

Dominik PORCZYŃSKI
Uniwersytet Rzeszowski,
Instytut Socjologii

KOMPUTEROWE GRY FABULARNE – POGRANICZE ŚWIATÓW RZECZYWISTEGO I WIRTUALNEGO

Streszczenie. Uwzględniając fakt istnienia wielu możliwych sytuacji, w których mamy do czynienia z pojęciem pogranicza, człowiek ukazany jest jako istota funkcjonująca na obszarach przenikania się tego, co kulturowe i zwierzęce, biologiczne i technologiczne, realne i wirtualne. Celem artykułu jest propozycja ujęcia masowych, sieciowych gier fabularnych jako specyficznego obszaru, w obrębie którego nie tylko tworzą się zjawiska społeczne, stanowiące efekt oddziaływanie graczy ze świata realnego, ale są one również czynnikiem powodującym przenikanie fenomenów wirtualnych do świata rzeczywistego, co stanowić może nowe pole badań dla nauk społecznych.

COMPUTER ROLE-PLAYING GAMES – A BORDERLAND OF REAL AND VIRTUAL WORLD

Summary. Considering the fact of existence of many possible situations in which a term of borderland can be used, the man is portrayed as a being living at the area where that what is cultural and animal, biological and technological, real and virtual is being merged. The main aim of the article is to show massively multiplayer role playing games as a specific area, at which not only social phenomena are coming into existence in effect of real-world players activity, but they are also a factor making virtual phenomena spread to the physical world, what may be treated as a new field of research for social sciences.

1. Wstęp

Przywołując pojęcie pogranicza odnosimy się potocznie do pewnego umownie i nie do końca precyzyjnie wyodrębnionego terytorium geograficznego, położonego w pobliżu granic dwóch lub więcej państw. Stosowane jest ono również w innych sytuacjach, zawsze jednak odnosząc się do fenomenów obserwowalnych w strefie oddziaływania kilku zjawisk i przez

nie kształtowanych. Możemy więc przykładowo mówić o muzyce zespołu Bijelo Dugme stojącej na pograniczu rocka i bałkańskiej muzyki ludowej. Nie inaczej jest na gruncie nauk, zwłaszcza humanistycznych i społecznych, których domeny nie są ostro od siebie oddzielone i tematyka badań balansuje nieraz np. między psychologią społeczną a socjologią, nie dając się precyzyjnie określić. Kategoria pogranicza zdaje się więc potrzebować co najmniej dwóch zjawisk i jakiejś umownej bariery, która je oddziela, co w obliczu „płynnej nowoczesności” może być bardzo trudne.

Niewątpliwie łatwiej byłoby także mówić o pograniczu w okresie przed wynalezieniem mass mediów. W dobie McLuhanowskiej „globalnej wioski”, w sytuacji rozwoju Internetu, gdzie fizyczne i geograficzne bariery przestają mieć znaczenie, tak naprawdę można zacząć mówić o kolejnym miejscu tworzenia pogranicza – rzeczywistości wirtualnej. Przy czym, jest to specyficzne pogranicze, w którym wszyscy sąsiadują ze wszystkimi. Technologia Web 2.0 stwarza pole, w którym rozmaite kultury przenikają się wzajemnie wytwarzając nowe jakości. Wchodzenie człowieka w interakcję z ogólnoswiatową siecią sprawia, że tak naprawdę egzystuje on na pograniczach dwóch rodzajów: pograniczu świata organicznego i technologii oraz w przestrzeni samego będącego obszarem pogranicza Internetu. Pragnę dokonać analizy tych specyficznych zjawisk na przykładzie wieloosobowych sieciowych gier fabularnych (*Massively Multiplayer Role Playing Games*)¹. Wybór takiego obiektu badania jest uzasadniony tym, że w grach tych mamy do czynienia ze światem *par excellence*, być może sztucznie stworzonym, ale mającym rejony geograficzne, miasta, organizacje; żyjącym dzięki nieustannej działalności graczy. W odniesieniu do tego typu gier można stwierdzić, że zbliżamy się do kolejnego obszaru pogranicza – między światami realnym i wirtualnym.

Aby dokładnie ukazać zależności między tymi fenomenami odniosę się do zjawisk cechujących się „pogranicznością”, badanych uprzednio przez uczonych z zakresu socjologii, antropologii kulturowej oraz mediów. W tekście jednostka ludzka ukazana zostanie jako istota balansująca na krawędzi świata zwierząt i kultury, a następnie przedstawione będzie pojęcie cyborga, stanowiące pogranicze świata organicznego i technologii. Wszystko to konieczne jest, aby ukazać specyfikę MMORPG, będącego pomostem łączącym światy rzeczywisty i wirtualny.

¹ Dalej w tekście używam skrótu *MMORPG*.

2. Między zwierzęciem, człowiekiem a maszyną

Jak było wspomniane we wstępie, pojęcie pogranicza jest używane w przypadku wielu przejawów ludzkiej działalności. Etnograficznie jest ono definiowane jako obszar oddziaływania i przenikania różnych kultur, zaś na gruncie socjologii rozpatrywane jest przede wszystkim w odniesieniu do grup etnicznych, narodów czy też kultur tych społeczności². W definicjach tych zaakcentowana jest istotna rola aspektu terytorialnego, która w przypadku badania zjawisk związanych z Internetem jest trudna do zaakceptowania. Bardziej przydatne jest ujęcie pogranicza, sformułowane przez Grzegorza Babińskiego, który zwraca uwagę na przejawianie się pogranicza w sferze symbolicznej. Jest to pewna sytuacja społeczna, w której znajduje się jednostka. Autor określa pogranicze jako przestrzeń społeczną niepowiązaną z obszarem historycznym oraz styczność między zbiorowościami niepowiązanymi z konkretnymi terytoriami³. *World Wide Web* stanowi obszar, w którym dochodzi do interakcji jednostek oraz grup bez względu na lokalizację geograficzną. Przestrzeń wirtualna nie jest powiązana z żadnym konkretnym terytorium (chyba, że uznamy, że fizyczna podstawa funkcjonowania sieci: komputery, serwery, kable może o tym stanowić) i społeczności w niej tworzone nie muszą się odnosić do konkretnego narodu, państwa czy grupy etnicznej, chociaż są i takie⁴. Internet stanowi apoteozę „globalnej wioski” czy płynnego świata, do których to terminów możemy oczywiście dodać przymiotnik „wirtualny”. Jest on pograniczem, w którym oddziałują i przenikają się setki, tysiące różnych kultur. W warunkach rzeczywistych, opartych na kategorii terytorium geograficznego, istnienie pogranicza np. polsko-koreańskiego jest niemożliwe. W Internecie odległość nie stanowi przeszkody. Zygmunt Bauman stwierdził, że współczesna przestrzeń globalna nabrała charakteru pogranicza. Odnosił to co prawda do polityki uprawianej przez Stany Zjednoczone w trakcie wojny z terroryzmem⁵, jednak jego płynność i tymczasowość granic, specyficzne dla terenów objętych działaniami wojennymi, można zauważyć również w rzeczywistości wirtualnej.

² D. Wojakowski: Polacy i Ukraińcy. Rzecz o pluralizmie i tożsamości na pograniczu, Nomos, Kraków 2002, s. 25.

³ G. Babiński: Pogranicze etniczne, pogranicze kulturowe, peryferie. Szkic wstępny problematyki, [w:] A. Sadowski (red.), Pogranicze. Studia społeczne, t. IV, Białystok 1994, s. 6.

⁴ Organizacje nacjonalistyczne w sieci również znalazły medium transmitowania swoich ideologii: http://www.nop.org.pl/?artyku-1_id=5, 26.08.2010.

⁵ Z. Bauman: Społeczeństwo w stanie obłędu, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006, s. 104-112.

Człowiek nie tylko z racji miejsca swojego urodzenia czy zamieszkania znajduje się w strefie wpływów kilku środowisk. Odnosząc się do teorii ewolucji można stwierdzić, że jego sama istota zakłada balansowanie na granicy dwóch światów. Według Clifforda Geertza posiada on cechy zwierzęcia, jednak nie mając ogromnej siły, futra, kłów i pazurów musiał rekompensować te braki w inny sposób. Umożliwiła mu to kultura i jak autor stwierdza, nie kultura jako pojęcie ogólne, lecz jej konkretne formy⁶. Stąd, można założyć, że świadomość pojedynczego człowieka jest swoistym pograniczem utworzonym w wyniku oddziaływania świata zwierząt i świata kultury. W konkretnym przejawie kultury, który można opisać poprzez przymiotniki kapitalistyczna, euroamerykańska istotnym składnikiem jest konkurencja, parcie na rozwój jednostkowy oraz pomnażanie zysków. Rywalizacja – cecha, którą można utożsamić z opisywaną przez Rogera Cailloisa agonalnością⁷ – jest zjawiskiem powszechnym, zwłaszcza w biznesie. Cechy gry, których dopatrywał się Caillois, Huizinga⁸ czy McLuhan⁹ w rzeczywistości społecznej, zwłaszcza w tej agonalnej postaci, są motorem postępu i rozwoju jednostki ludzkiej. W pewnym jednak momencie człowiek może dojść do granic swoich fizycznych możliwości. Przeskoczyć je może tylko wchodząc w symbiozę z wynalazkami technicznymi. Z takiego połączenia rodzi się cyborg.

Donna Haraway w „Manifeście cyborgów” sięgnęła do terminu wywodzącego się z literatury i filmów *science fiction* i przeniosła go w obręb dyskursu naukowego, by wskazać, że pewna fantastyczna wizja przyszłości staje się rzeczywistością na naszych oczach. Autorka definiując pojęcie pisze, że „cyborg jest organizmem cybernetycznym, hybrydą maszyny i organizmu, wytworem rzeczywistości społecznej i fikcji”¹⁰. Podejmując rozważania etyczne odnosi się do postępu w medycynie, w której coraz częściej elektronika wspomaga ludzki organizm. Zwraca uwagę na pozytywne aspekty współdziałania tych dwóch sfer, któremu przeciwstawia przesadną rozbudowę militarnych aspektów technologii¹¹. Cyborg zdaje się być kolejnym przejawem płynnej rzeczywistości, bowiem widać go w momencie, gdy zanika granica między sferami człowieka i maszyny, człowieka i zwierzęcia, między płciami, a także między naturą i kulturą, co zdawałoby się sugerować, że geertzowska koncepcja człowieka staje się poniekąd koncepcją cyborga. Magdalena Radkowska-Walkowicz odnosi się do

⁶ C. Geertz: Interpretacja kultur. Wybrane eseje. Wydawnictwo UJ, Kraków 2005, s. 69.

⁷ R. Caillois: Ludzie a gry i zabawy, [w:] tenże, *Żywioł i ład*, PIW, Warszawa 1973, s. 310-314.

⁸ J. Huizinga: *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Czytelnik, Warszawa 1985.

⁹ M. McLuhan: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.

¹⁰ D. Haraway: *Manifest cyborgów i pęknięte tożsamości*, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 2, wybór i opracowanie A. Jasińska-Kania, L.M. Nijankowski, J. Szacki, M. Ziółkowski, Scholar, Warszawa 2008, s. 1197.

¹¹ *Ibidem*, s. 1198.

najbardziej drastycznego przejawu cyborgizacji, czyli do udoskonalania ciała człowieka poprzez operacje plastyczne i wszczepianie technologicznych implantów¹². W tym sensie cyborgi pojawiają się w kulturze popularnej. Zwraca ona uwagę również na aspekt cyborgizacji związany z narodzinami, kiedy to noworodek jest zabierany kobiecie symbolizującej naturę przez lekarza w gumowych rękawiczkach i przekazywany szpitalnym trybom, metalowemu łóżku¹³.

Wracając do kwestii etycznych, związanych z wykorzystaniem połączeń organizmu i techniki należy przyrzeć się książce Joela Garreau pt. „Radykalna ewolucja”. Pisze on, że technologia pozwala przekroczyć ograniczenia (co jest mile widziane w agonalnym społeczeństwie), problem w tym, w jakiej dziedzinie będziemy chcieli je pokonywać¹⁴. Projektowany w laboratoriach wojskowych egzozszkielet niekoniecznie musi być narzędziem zagłady; może pomóc osobom niepełnosprawnym w poruszaniu się. Żołnierz w egzozszkielecie może biegać szybciej, nieść więcej, walczyć sprawniej, przez co staje się namiastką superbohatera. To sprawa niedalekiej przyszłości, jednak marzenie o przełamaniu ludzkich słabości istniało zawsze. W literaturze i sztuce widać je na każdym kroku. Garreau przywołuje tu przykłady bohaterów komiksowych. Niektórzy z nich - tacy, jak Superman - mają wrodzone moce, zaś inni posługują się po prostu różnego rodzaju gadżetami, udoskonalającymi ich zdolności. Czytelnicy komiksów mogli pasjonować się ich przygodami oraz marzyć o podobnych mocach. Poza ewentualną zabawą na podwórku w He-mana jedynie tyle im pozostawało. Krzysztof Teodor Toeplitz zauważał bardziej przyziemne podstawy zainteresowania się losami superbohaterów komiksowych. Ich pojawienie się w latach 30. XX wieku w USA stanowić może pozytywną reakcję na czas depresji i symbol tego, że stanowczość i silna wola pomogą pokonać przeciwności¹⁵. Im bliżej jednak było XXI wieku i postęp technologiczny był zauważalny, tym bardziej realne stawało się połączenie człowieka i maszyny. W końcu pierwszy rozrusznik serca wszczepiono pacjentowi w 1958 roku.

Rozwój technologii co prawda nie dał jeszcze prawdziwego cyborga, takiego jak w filmie „Robocop”, ale cyborgizacja jest zauważalna na innych, mniej inwazyjnych przykładach. Garreau zwraca uwagę na nieomal intymną relację, w jaką wchodzi ludzie z telefonami komórkowymi, odtwarzaczami mp3 czy komputerami. Są to przedłużenia ciała, które są

¹² M. Radkowska-Walkowicz: *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 27.

¹³ *Ibidem*, s. 100.

¹⁴ J. Garreau: *Radykalna ewolucja. Czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?* Prószyński i S-ka, Warszawa 2007, s. 11-15 i 25-28.

¹⁵ K.T. Toeplitz: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Czytelnik, Warszawa 1986, s. 66.

niezbędne do funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie, a niespodziewana awaria dysku twardego i utrata wirtualnych danych powodować może realną depresję¹⁶. Dla osób, które chciałyby jednak przekroczyć swoje ludzkie granice są inne możliwości. Skoro nie można być superbohaterem w świecie rzeczywistym, można spróbować pobyć nim przez chwilę w świecie fikcyjnym.

Przeżywanie historii ludzi obdarzonych nadnaturalnymi mocami jest stare chyba jak sama ludzkość, widoczne jest w mitach, a także w komiksach. Jednak pomysł na wcielanie się w potężnego bohatera i samodzielne wpływanie na jego losy narodził się dopiero w 1974 roku wraz z wydaniem przez Dave'a Arnesona i Gary'go Gygaxa gry „Dungeons & Dragons”. Jest to pierwsza na świecie gra fabularna (z ang. *role playing game* – *RPG*), która powstała na drodze ewolucji gier bitewnych, do których włączone zostały aspekty zaczerpnięte z literatury fantasy¹⁷. Gra fabularna jest definiowana jako „każdy rodzaj gry pozwalający grupie graczy wcielić się w role wyobrażonych postaci i działać w pewnym stopniu swobody w wyobrażonym środowisku”¹⁸. Jerzy Szeja zwraca uwagę na narracyjny aspekt tego typu rozrywki i nazywa ją rodzajem interaktywnej opowieści¹⁹. Jest to opowieść o tyle specyficzna, że nie odczytuje się jej, ani nie wysłuchuje, powstaje ona w trakcie sesji na skutek interakcji prowadzącego – mistrza gry, będącego narratorem i arbitrem, z graczami kierującymi poczynaniami postaci, w które się wcielają. Postacie te są ucieleśnieniem marzeń o posiadaniu mocy komiksowych superbohaterów. Jeśli ma się ochotę, można grać np. nadludzko silnym wojownikiem, tropicielem o ponadnaturalnie wyostrzonych zmysłach czy czarodziejem, zdolnym zmienić kogoś w żabę i ciskającym kulami ognia. Możliwości jest wiele.

„Dungeons & Dragons” dało impuls do powstawania kolejnych gier, różniących się nie tylko tytułami, ale też projektami świata, w których gracze przeżywają przygody. Wydany w latach 80. „Cyberpunk 2020” znakomicie przedstawia świat przyszłości, technologicznie zaawansowany, antyutopię, w której na każdym kroku można spotkać cyborga, a także samemu się nim stać. Wcielić się tutaj można np. w policjanta, technika, solo (najemnika) lub netrunnera, który jest człowiekiem nieomal dosłownie wchodzącym w rzeczywistość wirtualną²⁰. Elektroniczne dodatki do ciała są nagminne i gracze wręcz są zachęceni do ulepszania swoich organizmów kolejnymi śmiertelnymi urządzeniami, co nie pozostaje

¹⁶ J. Garreau: *Radykalna...*, op. cit., s. 69-72.

¹⁷ G.A. Fine: *Shared fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago 2002, p. 8-14.

¹⁸ *Ibidem*, p. 6.

¹⁹ J.Z. Szeja: *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Rabid, Kraków 2004, s. 13.

²⁰ *Cyberpunk 2020*, Polska edycja, Wydawnictwo „Copernicus”, Warszawa 1995, s. 6-22.

bez wpływu na psychikę. Wprowadzony został parametr „człowieczeństwo”, który maleje wraz ze wzrostem liczby elektronicznych wszczepów w ciele, dodając do rozgrywki interesujący aspekt walki o zachowanie resztek ludzkich uczuć i niepopadanie w „cyberpsychozę”²¹. „Cyberpunk 2020” będąc klasyczną grą fabularną, której rozgrywka odbywa się podczas naocznych spotkań kilku osób, bez użytku sprzętu elektronicznego, a jedynie w werbalnym opisie poczynań, rozstrzyganych ewentualnie rzutem kostką, nie daje możliwości realnego przekraczania wirtualnej rzeczywistości. Cyberprzestrzeń funkcjonowała tylko w wyobraźni uczestników. Wszystko jednak zmieniło się wraz z postępem technologicznym, powstawaniem coraz szybszych komputerów i pojawieniem się Internetu.

3. Przenikanie światów

Gdy w latach 80. komputery osobiste zaczęły prezentować coraz większe możliwości i zaczęły pojawiać się coraz bardziej skomplikowane gry, kwestią czasu stało się przeniesienie gier fabularnych na platformę PC. Choć tak naprawdę dokonało się to jeszcze w 1978 roku, była to jednak pozycja dostępna hermetycznemu kręgowi użytkowników – studentów Uniwersytetu Essex²². Wzbogacenie rozgrywki o stronę wizualną było sprawą pociągającą. Co prawda fabuła gry komputerowej nie daje tylu możliwości działania, co tradycyjne RPG (co wynika z ograniczeń technologii), ale stwarza możliwość naocznej obserwacji poczynań swojego bohatera, co z kolei zbliża taką grę do rodzaju interaktywnego filmu.

Przytaczane wcześniej koncepcje cyborgizacji, czy to w wydaniu Haraway, czy też Garreau dają możliwość stwierdzenia, że interakcja człowieka z komputerem stoi u podstawy stworzenia kolejnego cyborga. Jednostka znajduje się na dwuwymiarowym obszarze pogranicza. Pierwszym wymiarem jest układ człowiek – komputer. W momencie uruchomienia urządzenia człowiek zespala się z nim. Drugi wymiar zaobserwować można od momentu uruchomienia gry sieciowej, gdy następuje zbliżenie się światów realnego i wirtualnego. Człowiek wpływa na świat gry za pośrednictwem wykreowanego, zgodnie z zasadami gry, awatara, czyli postaci, która jest graficzną reprezentacją gracza w środowisku wirtualnym. Jednak po wyjściu z gry i wyłączeniu komputera ta łączność zostaje zerwana,

²¹ Ibidem, s. 76-77.

²² M. Filiciak: Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa Akademickie i profesjonalne, Warszawa 2008, s. 67.

świat przestaje istnieć czy może inaczej – ulega zawieszeniu do czasu powtórnego włączenia gry. Jest to kwestia związana jedynie ze zwykłą grą komputerową. Inaczej ma się to jednak w przypadku MMORPG. Są one kolejnym krokiem na drodze do funkcjonującego świata wirtualnego. W przeciwieństwie do standardowej, komputerowej gry RPG, rozgrywka w nich toczy się nieustannie, 24 godziny na dobę. W nich również gracz wciela się w pewną postać, funkcjonuje w pewnym fantastycznym świecie, jednak tym razem nie wchodzi w interakcje jedynie z postaciami sterowanymi przez sztuczną inteligencję, lecz również z awatarami innych graczy. Aby dokładniej opisać tę sytuację i „życie” w wirtualnym świecie przyjrzymy się najpopularniejszej obecnie grze tego typu: „World of Warcraft” (*WoW*).

Polem gry jest kraina *Azeroth* stworzona pierwotnie przez firmę *Blizzard* w grze „Warcraft” w 1994 roku²³. Świat ten z biegiem lat i w trakcie wydawania kolejnych części tej serii rozrastał się. Jest on utrzymany w konwencji fantasy, czyli nawiązuje do nurtu stworzonego przez pisarzy takich jak J. R. R. Tolkien czy C. S. Lewis. Zamieszkiwany jest przez inteligentne rasy stworzeń humanoidalnych, które z grubsza można podzielić na dobre i złe. Należy podkreślić, że świat gry nie zamyka się jedynie do tego, czego gracze mogą doświadczyć w trakcie wirtualnej rozrywki. Publikowane programy, opracowana historia, wydawane gry, to wszystko razem składa się na coś, co Daniel Mackay nazwał „wyobrażonym środowiskiem rozrywki”²⁴.

Opisywane wcześniej pragnienie przezwyciężenia swoich ludzkich ograniczeń zaczyna się na etapie tworzenia awatara. Ten element jest konieczny, gdyż bez swojej reprezentacji nie jest możliwe działanie w świecie wirtualnym. Na każdym etapie tego procesu widoczne są tendencje kompensacyjne, które są echem marzenia o byciu komiksowym superbohaterem. Podobnie jak w tradycyjnej grze fabularnej można zauważyć sytuacje, w których niscy, słabo rozwinięci fizycznie chłopcy wcielają się w role umięśnionych barbarzyńców, a dziewczęta z kompleksami na punkcie swojej urody w piękne elfy. Tworzenie postaci rozpoczyna się od wybrania rasy, które to pojęcie w środowisku fanów fantastyki nie ma konotacji pejoratywnych, jak to ma miejsce choćby w ujęciu Gobineau²⁵. Rasa nie stanowi odmiany człowieka, lecz zdecydowanie różniące się od siebie inteligentne humanoidalne stworzenia fantastyczne, takie jak: krasnoludy, elfy, orki, trolle itd. Każde z nich ma charakterystyczne dla swojego gatunku predyspozycje psychofizyczne. Przykładowo, orki są z natury dobrze rozwinięte fizycznie, stąd są znakomitymi wojownikami, mogą dodatkowo wpaść w szal,

²³ <http://eu.blizzard.com/pl-pl/games/legacy/>, 31.08.2010.

²⁴ D. Mackay: *The Fantasy Role-Playing Game. A new performing art*, McFarland & Company Inc., Jefferson 2003, p. 29.

²⁵ J. Szacki: op. cit., 312-313.

gnomy są dobrymi użytkownikami magii i konstruktorami dziwnych urządzeń, a nocne elfy mają mocną więź z naturą, dzięki czemu mogą wykorzystywać ją do swoich potrzeb²⁶.

Kolejnym etapem jest ustalenie klasy postaci, jej profesji. Z klasą oprócz specyficznych mocy związany jest wygląd awatara i w tym aspekcie również odzwierciedlają się ukryte pragnienia. Dość ciekawym zjawiskiem jest wcielanie się w żeńskie postaci przez graczy mężczyzn. Jest to częste w grze „Lineage 2” w odniesieniu do kobiet mrocznych elfów i ma to zapewne związek z ich hiperseksualnym wyglądem. Należy zaznaczyć, że nawet taka, dopiero co stworzona postać, słaba w odniesieniu do świata gry, jest (na standardy świata rzeczywistego) bardzo potężna (kto bowiem jest w stanie przywołać demona z zaświatów) stąd aluzje do superbohaterów nie są nadużyciem. Tym bardziej, że w trakcie rozgrywki awatary stają się coraz bardziej potężne.

Mając stworzonego bohatera można przystąpić do gry. W potocznym ujęciu każda gra ma jakiś cel, jednak w przypadku MMORPG precyzyjne stwierdzenie, co nim jest zdaje się być bardzo trudne. Tym bardziej można odnaleźć analogie ze światem rzeczywistym, który bez wątpienia istnieje, jednak pytaniem jest cel jego istnienia? Warto jednak zauważyć, że większość ludzi wytycza sobie mniejsze lub większe cele do osiągnięcia. Podobnie jest w przypadku MMORPG. Można przyjąć, że jest ich co najmniej trzy i nie wykluczają się one wzajemnie:

1. **Rozwój postaci.** Poprzez wykonywanie zleczanych zadań gracz otrzymuje tzw. punkty doświadczenia, które sprawiają, że z czasem staje się on coraz potężniejszy. Nabywa nowe umiejętności bądź staje się lepszy w tych, które posiadał dotychczas. Do tego punktu także należy bogacenie się postaci – zarabianie wirtualnych pieniędzy oraz zdobywanie coraz cenniejszego i potężniejszego ekwipunku. Wiele z tych przedmiotów jest unikatowych, co uświadamia, że snobizm istnieje także w świecie wirtualnym. Przytaczana była wcześniej teoria MacLuhana, według której gry odzwierciedlają pewne cechy społeczeństwa. W społeczeństwie kapitalistycznym zwiększanie dochodu, rozwój, sukces są czynnikami uznanymi za pożądane. W wirtualnym świecie widać to samo. Posiadanie potężniejszej, bogatszej czy bardziej wpływowej postaci jest celem, do którego dąży większość graczy.
2. **Zaangażowanie w fabułę.** Gry MMORPG mają rozbudowany świat, ale nie mają rozbudowanej fabuły, takiej jak najlepsze komputerowe gry fabularne czy też książki. Mają pewną strukturę, powiązania między postaciami, ale nie trzeba brać tego pod

²⁶ <http://www.worldofwarcraft.com/info/races/index.html>, 31.08.2010.

uwagę. Jednak rozwój postaci na dłuższą metę wymaga wykonywania pewnych zadań. *Questy* to krótkie fabuły skupiające na pewien czas uwagę gracza. Można je ignorować, przy czym nie zawsze to „popłaca”. Gracz zaangażowany w wysokim stopniu w fabułę stara się wykonać jak najwięcej z tych zadań.

3. Zaangażowanie w interakcję, czyli działanie grupowe. W tym punkcie występuje również ciekawy aspekt traktowania gry jako ulepszego komunikatora internetowego. Mając ustabilizowany skład grupy można potraktować grę jako dodatek do rozmów i podczas angażowania się w kolejne wydarzenia prowadzić dyskusje na tematy bieżące zamiast zrobić to np. w pubie.

Mirosław Filiciak badając świat gry „Everquest” sformułował następujące aspekty grania, wraz z procentami odpowiadającymi liczbie graczy uważających je za ulubione:

- levelling, czyli rozwój postaci – 26%;
- działanie w grupie i interakcje z innymi graczami – 23%;
- eksploracja nowych miejsc – 15%;
- rozmowy ze znajomymi i przyjaciółmi z gildii – 10%;
- znajdowanie przedmiotów i sprzętu – 8%;
- odgrywanie ról – 5%;
- rozwiązywanie *questów* – 3%;
- tworzenie przedmiotów – 2%;
- pojedyńki i zabijanie awatarów graczy – 2%;
- handel w grze – 2%;
- zabijanie mobów (potworów sterowanych przez komputer) – 2%²⁷.

Widoczny jest wysoko oceniany czynnik współzawodnictwa oraz uspołecznienia graczy. Cztery najczęściej wybierane aspekty połączone są ze sobą. Postać się rozwija nie tylko w celu wyłącznego ukontentowania gracza, lecz również by stać się obiektem podziwu dla innych. Napędza to zdrową konkurencję. Związek czynnika społecznego i rozwoju postaci jest również połączony, w tym sensie, że wiele wyzwań można podjąć z pozytywnym skutkiem tylko w przypadku współpracy, na co również zwrócił uwagę Filiciak²⁸. Podział na klasy nie jest przypadkowy, każda z nich ma jakieś wady i zalety i jest to specyfiką większości gier fabularnych. W celu pokonania wyjątkowo potężnych stworów potrzeba nie tylko wytrzymałej, opancerzonej postaci, ale też rzucającego zaklęcia leczące kapłana, osób wspierających zaklęciami ofensywnymi, strzelających z łuku itd. Od takich sytuacji zaczynają

²⁷ M. Filiciak: *Wirtualny...*, op. cit., s. 109-110;

²⁸ *Ibidem*, s. 98.

się początki więzi społecznych w świecie wirtualnym, które podobnie jak w świecie rzeczywistym możemy podzielić na formalne i nieformalne²⁹. Program w założeniu ma opcje pozwalające na określenie stosunku do pewnych awatarów. Można więc dołączyć ich do listy przyjaciół („friends”) lub założyć drużynę („party”)³⁰. W tym drugim przypadku mamy do czynienia z grupą nieformalną, ale przynależność do niej daje pewne profity. Pojawiają się nowe możliwości, zdobywa się większe doświadczenie czy można korzystać z dobroczynnego wpływu niektórych zaklęć. Należy zadać jednak pytanie, czy uczestnictwo w takiej grupie ma charakter pragmatyczny czy też jest związany z samym faktem czerpania przyjemności z gry? Występują tutaj obie możliwości. Początki drużyn są związane z pragmatyzmem, w późniejszym okresie rozwijać się mogą autentyczne przyjaźnie, w innych przypadkach znowu drużyny są tworzone przez osoby znające się wcześniej. Oprócz nieformalnej drużyny, w grach MMORPG występują przynależności, które sformalizowane są w większym stopniu. W przypadku WoW jedną z nich obieramy na starcie. Sojusz (dobro), w skład którego wchodzi ludzie, krasnoludy, gnomy, nocne elfy i Draenejczycy oraz Horda (zło), która skupia orków, trolle, taurenów, krwawe elfy i nieumarłych. Strony te są skonfliktowane, stąd spotkanie z przedstawicielem przeciwnej nacji może skończyć się walką. Związana jest z tym także kwestia reputacji awatara. Gracz angażując się w działalność w obrębie swojej frakcji zdobywa różnego rodzaju profity, począwszy od zniżek w sklepach, a na dostępie do elitarnych *questów* i broni skończywszy.³¹

Gildie są sformalizowaną organizacją skupiającą postacie w świecie gry. Jest to związane między innymi z zasadami ich tworzenia i funkcjonowania. Pomimo że są one określone przez twórców gry, to na tym ich ingerencja się kończy. Kierują nimi gracze, stąd oni określają kryteria przynależności. W WoW tworzenie gildii wygląda następująco: od Mistrza Gildii (*Guild Master*) należy zakupić Rejestr Gildii (*Guild Charter*), na którym należy wpisać nazwę przyszłej organizacji; podpisać się musi dziewięciu graczy. Po tych czynnościach dokument oddaje się Mistrzowi i gildia rozpoczyna działalność³². Instytucja ma wewnętrzną hierarchię, system rekrutacji i praw. Najpotężniejsze gildie to prawdziwa elita. Gildia może mieć swoją siedzibę (budynek) w wirtualnym świecie, swój herb, dostęp do specyficznych usług, przedmiotów, do których pojedynczy gracz czy niezrzeszona drużyna nie mają dostępu. W „Lineage 2” odpowiednikiem gildii jest klan, który jest instytucją o wiele bardziej

²⁹ Por. Filiciak, op. cit., s. 113.

³⁰ <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/parties.html>, 31.08.2010.

³¹ <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/reputation.html>, 31.08.2010.

³² <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guilds.html>, 31.08.2010.

sformalizowaną, z jasno określoną strukturą. Rozbudowany system siedzib klanowych (*Clan hall*) wraz z ich ograniczoną liczbą prowadzi do walk.

Interesującą kwestią są małżeństwa zawierane przez awatary; w „Lineage 2” również sformalizowane. Gracze, którzy chcą doprowadzić swoje postaci do ślubu muszą wykonać *questa*, opracowanego przez twórców gry. Za pomocą odpowiedniej opcji należy się zaręczyć, później zdobyć frak i suknię ślubną, a następnie udać się do katedry, w której urzędnik kierowany przez komputer udziela ślubu.

Gracze pomimo zaangażowania w działanie w obrębie świata gry cały czas funkcjonują w świecie rzeczywistym, co nie pozostaje bez wpływu na towarzyszy. Jakkolwiek kuriozalne może wyglądać sytuacja, w której grupa fantastycznych postaci walcząc ze smokiem komentuje rozgrywający się w tym samym czasie mecz piłki nożnej, jest to całkiem naturalne. Imiona nadawane postaciom czy klanom są niekoniecznie poważne. Bardzo często mają charakter prześmiewczy czy też wulgarny. Polscy gracze wykorzystywali nieznamość języka polskiego przez administratorów różnych gier i nazywali swoje awatary obscenicznie. Ciekawostką jest również nazywanie postaci z dodatkiem skrótu akcentującego pochodzenie gracza. Rodzi to nieraz ksenofobiczne zachowania. W przypadku „MU Online” na jednym z serwerów pojawiło się przekonanie, że Brazylijczycy zamiast grać zebrzą o dofinansowanie lub potężną broń i dopiero po uzyskaniu jej angażują się w granie. W tym miejscu należy się zastanowić, czy zetknięcie graczy różnych nacji w przestrzeni wirtualnej nie jest również pewnym rodzajem pogranicza. Oprócz zjawisk negatywnych można znaleźć także te pozytywne. Filiciak przytacza sytuację, w której ojciec spotykał się w wirtualnym świecie z synem będącym na misji w Afganistanie. W „Ultima Online” cała rodzina spotykała się na wirtualnej kolacji z ojcem pracującym za granicą.

Zależności przechodzą również w drugą stronę. Przyjaźnie przenikają do świata rzeczywistego. Przykładowo, grupa graczy „Lineage 2”, której członkowie mieszkają w różnych miejscach Polski po kilku miesiącach grania zdecydowała się na spotkanie w Beskidzie Żywieckim. W świecie wirtualnym rodzą się również głębsze uczucia. Grupy graczy organizują się w Internecie - powstają klany, uruchamiające swoje fora, na których dyskutuje się o grze, postaciach i planuje różne przedsięwzięcia w jej świecie. Poza grą także pozostają przedmioty fizyczne z nią związane. Gracze akcentując przynależność do grupy bądź oddanie swojej pasji noszą odzież związaną z grą: czapki, koszulki; na czym oczywiście zarabiają twórcy i właściciele marki. Do świata rzeczywistego przenika również slang, którym posługują się gracze. Najbardziej interesującym przejawem przenikania do świata rzeczywistego elementów gry jest handel wirtualnymi przedmiotami oraz coś, co można

nazwać handlem wirtualnym żywym towarem. W pierwszym przypadku chodzi o sprzedaż przedmiotów zdobytych w świecie gry na portalach aukcyjnych, ale nie za wirtualne pieniądze, lecz za prawdziwe. Po wygraniu licytacji i po dokonaniu przelewu kontrahenci logują się do świata gry i ekwipunek zostaje przekazany, co finalizuje transakcję. Julian Dibbell pisze wręcz o biznesie i zawodowych *loot farmerach*, którzy wyszukują wirtualne przedmioty tylko po to, by je sprzedać za prawdziwe pieniądze³³. Handel wirtualnym żywym towarem to z kolei sprzedawanie swoich awatarów. Występuje najczęściej, gdy gracz osiągnął nim bardzo wysoki poziom doświadczenia.

Kwestia obiegu wirtualnych przedmiotów między światami jest coraz poważniej traktowana przez prawo. Świadczy o tym przypadek 27-letniego mieszkańca Olsztyna, który sprawę kradzieży wyposażenia w świecie gry „Metin 2” zgłosił na policję. Zakupił on na jednym z portali aukcyjnych za około 900 PLN broń, pancerz i biżuterię, która została mu podstępnie zabrana przez gracza, z którym był w konflikcie. Sprawą zajmuje się policyjny zespół do walki z przestępczością internetową³⁴.

Ostatnim przykładem przenikania świata gry do rzeczywistego jest tzw. *machinima*. Pojęcie to stanowi zlepek słów *machine* oraz *cinema*, a jego początki sięgają 1993 roku i gry „Doom”, w której umieszczono możliwość nagrywania przebiegu gry³⁵. Są to filmy nagrywane przez graczy z aktorami, których rolę pełnią w tym wypadku awatary. Do nagrania jest następnie podkładany dźwięk, w ten sposób mogą powstać wideoklipy bądź formy fabularne. Funkcjonują one później w Internecie, przykładowo w serwisie YouTube. Przedsięwzięcie wymaga sporego nakładu sił i współpracy między grupą graczy, jednak efekt jest na tyle ciekawy, że z roku na rok zaczęło przybywać przeglądów i konkursów machinim organizowanych przez producentów gier. Od 2002 roku organizowane są festiwale Machinima Film Festival³⁶. Zjawisko to jest czymś więcej niż tylko zabawą i ma ono już znamiona sztuki interaktywnej.

³³ J. Dibbell: *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, The Perseus Book Group, New York 2007.

³⁴ M. Kołodziejczyk: *Wojownik*. „Polityka” nr 33 (2769), 14.08.2010.

³⁵ H. Jenkins: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 152-153.

³⁶ D. Urbańska-Galanciak: *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 147.

4. Zakończenie

Dokonujący się na naszych oczach postęp technologiczny usankcjonował konieczność przedefiniowania tradycyjnie pojmowanej kategorii pogranicza. Aspekt terytorialny przestał mieć takie znaczenie, jakie miał przed okresem rozwoju mass mediów i ustąpił miejsca sferze symbolicznej. Wraz z pojawieniem się Internetu wytworzyły się nowe przejawy funkcjonowania pojęcia pogranicza. Przytaczane w tekście sytuacje, w których człowiek może być traktowany jako istota pogranicza uzmysławia, że pomimo propagowanej w dyskursie naukowym płynności, pojęcie granicy jest konieczne w życiu codziennym oraz w jego badaniu do konstruowania pewnej wizji świata. Dariusz Wojakowski analizując prace Fredrika Bartha pisze, że konstrukt pojęciowy jakim jest granica stanowi rodzaj szablonu, za pomocą którego ludzie potrafią kategoryzować różne zjawiska³⁷. Oddzielenie więc zwierzęcia od kultury, organizmu biologicznego od techniki, świata wirtualnego od świata realnego jest konieczne, lecz zaraz potem zauważa się obszary, w których obie kategorie na siebie wpływają i w ten sposób znów w celu usystematyzowania rzeczywistości pojawiają się pojęcia człowieka, cyborga, gracza. Tekst ukazuje, w jaki sposób współczesna technika pomaga realizować marzenie o byciu kimś więcej niż zwykłym człowiekiem w miarę nieinwazyjny sposób, ale oczywiście zdarzają się i przypadki ekstremalne. Gracze nie wszczepiają sobie co prawda podzespołów elektronicznych, ale uzależniają się od środowiska wirtualnego. Kluczowe w grach komputerowych zjawisko symulacji daje możliwość sprawdzenia „co by było gdyby”, bez szkody dla świata rzeczywistego.

Pomimo fantastycznego klimatu wirtualnych światów są one tak naprawdę przekształceniem tego rzeczywistego. Osiągnięcie jak najlepszego wyniku napędza konkurencję, ale pomocna jest w tym również współpraca. Są one motorem zabaw, pracy, życia społecznego i rynku. W grach sieciowych widzimy te same aspekty. Treść jest podobna, inna jest natomiast forma. Pomimo tych podobieństw napotykamy też zjawiska nowe. Przykładem tego jest wymiana handlowa prowadzona między światami. Dopóki nie pojawiła się ta sytuacja, gry były przede wszystkim środowiskiem rozrywki. W momencie, gdy o statusie postaci zaczęły decydować prawdziwe pieniądze, a świat wirtualny stał się „miejscem pracy”, sfera traktowana dotąd w kategoriach wyłącznie zabawy stała się

³⁷ D. Wojakowski: *Swojskość i obcość w zmieniającej się Polsce*. Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2007, s. 82.

przedmiotem działań prawa. Doprowadzili do tego sami gracze. W tej sytuacji widać zjawisko, o którym pisał już McLuhan gra przestaje nią być w momencie pojawienia się zawodowstwa.

Bibliografia

1. Babiński G.: Pogranicze etniczne, pogranicze kulturowe, peryferie. Szkic wstępny problematyki, [w:] A. Sadowski (red.), *Pogranicze. Studia społeczne*, t. IV, Białystok 1994.
2. Bauman Z.: *Spółczesność w stanie obłąkania*, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2006
3. Caillois R.: *Ludzie a gry i zabawy*, [w:] tenże, *Żywioł i ład*. PIW, Warszawa 1973.
4. *Cyberpunk 2020*, Polska edycja, Wydawnictwo „Copernicus”. Warszawa 1995.
5. Dibbell J.: *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, The Perseus Book Group, New York 2007.
6. Filiciak M.: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
7. Fine G.A.: *Shared fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. The University of Chicago Press, Chicago 2002.
8. Garreau J.: *Radykalna ewolucja. Czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?* Prószyński i S-ka, Warszawa 2007.
9. Geertz C.: *Interpretacja kultur. Wybrane eseje*. Wydawnictwo UJ: Kraków, 2005.
10. Jenkins H.: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
11. Kołodziejczyk M.: *Wojownik*. „Polityka” nr 33 (2769), 14.08.2010.
12. Harraway D.: *Manifest cyborgów i pęknięte tożsamości*, [w:] *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 2, wybór i opracowanie A. Jasińska-Kania, L.M. Nijankowski, J. Szacki, M. Ziółkowski, Scholar, Warszawa 2008.
13. Huizinga J.: *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Czytelnik, Warszawa 1985.
14. Mackay D.: *The Fantasy Role-Playing Game. A new performing art*, McFarland& Company Inc., Jefferson 2003
15. McLuhan M.: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004.
16. Radkowska-Walkowicz M.: *Od Golema do Terminatora. Wizerunki sztucznego człowieka w kulturze*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
17. Szacki J.: *Historia myśli socjologicznej*. Wydanie nowe. PWN, Warszawa 2005.
18. Szeja J. Z.: *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Rabid, Kraków 2004.
19. Toepflitz K.T.: *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Czytelnik, Warszawa 1986.

20. Urbańska-Galanciak D.: Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
21. Wojakowski D.: Polacy i Ukraińcy. Rzecz o pluralizmie i tożsamości na pograniczu. Nomos, Kraków 2002.
22. Wojakowski D.: Swojskość i obcość w zmieniającej się Polsce. Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2007.

Abstract

The main aim of this paper is drawing an attention on fact, that virtual worlds are not only effects of human interactions but more and more often their elements spread to the real world. The term which can be helpful in describing this process is Grzegorz Babiński's wide definition of borderland. In his conception the borderland is a symbolic sphere. It is a social space unconnected with specific historical area and a contact between communities unconnected with specific territory. This perspective suits perfectly such phenomenon as World Wide Web. In the most distinctive way this borderland between two worlds can be seen in massively multiplayer role playing games sessions. Those games are virtual worlds *par excellence* with their geographical sites, cities and organizations.

The situation of player is liminal in three ways. He is not only as human being (according to Clifford Geertz's conception) an uncomplete animal filling it's lacks with culture, but also - as Joel Garreau writes - a cyborg - a fusion of organic matter and technology due to his interacting with electronic devices. A cyborg is realization of dream of having supernatural powers, which is as old as humanity itself. Although creating real film-like cyborg is not possible yet, thanks to computer games one can be a superhero - in the virtual way. The third manifestation of borderland between real and virtual world is influence which players have on the virtual world and themselves using their in-game representatives - avatars and reflexive affection of game world at the real one such as moving the in-game relationship to it world and selling virtual artifacts or virtual people for the real money.