

Games 2.0

jako próba konstrukcji

społeczno-kulturowego perpetuum mobile

III 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
24-25.11.2007, Poznań

Andrzej Klimczuk

Games 2.0

- To nie gatunek gier wideo, lecz nurt ich produkcji i jeden z poziomów rozwoju sieciowych gier wideo i wirtualnych ekonomii;
- Linia fabularna nie jest tu tak istotna, co ogólna koncepcja przebiegu rozgrywki (zupełnie jak np. w grach logicznych i zręcznościowych);
- Oś rozgrywki stanowi udostępnianie treści tworzonych przez użytkowników i modyfikacja wirtualnego świata gry;
- Gra staje się platformą do publikacji i korzystania z rozmaitych materiałów;
- Między użytkownikami zachodzi nieustanna wymiana informacji o nowych treściach (i sposobach ich tworzenia) oraz ma miejsce dzielenie się samymi treściami;
- Gra traci coś z gry i silniej łączy się funkcjonującymi poza nią realiami (np. gdy treści można sprzedawać kosztem materialnej gotówki);
- **Producent gry** zaczyna przypominać operatora sieci; **gracz, konsument** zaś wciela się w producenta i twórcę.

Games 2.0

- **Istniejące usługi związane z nurtem:** Nintendo Mii, Live Anywhere, XNA, WiiWare, Sony E-Distribution Initiative
- **Zapowiadane usługi związane z nurtem:** Metaplace, PlayStation Home

- **Przykłady istniejące:** Second Life, There, Dotsoul, Active Worlds, Entropia Universe
- **Przykłady zapowiadane:** Spore, LittleBigPlanet

- **Docelowo:**
 1. „Gra ma polegać na tworzeniu w sobie gier”;
 2. Internet staje się najlepszą platformą do publikacji i kreacji gier;
 3. Rozrywka gracza/twórcy jest traktowana jako praca.

Trudności terminologiczne

- Demokratyzacja internetu, Web 2.0, Web 3.0, Web 4.0
- Game 2.0, Game 3.0
- User Generated Content (UGC)
- User Generated Gaming (UGG)
- Massively Single-player Online Game (MSOG)
- Social Virtual World (SVW)
- Multiplayer Online Social Game (MOSG)
- Multi-User Virtual Environment (MUVE)
- Open source
- Crowdfunding
- Crowdsourcing
- Uploading
- Inteligentne technologie
- Inteligencja zbiorowa/kolektywna
- Inteligentny tłum sieciowy
- Refleksyjne struktury społeczne
- Kultura uczestnictwa
- Wikinomia
- Polityka uczestnictwa

Konsekwencje dostępności Games 2.0

- sprzedaż nowego sprzętu i oprogramowania
- upowszechnianie usług dla bardziej zaangażowanych twórców
- nowe koncepcje, inicjatywy i zajęcia
- zmiany w pracy tradycyjnych mediów
- nowe techniki reklamy i marketingu
- zmiana sposobu określania pracy i czasu wolnego
- zmiana w produkcji i dostępie do informacji
- zalew informacji
- wzrost wiedzy
- aktywne uczestnictwo społeczne
- lepsza komunikacja
- zmiana sposobu rekrutacji nowych talentów
- spadek izolacji społecznej
- wzrost zaangażowania społecznego i uczestnictwa politycznego
- świadome decyzje jednostek
- dalsza indywidualizacja
- zanik empatii
- wzrost umiejętności kreatywnych
- nowe uzależnienia
- wymiana wiedzy naukowej
- nowe przestrzenie edukacji i nauczania
- nowe nierówności społeczne i gospodarcze
- zmiany norm prawnych
- problemy z ochroną prywatności i bezpieczeństwem
- znoszenie struktur hierarchicznych
- wzrost konkurencji i nastawienia na zysk ekonomiczny między osobami udostępniającymi treści

Generacja C / Pokolenie C

- Pokolenie kulturowe ludzi, którzy mają dostęp do nowych mediów i potrafią z nich zrobić użytek;
- Osoby uczestniczące w samodzielnym lub zbiorowym tworzeniu i udostępnianiu treści w ramach społeczeństwa sieciowego, informacyjnego;

➤ Caring (opiekuńczość);

➤ Celebrity (sława);

➤ Channel (kanał);

➤ Character (charakter);

➤ Code (kodowanie);

➤ Collaborative (współpraca);

➤ Community/Communication (społeczność/komunikacja);

➤ Companies/Corporations (praca w dużych korporacjach);

➤ Complexity (złożoność);

➤ Connected (połączenie);

➤ Consensus (powszechna zgoda);

➤ Content (treści);

➤ Control (kontrola);

➤ Creativity/Creative/Creators (inwencja, kreatywność, twórcy);

➤ Criterion (kryteria/reguły);

➤ Culture (kultura);

➤ Cusp (czubek);

➤ Cynicism (cynizm).

**„Ideologia społeczno-kulturowego
perpetuum mobile”**

CZY

„Utopia powszechnej twórczości”

?

„Ideologia społeczno-kulturowego perpetuum mobile” czy „Utopia powszechnej twórczości”?

- "Nowe kamieniołomy", czy "kopalnie zmian"?
- Tylko rozrywka, czy też kształcenie ludzi samoświadomych?
- Podtrzymywanie zastanego ładu, czy jego radykalna przebudowa?
- Niszczenie kultury, czy jej ulepszanie?
- Zamknięcie w domu, czy sprzyjanie wyjściu na zewnątrz?

- Czy "wszyscy" mogą być twórcami? Zapomina się o mniejszościach
- Czy ludzka kreatywność nie ma granic?
- Czy gra może trwać wiecznie?

Kierunki badań

- Rozległość konsekwencji dostępności Games 2.0 = analizy relacji między korporacjami/operatorami, a użytkownikami Games 2.0 będą nie wystarczające;
- Konieczność uwzględnienia szerszego otoczenia społecznego: władza/polityka, organizacje pozarządowe/społeczność obywatelska, IV sektor (korupcja), religia, edukacja, prawo;
- Niezbędność określenia w jakim kierunku zmierzają relacje;
- Branie pod uwagę konfliktów przynależności graczy-użytkowników-twórców Games 2.0 do wielu sektorów;
- Prowadzenie systematycznych i reprezentatywnych badań;
- Analizy jakościowe (np. komentarzy i dyskusji na forach gier, promocji gier i ich treści, wywiadów z przedstawicielami branży, komunikatów organizacji pozarządowych);
- Opracowanie typologii powiązań treści udostępnianych z realiami życia społecznego;
- Określenie zróżnicowania graczy/użytkowników/fanów/twórców Games 2.0;
- Wyróżnienie form uczestnictwa i wykorzystywanych w nim umiejętności;
- Wyznaczenie barier uczestnictwa i powodów jego odrzucania.

Dziękuję za uwagę

aklimczuk@gazeta.pl