co dla jednych jest sposobem na odpoczynek, alternatywne poznawanie świata lub zatopienie się w utopii, dla innych stanowi beztroskie, pozbawione sensu, a niekiedy wręcz perwersyjne zajęcie, świadczące o przesadnym schlebaniu sobie ze szkodą dla pozostałych
- Stosunek ukrytych tu sił społecznych ma charakter jakościowy, a nie ilościowy - nie chodzi tu oto ile osób faktycznie korzysta z gier, lecz oto jakie przekonania ma o nich opinia publiczna, a zwłaszcza jej autorytety

Konsekwencje sprzeczności: **Rozrywkowe skrzywienie**

- To paradoksalne zjawisko o szerokim zasięgu
- Zachodzi, gdy fakt używania gier staje się pretekstem do wykorzystania przez określone osoby lub grupy pewnej, dającej się wyodrębnić kategorii społecznej, dla określonych celów komercyjnych i politycznych

Konsekwencje sprzeczności: **Rozrywkowe skrzywienie**

- W przypadku tego zjawiska o problemach nie stanowią rzeczy lecz ludzie, którzy je wytwarzają i się nimi posługują
- Przykładowo: gry „własnoręcznie” nie są w stanie wyrządzić nikomu przemocy, stojący za nimi ludzie jak najbardziej

Konsekwencje sprzeczności: **Rozrywkowe skrzywienie**

- Rozrywkowemu skrzywieniu w pierwszej kolejności nie ulegają więc ci, co grają
- lecz ci, którzy dostarczają im zabawy
(producenci i wydawcy pochodzący przeważnie z sektora rynkowego)
- oraz ci, którzy chcą się nimi z tegoż powodu posłużyć
(głównie organizacje rządowe i pozarządowe oraz ich przedstawiciele)

Konsekwencje sprzeczności: **Rozrywkowe skrzywienie**

- Gracze zdają się być niemal bezbronni wobec starań tych, którzy nimi manipulują
- W odróżnieniu od swoich potencjalnych "wybawicieli" i "oponentów" nie tworzą żadnej realnej grupy, a tym bardziej organizacji społecznej
- Gracze stanowią tylko kategorię społeczną

Konsekwencje sprzeczności: **Rozrywkowe skrzywienie**

- Choć graczy jest ich wielu, posiadają podobne cechy i zdają się być świadomi swojej wspólnoty i odrębności to działania, które podejmują mają charakter tylko i wyłącznie masowy
- Kupowanie i korzystanie z gier dla indywidualnych i prywatnych celów przynosi zagregowane skutki o znaczeniu ogólnospołecznym – działania te mogą np. wpłynąć na poziom popularności określonego produktu, bądź akceptacji jego odbiorców

Konsekwencje sprzeczności: **Rozrywkowe skrzywienie**

- W efekcie gracze są postrzegani:
 - 1 bądź jako bezmyślni i hedonistyczni konsumenci
 - 2 bądź jako wszechobecny i niewidzialny wróg

Przyczyny rozrywkowego
skrzywienia, czyli dlaczego
gry stają się dokuczliwe
społecznie

- Czy gry będąc wytworami kultury służącymi spędzaniu wolnego czasu, są pozbawione związków z realnym światem?

- **Nie:**

- fabuła może być inspirowaną realnymi wydarzeniami
- głosów mogą użyć prawdziwi aktorzy

- **Zdecydowanie NIE:**

- tekstury ścian, przedmiotów i innych obiektów zawierają realne symbole
- postacie bohaterów nawiązują do stereotypowych schematów myślowych

- Twórcy, gracze i pozostali odbiorcy gier nie żyją w próżni społecznej
- Aby ułatwić sobie życie tworzymy schematy pozwalające nam porządkować informacje związane z otaczającymi nas zjawiskami oraz kategoriami ludzi
- Kreujemy więc stereotypy, "obrazy w naszych głowach" - wartościujące, sprzeczne z rzeczywistością i trwałe konstrukcje myślowe orzekające o cechach osobniczych członków danej grupy, które z czasem stają się powszechne w określonej grupie, a ich istnienie bazuje na uprzedzeniach lub niepełnej wiedzy

- Obecność stereotypów w grach ma charakter nieredukowalny gdyż ich producenci tworzą wyobrażenia upraszczające przedstawienie i zrozumienie świata, kreują wirtualną rzeczywistość, która nie tylko nie odcina się od swoich zupełnie realnych korzeni, ale też w sposób zwrotny rzutuje na to jak będą oceniani i oni, i użytkownicy ich dzieł

Przykład prostoty: Mario



Przykład prostoty: Mario



Przykład prostoty: Mario



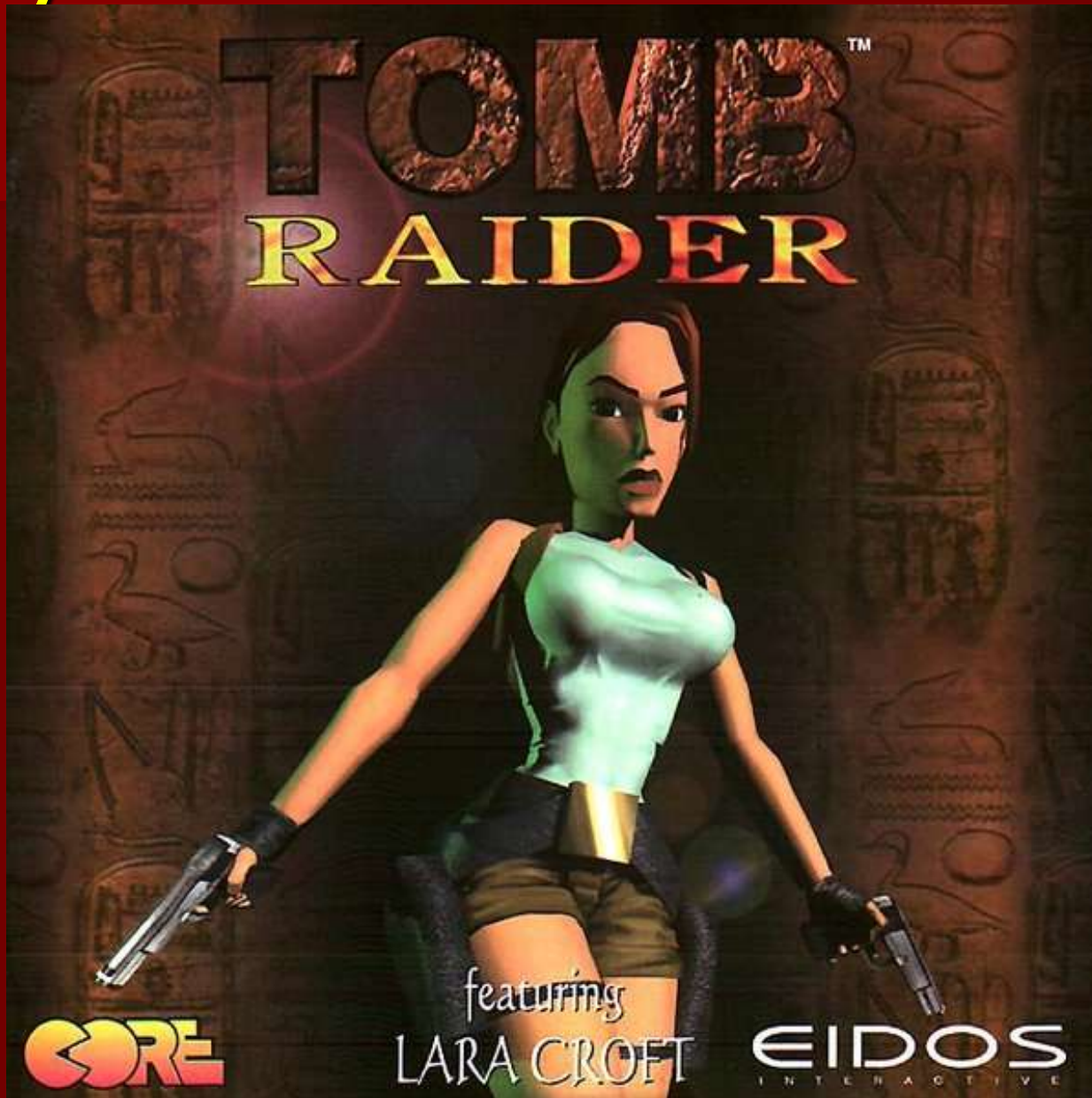
Przykład prostoty: Mario



Przykład prostoty: Mario



Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft



LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**

JUNE 15 2001

WWW.TOMBRAIDERMOVIE.COM

Przykład złożoności: Lara Croft



Tomb Raider I



Tomb Raider II



Tomb Raider III

Przykład złożoności: Lara Croft



Tomb Raider TLR



Tomb Raider C

Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft

- Nie można skopiować i podrobić czegoś, co nigdy nie posiadało swojego oryginału
- „Żywe” modelki z założenia zawsze będą dalekie od cyfrowego ideału, jakim jest tu wirtualne simulakrum, które "nie ma związku z jakąkolwiek rzeczywistością,, (J. Baudrillard, *Procesja symulaków*)
- Gry ze swoją treścią **to rzeczy, a nie podmioty**, nie wykonują one same z siebie czynności wywołujących realne skutki
- Ujęcie choćby Lary jako simulakra pozwala jedynie na opis rozwoju związanej z nią serii gier

Przykład złożoności: Lara Croft



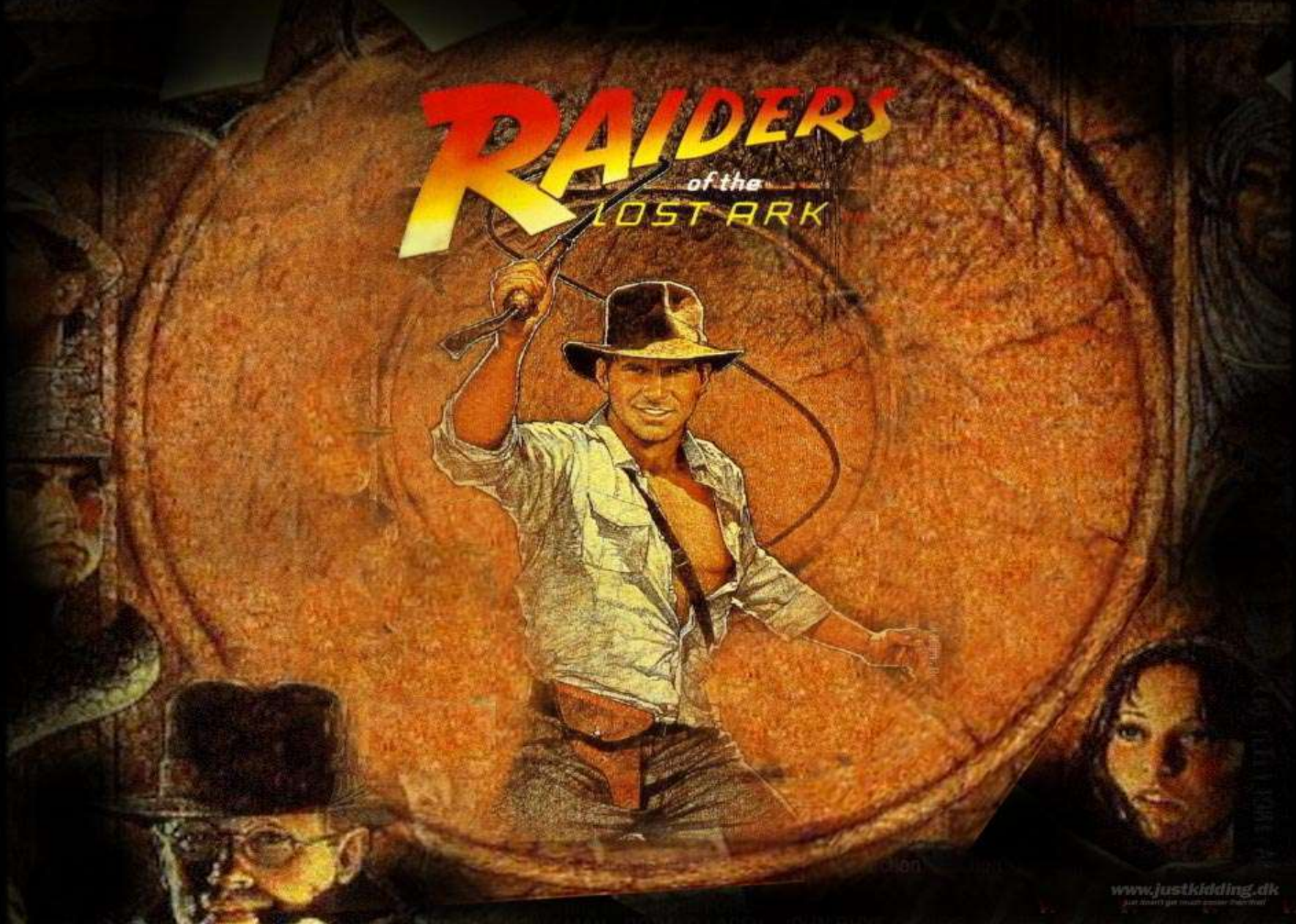
Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft



Przykład złożoności: Lara Croft



- Dostrzegalne efekty korzystania z gier mają miejsce, gdy posiadają one swoich twórców i użytkowników - to oni w pierwszej kolejności kształtują odpowiednio ich przekaz i odbiór
- Gry można uznać więc za formę zorganizowanej i nieosobowej komunikacji społecznej - jako produkty masowe niosą ze sobą informacje docierające do dużej ilości osób na całym świecie
- **Medialny charakter gier sprzyja wzrostowi ich dokuczliwości społecznej – w połączeniu ze stereotypowymi sądami mogą tworzyć niebezpieczną mieszankę perswazyjnych technik propagandowych**

Propaganda? Ghost Recon 2



Propaganda?

Splinter Cell: Chaos Theory



Propaganda? Mercenaries



Arab=terrorysta? Kuma/War



Arab=terrorysta?

Full Spectrum Warrior



Arab=terrorysta? Counter-Strike



Przesadny realizm? Under Ash



Przesadny realizm? Under Ash



Fikcja i prawda? Kuma/War

Operation Red Dawn

December 13, 2003

The Capture
of Saddam
Hussein

KUMAWAR

Trening? Tactical Iraqi



[RightClick:Speak] [MouseWheel:Gesture] [V:Aide] [SHIFT:Run] [SPACE:Camera]
[F1:Help] [F8:Restart] [TAB:Objective] [G:Hat] [ESC:Menu]

Trening? America's Army



- Gra jako środek masowego przekazu to zwierciadło, "w którym ukazują się najbardziej istotne cechy danego społeczeństwa na aktualnym etapie jego rozwoju" (E. Nasalska, *Kierunki rozwoju analizy treści*)
- Przekaz ten wzięty nawet jako całość, nie odzwierciedla rzeczywistości społecznej, w której powstał, albowiem odtwarza i współtworzy wartości dominujące w danym społeczeństwie
- Przykłady stanowią tu nie tylko obrazy wojny, ale też przedstawienia kultury miejskich gett

Świat odwrócony?

State of Emergency



Świat odwrócony?

Def Jam Vendetta



Świat odwrócony?

50 Cent: Bulletproof



Świat odwrócony?

Grand Theft Auto: San Andreas



Świat odwrócony?

Grand Theft Auto: San Andreas



Świat odwrócony?

True Crime: New York City



Świat odwrócony? 187 Ride to Die



Świat odwrócony?

Crime Life: Gang Wars



Świat odwrócony?

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



Świat odwrócony? NARC



Świat odwrócony? 25 to Life



- Gry mogą podejmować ważne kwestie społecznie i prowadzić nie tylko do chaotycznych sporów, ale też do rzeczowych dyskusji
- Charakter dyskursu w znacznej mierze będzie zależeć od tego, jak zostaną zaprojektowane i zaprezentowane szerszej publiczności
- Manipulowanie treścią, a w konsekwencji jej odbiorcami sprawia, że gry stają się dokuczliwe społecznie - nawiązując do realnych problemów zdają się pojawiać i działać w sposób nieprzewidywalny i nieznosny, co po przekroczeniu dopuszczalnego poziomu wymusza usunięcie ich, a nie spraw, na których potrzebę analizy zwracają uwagę - te zostają raczej zepchnięte na boczny tor
- Radykalne ograniczanie dostępu do gier ze względu na ich funkcje medialne, oznacza zarazem redukcję wentyli bezpieczeństwa znajdujących się w systemie społecznym, co może prowadzić do:
 - 1 wzrostu frustracji części z jego uczestników
 - 2 poszukiwania przez nich alternatywnych rozwiązań (np. dostępu do zabronionej gry w nielegalnym obiegu)

Wszystkie nazwy, loga oraz znaki firmowe należą do ich prawnych właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.