

8

CYBERNETYCZNA TWÓRCZOŚĆ LUDOWA KOMPUTEROWE GRY FABULARNE – ROZRYWKA CZY WSPÓŁCZESNA FORMA SZTUKI?

DOMINIK PORCZYŃSKI

Wstęp

Przemiany we współczesnej kulturze napędzane przez rozwój mediów elektronicznych poddają w wątpliwość kategorie, które były dotychczas używane do opisu społeczeństwa oraz jego wytworów, a w szczególności sztuki. Tematem podejmowanym w tekście będzie zbliżenie się kategorii nieformalnej grupy społecznej, gry oraz sztuki, które jest zauważalne w kontekście formujących się nowych społeczności internetowych. Zbliżenie to jest charakterystyczne dla społeczności tradycyjnych, jednak związane z nowoczesnymi mediami rozpatrywane będzie na przykładzie użytkowników MMORPG. Skrót ten oznacza *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* i odnosi się do wirtualnych, fantastycznych światów, dostępnych za pośrednictwem Internetu, w których wchodzi w interakcję między sobą oraz z sztucznie wytworzonym środowiskiem ludzie za pośrednictwem stworzonych według reguł programu postaci – awatarów. Specyfika świata gry sprawia, że pewne zjawiska pojawiające się w świecie rzeczywistym ujawniają się w nim szczególnie intensywnie. Zostanie dokonana analiza nieformalnych grup społecznych z naciskiem na ukazanie tych ich cech, które badacze łączą ze społecznościami tradycyjnymi, plemionami, by następnie przedstawić przemiany zachodzące w sztuce, które również z tymi strukturami społecznymi są kojarzone. Wszystko to ma na celu wskazanie, że gry sieciowe oprócz elementów ludycznych i ewazyjnych posiadają także aspekty społeczne oraz estetyczne. W tekście pojawiać się będą odniesienia do RPG – *Role Playing Games*, w Polsce funkcjonującymi pod nazwą gier fabularnych, które są rozrywką opierającą się na wspólnej interakcji osoby prowadzącej – arbitra, spełniającego rolę narratora, budującego rodzaj opowiadania w wyobrażonym świecie, którego bohaterami są wyimaginowane postacie, których poczynaniami kierują gracze. Ponieważ MMORPG powstało na bazie tych gier, w odniesieniu do nich będę często używał sformułowania „klasyczne gry fabularne”.

Młodzi dzicy

Podjmując próby opisu zmieniającej się rzeczywistości społecznej, badacze coraz częściej odnoszą się do terminologii stosowanej początkowo przez etnografów czy antropologów w odniesieniu do społeczności tradycyjnych. Można się zastanawiać, czy jest to przejaw istnienia we współ-

czesnym społeczeństwie zjawisk, występujących również we wspomnianych strukturach lub też jedynie z braku odpowiednich terminów zapożyczają się tę terminologię do opisu grup specyficznych dla kultury euroamerykańskiej drugiej połowy XX i początku XXI wieku, różnych jednak od desygnatów przypisanych tym tradycyjnym pojęciom. Jednym z tych zapożyczonych pojęć jest plemię. Odwołując się do przytaczanej przez Jamesa Clifforda sytuacji indiańskiej społeczności, Mashpee Wampanoag i problemów z uznaniem jej przez władze federalne za plemię można stwierdzić, że nawet tak zakorzenione w naukach społecznych pojęcia mogą stawiać problemy w przypadku posługiwania się nimi, w odniesieniu do tradycyjnie przypisanego desygnatu. Jak stwierdza Clifford, historycznie pojęcie plemienia używane było tendencyjne i zawartość jego zmieniała się w zależności od potrzeb (2000: 363). Pojęcie było sformułowane przez białych i służyło raczej ich interesom. Jak się zdaje, istotniejsza jest świadomość członków danej kultury uczestniczenia w jakiejś wyodrębnionej wspólnotce (tamże: 369).

Mashpee to plemię, którego odtwarzana na podstawie dokumentów historia sięga przynajmniej XVII wieku (stąd zainteresowanie antropologa takiego, jak Clifford nie jest niczym niestosownym). Jednak, jak pisze Barbara Fatyga, ponieważ tradycyjnych, marginalizowanych plemion już w zasadzie nie ma, antropologowie zaczęli szukać ich odpowiedników w społeczeństwach współczesnych (1996). Stwierdza ona, że za takich współczesnych dzikich można uznać młodzież, o czym świadczą cechy takie, jak społeczna marginalizacja, izolacja oraz pewna egzotyka przede wszystkim odnosząca się do subkultur. Problem polega na tym, że takie ujęcie było adekwatne do momentu pojawienia się w Polsce i dalszego rozwoju Internetu. Prawdą jest, że młodzież przed ukończeniem 18. roku życia nie ma pełni praw – jest izolowana, ale może w pełni funkcjonować w środowisku wirtualnym (często nielegalnie). Postrzeganie zachowania ludzi młodych jako egzotycznego jest z kolei wytłumaczalne z perspektywy rodzica niechającego bądź niebędącego w stanie nauczyć się obsługi komputera czy Internetu. Ponieważ takie jednostki istnieją, z pewnymi zastrzeżeniami można propozycje Fatygi przyjąć. Pytanie jednak, czy dychotomizacja społeczeństwa na starych i młodych jest nadal uprawniona? Autorka stwierdza, że przede wszystkim subkultury można traktować jako plemiona, odróżniające się symbolami, terytorium, itd. Ma ona wiele racji, jednak inni badacze zwracają uwagę na przemiany, które w ostatnich latach w subkulturach zaszły.

Można się tutaj odnieść do terminów „nowoplemiennosc” wprowadzonego przez Michela Maffesolego oraz „postsubkultura” sformułowanego przez Davida Muggletona. Pierwsze z nich miało na celu opisanie współczesnych grup społecznych, godzących nowoczesną potrzebę indywidualności z jednoczesną realizacją potrzeby przynależności. Jednostka bytuje w luźno powiązanej strukturze, „mgławicy uczuciowej”. O przynależności do grupy stanowi po prostu czerpanie przyjemności z bycia razem. Potwierdzeniem swojego uczestnictwa w społeczności są również symbole, na przykład ubiór, przy czym stanowi on raczej kostium sceniczny – człowiek może go zmienić w miarę potrzeby. Współcześnie, jednostka przeskakuje z jednej grupy do drugiej, jeśli tylko ma na to ochotę (Maffesoli 2008: 122–123). Pomimo, że grupy powstają w jakimś celu, to staje się on drugorzędny, wręcz niepożądany, bowiem jego osiągnięcie może zakończyć funkcjonowanie grupy i przyjemność czerpaną ze wspólnej interakcji. Pomysł na grupę, jej stwarzanie jest sprawą najdonioślejszą, jest przejawem potencjału twórczego ludzi (tamże: 151).

Zygmunt Bauman, przeciwstawiając tradycyjne plemiona tym nowoczesnym, zwraca uwagę na ścisłe kryteria przynależności do tych pierwszych, określane przez odpowiednie struktury (starszyzna, rytuał). Bycie członkiem nowoplemienia zaczyna się w momencie stwierdzenia przez jednostkę, że się w nim po prostu jest. Jego istnienie jest związane z demonstrowaniem przez pewną grupę osób symboli plemiennych (ubiór, muzyka, granie w tę samą grę), a kończy wraz z zaniechaniem tego (1995: 283–285). Jedyną strukturą regulującą to, czy ktoś do nowoplemienia będzie należał, jest rynek (1996: 117). Po prostu kogoś może nie być stać na zdobycie symboli plemiennych. Odnosząc się do stwierdzenia najwyższego wodza Wampanoag, że nikt nie będzie dyktował, czy Mashpee jest plemieniem, czy nie (Clifford: 369), być może samo poczucie wspólnoty i posia-

danie symboli, wokół których członkowie się gromadzą wystarczy, by osoby grające w MMORPG uznać za swoiste nowe plemię. Stawanie się członkiem „plemienia” *World of Warcraft* jest dość łatwe – wystarczy zakupić grę i opłacić miesięczny abonament, jest to symboliczne ukazanie swojego członkostwa. W tym momencie zauważa się specyfikę baumanowskiego „plemienia rynkowego” – nie każdy jest w stanie te pieniądze wyłożyć. Do tego kwestia przynależności jest stopniowalna. Funkcjonując w świecie gry, można stać się członkiem jednego z klanów zrzeszających graczy, tutaj jednak regulacje uczestnictwa prowadzi przywódca (worldofwarcraft.com...: 2010), czyli następuje zbliżenie do klasycznie ujmowanego plemienia. Wygląda na to, że istnieje pewne kontinuum, którego stopniowalność jest równoznaczna ze zwiększaniem mocy neotrybalizmu.

Przytaczając ten przykład należy stwierdzić, że na powstawanie takich efemerycznych tworów, mgławic uczuciowych bez wątpienia wpływ ma rozwój mediów. Powszechny dostęp do telewizji, a przede wszystkim Internetu daje możliwość wyboru wielu wariantów uczestnictwa w kulturze, przynależności do jednej bądź wielu spośród tysięcy grup, bądź stworzenia własnej. David Muggleton opisuje to zjawisko w odniesieniu do przemian zachodzących w klasycznych subkulturach młodzieżowych. Płynna rzeczywistość przełomu wieków odzwierciedla się w rozmyciu granic w ostro niegdyś zarysowanych różnicach między skinheadami, punkami czy metalami. Mając dostęp do wielu źródeł danych, można zaadaptować wzory kulturowe do swoich potrzeb, dokonać *bricolage'u*, uszczknąć z każdego z nich tyle, ile potrzeba, by zaakcentować swój indywidualizm, a jednocześnie ukazać przynależność do którejś z grup (2004). Pojawianie się sezonowych mód na dany rodzaj muzyki, a co za tym idzie, tymczasowe zwiększanie się szeregów danej subkultury, może być tego przejawem. Dla młodych ludzi, którzy stają się na chwilę punkami czy hip-hopowcami nie jest ważna historia ruchu czy jego ideologia, lecz wyłącznie zewnętrzne atrybuty, takie jak strój i muzyka.

Efemeryczne grupy rozrastające się na fali popularności danej gry komputerowej i zanikające wraz z jej dezaktualizacją bądź pojawieniem się nowego hitu są również dobrym przykładem. Potrzeba uczestnictwa, bycia członkiem jakiejś grupy jest zauważalna. Obok osób autentycznie zainteresowanych danym programem pojawiają się osoby, które grają z ciekawości, bądź dla towarzystwa, czy też ze względu na to, że inni grają. Tworzenie się i rozrastanie w Internecie takiej społeczności przypomina zaproponowane przez Erica Zimmermana, a dalej analizowane przez Ryszarda Kluszczyńskiego, typy interaktywności, a w szczególności jeden z jej typów nazywany meta-interaktywnością (Kluszczyński 2010: 173–174). Termin ten odnosi się do praktyk interaktywnych realizowanych w sferze publicznej. Kluszczyński zwrócił uwagę na jej powiązanie z rozbudowującymi się sieciami, skupiającymi wokół siebie zróżnicowane grupy uczestników oraz rozwijającymi rozmaite praktyki partycypacyjne. Sferę kultury popularnej, którą ta meta-interaktywność obejmuje nazywa się „kulturą uczestnictwa”. Henry Jenkins określa ją mianem współczesnej, opierającej się na nowych technologiach medialnych, wersji kultury ludowej (tamże). Pomimo pewnych różnic związanych z istotą tej działalności, grupy zawiązywane w ramach portali społecznościowych, pasjonaci kina, klany skupiające graczy *World of Warcraft* czy grupy realizujące działania artystyczne funkcjonują w sieci bardzo podobnie. Kultura partycypacji jest zatarciem granicy między głównym nurtem kultury i kulturą alternatywną. W Japonii to zjawisko widoczne jest od dawna. Wytwory fanów mogą być formą nacisku, zachęty czy aluzji adresowanej do twórców kultury popularnej (Filiciak 2006: 172).

Przystępując do opisu gier MMORPG, zetknąć się można z podstawowym problemem: jak określić zbiorowość osób zaangażowanych w ten typ działalności. Gary Alan Fine, badając na początku lat 80. grupy graczy gier fabularnych, określił ich jako „miejską subkulturę rozrywkową” (2002: 1), zaś Daniel Mackay jako „subkulturę festiwalową” w odniesieniu do zwyczaju organizowania konwentów (2001: 69). Moim zdaniem nazwy te jednak są nieadekwatne do zjawiska, które opisują. Pomimo, że samo pojęcie subkultury odnosi się po prostu do pewnego fragmentu społeczeństwa wraz z jego kulturą, kojarzy się ono przede wszystkim z grupami kontestacyjnymi i zawiera w sobie element ideologii tych grup (Pęczak 1994: 4). Stąd najczęściej odnosi się je do „klasycznych”

subkultur młodzieżowych, takich jak skinheadzi czy punki. Jednak, jak to było wcześniej napisane, przemiany we współczesnej kulturze doprowadziły także do przewartościowania pojęcia subkultury i w świadomości wielu osób przynależność opiera się tylko na manifestowaniu pewnych elementów ubioru i słuchaniu konkretnych gatunków muzyki. Uczestnictwo w grze jest przede wszystkim czerpaniem przyjemności z niej i obcowaniem z ludźmi o podobnych odczuciach. Wytwarza się więź emocjonalna. Oparcie się na relacjach uczuciowych jest bliskie pojęciu wspólnoty analizowanemu przez Tönniesa (1988). Globalna wioska wytwarza sytuacje specyficzne, w których bardziej intymną więź można rozwijać z osobą z drugiej półkuli niż z sąsiadem w bloku. W sieciowej grze fabularnej można stworzyć grupę, w której uczestnicy będą się poruszać. U jej podstaw może leżeć pragmatyzm bądź sympatia. W takiej zbiorowości interakcje mogą być luźne lub zażyłe, ale jednostka może równocześnie utrzymywać luźny kontakt z dziesiątkami innych osób i w końcu przejść do innej grupy bądź stworzyć nową. Na większości oficjalnych stron poświęconych grom znajduje się zakładka „Społeczność”, która ukazuje, jak rozbudowaną strukturą jest gra wraz z wszystkimi aspektami jej dotyczącymi. Na tę społeczność składa się wiele milionów graczy – 11,5 mln osób grających w *World of Warcraft* (WoW) (us.blizzard.com...: 2010) – twórcy, dziennikarze, handlowcy oraz wiele innych osób szukających inspiracji do swojej działalności w sferach związanych z grą.

Staje się tym samym widoczne, że badanie MMORPG może być prowadzone na różnych płaszczyznach, społecznościowej – makro, gdzie kontakt między poszczególnymi graczami jest znikomy i płaszczyźnie mikro, gdzie możemy zauważyć faktyczne oznaki neotrybalizmu.

Sztuka ludowa

Analizując grupy wyodrębniające się we współczesnym społeczeństwie, badacze odnoszą się często do kategorii estetycznych. Maffesoli pisze o przejawie twórczości odzwierciedlającym się w powoływaniu kolejnych grup. Przyrównuje on proces tworzenia *formy społecznej* do powstawania *formy artystycznej*. Zarówno pierwsza, jak i druga powstaje z pewnych fragmentów, wycinków, pierwsza – faktów bieżącego życia, druga – zjawisk rzeczywistych i fantastycznych. Maffesoli podsumowuje ten proces stwierdzając, iż można przyjąć, że życie jest wielkim, zbiorowym dziełem sztuki (2008: 129). Muggleton zajmował się estetyką, analizując ubiór członków subkultur, który stanowi środek wyrazu, ekspresji indywidualności (2004: 75). Ponieważ warstwa ideologiczna nie odgrywa takiej roli, jak kiedyś i dana jest możliwość wyboru grupy przynależności z szerokiego ich wachlarza, to wyborem tym kieruje uczucie. Jednostka wybiera grupę, która jej odpowiada pod względem estetycznym, emocjonalnym, hedonistycznym.

Elementy symboliczne będące wytworami tych grup można rozpatrywać w kategoriach estetycznych (bądź anty-estetycznych). Nieraz potrzeba ekspresji rozwija się w autentyczną sztukę. W największym stopniu było to widoczne w subkulturze hippisów. Ideologię tej grupy cechowała potrzeba wolności, nieskrępowanej ekspresji, która widoczna była także w ubiorze, zachowaniu oraz wytworach materialnych oraz symbolicznych. Podążając za postulatem artysty awangardowego Josepha Beuysa twierdzącego, że każdy jest artystą, hippisi własnoręcznie przyozdabiali swoje rzeczy, ubrania, samochody (Volkswagen Transporter pomalowany w kwiaty jest swoistym symbolem tego okresu, zaraz obok pacyfki). Jaskrawe, zawile wzory będące przywołaniem narkotycznych wizji, wszechobecne w artefaktach związanych z tą subkulturą, widoczne były na strojach, plakatach oraz okładkach płyt. W obrębie tej subkultury zatracony został podział na artystę i odbiorców, bo twórcą mógł być każdy. Takie zbliżenie tych dwóch kategorii zaczyna przypominać pewne zależności charakterystyczne dla kultury ludowej.

Ksawery Piwocki zwraca uwagę na różnice w pozycji artysty w obrębie kultur tradycyjnych i rozbudowanych struktur polityczno-gospodarczych. Jednolita sztuka przypisywana była tym pierwszym, zaś w miarę powstawania coraz bardziej skomplikowanych społeczeństw, pojawienia się klas i warstw, sztuka ulegała specjalizacji (1980: 5). W społecznościach tradycyjnych „*twórcą*,

wykonawca i odbiorca są bardzo do siebie zbliżeni i rzadko powstają konflikty między «artystą» i jego klientelą, czy to będzie pisankarka, wycinankarka, czy hafciarz góralskich portek” (tamże: 17). Człowiek wzrastał w ściśle określonej estetyce, trwałej i niezmiennej. Co więcej, każdy mógł wykonywać piękne przedmioty w zależności od potrzeby, a ich realizacja była związana z kwestią uczucia – sprawiało przyjemność (tamże; Jackowski 2002: 279 – 280). Pojęcie sztuki ludowej zawiera w sobie w zasadzie wszystkie artefakty tworzone przez ludzi dla siebie, a także wyroby przytaczanych „specjalistów”, przy czym jeszcze w początkach XX wieku nawet najbardziej utalentowane jednostki nie były uważane za artystów (tamże: 278). Sztuka społeczności tradycyjnych bardzo długo za sztukę nie była uważana i dopiero zainteresowanie ze strony artystów awangardowych na początku XX wieku zmieniło ten fakt (Clifford: 215).

Dzieło sztuki jest silnie związane z formacją kulturową, w której powstaje, stąd kluczem do jego interpretacji jest kontekst autorstwa (Geertz 2005: 124). Wracając do przykładu hippisów, ich kolorowe faliste linie nie są niczym innym, jak odniesieniem do halucynacji spowodowanych LSD, istotnym składnikiem ich kultury. Czy więc coraz bardziej powszechne stosowanie komputerów, urządzeń elektronicznych w twórczości również symbolizuje cechy kultury współczesnej? Sztuka bez wątplenia reaguje na nowe zjawiska społeczne i z nich czerpie inspiracje. Projekty takich artystów jak Paul Sermon czy grupy Blast Theory są niewątpliwie komentarzem, dotyczącym rozwoju społeczności internetowych (Kluszczyński: 290). Opierając się na masowych grach sieciowych, wciągają w wydarzenie dziesiątki osób. *Liberate Your Avatar* (2009) Paula Sermona miało na celu stworzenie sytuacji, w której prawdziwi ludzie oraz ich wirtualne awatary z gry *Second Life* mogą spotkać się we wspólnej przestrzeni. *Rider Spoke* (2007) Blast Theory to gra miejska rozgrywana z pomocą roweru, przenośnego komputera oraz Internetu. Zdaje się, że stwierdzenie Marshalla McLuhana, że gry to zbiorowa i popularna forma sztuki jest jak najbardziej uzasadnione (2004: 309). Autor ten stwierdza również, że charakter gry jest ściśle powiązany ze środowiskiem, w jakim powstała, co w pewnym stopniu koresponduje z przytaczaną wyżej, kilkanaście lat młodszą teorią Geertza o odzwierciedlaniu specyfiki danej kultury w jej wytworach artystycznych. Uczestniczyć w grze może w zasadzie każdy. W efekcie przemian kulturowych oraz dzięki postępowi technologicznemu w sieci każdy może być artystą. Czy wobec tego są podstawy, by fabularne gry sieciowe uznać za rodzaj działalności artystycznej?

Gry MMORPG jako sztuka, gracze jako twórcy

Specyfiką wielu współczesnych dzieł sztuki jest wzrost ich interaktywności. W coraz większym stopniu odbiorca może wpływać na dzieło sztuki, które niegdyś przeznaczone było wyłącznie do oglądania. Można się upierać, że tak naprawdę każde dzieło jest interaktywne. Roman Ingarden zwracał uwagę, że proces tworzenia dzieła nie kończy się na działalności autora, lecz widząc, wchodząc w interakcje z obiektem estetycznym, dokonuje jego rekonstrukcji, a także uzupełnia o własne przeżycia (2005: 4), jednak prawdziwa, zauważalna interaktywność zauważalna jest dopiero w dobie mediów cyfrowych (Kluszczyński: 173 – 175). Charakterystyczna dla sztuki interaktywnej jest zmiana roli artysty i odbiorcy. Ten pierwszy jest nie tyle twórcą obiektu estetycznego, lecz jego zadanie polega na stworzeniu środowiska, w którym będzie on stworzony przez przystosowanego do wymagań współczesnej sztuki odbiorcę. Przypomina to tezę zawartą w eseju Rolanda Barthesa pt. *Śmierć autora* (1999). Przypisuje on istotną rolę czytelnikom jako ostatecznym interpretatorom tekstu. Widoczna jest tutaj cecha wspólna z interaktywnym dziełem sztuki: odbiorca w trakcie interakcji sam staje się poniekąd twórcą. To zbliżenie dwóch biegunów doznania estetycznego jest nawrotem do sposobu funkcjonowania sztuki w społecznościach tradycyjnych, jednak u podstawy kontekstu, w którym do tego zdarzenia dochodzi stoi nie kultura (lasowiacka, Jorubów czy Abelamów), lecz projekt artysty. W grze MMORPG graficy, programiści, projektanci stwarzają środowisko, które jest punktem wyjścia do działań odbiorców – graczy. Już sam stworzony wirtualny świat

może być przedmiotem badań estetyki. Strona wizualna, muzyka oraz scenariusz są elementami, które od lat są analizowane w obrębie innych dziedzin sztuki. Świat gry Daniel Mackay nazywa w odniesieniu do klasycznych gier fabularnych „wyobrażonym środowiskiem rozrywkowym” i jest to „fikcyjna przestrzeń, zmienna w czasie podobnie jak realnie istniejące miejsca, o której informacje upowszechniane są za pośrednictwem wielu mediów (...), z których każde w relacji do innych składają się na rozwój, historię oraz stan tej przestrzeni” (2001: 27).

Na świat gry składają się terytoria, osady oraz sterowane przez komputer postacie – niektóre przyjazne bądź neutralne (NPC – Non Player Character), niektóre wrogie. Wszystko to jest punktem wyjścia do działań gracza. Poprzez interfejs, gra MMORPG daje możliwość interakcji z komputerem oraz innymi ludźmi, umożliwiając stworzenie dzieła sztuki performatywnej analogicznej do happeningu, performance’u czy przedstawienia teatralnego. Jak pisał Huizinga, to przede wszystkim sztuki performatywne mają cechy wspólne z grą czy zabawą (1985: 236).

Uczestnictwo w ramach powszechnie uznanej estetyki jest cechą wspólną z kulturą ludową. Istnieje możliwość wyboru świata gry i jest to cecha neotrybalizmu, jednak wstępując do świata, osoba godzi się na funkcjonowanie w ramach zasad ustalonych przez twórców. Wybiera postać, którą będzie reprezentować, ale tylko taką, jaką przewidują twórcy. Alternatywą jest zmiana gry. Jeśli komuś nie odpowiada komiksowa sceneria *World of Warcraft* bądź chciałby grać mrocznym elfem (przekształcenie wprowadzonego przez Tolkiena do kultury popularnej elfa: czarnoskóry i zły), nieistniejącym w wyobrażonym środowisku rozrywkowym tej gry, może zacząć grać w *Lineage 2*.

Działanie za pośrednictwem swojego awatara w świecie gry daje możliwość stworzenia pewnej krótkiej opowieści. Punktem wyjściowym mogą być questy, czyli zadania do wykonania zlecane przez NPC, najczęściej trywialne, ale akceptowane przez większość graczy (Filiciak 2006: 59). Zaangażowanie w tworzenie historii swojej postaci i świata gry staje się namiastką sztuki performatywnej oraz (gdyby oczywiście spisywać na bieżąco wszystkie wydarzenia, w których bierze się udział) literatury. Według Jerzego Szeji gra fabularna jest rodzajem interaktywnej opowieści – częściowo odtwarzanej z przygotowanego scenariusza, częściowo powstającej na sesji (2004: 13). Elementy tej definicji, takie jak „opowieść” oraz „scenariusz” znowu przybliżają gry fabularne do dziedzin sztuk performatywnych oraz literatury. Jakkolwiek można się zgodzić na to w odniesieniu do klasycznej gry fabularnej, to w przypadku MMORPG należy przyjąć ją z pewnymi zastrzeżeniami. Jak na razie, elektroniczna wersja takiej gry nie posiada możliwości wpływania na świat, jak tradycyjna. Przykładowo, w obawie przed graczami nieprzestrzegającymi niektórych zasad w miastach istniejących w świecie gry twórcy wyłączyli możliwość posługiwania się bronią (*Lineage 2*). Ma to przeciwdziałać zabijaniu w tych miejscach graczy, a zwłaszcza sterowanych przez komputer NPC, ważnych ze względu na przebieg zabawy. W tradycyjnym RPG byłoby to niemożliwe. Jakkolwiek zaatakowanie niewinnej osoby byłoby niemoralne, to prowadzący rozgrywkę, który jednak wprowadziłby takie obostrzenie, naraziłby się na ostracyzm. Wynika z tego, że nie-elektroniczna gra fabularna z jednej strony może być bardziej realistyczna, zaś z drugiej daje o wiele większe możliwości związane z fabułą.

Aspektem twórczym w MMORPG jest niewątpliwie proces tworzenia postaci, swojego awatara, wybór jego wyglądu, profesji oraz cech. W klasycznych grach fabularnych wygląd należy opisać werbalnie, niektórzy postać rysują, czasami adaptują obrazek stworzony przez jakiegoś artystę i mówią „tak wygląda moja postać”. Przewagą gier komputerowych jest możliwość zobaczenia swojej postaci, obserwowanie jej działań, jednak, jak to było wspomniane, ich wygląd zawęży się do typów ustalonych przez grafików.

Rozwój postaci, będący efektem zdobywania doświadczenia w świecie gry, jest również aspektem twórczym, który jednak nosi cechę kompromisu między zamierzeniami gracza a możliwościami oferowanymi przez program. Przykładowo, w *Lineage 2*, analizując dostępne rasy postaci, którymi możemy grać, spośród ludzi, krasnoludów, elfów, orków i kamaeli, decydujemy się na grę człowiekiem. Następnie możemy zdecydować się na postać dobrze rozwiniętą fizycznie, walczącą bronią, bądź posiadającą zdolności magiczne. Życie postaci w świecie gry polega na wykonywaniu

różnych zadań, walce z potworami, sukcesy są umownie nagradzane „punktami doświadczenia” i czasami pieniędzmi lub przedmiotami. Można kierować postępowaniem awatara tak, by początkujący ludzki mag (*Human Mystic*), po wykonaniu trudnego zadania udowodnił swoją gotowość awansu na wyższy szczebel hierarchii i stania się czarodziejem (*Wizard*) bądź klerykiem. O ile ten pierwszy specjalizuje się w rzucaniu zaklęć ofensywnych, niszczących przeciwników, to ten drugi leczy rany i jest chętnie widziany w każdej drużynie. Po jakimś czasie i zdobyciu dużej ilości doświadczenia, jeśli gracz zdecydował się grać czarodziejem, może zostać nekromantą, czarownikiem (*Sorcerer*) lub czarnoksiężnikiem. W ten proces jest wpisana jakaś historia, wszystkie działania mające na celu osiągnięcie zamierzonych korzyści trwają dziesiątki godzin. W tym czasie gracz wykonuje ogromną ilość czynności i zwiedza duże połacie świata gry. Jak się będzie w tym czasie zachowywał czy ulegnie immersji, będzie postępował zgodnie z regulaminem i niepisanymi zasadami wirtualnego *savoir-vivre*, zależy tylko od niego. Istnieją tzw. serwery RPG, na których sposób gry jest poddany pewnym ustaleniom, zaczyna on przypominać tworzenie opowiadania, w którym uczestniczą wszyscy gracze i zbliża się do klasycznego odpowiednika MMORPG. Postać jest nie tylko tworzona zgodnie z mechaniką programu, ale uczestnik jest zobowiązany do wymyślenia jej historii, życiorysu, tego, co domyślnie robiła przed włączeniem się do rozgrywki (murloc.fora.pl...: 2010).

Do wyglądu postaci przywiązuje się istotną uwagę, jest w końcu reprezentacją gracza w świecie wirtualnym. Na witrynie internetowej www.lineage2.com znajdujemy coś w rodzaju wirtualnej przymierzalni. Można zorientować się, jak awatar wyglądać będzie w danym kostiumie/zbroi. W grze *World of Warcraft* istnieje możliwość pójścia do fryzjera i ułożenia dowolnej fryzury (oczywiście spośród zaprojektowanych przez grafików).

Na jednym z forów Rzezim (pseudonim) pisze: „*ja jestem strasznie wrażliwy na wygląd mojej postaci, często nawet jak wiem że ta zbroja jest lepsza a brzydka, to wezmę gorszą, ale ładniejszą. Często tworząc postacie, po ich stworzeniu mam wyrzuty że wybrałem zły kolor włosów, że oczy są jakieś sztuczne itp.*” (pisownia oryginalna) (forum.lineage2.com.pl...: 2010). Tak jak w rzeczywistości ubiór jest środkiem ekspresji własnej osobowości, tak tę samą funkcję spełnia w grze, przy czym w środowisku wirtualnym można dostosować także budowę ciała, kolor włosów, oczu, a także rasę w sensie fantastycznym – postać może być człowiekiem, elfem, orkiem, itd. Jest to wirtualna realizacja potrzeby przeskoczenia swojego człowieczeństwa, stania się herosem, zbliżenia się do boskości poprzez uzyskanie wyidealizowanego wyglądu oraz mitycznych mocy. To, co dotychczas można było sobie tylko wyobrażać, co pojawiała się w literaturze fantastycznej i komiksach (Garreau 2005), można zrealizować w sytuacji zbliżonej do rzeczywistości. Jeśli przyznać zaś rację McLuhanowi, że gra odzwierciedla charakter społeczeństwa, to elementy agonu, współzawodnictwa, dążenia do tego, by postać stawała się potężniejsza, są tego przejawem. Nie chodzi przecież o samo uczestnictwo w grze, gracze chcą mieć wyższy poziom doświadczenia, rzucać potężniejsze zaklęcia, posiadać jak najlepszą broń, itd. Parcie na sukces, wyścig szczurów – te epitetety są przydawane współczesnemu, kapitalistycznemu społeczeństwu. Posiadanie potężnej zbroi budzi respekt, a o to też chodzi. W towarzyskiej grze gracze nawzajem się wspierają, zależy im na utrzymaniu przy życiu towarzyszy (w swoim własnym również interesie), chcą by wszyscy się rozwijali, ale równocześnie chcą być choć trochę lepsi od swoich kolegów. Jackowski przytacza sytuację rozwoju sztuki ludowej w drugiej połowie XIX wieku, w której coraz bardziej chodziło o pokazanie własnej pozycji materialnej, co przekładało się na wzbogacenie ubioru. W przyjętym systemie kulturowym chodziło o pokazanie się, że jest się takim jak inni, tylko lepszym (2007: 23).

Na wygląd przekładają się również kompleksy i uprzedzenia przeniesione ze świata rzeczywistego. W wątku rozpoczętym przez Rzezima, dotyczącym wyglądu postaci, dyskutanci wyrażają opinie o tym, kim lubią grać, jakie awatary im się podobają, a jakie nie i dlaczego: „*faceci human mistic mają strasznie pedalskie gęby czy krasnale – tylko i wyłącznie kobieta, w zasadzie dziewczynka tylko mi tu od pedofili nie wymyślać*” (pisownia oryginalna) (forum.lineage2.com.pl...: 2010). *Lineage 2* jest utrzymany w estetyce japońskiego anime. Postacie są wyidealizowane, piękne i młode,

co też spotyka się z krytyką osób mających inne koncepcje postaci: „*jestem rozczarowany, że mój groźny elfi mistyk wygląda jak wystraszony chórzysta i z tego co słyszałem, zawsze będzie tak źle*”, pisze gracz posługujący się nickiem Macros the Black. Trochę dalej stwierdza, że gra w początkowej fazie jest nudna, dopóki przez przypadek nie dociera do ogromnego miasta: „*pomyślałem, że to miasto wygląda świetnie! Pomimo opóźnień spowodowanych nawalem tych wszystkich osób próbujących coś sprzedać, tak, że ledwie da się chodzić ulicami...*” (pisownia oryginalna) (boards.lineage2.com...: 2010). Na pierwszy rzut oka wydaje się, że atmosfera gry jest podniosła, jednak im więcej czasu się nad nią spędza, tym więcej widać rozładujących napięcie akcentów. Przykładem są rzeczne krasnoludzkie kobiety, które w przeciwieństwie do innych postaci mają zdecydowanie bajkowy wygląd. Przypadkowe spotkania czy znaleziska ubarwiają rozgrywkę i skłaniają graczy do realizacji czegoś, co można nazwać happeningami w wirtualnym świecie. Bardzo często występują groteskowe sytuacje: na przykład mroczne elfy w czerwonych czapkach św. Mikołaja walczą na śmierć i życie z potworami (prawdopodobieństwo wystąpienia takiej sytuacji zwiększa się w okolicach świąt Bożego Narodzenia). Wygląd i wyjątkowość jest tak ważna, że gracze w celu zdobycia wyróżniających ich wirtualnych artefaktów podejmują ryzykowne (oczywiście w świecie gry) przedsięwzięcia.

Wcielanie się w fantastyczną postać jest związane z chęcią realizacji swoich potrzeb niemożliwych w świecie rzeczywistym. Może to mieć cechy katartyczne. Sztuka prymitywna jest bardzo często ucieczką od przytłaczającej rzeczywistości w wymyślone światy. Zamiast przekształcać przyziemną rzeczywistość, daje możliwość chwilowego od niej wytchnienia (Piwocki 1980: 12). Bauman stwierdza, że sztuka w epoce ponowoczesnej daje możliwość chwilowego bytowania w świecie zrozumiałym jednostce w przeciwieństwie do zagmatwanej rzeczywistości (2000: 240). W istocie świat wirtualny daje się dość szybko ogarnąć. Pomimo skomplikowanej często strony mechanicznej związanej z rozwojem postaci, jego aspekt społeczny jest łatwy do zrozumienia. Wiemy, kto jest naszym sojusznikiem, kto wrogiem, co można robić, a czego nie należy. Socjalizacja, zwłaszcza po zaprzyjaźnieniu się z bardziej doświadczonymi graczami postępuje szybko.

Jednym z elementów składających się na strukturę społeczną wirtualnego środowiska są gildie zrzeszające od kilku do kilkudziesięciu postaci, posiadające swoją hierarchię, siedzibę oraz symbole. Oprócz faktu posiadania odpowiedniej nazwy jest także możliwość (a nawet konieczność) zaprojektowania jej herbu. W ten sposób powstaje wizualny wyznacznik przynależności. W *Lineage 2* herb jest widoczny pod statusem postaci – jej imieniem i oznaczeniem kondycji, który wyświetla się nad awatarem. W *WoW* jest zaś nawet możliwość zaprojektowania szaty (rodzaj średniowiecznej tuniki herbowej noszonej przez krzyżowców na pancerzu) z herbem, którą noszą postaci będące członkami gildii. Jest to, zdaje się, dobry element definicji nowoplemienia przytaczany przez Baumana.

Opisane dotychczas przykłady sytuacji, w których można dopatrzeć się przejawów działania zmysłu estetycznego bądź ekspresji artystycznej w MMORPG ukazują ten rodzaj rozrywki jako coś więcej niż zwykłą grę, jednak nie można stwierdzić wprost, że jest to stricte gatunek sztuki. Mimo wszystko możliwości niepohamowanej ekspresji są ograniczone. Z innych działań umożliwianych przez program można przytoczyć jeszcze możliwość tańczenia, jaką posiadają poszczególne postaci. Na same ruchy postaci jednak człowiek nie ma wpływu – odbywa się to na zasadzie kliknięcia przez gracza w ikonkę symbolizującą taniec, po czym wyświetlona zostaje animacja tańczącego awatara. Świat gry nie daje więc możliwości ekspresji takiej, jaką by chciały niektóre jednostki. Poza pewien schemat nie da się wyjść, co jest poniekąd wspólne z twórczością ludową. W każdej dziedzinie sztuki istnieją ograniczenia związane choćby z medium, którym posługuje się artysta.

Ponieważ funkcjonowanie społeczności graczy nie realizuje się wyłącznie w interakcjach zachodzących podczas gry, można na MMORPG spojrzeć jako na sztukę w szerszym ujęciu. Świat gry, wydarzenia w nim zachodzące mają bezpośredni wpływ na twórczość ludzi w świecie rzeczywistym. W tym przejawia się między innymi istnienie określonej społeczności. Wchodząc na oficjalną stronę *WoW*, mamy dostęp do zakładki *Community* (społeczność), w której zamieszczane są

rysunki, komiksy i opowiadania nadsyłane przez fanów gry, podobnie jest w przypadku *Lineage 2*. Mało tego – w serwisie YouTube zamieszczane są filmy powstałe z połączenia pochodzącej z gry animacji z muzyką, przez co tworzą się zabawne wideoklipy, na przykład stworzona przez graczy *Lineage* parodia *Cotton Eye Joe* zespołu Rednex (liczba odsłon tego wideoklipu od 16 sierpnia 2006 wynosi ponad 18,5 mln). Należy zaznaczyć, że do powstania takiej animacji konieczna była współpraca dużej ilości graczy i zgrania poczynań swoich awatarów. Jest to niewątpliwie przykład sztuki interaktywnej. Oczywiście nie jest ona wysokich lotów, ale odzwierciedla zarówno potrzebę wspólnoty, jak i ekspresji artystycznej wśród użytkowników Internetu.

Zakończenie

Rozwój globalnej sieci spowodował daleko idące modyfikacje w kulturze. Wytworzyły się nowe rodzaje więzi społecznych, a także nastąpił rozwój niespotykanych dotąd dziedzin sztuki. W przytaczanych przykładach zauważalne jest wymieszanie tradycji i nowoczesności, przekształcenia tradycyjnie definiowanych struktur, takich jak plemię, których cechy można odnaleźć w grupach społecznych wytworzonych w obrębie społeczeństwa ponowoczesnego. Przekształcenia te można opisać jako z jednej strony powrót do tradycyjnych społeczności, w których bliskość i uczuciowość są sprawami istotnymi, jednak z drugiej strony brak im takiej trwałości. Współuczestnictwo w tych grupach opiera się na podzieleniu wspólnych sympatii i zainteresowań oraz jest podstawowym czynnikiem integrującym. Istotnym o tyle, że nawet żart powstały w Internecie może spowodować utworzenie społeczności manifestującej swoje istnienie w świecie rzeczywistym, co można przytaczać w kategoriach artystycznych happeningu czy performancje'u (vide złożenie talerzy z makaronem pod krzyżem smoleńskim przez członków kościoła Latającego Potwora Spaghetti).

Zbliżenie życia społecznego i sztuki sprawia wrażenie również wytworzenia się w kulturze euroamerykańskiej układów charakterystycznych dla kultur tradycyjnych, jednak pociąga za sobą rozmycie kategorii dzieła sztuki. Tłumaczenie przez takich autorów, jak McLuhan czy Maffesoli zjawisk społecznych w kategoriach artystycznych, jest więc w dużej mierze uzasadnione. Popularne ujmowanie gier komputerowych jako działalności ewazyjnej jest nacechowane składnikiem wartościującym i nie obejmuje złożoności tego zjawiska. Uczestnictwo w MMORPG może obejmować nie tylko aspekty ludyczne, lecz także może być tworzeniem społeczności, zacieśnianiem więzów społecznych i działalnością paraartystyczną. W obrębie tego zjawiska następuje zatarcie granic między życiem społecznym, grą i sztuką.

Istnieje wiele sposobów podchodzenia do uczestnictwa w grze – jedne będą się skupiać jedynie na rozwoju postaci, zdobywania wirtualnych pieniędzy i coraz potężniejszej broni, inne zaś raczej szukaniem inspiracji do nawiązywania więzi społecznych (Filiciak: 109–110) i realizacji swoich potrzeb estetycznych. Stwierdzenie Maffesolego, że samo tworzenie wspólnoty, a nie osiągnięcie zamierzonego przez nią celu jest atrakcyjne, idealnie wpasowuje się w specyfikę MMORPG. Te gry po prostu nie mają celu, nie mają końca. Przyjemność czerpie się z bytowania w wirtualnym świecie, z wchodzenia w interakcje z podzielnymi to pragnienie ludźmi. Gra, rozszerzając się na świat rzeczywisty, nie dąży do pewnego punktu, lecz rozrasta się horyzontalnie. Pojawiają się nowe wątki, tworzą się nowe klany, gildie. Powstają kolejne rysunki, komiksy z nią powiązane. Przypuszczalnie jej kres także tego nie zmieni. Wiele gier o liniowym scenariuszu, z wyraźnie zaznaczonym końcem nadal funkcjonuje. Przykładem jest *Baldur's Gate 2* czy opisywany przez Filiciaka *Doom*. Gracze dodają nowe wątki, nowe moduły niezależnie od twórców. Jest to niewątpliwie odniesienie do opisanej przez Barthesa śmierci autora. Odbiorcy stają się zarazem twórcami, a społeczeństwo wbrew pozorom nie utraciło wrażliwości estetycznej, zmienił się tylko model konsumpcji kulturalnej. Nigdy wcześniej nie było tylu uczelni artystycznych i osób zajmujących się sztuką. Nigdy wcześniej także nie było tylu zjawisk składających się na jej istotę.

BIBLIOGRAFIA

- Barthes, Roland. 1999. *Śmierć autora*, „Teksty Drugie” 1/2.
- Bauman, Zygmunt. 1995. *Wieloznaczność nowoczesna, nowoczesność wieloznaczna*. Warszawa: PWN.
- Bauman, Zygmunt. 1996. *Socjologia*. Warszawa: Zysk i S-ka.
- Bauman, Zygmunt. 2000. *Ponowoczesność jako źródło cierpień*. Warszawa: Sic!.
- Clifford, James. 2000. *Kłopoty z kulturą*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Filiciak, Mirosław. 2006. *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Fine, Gary Alan. 2002. *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Garreau, Joel. 2007. *Radykalna ewolucja*. Warszawa: Prószyński i s-ka.
- Geertz, Clifford. 2005. *Wiedza lokalna. Dalsze eseje z zakresu antropologii interpretatywnej*. Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Huizinga, Johan. 1985. *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa: Czytelnik.
- Ingarden, Roman. 2005. *Wybór pism estetycznych*. Kraków: Universitas.
- Jackowski, Aleksander. 2007. *Polska sztuka ludowa*. Warszawa: PWN.
- Kluszczyński, Ryszard W. 2010. *Sztuka interaktywna*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Mackay, Daniel. 2001. *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. North Carolina: McFarland & Company
- McLuhan, Marshall. 2004. *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Maffesoli, Michel. 2008. *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*. Warszawa: PWN.
- Muggleton, David. 2004. *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenie stylu*. Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Pęczak, Mirosław. 1992. *Mały słownik subkultur młodzieżowych*. Warszawa: Semper.
- Piwocki, Ksawery. 1980. *Dziwny świat współczesnych prymitywów*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Szeja, Jerzy Zygmunt. 2004. *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*. Kraków: Rabid.
- Tönnies, Ferdinand. 1988. *Wspólnota i stowarzyszenie: rozprawa o komunizmie i socjalizmie jako empirycznych formach kultury*. Warszawa: PWN.
- <http://boards.lineage2.com/showthread.php?t=124907&highlight=favourite>, [dostęp: 16.08.2010].
- <http://forum.lineage2.com.pl/index.php/topic,16200.0.html?PHPSESSID=015e90ee30628d344f7f4321c343a694>, [dostęp: 04.08.2010].
- <http://www.murloc.fora.pl/tawerna,7/rp-ksztalt-i-forma,12.html>, [dostęp: 06.08.2010].
- <http://us.blizzard.com/en-us/company/press/pressreleases.html?081121>, [dostęp: 03.08.2010]
- <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guildleadership.html>.