

**Agnieszka Paciorek**

**GRY KOMPUTEROWE  
A KOMUNIKACJA MEDIALNA**



## Wstęp

Współcześnie można zauważyć coraz szersze odejście od tradycyjnych form komunikacji w kierunku nowoczesnych technik, które zdeterminowane są przez technologie i media. Nowoczesne technologie w daleko idący sposób urozmaiciły klasyczne sposoby budowania relacji międzyludzkich. Rozpowszechnienie Internetu, a także stopniowe udoskonalanie możliwości przekazu informacji sprawiło, że ludzie nie wyobrażają sobie swojego życia bez takich form kontaktu jak fora internetowe, prowadzenie blogów czy też za pomocą własnych wytworów audiowizualnych. Z pewnością świat cyfrowy stał się równie aktywnym światem co realny, a co za tym idzie, nie można z naukowego punktu widzenia ujmować mu znaczenia dla życia człowieka. Początkowe ujmowanie Internetu jako nowinki technicznej zdezaktualizowało się wobec niewątpliwych oddziaływań ze strony świata wirtualnego na umysłowość i styl życia współczesnych ludzi. Dotyczy to niewątpliwie stylu życia ludzi młodych, którzy wychowują się w obu tych światach równocześnie od najmłodszych lat. Niniejszy artykuł ukáže podstawowe nurty w komunikacji nowych mediów ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji gier komputerowych. Tradycyjnie istniała tendencja do uznania gier komputerowych jako przyczyniających się do stopniowej alienacji młodych ludzi ze środowiska społecznego, zamknięcia się w domu. Obecnie jednak można zauważyć, że dzięki możliwości nowego stylu rozgrywki poprzez Internet młodzi ludzie nawiązują bardzo szerokie kontakty z innymi graczami, tworząc specyficzne środowisko społeczne. „Teza o alienacji graczy była trudna do utrzymania i odtąd krytyka gier toczyła się równolegle do krytyki Internetu, oskarżanego o popychanie użytkowników w stronę oderwanych od rzeczywistości społeczności wirtualnych. Ostatnie lata pokazały jednak, że Internet jest kolejnym medium, które wnosząc do komunikacji międzyludzkiej pewne nowe możliwości, nie powoduje jednak rewolucji społecznej i nie oznacza końca relacji międzyludzkich w formach, jakie znaliśmy wcześniej”<sup>1</sup>.

Podjęte zagadnienia, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, będą przedmiotem poniższych rozważań, których struktura obejmuje:

1. Kierunki współczesnej komunikacji,
2. Komputer jako narzędzie interakcji,
3. E-sporty - sposób komunikacji gier komputerowych.

1) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 27.

## 1. Kierunki współczesnej komunikacji

Obecnie można zaobserwować silne tendencje do indywidualizacji w procesie wychowania, jak również kreowania własnej tożsamości. Podczas gdy ubiegłe stulecia naciskały na kooperację pomiędzy członkami wspólnot, XX i XXI wiek to czas, gdy uwierzono w siłę sprawczą jednostki. Podniesienie cech jednostki do rangi wcześniejszych elit wyraziło się w stopniowym zrównaniu statusu członków społeczeństwa, upowszechnieniu dostępu do różnego rodzaju sprzętów, jak również form rozrywki, które uprzednio były dostępne tylko nielicznym. Doskonałym przykładem jest tutaj zjawisko telewizji, która stała się w bardzo szybkim czasie medium powszechnym. Sposób budowania rynku kapitalistycznego sprawił, że oto klient nie może już być biernym odbiorcą produktu, a niejako kreować produkt. Tendencje te mają wielkie znaczenie w procesie budowania osobowości ludzi. Wielką rewolucję w tym względzie można zaobserwować we wkroczeniu Internetu, dzięki któremu każda osoba ma szansę wypowiedzieć się na dowolny temat, będąc równie ważnym dyskutantem. Dowolność komunikacji internetowej sprawiła, że już od najmłodszych lat ludzie mają poczucie sprawstwa, pewnej władzy, jaką daje możliwość wypowiedzenia w sposób wolny własnego zdania. Należy tu zwrócić uwagę, że tendencje te mogą przynosić szereg pozytywnych skutków w postaci wzrostu kreatywności młodych ludzi, podniesienia własnej wartości. Przykładami mogą tu być chociażby liczne próby tworzenia filmów za pomocą programów komputerowych i dzielenie się nimi na popularnych stronach internetowych. Dzięki takim działaniom młodzi ludzie mogą nie tylko dzielić się swoimi doświadczeniami, ale również nawiązywać kontakty z innymi, wymieniać się spostrzeżeniami, a także uczyć się od siebie technik tworzenia stron internetowych, programów.

Pod koniec XX wieku za sprawą coraz bardziej globalnego podejścia do gospodarki, polityki państw bogatszych, rozwinęła się potrzeba międzynarodowego dialogu. Szybki rozwój technologii przyczynił się do powstania nowych sektorów komunikacji międzyludzkiej, tj. telewizji, Internetu. XX wiek to czas, kiedy główną oznaką postępu, rozwoju społeczeństwa stał się właśnie technologiczny skok.

Technologia na wysokim poziomie jest jednym z wyznaczników bogactwa, nadaje ludziom znaczenia w świecie. Przepływ informacji, nacisk na rozwój sektorów popularyzacji wiedzy i komunikacji jest tak silny, że państwa słabiej rozwinięte są zmuszone dostosować się do ogólnoświatowych tendencji i adaptować stopniowo nowoczesne technologie. Można stwierdzić, że wielkie przemiany polityczne, tj. rozbięcie Bloku Wschodniego odegrały się na tle największej przemiany, jaką jest ukierunkowanie cywilizacji na systemy informacyjne. „Narody trzeciej fali sprzedają światu

informacje i innowacje, kulturę wyrafinowaną i masową, zaawansowane technologie, oprogramowanie komputerów, edukację, opiekę medyczną i wiele innych, różnorodnych usług. Umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania wiedzy, a nie arsenał wojskowy, staje się więc istotnym czynnikiem wskazującym na mocarstwowy charakter danego państwa<sup>2</sup>.

Należy tu nadmienić, że wielkość sektorów informacyjnych, nowoczesne technologie stały się nowym ośrodkiem władzy, wyznacznikiem miejsca w świecie w sposób jeszcze szerszy niż rozwijanie sił zbrojnych państw. Szybkość ingerencji technologii w życie polityczne, a także gospodarcze stało się jeszcze jednym czynnikiem dystansującym państwa bogate od biednych. Na początku XXI wieku głównym zadaniem globalnego planowania gospodarki jest minimalizacja różnic pomiędzy państwami słabo rozwiniętymi w zakresie dostępności i wykorzystania technologii informacyjnych.

Obecnie państwami najlepiej rozwiniętymi pod względem technologii informacyjnych są USA, Dania, Japonia, Szwecja. W krajach tych wszystkie formy aktywności społecznej są wspierane przez techniki informacyjne. Podkreśla się, że przemiana z państw przemysłowych w społeczeństwo informacyjne ma wiele pozytywnych aspektów, wśród których głównym jest wymiana informacji, komunikacja bieżąca między państwami. Nie należy jednak przeceniać roli technologii, bowiem sama możliwość nieograniczonego dostępu do informacji nie gwarantuje rozumienia jej, odpowiedniej denotacji przez odbiorców. „Według Umberto Eco sama obfitość informacji może spowodować jej zniszczenie. Jego zdaniem nie ma dla odbiorcy żadnej różnicy pomiędzy posiadaniem milionów megabajtów informacji na jakiś temat, a nie dysponowaniem ani jednym bitem. Prowadzi to do zjawiska „urbanizacji świadomości”, gdzie jednostka bombardowana jest olbrzymią ilością wiadomości jednocześnie napływających z bardzo wielu różnych kanałów komunikacji<sup>3</sup>.”

Istotnym skutkiem globalnego postrzegania gospodarki jest znaczące ujednocianie kultury i stylu życia. Komunikacja na wielką skalę umożliwiła propagowanie określonych wzorców życiowych, w tym również rozrywki. Komunikaty przychodzące ze strony rynku kapitalistycznego, szeroko rozpowszechnionego marketingu powodują problemy tożsamościowe młodych ludzi. Kultura masowa pokazuje ponadto pewien model uniwersalny – obrazy ludzi sukcesu podobnie egzystują w świadomości ludzi na całym świecie. Istotne jest, że w tych obrazach nie ma już właściwie miejsca na tradycyjne ujęcie wartości, takie jak przynależność etniczna czy płciowość. Ludzie muszą wybierać pomiędzy byciem „trendy”, wpisaniem się w te nowoczesne wzorce, a tworzeniem własnej tożsamości na

2) W. Cwalina, *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] T. Zasepa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 29.  
3) Tamże, s. 30.

podstawie wartości uniwersalnych. Trzeba stwierdzić, że wzorce osobowe lansowane przez środki masowego przekazu powodują zbiorową identyfikację z nimi, a także ograniczają możliwości wyboru własnego stylu życia. Paradoksalnie nawoływanie do tego, aby być sobą, osobą niezależną, które to hasła wciąż pojawiają się w magazynach, programach telewizyjnych, w rzeczywistości nadaje tylko jeden kierunek rozwoju. „Pod wpływem masowej produkcji i konsumpcji obrazów ekranowych zanikają, albo co najmniej zmieniają się tradycyjne nawyki i postawy komunikacyjne. Ludzie chętnie obcują z tekstami, których istnienie i rozwój zależą w dużym stopniu od sukcesu rynkowego, a w małym od autonomii estetycznej i informacyjnej. Pokazywanie informacji rzadko służy już tradycyjnemu nawiązywaniu interpersonalnego porozumienia, a staje się przede wszystkim specyficznym rodzajem usługi, ponieważ większość tekstów rozprasa się w mass mediach, które zaczynają pełnić w komunikacji społecznej funkcję dawniej zarezerwowaną dla komiwojażerów”<sup>4</sup>.

Znamienne jest, że w związku z natłokiem treści audiowizualnych jedną z głównych cech, na którą zwraca się uwagę w ocenie innych, jest atrakcyjność fizyczna. Określony wygląd, gromadzenie gadżetów jest sposobem na określanie własnej osobowości. Wobec powyższego zrozumiałe jest, że osoby które, nie są w stanie zapewnić sobie tego typu atrybutów, nie radzą sobie często z relacjami społecznymi. „Z badań przeprowadzonych przez pracowników *Ochanomizu University* wśród japońskich studentów wynika, że komunikacja *on-line* jest dla nich łatwiejszą formą kontaktu z ludźmi niż rozmowa twarzą w twarz. Interpersonalne relacje *off-line* wymagają bowiem określonych umiejętności społecznych oraz orientacji na innych (np. udzielania innym wsparcia, empatii itp.). Poza tym często są one hamowane przez nieśmiałość czy lęk przed odrzuceniem. W przypadku nawiązywania internetowych kontaktów z rówieśnikami – zarówno tej samej, jak i odmiennej płci – zmienne te nie odgrywają większej roli. Młodzi ludzie nawiązujący „sieciowe” przyjaźnie nabierają większej pewności siebie. Nie obawiają się zdemaskowania prawdy o sobie ani własnej nieatrakcyjności fizycznej”<sup>5</sup>.

Komunikacja w mediach może wobec powyższego zastąpić w pewnym chociażby stopniu realne relacje społeczne. Nagromadzenie „atrakcyjności” poznawczej w przekazach audiowizualnych powoduje, że tradycyjne formy są coraz mniej akceptowane przez młodych ludzi. Proces ten powoduje dalsze braki kompetencyjne, bowiem wypieranie tradycyjnego

4) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów*, [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 20.

5) W. Cwalina, *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] T. Zasępa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 34.

kontaktu, klasycznego obcowania ze słowem pisanym, jak również zainteresowanie głównie szybkością nadania i odbierania informacji powoduje, że wśród młodych ludzi ubożeje umiejętność realnej komunikacji, budowania relacji interpersonalnych, które wymagają większej koncentracji uwagi i empatii wobec partnera. „Rozbudowana i chaotyczna komunikacja przez łącza internetowe, odbywająca się kosztem porozumiewania się z rówieśnikami i dorosłymi w realnym świecie, upośledza umiejętności językowe *Video Kids*. Dysponują one ubogim słownictwem, mają problemy z właściwą wymową czy akcentowaniem słów. Dzieje się tak, gdyż, co podkreśla Scarlata: „gry wideo [także Internet] są interaktywne, lecz nie interpersonalne, a tylko osobowa komunikacja skutecznie rozwija umiejętności językowe dzieci”<sup>6</sup>.

Sposób przekazu informacji w Internecie zapobiega budowaniu szerszych komunikatów, których charakter jest w swej istocie chwilowy i lapidarny. Częstokroć również oczekiwania wobec realnego życia oscylują wokół tych cech. Obecnie głównymi cechami określającymi codzienność jest pluralizm, nieokreśloność, a także zmienność i przenikalność. Oto bowiem tradycyjne komunikaty czerpią z różnorodnych źródeł, obrazują siebie na drodze powstawania i tworzenia wciąż nowych konfiguracji audiowizualnych. Nowoczesna sztuka charakteryzuje się dowolnością, czerpaniem w gruncie rzeczy z techniki kolażu, przenikaniem się od obrazu do dźwięku. Technologia cyfrowa, możliwość wykorzystania komputera w tworzeniu sztuki muzycznej, filmowej, telewizyjnej sprawiły, że oto sztuka stała się codziennością, dostępną dla niespotykanej dotąd masy odbiorców. „Zjawisko, którego anatomię chcemy poznać, można ująć w dwóch stwierdzeniach: po pierwsze, masy są obecnie w posiadaniu całego wachlarza możliwości życiowych, który jest w dużej mierze zbieżny z tym, co dotąd wydawało się zarezerwowane wyłącznie dla mniejszości; po drugie, masy zhardziały w stosunku do mniejszości; nie są im posłuszne, nie naśladują ich ani nie szanują; a raczej wprost przeciwnie, odsuwają je na bok i zajmują ich miejsce”<sup>7</sup>.

Współcześnie żyjący ludzie nie mają szans pozostać obojętnymi wobec nowoczesnych technologii, a także technik komunikacji, jeżeli chcą w pełni funkcjonować w społeczeństwie. Muszą nauczyć się odnajdywać w kulturze ponowoczesnej, choćby w minimalnym stopniu, aby nie zostać zepchniętym na margines. Przeciętny człowiek obecnych czasów domaga się co więcej racji dla swojej przeciętności, funkcjonowania przeciętności w równy sposób z indywidualnością, wybitnością. Dziś człowiek przeciętny chce zajmować i zajmuje to samo miejsce, co jednostki wyższe intelektualnie, duchowo, co jednostki posiadające rzeczywistość, prawdziwą wiedzę o świecie.

---

6) Tamże, s. 37.

7) J. Ortega y Gasset, *Bunt mas*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2001, s. 21.

Częstym zarzutem wobec technologii, komunikacji internetowej jest dostrzeżenie zagrożenia wyobcowania, którego *de facto* powodem może być nie tylko internetowy sposób komunikacji, ale ogólnoświatowa tendencja do indywidualistycznego trybu życia, co w rzeczywistości oznacza pewne zamknięcie w znormalizowanym stylu, propagowanym przez środki masowego przekazu. Osobowość człowieka jest przez współczesne tendencje ograniczona, pomimo tak przeogromnej liczby możliwości sposobu życia. Jednak w istocie rzeczy, pomimo tylu możliwości, człowiek ma być przede wszystkim nastawiony na korzystanie z tego, co osiągnęła ludzkość. Mniej więcej od XVI wieku świat zaczął się jednoczyć, co oznacza, że poszczególne kraje, kontynenty przestały funkcjonować jako odrębne światy, zaczęły uświadamiać sobie swoje współlistnienie. Współcześnie możemy zauważyć pewną jednolitość stylu życia, jednak zauważa się, że zasady stworzone przez „starą” Europę przestały funkcjonować. Globalne konstruowanie polityki sprawiło, że większość zasad współżyczenia społeczeństw można określić głównie jako międzykulturowe. Komunikacja ponad barierami przestrzennymi powoduje zacieranie różnic, ujednolica obraz ludzi. Stąd głównymi postulatami współczesnej polityki jest równouprawnienie, tolerancja ponad granicami. Internet jest tutaj rodzajem symbolu, pełnej równości ludzi. Z tego względu tak dalece dąży się do upowszechniania tego medium, które w istocie swojej budowy odzwierciedla współczesną politykę międzynarodową. Kultura masowa jest głównym mechanizmem integrującym ludzi, ponieważ reprezentuje uniwersalne wzorce. Masowe środki przekazu rządzą się prostymi zasadami bytu - emitowane są przede wszystkim te audycje, które gromadzą jak największą liczbę odbiorców. „Zagadnienie, czy zadaniem twórców symbolicznych przekazów i organizatorów życia kulturalnego jest tylko zaspokajanie, czy też także lub głównie kształtowanie gustów publiczności stanowi stały temat dyskusji na temat demokratycznego modelu kultury masowej<sup>8)</sup>”. Brak dostępu do Internetu znamionuje wobec powyższych determinant niższą pozycję społeczną, co wyraża się dobitnie w pozycji państw wysoko rozwiniętych. Możliwość komunikacji staje się więc zarówno szansą, jak i zagrożeniem, jednak nie należy z pewnością w żadnym razie demonizować sytuacji współczesnych ludzi jako zamkniętych w domu z komputerem jednostek. „Ponad granicami państw i kultur komunikuje się dzisiaj ze sobą coraz więcej ludzi nieznaną się już „osobiście”. W przypadku zanonimizowanej i podawanej pseudonimizacji komunikacji internetowej zanika tradycyjny (stałe towarzyszący komunikacji pomiędzy cieleśnie obecnymi), wiążący charakter komunikacji. Na czatach czy grupach dyskusyjnych, które kształtują większość wyobrażeń o wspólnotach wirtualnych, odnajdują się wzajemnie różnego rodzaju grupy, które łączą wspólne zainteresowania. Na brak wiążącego charakteru takiej komunikacji spowodowany jej anonimowością reagują oni kreowaniem spe-

8) A. Kłoskowska, *Kultura masowa*, PWN, Warszawa 1980, s. 268.



cyficznych reguł zachowania (etykieta, *on-line slang*)<sup>9)</sup>.

Ciekawym jest, że właśnie poprzez komunikaty nowych mediów ludzie są w stanie tworzyć nowe środowiska społeczne ponad barierami miejsca zamieszkania. Tożsamość człowieka ma wobec powyższego szansę tworzyć się w szerszym kręgu interakcji. Wspólnoty internetowe dają ludziom możliwość zrzeszania się, zmiany odbioru własnej osoby poprzez poszerzanie kompetencji, wyrażanie samego siebie, swoich poglądów na innych poziomach i w sytuacji relacji synchronicznej. „Nowością związaną z mediami cyfrowymi jest możliwość realizowania za pomocą jednego środka przekazu odmiennych wzorców komunikacyjnych:

- 1:1 – pojedyncza, indywidualna osoba może zrealizować komunikację do innej indywidualnej osoby;

- 1:n – jedna osoba może się zwrócić do wielu osób;

- m:1 – wiele osób zwraca się do indywidualnej osoby;

- m:n – wiele osób zwraca się do wielu osób<sup>10)</sup>.

Zróżnicowanie komunikatów sprzyja kształtowaniu poczucia własnej wartości dzięki równemu statusowi wobec innych rozmówców, bez względu na wiek, płeć, przynależność etniczną, które to cechy nie istnieją w relacjach internetowych. Przymioty te są właśnie najbardziej cenione przez odbiorców technologii cyfrowej, budują one poczucie bezpieczeństwa i pewności siebie. Interaktywność i komunikacja nowych mediów jest jednak nie tylko w przypadku nawiązywania kontaktów z innymi użytkownikami. Komunikatami są również wytwarzane filmy, produkty audiowizualne, które łączą w sobie technikę filmu, muzyki i gier komputerowych i stanowią odrębną sieć przekazu multimedialnego w Internecie. „Innymi słowy, interaktywność jest formą interakcji, w której jednym z partnerów jest maszyna. W epoce komputerów kontakty tego typu szybko się jednak upowszechniają i – co jest szczególnie ważne – zaczynają wywierać znaczący wpływ na interakcje międzyludzkie. Jednak niektórzy badacze kultury zdecydowanie twierdzą, że interakcje tego typu są zapośredniczonymi interakcjami z ludźmi i powinny być oceniane zgodnie ze standardami interakcji międzyludzkiej. Niewątpliwie opierają się oni na słusznym przekonaniu o tym, że zarówno działania jednego człowieka, jak i jego partnerów nie są dowolne i przebiegają według pewnych ustalonych reguł, znanych uczestnikom życia społecznego, a więc traktują interaktywność jako proces nadawania znaczeń zachowaniom partnerów<sup>11)</sup>.

Należy tu zauważyć, że współczesne społeczeństwa są narażone na

9) A. Metzner-Seigeith, *Internet, komputerowa komunikacja i nowe media*, [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 79.

10) Tamże, s. 77.

11) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów*, [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyd. Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 27.

przeoczenie istotnych informacji ze względu na braki kompetencyjne w odczytywaniu nowych mediów. Człowiek w natłoku informacji ze świata cyfrowego nie jest w stanie dokładnie zanalizować ich wszystkich, stąd głównym problemem jest nauka, przygotowanie współczesnego odbiorcy do odczytywania, a także wybieranie treści wartościowych i odróżnianie ich od treści nic nieznających.

Samo odbieranie sygnałów z otoczenia nie wystarcza dla powiększenia wiedzy, a co za tym idzie, konieczne jest nauczanie korzystania z informacji, przy czym bardzo istotne jest nauczanie przede wszystkim ludzi młodych, którzy będą w przyszłości tworzyć i ukierunkowywać rozwój społeczeństwa informacyjnego. „Sondaże przeprowadzane w wielu krajach świata zgodnie wskazują, że właśnie ludzie młodzi są najliczniejszą grupą społeczną, która praktycznie codziennie zasiada przed monitorami swoich komputerów, aby udać się w internetową podróż. Według badań przeprowadzonych w okresie od sierpnia do grudnia 1998 roku przez firmę *SMG/KRC Poland* na ogólnokrajowej próbie (15458 osób) Polaków w wieku powyżej 15 roku życia wynika, że największy procent użytkowników Internetu to właśnie ludzie mający od 15 do 25 lat<sup>12</sup>.”

Wyniki tych badań wskazują, że oto z Internetu korzysta najwięcej grupa, która w największym stopniu jest narażona na brak kompetencji krytycznych wobec treści napływających z zewnątrz. Młodzi ludzie narażeni są na zbyt dużą tendencję „popłynięcia z prądem”, braku refleksji nad napływającymi bodźcami. W odczytywaniu znaczeń przekazów medialnych istotną przewagę mają młodsze pokolenia, które wychowują się od samego początku w atmosferze szybkich przemian technologicznych i potrafią szybciej zaadaptować się do nowej rzeczywistości. Można stwierdzić, że oto młode pokolenia, nowe tendencje stały się największą siłą napędową współczesnego świata w tak wielkim stopniu, jak nigdy dotychczas. Fakt, że młodzi ludzie doskonale dostosowują się do nowoczesnych mediów, nie oznacza jednak, że w takim samym stopniu rozumieją oni przekazy medialne. Jak wskazują Władysław Godzic i Agnieszka Ogonowska, w procesie rozumienia przekazu medialnego podstawowymi umiejętnościami są denotacja, konotacja (czyli skojarzenia kulturowe), odgraniczenie sfery kreacji od rzeczywistości. „By móc czytać kulturę, nieodzowna jest wiedza, kompetencje, które kształcimy, ucząc zauważać m.in. znakowy i komunikacyjny charakter tekstów kultury (tworzywo, relacje nadawczo-odbiorcze, funkcje, związki)”<sup>13</sup>.

Jako przykład można podać wyniki badań przeprowadzonych przez Danutę Rajewicz w 2006 i 2008 roku w Poznaniu i w Obornikach. Ba-

12) Tamże, s. 32.

13) M. Jędrychowska, *Semiotyczne horyzonty kulturowej sprawności komunikacyjnej*, [w:] Z. Uryga, M. Sienko (red.), *Kształcenie sprawności językowej i komunikacyjnej. Obraz badań i działań dydaktycznych*, Wyd. AP, Kraków 2005, s. 98.

dania prowadzone były w trzech typach szkół ponadgimnazjalnych i wykazały, że ogólny poziom umiejętności medialnych był wśród uczniów niski. Problem stanowiło przede wszystkim krytyczne podejście do treści programu rozrywkowego typu talk-show. „Dla 84% badanych przedstawione historie są życiowe, znakomicie w ich opinii wpisujące się w obszar doświadczeń egzystencjalnych”<sup>14</sup>. Rajewicz w badaniach zauważyła, że na kompetencje silnie wpłynęła edukacja medialna, jak również czynniki demograficzne, typ szkoły i status społeczno-ekonomiczny rodziców.

Z kolei w badaniach Beaty Maj można zauważyć, jak szerokie zastosowanie ma Internet dla komunikacji społecznej młodych ludzi. Badanie obejmowało przede wszystkim studentów w wieku 21- 23 lata z Uniwersytetu Wrocławskiego w 2008 roku, z których większość stała się dostępną do Internetu uznaje za rzecz standardową. Istotnym jest, że dla środowisk studenckich głównym wymiennym atutem Internetu jest dostępność informacji, które często mogą zastępować informacje prasowe bądź telewizyjne.

Kolejną zaletą jest dostępność materiałów edukacyjnych. Ciekawym aspektem jest różnica pomiędzy postrzeganiem komunikacji sieciowej przez studentów i nastolatków. Studenci zazwyczaj korzystają z tego typu komunikacji dla podtrzymania już nawiązanych kontaktów – z rodziną, znajomymi. Można zauważyć, że znajomości nawiązywane drogą internetową stają się dla życia społecznego młodych ludzi tak samo ważne, jak ze świata rzeczywistego.

Ciekawym aspektem jest również preferowany sposób w komunikacji – większość respondentów używa częściej komunikatorów tekstowych, nie zaś audiowizualnych typu Skype. Głównym walorem tego typu kontaktu jest poczucie bezpieczeństwa – tekst pisany jest łatwiejszy do prze-myślenia. Kontakty tego typu utrzymywane są nie tylko z osobami, z którymi nie można się codziennie spotykać.

Istotnym jest, że sieć nie jest uznawana przez studentów jako pełny obraz interakcji z drugą osobą. Traktowana jest głównie jako substytut: z braku czasu czy możliwości spotkania. „Często mówi się, że obraz zastąpi tysiąc słów. Jednak komunikacja poprzez obraz z pewnością nie zastąpi komunikacji poprzez rozmowę. Mowa ludzka jest rozwijanym na przestrzeni tysiącleci bardzo złożonym systemem komunikacji i wprowadzenie multi-mediów na pewno nie spowoduje regresu tego systemu do poziomu mowy obrazów i znaków wspomaganych przez pierwotne dźwięki”<sup>15</sup>.

14) D. Rajewicz, *Kompetencje medialne młodzieży: status quo, perspektywy*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Kulturowe kody mediów. Stan obecny i perspektywy rozwoju*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 182.

15) S. Juszczak, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000, s. 33.

## 2. Komputer jako narzędzie interakcji

W zależności od wytworu, z jakim ma do czynienia użytkownik, jego „wolność” w interaktywnym obcowaniu z komputerem jest większa lub mniejsza. W przypadku odbioru filmów niewiele różni się od oglądania telewizji, gdzie otrzymuje gotowy produkt do konsumpcji. Doskonałym przykładem stopniowego ewoluowania mediów w kierunku interaktywności są rodzaje gier komputerowych jako przykład nowych mediów. Gry komputerowe początkowo służyły zabawie, która zazwyczaj interesowała młodzież i dzieci. Powodem tego stanu rzeczy była przede wszystkim niska umiejętność osób starszych w obsłudze komputera. Od lat 80. ubiegłego stulecia branża gier komputerowych zaczęła się stopniowo rozwijać, a prawdziwy przełom w ekspansji gier miał miejsce przy upowszechnieniu Internetu, który pozwolił na zasadnicze zmiany w sposobach rozgrywki i odbioru gier. Początkowe gry sprzed 30 lat opierały się na podobnych zasadach, co tradycyjne produkty narracyjne – użytkownik całkowicie musiał podporządkować się zasadom świata przedstawionego przez producenta, przy czym nie miał żadnego wpływu na rozwój rozgrywki. „Cała reszta pozostaje poza zasięgiem grającego i jest mu komunikowana tak samo, jak w tradycyjnych „opowiadaniach. [...] gracz nie może sobie poczynać dowolnie, ale musi budować opowiadanie wedle z góry założonego planu. Zasada ta narzucana jest wprost, przez reguły gry bądź też [...] pośrednio, przez normy zachowania obowiązujące graczy na zasadzie umowy. Zasięg „wolności semiotycznej” użytkownika przygodowych gier komputerowych nie jest zatem większy niż zasięg wolności czytelnika powieści czy widza filmu fabularnego”<sup>16</sup>.

Obecnie twórcy gier komputerowych starają się konstruować gry w taki sposób, aby rozgrywka była jak najmniej linearna, a gracz mógł czuć się sprawcą wydarzeń, nie zaś jedynie uczestnikiem. Można tu zauważyć tendencję do rozbudowania roli maszyny w kierunku funkcjonowania i reagowania niejako ludzkiego. „W kontaktach człowieka z maszyną raz mniejszą, a innym razem większą rolę odgrywają między innymi: tradycyjne warunki kreowania zachowań (na przykład kulturowe kategorie interpretacyjne zdobyte w procesie socjalizacji i świadomość jednostki), tradycyjne warunki odbioru zachowań (takie procedury jak docieranie do psychicznych stanów nadawcy, orzekanie o spójności zachowania oraz identyfikowanie się z postawą nadawcy lub jej odrzucanie), wzory zachowań regulujące porządek wzajemnych działań, przewidywane zachowania partnera (mogą być rytualne, potoczne lub okazjonalne) i intencje nadawcy (wyraźne, wieloznaczne, niejasne)”<sup>17</sup>.

16) P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Wyd. Rabid, Kraków 2002, s. 76.

17) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów*, [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 30.

Tego typu podejście wynika z faktu, że tak jak w interakcjach międzyludzkich, tak przy okazji użytkowania komputera i Internetu ma miejsce komunikat zwrotny do użytkownika. Informacje płynące z nowych technologii stały się jednym z najważniejszych czynników rozwoju gospodarki, polityki i społeczeństwa. Komunikacja informacyjna zajęła znaczące miejsce w procesie kształtowania społeczeństwa, jest wynikiem wzrostu zapotrzebowania łączności i transportu. „Dzięki środkom i systemom komunikacji powstawały zawsze nowe więzi i instytucje społeczne. Pismo, na przestrzeni wielu wieków i w różnych kulturach, na różne zresztą sposoby, zmieniało plemienną hierarchię społeczną (opartą na słowie mówionym i osobistym autorytecie), druk przyczynił się w istotny sposób do powstania nowożytnej nauki i kapitalistycznego społeczeństwa, zaś telegraf czy telefon zdynamizowały zmiany strukturalne społeczeństw przemysłowych, inicjując powstanie np. instytucji badania opinii publicznej czy ponadnarodowych agencji informacyjnych. Urządzeniem o najbardziej uniwersalnym zastosowaniu w telekomunikacji jest obecnie komputer, który jest podstawowym elementem różnorodnych telekomunikacyjnych sieci, tworzących tkankę społeczeństwa informacyjnego”<sup>18</sup>.

Należy zauważyć, że wcześniejsze zmiany środków komunikacji zachodziły powoli – ludzie pokoleniami mieli możliwość zaadaptowania się do nowych sytuacji i strategii porozumiewania się. Od mniej więcej dwudziestu lat postęp technologiczny uniemożliwia „przyzwyczajanie się” do jednego typu czy sposobu przekazu, bowiem zmiany zachodzą w daleko szybszym tempie, niż to kiedykolwiek miało miejsce. Wobec powyższego problemem jest określenie kierunku rozwoju istniejącej komunikacji, bowiem postęp technologiczny przebiega wielokierunkowo, co dla odbiorców jest trudne do przyswojenia. „Dostęp do informacji i licznych danych, który łatwo umożliwiają sieci komputerowej łączności, nie oznacza jednocześnie ani umiejętności korzystania z niej, ani jej rozumienia, ani też, co najważniejsze, używania w działaniu. Tylko w sprzyjających warunkach społecznych może zachodzić złożonej natury proces przemiany informacji w znaczącą wiedzę”<sup>19</sup>.

Wielość, różnorodność możliwości komunikacji, wyrażenia poglądów czy postaw jest jednak polem do zmian sposobów działania człowieka. Przestrzeń cyfrowa otworzyła przed człowiekiem szansę do masowego rozbudowywania kultury, wymiany doświadczeń i docierania do szerszej grupy odbiorców. Jak zauważył M. McLuhan, każdy nowy typ przekazu otwiera nowe, twórcze możliwości ludzi. „Każdy przekaznik kształtuje i wyznacza skalę stosunków społecznych człowieka. Jako określone na-

18) M. Hetmański, *Internet jako środek tworzenia i komunikowania wiedzy*, [w:] T. Zasępa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 73.

19) Tamże, s. 74.

rzędzie techniczne (zbiór różnych technicznych urządzeń czy instalacji) determinuje na podstawowe sfery życia, jak produkcja, handel, usługi oraz, co M. McLuhan podkreśla najmocniej, sferę kultury, indywidualnej i zbiorowej świadomości<sup>20</sup>.

McLuhan uważa, że wszystko, co za sprawą transportu i komunikacji jest przekazywane, nie jest dla odbiorcy nic nieznaczącym komunikatem. Nabywana wiedza wywołuje jakąś reakcję, zmienia świadomość, a co za tym idzie również daną jednostkę. Szybkość komunikacji sprzęga się wobec powyższego z rozwojem człowieka, co można zauważyć na przestrzeni wieków. Rozbudowanie transportu i łączności, rozpowszechnienie druku przyczyniło się do coraz szybszego rozwoju ludzkości dzięki wyciąganiu wniosków z doświadczeń innych ludzi, wymiany międzykulturowej.

Współcześnie mamy do czynienia z inną już jakością obiegu informacji. Wcześniejsze formy komunikacji miały charakter linearny i uporządkowany. Możliwości, jakie dał przekaz cyfrowy i Internet, sprawiły, że obecna komunikacja polega na różnorodności i jednoczesności, współwystępowaniu wielu bodźców. „Wszystkie sfery życia społecznego nabierają, stwierdza M. McLuhan, charakteru masowej komunikacji w znaczeniu nie tylko docierania do odpowiednich przebieżników, do szerokich rzesz odbiorców, co przede wszystkim równoczesnego nadawania i odbioru bardzo różnych w treści i formie komunikatów przez wielu uczestników społecznej komunikacji. W dobie Internetu ta własność komunikacji jest nazywana interaktywnością i multimedialnością<sup>21</sup>”.

Internet jest we współczesnym świecie pewnego rodzaju symbolem postulatów polityki globalnej. Gwarantuje użytkownikom właściwie perfekcyjne warunki w pełni demokratycznego uczestniczenia w komunikacji. Każdy użytkownik może tworzyć i odbierać przekaz, zarówno w środowiskach lokalnych, jak i globalnych. Komunikacja sieciowa czerpie ze znanych już człowiekowi sposobów przekazywania informacji. Wszelkiego rodzaju czaty, fora dyskusyjne są nowymi nośnikami klasycznej rozmowy. Pewne cechy są jednak odmienne i różnicują dalece charakter dialogu sieciowego. „Powstają otwarte znaczenia wcale nie łączące się z treścią i tematem rozmowy, ale sygnalizujące obecność internauty w sieci. Interaktywność użytkownika nie ogranicza się tylko do jednej osoby. Może on prowadzić rozmowy na paru kanałach jednocześnie, może również komunikować się z innymi użytkownikami. W efekcie prowadzi rozmowy wielotematyczne o charakterze pomologów, otwarte, nielinearne<sup>22</sup>”.

Komunikacja w Internecie cechuje się bowiem pewnym fragmenta-

20) Tamże, s. 75.

21) Tamże, s. 77.

22) U. Żydek-Bednarczuk, *Gatunki interaktywne w sieci*, [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 94.



rycznym ujmowaniem tematów, często poruszane są przez użytkowników wątki poboczne. Ciekawym przykładem są czaty oficjalne, np. ze specjalistą z danej dziedziny wiedzy, czy to medycyny, czy np. prawa. Rozmowa ma wtedy zazwyczaj charakter informacyjny, jest zbiorem pytań ze strony odbiorców, często niepowiązanych ze sobą tematycznie, i odpowiedzi ze strony specjalisty, który udziela informacji z zakresu swojej wiedzy. Potocznie jednak poprzez rozmowę na czacie określa się czaty towarzyskie, w których rozmowy mogą być tematyczne, bądź też jedynie dla nawiązania chwilowego czy też dłuższego kontaktu. Często kontakt ten cechuje bardzo duża fragmentaryczność wypowiedzi lub też znikome zaangażowanie w prowadzenie rozmowy (np. przy ciągłym wykorzystywaniu tzw. emotikoniek, obrazujących jedynie nastrój rozmówcy). „Jest on niestabilny, ulotny, płynny. Powstaje na oczach użytkownika, często bez z góry powziętego planu. Wyznaczony jest przez moment, w którym pojawił się i zniknął. Twierdzę, że mamy tu do czynienia z nowym rodzajem formacji dyskursywnej, ale opartej na wzorcu adaptacyjnym rozmowy. Odbiorcy nie muszą „czytać” wypowiedzi pojawiających się linearnie. Często prowadzi rozmowę na paru kanałach jednocześnie”<sup>23</sup>.

Tego typu kontakty w Internecie nie są jednak jedynymi formami komunikacji. Interesującym przykładem są liczne fora dyskusyjne, które gromadzą ludzi o podobnych zainteresowaniach, dzielących podobne hobby. Komunikacja wobec powyższego jest w dużej mierze przekazem zabawy, przyjemności. Świadczy o tym charakter wielu komunikatów internetowych, gdzie użytkownicy porozumiewają się za pomocą potocznego języka, często żartobliwego. Ponadto wielka ilość przekazów audiowizualnych ma służyć prostej przyjemności, cieszyć zmysły. Z tego względu można zauważyć dużą obecność teledysków, krótkich, żartobliwych filmów na różnych portalach internetowych. Zainteresowanie poszerzaniem przyjemności jest obecnie niejako wyznacznikiem współczesnej kultury, kierunkiem rozwoju stylu życia. „W diagram psychologiczny współczesnego człowieka masowego możemy więc wpisać dwie podstawowe cechy: swobodną ekspansję życiowych żądań i potrzeb, szczególnie w odniesieniu do własnej osoby, oraz silnie zakorzeniony brak poczucia wdzięczności dla tych, którzy owo wygodne życie umożliwili”<sup>24</sup>. Współczesny człowiek nie widzi granic ani obowiązków swojej egzystencji - żyje ściśle konsumpcyjnie, nawet bez uświadomienia sobie tego. Konsumpcyjność nie jest tylko spowodowana samym charakterem ludzi - to na charakter ma wpływ wiele czynników współczesnej rzeczywistości. Konsumpcyjność ludzi jest zdeterminowana przede wszystkim środkami masowego

23) Tamże, s. 98.

24) J. Ortega y Gasset, *Bunt mas*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2001, s. 60.

przekazu, które ukazują nam wielobarwność całego świata opanowanego przez człowieka.

Huizinga zauważa, że oto w XX wieku ludzie coraz bardziej zwracają się w kierunku zabawy w każdym przejawie działalności: muzyce, sztuce, sporcie czy poezji. Charakter tej zabawy jest jednak całkowicie inny niż to miało miejsce wcześniej. Gra stała się poważną rywalizacją, rozposzechnienie zawodów sportowych, organizacja rozgrywek międzynarodowych sprawiły, że gra stała się profesjonalna, nie jest już samą rozrywką. Huizinga zwraca uwagę, że obecnie nawet gry planszowe typu szachy, czy też gry karciane stały się rozgrywkami sportowymi. „W wypadku sportu mamy więc do czynienia z zabawą, która kosztuje w powagę, lecz odczuwana jest jeszcze jako zabawa, w innym zaś wypadku – z zajęciem poważnym, które przeradza się w zabawę, ale nadal uchodzi za rzecz serio. Oba te zjawiska łączy silny zmysł agonalny, który w innych niż dawniej formach opanowuje świat. Do wzrostu zmysłu agonального, dzięki któremu świat toczy się ku zabawie, przyczynił się pewien czynnik zewnętrzny i w zasadzie od ducha kultury niezależny: fakt, że w każdej dziedzinie i za pomocą wszelkich środków komunikacja między ludźmi została tak niezwykle ułatwiona”<sup>25</sup>.

Zaciera się granica pomiędzy tym, co jest zabawą, a co nie. Współczesna kultura wykorzystuje bowiem zabawę jako pewną konwencję, styl. Późnowoczesność to czas, gdzie zabawa różnorodnością, jak również nowinkami technicznymi stała się czymś codziennym. „Podstawową kategorią ideologii konsumpcji jest przyjemność. Jeszcze niedawno w wielu społeczeństwach dominowały postawy propagujące życie według określonych zasad, obecnie niemalże obowiązkiem ich członków jest poszukiwanie i urzeczywistnianie przyjemności. Aktywny udział w masowej konsumpcji, która w znaczącej części jest konsumpcją obrazów ekranowych, traktuje się często niemal jako cechę postawy prospołecznej. Przyjemności tego typu stają się celami samymi w sobie”<sup>26</sup>.

Wobec tak wszechobecnej wśród ludzi potrzeby zabawy i obecności w codziennym życiu, błędem jest umniejszanie jej wartości w procesie kształtowania kultury. Kulturoznawcy często z rezerwą podchodzą do nowoczesnych technologii, uznając je za niewiele wnoszące, masowe rozrywki. Zabawa jako część codziennego życia człowieka stanowi ważną część kultury, jest wyznacznikiem społecznego funkcjonowania jednostki. Początkowe lekceważenie takich zjawisk, jak kino, okazało się być błędnym podejściem, bowiem film stał się jedną z gałęzi sztuki, istotnym

25) J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007, s. 307.

26) T. Miczka, *Nowe kompetencje komunikacyjne użytkowników multimediów*, [w:] A. Kieras, M. Szczepański, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006, s. 20.



sposobem przedstawienia świata. Nowoczesne technologie napotykaą na podobną rezerwę, co początkowo kino i film. Ignorowanie technologii przy analizie funkcjonowania współczesnego człowieka jest błędnym podejściem ze względu na wszechobecność nowych mediów w życiu ludzi już od najmłodszych lat, co nie pozostaje bez wpływu na styl ich późniejszego życia, sposobu komunikacji, tworzenia światopoglądu. „Przekazy medialne otaczają nas zewsząd, często stając się podstawowym źródłem informacji o świecie. Równocześnie media są jednymi z podstawowych narzędzi umożliwiających kontakt z najbliższymi. Na obecnym etapie rozwoju kultury audiowizualnej nie sposób już oddzielić elementów „rzeczywistych” od tego, co przez media zapośredniczone”<sup>27</sup>.

Współczesny świat jest w dużej mierze zorientowany na produkcję masową, tworzenie kultury popularnej. Nie należy zatem odżegnywać się od procesów obecnych na tak wielką skalę ze względu na zmianę proporcji odbiorców kultury. Dawniej można było z łatwością odróżnić kulturę elity, kulturę wyższą od jarmarcznej, ludowej. Obecnie uprzednie podziały dezaktualizują się, bowiem w kulturze przenikają się wszystkie warstwy. Współczesne twory kulturowe swobodnie manipulują różnymi technikami, treściami i symbolami, wobec czego wymagają analizy i określenia źródeł, a także zasad, w jaki powstają. „Według Manovicha należy już dziś skatalogować procesy związane z nowymi mediami i stworzyć narzędzia, które pozwolą uchwycić specyfikę kultury elektronicznej, zwłaszcza że ze względu na swój dynamiczny charakter popularne dziś przejawy kultury cyfrowej mogą z czasem po prostu zanikać”<sup>28</sup>.

Jednym z mniej zbadanych mediów są gry video, czyli gry komputerowe. Należy zauważyć, że przez ostatnie dwadzieścia lat rozwój technologii przyczynił się do ekspansji przemysłu gier komputerowych, którego zyski ocenia się na miliony dolarów. Sukces gier video wynika z szerokiej rzeszy ich odbiorców. Odkąd konsole do gier i komputery stały się sprzętem dostępnym dla przeciętnego człowieka, spędzanie czasu na grze stało się jedną z głównych rozrywek młodych ludzi. Posiadanie tzw. domowego centrum rozrywki jest już standardem i ośrodkiem spotkań towarzyskich. Gry komputerowe wyrastają z potrzeby zabawy, są jednym ze środków odprężenia, podtrzymania kontaktu z rówieśnikami poprzez wspólne zaangażowanie w rozgrywkę i rywalizację. Huizinga zauważył elementy powagi w zabawach wymagających rywalizacji i w tym aspekcie również gry komputerowe stały się poważną dla wielu rozgrywką. „Chociaż gry komputerowe utożsamiane są przede wszystkim z rozgrywką o charakterze masowym, nie można negować faktu, że ich odbiór nie wiąże się tyl-

27) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 12.

28) Tamże, s. 14.

ko z mechanicznie powtarzalnym, bezrefleksyjnym działaniem, ale także ze świadomą percepcją wykreowanego w nich świata. Przekłada się ten, często krytyczny, osąd na skomplikowane systemy ocen na łamach prasy tematycznej i na portalach internetowych, a także na istnienie bardzo wielu niesformalizowanych recenzji samych graczy, którzy poszukują w kolejnych produktach oryginalnych rozwiązań<sup>29</sup>.

Mówiąc o grze komputerowej, każdy mniej więcej wie, o jaki produkt chodzi, jednak nie do końca jasne jest, w jaki sposób definiować to zjawisko. Już sam termin „gra” jest pojęciem wieloznacznym, który pojawia się często w symbolicznym lub metaforycznym znaczeniu. Głównym czynnikiem wyróżniającym grę i zabawę od innych aktywności ludzkich jest jej autoteliczność, czyli potrzeba zabawy dla zabawy samej w sobie. W taki sposób określają cechy zabawy i gry podstawowi teoretycy zabawy, czyli Huizinga i Caillois. Zarówno zabawa, jak i gra są dobrowolne i podejmowane dla przyjemności uczestnictwa, przy czym w grze pojawia się dodatkowy czynnik wywołujący głębsze emocje, czyli współzawodnictwo. „Autoteliczność i dobrowolność udziału w niej łączy się z przewagą nagród wewnętrznych – satysfakcji, zadowolenia, relaksu – nad zyskami zewnętrznymi, czyli gratyfikacjami wynikającymi z wygranej. Odwołanie do sfery psychologicznej, do subiektywnych ocen i odczuć sprawia, że terminy „gra” i „zabawa” opierają się próbom klasyfikacji i opisu. To, co dla jednych jest formą rozrywki, inni mogą postrzegać jako działania poważne bądź nonsensowne<sup>30</sup>.”

Element współzawodnictwa otwiera nasze pole aktywności, często stając się przyczyną poważnego potraktowania rozrywki. W grach komputerowych możemy zauważyć wiele cech gry wyróżnianych przez Huizingę i Cailloisa. Sama rozgrywka wiąże się z otrzymaniem określonej nagrody, zaś aktywność podejmowana jest w świecie fikcyjnym, jednak z uprzednio ustalonymi regułami, tak jak to ma miejsce w tradycyjnych grach i zabawach. Caillois w swoim opisie gry wyróżnia cztery jej podstawowe typy, które nazwał *agon*, *alea*, *mimikra* i *illinx*, gdzie w każdym z typów określił cechy dominujące. Odzwierciedla ona również istotę gier komputerowych. *Agon* jest biegunem współzawodnictwa, który jest bardzo silnie obecny w grach komputerowych, gdyż użytkownik czerpie główną przyjemność z rywalizacji i wygranej z maszyną lub też z drugim użytkownikiem. Z kolei *alea* jest cechą określaną jako przypadkowość, nieprzewidywalność gry. Współcześnie gry komputerowe rozwijane są właśnie w tym kierunku. Odbiorcy oczekują od coraz to nowszych produkcji wysoko ustawionej poprzeczki trudności, nie zadowala ich szablonowość, powtarzalność roz-

29) J. Stasieńko, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 10.

30) D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, WAIp, Warszawa 2009, s. 34.

grywki. Mimikrą zaś określa się cechę naśladowczą gry, jej symulacyjność, dzięki której gra umożliwia wniknięcie w świat wirtualny, utożsamianie się z rolami świata fikcyjnego. Ostatni typ illinx to krańcowe utożsamienie, zaangażowanie w grę, graniczące z zatraceniem, nierozróżnianiem świata rzeczywistego od fikcyjnego. Wobec powyższego można stwierdzić, że grą komputerową można nazwać wszelkie odmiany „formy rozrywki przy użyciu komputera, opierającej się na współzawodnictwie z maszyną bądź drugim człowiekiem, które jest konsekwencją wcielenia się w rolę odgrywaną w losowo generowanych warunkach wirtualnego świata”<sup>31</sup>.

Jak zauważył Mirosław Filiciak, definicje gry i zabawy Huizingi i Caillosa nie do końca przystają do rzeczywistości gier komputerowych. Gry komputerowe często nie są bowiem wydzieloną aktywnością przez czas i miejsce z racji ich współwystępowania w codziennych obowiązkach gracza. Ponadto w rozumieniu Cailloisa gry są bezproduktywne, co w dzisiejszych czasach kłóci się z możliwością wynoszenia realnych korzyści z gry – czy to materialnych czy dla rozwoju wyników. Współcześnie, dzięki możliwości rozgrywki sieciowej, gry komputerowe nie są już traktowane jako prosta przyjemność, ale jako profesjonalne zajęcie, gdzie czas mu poświęcony przekłada się na wyniki, wzrost prestiżu w środowisku graczy, a także nagrody pieniężne. Interesującym i nowatorskim podejściem do teorii gier jest teoria Jespera Juula, który w swoich rozważaniach starał się objąć wszystkie typy gier w taki sposób, aby żadna zmiana przekazywanika nie dezaktualizowała definicji. „Juul proponuje, aby przyjąć, że gra to oparty na zasadach system formalny, ze zmiennym i policzalnym rezultatem, gdzie różnym wynikom przypisane są różne wartości. Gracz wywiera wpływ na wynik, jest do niego przywiązany, a konsekwencje aktywności gracza są opcjonalne i podlegają negocjacji”<sup>32</sup>. Wartością w tego typu podejściu jest uznanie gry jako zjawiska ponadczasowego, przy jednoczesnym wyłączeniu charakterystyki narzędzia, dzięki czemu osiągnięta została treść uniwersalna.

Gra komputerowa jest pewnego rodzaju wypadkową różnych mediów i odłamów kultury, łączy w sobie cechy rozgrywek sportowych, jak również czerpie pomysły z filmu, literatury i muzyki, co daje możliwość aktywności badaczy różnych dziedzin, poczynając od informatyków, przez psychologów, socjologów i kulturoznawców. Istotne jest, że w dobie współczesnej komunikacji gry komputerowe niosą ze sobą również nową jakość komunikacyjną, korzystają z przekazów historycznych, geograficznych, jak również z literatury, oddziałując na odbiorcę w sposób nowatorski dzięki swej interaktywności. „Udział w grze komputerowej jest nową sytuacją komu-

31) J. Stasiński, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 12.

32) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 44.

nikacyjną, w której uczestniczy człowiek oraz celowo zaprogramowane dla niego urządzenie. Podmioty te nie są równorzędne. Gra komputerowa nie ma bowiem mocy decyzyjnych, nie jest w stanie inicjować interakcji ani też odmówić w niej udziału. Może jedynie reagować na działania podejmowane przez użytkownika w zakresie przewidzianym przez programistów<sup>33</sup>.

Komunikacja we współczesnych grach komputerowych ma również miejsce w realnych relacjach międzyludzkich dzięki nowemu wykorzystaniu gier w rozgrywkach sieciowych. Rozpowszechnienie Internetu umożliwiło, a także niejako wymusiło na producentach gier komputerowych modernizowanie trybu rozgrywki. Rosnące oczekiwania interaktywności wobec gier, ich nieprzewidywalności, w naturalny sposób zaowocowało powstaniem gier *on-line*, czyli gier umożliwiających rozgrywki z innymi użytkownikami poprzez sieć. Gra sieciowa jest z pewnością kamieniem milowym w rozwoju przemysłu gier komputerowych. Możliwość gry *on-line* jest obecnie jedną z podstawowych zalet wydawanej na rynek gry komputerowej. „Bardzo istotnych danych dostarcza też analiza zmian w wyborach uczestników: w 1999 roku grami *on-line* bawiło się 18%, 2000 – 23%, a w 2001 już 31% ogółu grających. Powyższe dane skazują, że najistotniejszy podział przebiega między grami, w których partnerami lub przeciwnikami są inni ludzie, a grami dla pojedynczego uczestnika. To, co do niedawna było tylko opcją rozgrywki, obecnie stało się samodzielną odmianą, coraz częściej wygrywającą w walce o klienta z „grami samotnych”<sup>34</sup>.

Można zauważyć, że przemysł gier komputerowych doskonale pokazuje idee współczesnej komunikacji. Producent w sposób oczywisty odpowiada w tym przypadku na oczekiwaną odbiorców – widać tutaj pewną dialogowość między konsumentem a producentem. Uprzednio konsumenci musieli dostosowywać się do oferty przemysłu – dziś niejako kształtują tę ofertę poprzez uczestnictwo w recenzjach produktu, jasne określanie oczekiwań. „W październiku 1994 roku ukazał się *Doom II*, a id Software rozpoczęło prace nad grą *Quake*, która z założenia miała oferować wsparcie dla gry przez Internet. Równoległe do prac nad programem wydawca prowadził poprzez Internet konsultacje z graczami, udostępniając m.in. wczesne wersje gry, co w przyszłości miało stać się na tym rynku niemal obowiązującym trendem. Było to rozwiązanie przełomowe, które zapoczątkowało zmiany w branży elektronicznej, ale i wywołało reperkusje o szerszym znaczeniu kulturowym”<sup>35</sup>.

Istotnym jest, że współczesne gry komputerowe nie opierają się wcale

33) D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, WAiP, Warszawa 2009, s. 45.

34) J. Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 124.

35) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAiP, Warszawa 2006, s. 68.

na samym zadaniu walki – odbiorcy oczekują od produktu bardziej wyrafinowanych koncepcji rozwoju gry. Z tego względu tak wielkim powodzeniem cieszą się gry zespołowe, gdzie gracze mają możliwość poczucia wspólnoty, tworzenia hierarchii w grupie; innymi słowy, tworzą w swoim zespole prawdziwe wartości drużynowe. „Przykładowo sieciowa opcja gry *Diablo* – zwłaszcza drugiej części – łączy eksplorację prezentowanego mrocznego świata ze współdziałaniem: pojedynki między graczami są tylko możliwością, jedną z wielu i wcale nie najważniejszą. Choć gra koncentruje się na walce, ma fabułę nieporównywalnie bardziej rozbudowaną od popularnych *strzelanin*, a podstawą jest współdziałanie, a nie konflikt”<sup>36</sup>.

Komunikacja w grach komputerowych odbywa się na kilku poziomach dzięki interaktywności gier. W klasycznych grach, przy rywalizacji odbiorcy z programem komputerowym, komunikacją będzie odbieranie znaczeń, zadań, kontekstów narracji gry, zaś w przypadku gier sieciowych komunikacja może mieć już wymiar dialogowy dzięki obecności innych graczy w tym samym czasie. Gry komputerowe są medium, które w największy (bodaj) sposób czerpie z osiągnięć technologii cyfrowej, a co za tym idzie, komunikacja odbywa się poprzez przekazy audiowizualne, muzyczne i tekstowe jednocześnie. Należy tu zwrócić uwagę na istotny fakt, że gry komputerowe w daleko idący sposób zacierają poczucie rzeczywistości gracza, podobnie jak lektura książki. Coraz lepsze dopracowanie graficzne gier pogłębia te wrażenia, jednak głównym źródłem utożsamienia gracza ze światem gry jest zgodność fabuły, logiczność i spójność środowiska gry.

We współczesnych grach pogłębianie zjawiska tzw. immersji, czyli właśnie przeniesienia w świat gry, zostało osiągnięte dzięki wprowadzeniu szeregu gier oglądanych z perspektywy pierwszej osoby (*first person perspective*), która niesie ze sobą dodatkowe wrażenia współpracy, przy czym w wypadku gier sieciowych poczucie wspólnoty potęguje dodatkowo komunikacja tekstowa lub głosowa z innymi graczami. „Gry sieciowe wypełniają definicję wirtualnego środowiska, w którym użytkownicy muszą dzielić następujące elementy doświadczenia medium:

- wspólne poczucie przestrzeni (iluzja, że przebywają w tym samym miejscu);
- wspólne poczucie obecności (widzą awatary innych graczy, czyli ich graficzne reprezentacje);
- wspólne poczucie czasu (możliwość interakcji w czasie rzeczywistym);
- komunikacja (różne metody interakcji);
- możliwość dzielenia się/wymiany (dynamiczne środowisko pozwalające na interakcję)”<sup>37</sup>.

36) J. Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 125.

37) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 65.

Gry komputerowe zyskały według powyższego na popularności dzięki temu, że poprzez możliwość internetowej rozgrywki odzwierciedlają niejako tradycyjne, rzeczywiste kontakty międzyludzkie. Gry w dużo bardziej rzeczywisty sposób pozwalają na tradycyjną zabawę w odgrywanie różnych ról, a ponadto dzięki nawiązywaniu kontaktów sieciowych mogą uczyć w dużej mierze zasad i nawiązywania interakcji społecznych. Niebagatelny wpływ ma tu również skala zjawiska – gry sieciowe gromadzą wokół siebie tysiące osób, co wymusiło na graczach tworzenie swoistych zasad, kodeksów postępowania wobec innych użytkowników, jak również określenie „etyki” gry. Potrzeba tego typu działań bierze się z faktu, że rywalizacja pomiędzy graczami niesie ze sobą większe emocje i poczucie sprawiedliwości, stąd wszelkiego rodzaju oszustwa dla podwyższenia własnych wyników są tępiące przez innych użytkowników. „W grach komputerowych zdarzają się też oszustwa, które należy napiętnować jako naganne i w taki sposób są oceniane przez większość graczy. Przypadki te dotyczą w szczególności gier sieciowych, bo w nich mierzą się gracze między sobą – nie z samym programem. Z bezwzględną dezaprobatą spotykają się przypadki konstruowania *botów* na użytek sieciowych gier strategicznych czasu rzeczywistego, takich jak *Star Craft*. Specjalistyczny program znacznie wyprzedza ludzkich konkurentów w szybkości budowy zaplecza i licznej armii, a oszukujący gracz podejmuje tylko kilka decyzji, czerpiąc naganną przyjemność z bezradności konkurentów, którzy przy wydawaniu komend posługują się klawiaturą i myszką, co zabiera im bez porównania więcej czasu”<sup>38</sup>.

Współpraca i rywalizacja w grach komputerowych od początku ich powstania generowała wielkie emocje i wyznaczała możliwości sukcesu i popularności danego medium. Tradycyjne salony gier oferowały zazwyczaj rywalizację dostępną dla dwóch graczy, a pomimo tak małego zasięgu rozgrywki cieszyły się wielkim zainteresowaniem. Głównym czynnikiem przyciągającym do gier komputerowych jest bowiem możliwość współzawodnictwa z realnym przeciwnikiem, a nie tylko z oprogramowaniem.

Interesujące jest, że tak jak media korzystają z różnorodnych konwencji i we współczesnym świecie technologie „nachodzą” niejako na siebie, tak gry komputerowe również odchodzą od jasnych, tradycyjnych podziałów gatunkowych. Gra komputerowa, jej charakter rozwoju, jest więc niejako odzwierciedleniem kierunku, w którym zmierza współczesny świat. Podział tradycyjny gier stopniowo przestaje być aktualny, granice gatunków zacierają się, powstają swoiste „hybrydy”, które mieszczą w sobie cechy kilku gatunków, np. gier zręcznościowych, symulacji i strategicznych. „Hybrydy różnych typów są bardzo częste. Przykładowo *Diablo*

38) J. Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Wyd. Rabid, Kraków 2004, s. 144.



to gra fantasy o wyraźnych cechach cRPG i zręcznościowej jednocześnie. Ciesząca się olbrzymim powodzeniem seria *Tomb Raider*, na podstawie której nakręcono pełnometrażowy film akcji, to połączenie gry zręcznościowej z przygodową<sup>39</sup>.

Gry komputerowe odpowiadają swoją specyfiką na zapotrzebowania użytkowników. Współcześni ludzie potrzebują wciąż nowych bodźców dla własnej rozrywki, co wynika z polityki obecnego rynku i szybszego procesu przyzwyczajania się do nowych produktów. Szybkość przemian technologicznych musi przekładać się na różnorodność oferty, bowiem współczesne społeczeństwa automatycznie przyswajają sobie nowości. „Swoiste „skłębienie” struktur, sensów i schematów, których genezy nie potrafimy dokładnie określić, mieszają się w centrum takiego obszaru, co owocuje erupcją w wielu różnych kierunkach i w różnych przedziałach czasowych. Gatunek będzie w takim ujęciu „procesem”, który może mieć charakter dynamiczny lub ewolucyjny, kategoria rodzaju stanowi zaś środowisko dla rozwijających się gatunków – wyznacza przestrzeń, w której zamknięte jest ich uniwersum<sup>40</sup>.”

## **E-sporty - sposób komunikacji gier komputerowych**

Można powiedzieć, że umożliwienie gry sieciowej jest kolejnym stopniem rozwoju gier komputerowych, wyznaczonym przez współczesną kulturę w sposób naturalny. Należy tu zauważyć, że gry sieciowe również nie są jeszcze produktami o skończonej liczbie możliwości. Dowodem tego jest powstanie tzw. e-sportu. Internet umożliwił rejestrację poszczególnych graczy, a także drużyn tzw. klanów, dzięki czemu na stronach internetowych tworzone są statystyki wskazujące najlepsze drużyny i najlepszych graczy. W klanach gracze odbywają regularne treningi, które pozwalają doskonalić drużynę lub jednostki, a także piąć się w rankingu graczy. Należy tu nadmienić, że w czasie rozgrywek obowiązują zasady eliminujące oszustwa, tj. korzystanie z kodów do gier itp. Internet pozwolił wobec powyższego stworzyć rodzaj rozgrywek sportowych. „Rozbudowane gry sieciowe (przede wszystkim z gatunku strzelanin 3D, a także strategii czasu rzeczywistego) stały się w pewnym momencie nie tylko źródłem przyjemności dla graczy uczestniczących w zabawie, ale także swego rodzaju widowiskiem sportowym dla obserwatorów pojedynku. Na całym świecie rozgrywane są specjalne turnieje, w których wygrywa się spore nagrody pieniężne, a ich uczestnicy niemal zawodowo zajmują się graniem, trenując po kilka godzin

39) Tamże, s. 133.

40) J. Stasiński, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 73.

dziennie”<sup>41</sup>. Jak zauważa J. Stasieńko, cybersporty dzielą odbiorców gier na kategorie uczestników i widzów, kibiców rozgrywki. Gry komputerowe poprzez takie podejście gromadzą wokół siebie szerokie środowisko społeczne, które jest bogate w interakcje międzyludzkie, właściwe innym, bardziej poważanym przez laików działaniom człowieka, jakimi są sport czy też film, bądź też widowiska muzyczne. „Mówiąc o grach komputerowych w kontekście sportu i graczach jako atletach, wypada podkreślić sprawę publiczności. Dane statystyczne z roku 2007 ukazują, że na mecze piłkarskie w Polsce przychodziło średnio 7200 widzów. Swoistym rekordem był mecz Lech – Legia, na którym pojawiło się aż 30 000 osób. Osiągnięcie to, jak podkreślają fachowcy, jest najlepszym wynikiem od lat. Tymczasem światowe finały Electronic Sports World Cup z roku 2007 wygenerowały dużo większe zainteresowanie. Zjawiło się na nich bowiem aż 35 000 widzów”<sup>42</sup>.

Komunikacja między graczami różni się w daleko idący sposób w wypadku gry e-sportowej i masowych gier sieciowych ze względu na inne cechy samej rozgrywki. Podczas gdy masowe gry sieciowe umożliwiają dłuższe formy nawiązywania dialogów tekstowych, cybersporty ograniczają bezpośredni w czasie gry kontakt tekstowy ze względu na szybkość tempa akcji. „W masowych grach sieciowych więcej jest okresów „przeostaju”, w e-sportach – akcji. Właśnie ta zmiana, w połączeniu z dużym tempem rozgrywki, sprawia, że prowadzenie rozmów podczas gry jest w wypadku e-sportów poważnie utrudnione. Tutaj nie ma czasu na dyskusje i pogawędki – czas potrzebny na wpisanie choćby kilku wyrazów podczas sesji np. pierwszoosobowych strzelanin nierozzerwalnie wiąże się z ryzykiem. Podczas gdy gracz zajmuje się pisaniem, jego awatar stoi w miejscu i jest w uniwersum gry bezbronny – łatwo może paść ofiarą innych uczestników rywalizacji”<sup>43</sup>.

Cechy mniejszej komunikacji w bezpośredniej rozgrywce bądź też udzielanie sobie wzajemnie informacji czy wskazówek w formie licznych skrótów klawiszowych, wśród których bardzo wiele zapożyczeń pochodzi z języka angielskiego, wyrażających stan emocji bądź sytuacji, w jakiej znajduje się gracz (afk, czyli *away from keyboard*, omg – *oh my god*, w8 – *wait*, hf – *have fun* i wiele innych), nie wpływają na mniejszą komunikację pomiędzy graczami. Wręcz przeciwnie, gracze mają możliwość tworzenia własnych serwerów, for dyskusyjnych, na których wymieniają się poglądami, doświadczeniami, nawiązują znajomości z innymi graczami. Ograniczenia komunikatów tekstowych są przewyżczone za pomocą komunikacji przez bezpośrednią rozmowę poprzez zastosowanie mikrofonów

41) Tamże, s. 169.

42) P. Cyrek, *Gaming to sport – mamy mocne argumenty*, [http://www.benchmark.pl/testy\\_i\\_recenzje/Gaming\\_to\\_sport\\_-\\_mamy\\_mocne\\_argumenty-2137/strona/6047.html](http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6047.html) [dostęp: 24.07.2011].

43) M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006, s. 134.



i słuchawek. Rozgrywki przeprowadzane drogą internetową nie są wolne od błędów, wynikających z możliwości opóźnień w przesyłaniu danych poprzez łącze internetowe. Z tego powodu zaistniała potrzeba stworzenia regularnych imprez e-sportowych, które pozwoliłyby na zgromadzenie najlepszych graczy i przeprowadzenie rozgrywek za pomocą sieci lokalnych. W 1997 roku powstała pierwsza liga gier komputerowych – Electronic Sports League, która uznaje gry komputerowe za dyscyplinę sportową, rejestruje graczy, a także ustala regulamin określający przystępowanie do lig i pucharów. „Uczestnictwo w większości turniejów organizowanych z ramienia ESL wymusza podanie co najmniej części własnych danych osobowych, na przykład imienia, nazwiska, narodowości oraz informacji kontaktowych, przez co Electronic Sports League nie stało się miejscem anonimowych użytkowników Internetu”<sup>44</sup>.

ESL organizuje założonym klanom szereg lig bezpłatnych, jak również turnieje płatne, gdzie gracze awansują z rozgrywek „Amateur Series” do „Pro Series”, a stawką za wygraną są już wysokie nagrody pieniężne. Można stwierdzić, że gracze komputerowi chcą usankcjonować swoją aktywność, nadać jej większe znaczenie, a także nie być środowiskiem hermetycznym. Skala zjawiska jest imponująca – w 2005 roku strony internetowe ESL odwiedziło ok. 46 mln internautów. Ponadto organizowane są krajowe i ogólnoświatowe turnieje, które noszą nazwę „LAN party” (*Local Area Network* – sieć lokalna). Dzięki wyjściu na forum publiczne rozrywki organizowaniem imprez zainteresowali się różnego rodzaju sponsorzy, którzy przeznaczają pokaźne kwoty na nagrody dla zwyciężskich graczy. Rozgrywki w LAN party spowodowały, że rozwinęła się idea sportowego podejścia do gier komputerowych. „Kwestie wyłaniania mistrzów w gry komputerowe rozwiązano dopiero w roku 2000, kiedy wcielono w życie projekt o nazwie World Cyber Games Challenge, który umożliwił współzawodnictwo około dziesięciu tysiącom uczestników z siedemnastu państw świata w eliminacjach krajowych. Najlepsi z nich spotkali się twarzą w twarz w jednym miejscu, w Korei Południowej. Uczestnicy turnieju walczyli w nim o nagrody pieniężne o łącznej wartości 189.200 dolarów, ufundowane przez sponsorów, między innymi Ministerstwo Kultury i Turystyki Korei Południowej”<sup>45</sup>. World Cyber Games to olimpiada gier komputerowych. W eliminacjach biorą udział gracze 6 kontynentów, a kraj organizujący imprezę finałowych rozgrywek zobowiązany jest przygotować infrastrukturę i zdolności promocyjne miasta wybranego do przeprowadzenia turnieju. Rozgrywki World Cyber

44) P. Cyrek, *Gaming to sport – mamy mocne argumenty*, [http://www.benchmark.pl/testy\\_i\\_recenzje/Gaming\\_to\\_sport\\_-\\_mamy\\_mocne\\_argumenty-2137/strona/6043.html](http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6043.html) [dostęp: 24.07.2009].

45) Tamże, [http://www.benchmark.pl/testy\\_i\\_recenzje/Gaming\\_to\\_sport\\_-\\_mamy\\_mocne\\_argumenty-2137/strona/6043.html](http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6043.html) [dostęp: 24.07.2009].

Games odbywają się raz w roku, poprzedzone są eliminacjami prowadzonymi w poszczególnych państwach. Od 2003 roku organizowane są również mistrzostwa świata Electronic Sports World Cup, które uznały gry komputerowe za sport dwudziestego pierwszego wieku.

Podejście do gier jak do dyscypliny sportowej sprawiło, że powstał zawód profesjonalnego gracza. Pensje dla tzw. „progamerów” zależą od wkładu sponsorów, którzy reklamują się na stronach internetowych klanu, koszulkach sponsorowanych graczy itp.

Wobec powyższego można zauważyć, że gry komputerowe stały się swoistym fenomenem współczesnej kultury. W Polsce gry komputerowe nie są jak do tej pory uznawane za dyscyplinę sportową, podczas gdy wiele krajów już uznaje cybersport za pełnoprawną gałąź sportu. W Danii Związek Gimnastyki i Sportu uznał gry komputerowe jako dyscyplinę zwaną e-sportem. Podobnie wygląda sytuacja w Rosji, gdzie pieczę nad cybersportem obejmuje Minister Sportu Federacji Rosyjskiej. W Chinach podczas Igrzysk Olimpijskich w Pekinie w 2008 roku gry komputerowe uzyskały status oficjalnej dyscypliny sportowej pokazowej. Znicz olimpijski był niesiony przez dwóch sławnych graczy w *WarCrafta* - Jae Ho „Moon” Janga oraz Li „Sky” Xiaofenga. Należy stwierdzić, że wobec wszelkich działań graczy komputerowych nie sposób ignorować tego, współcześnie ogromnego, odłamu popkultury. „E-sport można określić mianem sportu i nie będzie to określenie li tylko metaforyczne. Stwierdzenie takie z kolei prowadzi do uznania, że pro-gaming ma się do e-sportu tak, jak sport wyczynowy do sportu. E-sport można uprawiać rekreacyjnie, ze względu na przyjemność płynącą z gry i bez żadnych większych ambicji turniejowych, jak to czynią miliony ludzi (grających ze sobą w sieci bądź przy jednym komputerze czy konsoli). Można go uprawiać wyczynowo, tak jak część graczy skupiająca się na jednej grze i uczestnicząca w rozgrywkach ligowych i turniejowych”<sup>46</sup>.

Gry komputerowe stały się nie tylko sposobem spędzania wolnego czasu, ale sposobem na życie, którego forma wynika z ogólnych tendencji modernizowania i kreowania życia w nowej technologii. E-sport jest w dużej mierze naturalną konsekwencją tendencji współczesnej kultury. Stopniowe upowszechnianie i promowanie „cyberprzestrzeni” spowodowało przeniesienie większości aktywności młodych ludzi w wirtualny sposób spędzania czasu. Średnia wieku graczy to 16-24, jednak jako że jest to nowe zjawisko, nie można twierdzić, że osoby grające w młodym wieku nie będą kontynuować gry w życiu dorosłym. Za pomocą wirtualnego obcowania z ludźmi gracze odnajdują własną grupę społeczną, przy czym kontakty osiągają często bardzo szeroką skalę. Dzięki imprezom typu

46) A. Stępnik, *E-sport z perspektywy teorii sportu*, <http://ptbg.org.pl/h11.php> [dostęp: 12.08.2011], Zob. „Homo ludens”, nr 1, Poznań 2009, s. 213.

LAN, WCG gracze mają szansę przenieść swoje kontakty w rzeczywisty świat. Tworzą bardzo silne więzi towarzyskie, często większość znajomych stanowią inni gracze.

Polscy gracze komputerowi również biorą udział w zawodach cyber-sportu, odnosząc znaczące sukcesy, np. polska drużyna w grze *Counter Strike* kilkakrotnie zdobyła pierwsze miejsce na mistrzostwach świata. Głównymi imprezami przeprowadzanymi w Polsce są eliminacje do mistrzostw World Cyber Games, a także Liga Cyberport. „Reprezentacja Polski w grę *Counter-Strike* zdobyła złoty medal podczas Światowego Finału olimpiady World Cyber Games. Polacy w finałowym pojedynku pokonali szwedzki zespół Fnatic. Główną nagrodą dla naszych graczy było 35 tys. dolarów. Tegoroczne WCG przyniosło również sukces indywidualny polskiego zawodnika - Piotr „Pio” Zajkowski zdobył brązowy medal w FIFA 09<sup>47</sup>. Należy zauważyć, że gracze komputerowi cieszą się w związku z odnoszonymi sukcesami wielkim prestiżem w kręgu zarówno innych graczy, jak też fanów. Ostatnie sukcesy polskich graczy sprawiły, że grami komputerowymi zaczęły interesować się również media publiczne, co w przyszłości oznacza stopniowe rozpowszechnianie tego typu rozrywki.

## Zakończenie

Komunikacja we współczesnym świecie opiera się przede wszystkim na szerokim zastosowaniu mediów, a głównie nowych mediów, jakimi są Internet i multimedia. Ludzie w coraz to nowy sposób wykorzystują możliwości, jakie im dają nowe media, dla powiększania swojej działalności, aktywności. Wśród nowych mediów znaczące miejsce zajmują obecnie gry komputerowe, które jako powszechnie występujące i gromadzące miliony odbiorców na całym świecie nie mogą pozostać zignorowane, wymagają szerokiego spectrum badań, nie tylko pod kątem zagrożeń, ale również szans, jakie dają dla rozwoju człowieka. Szerokie wykorzystanie w grach wysokiej jakości oprogramowań inspiruje odbiorców, jak również daje im szanse współuczestniczenia w tworzeniu rozrywek.

Specyficzne miejsce zajmują wśród gier rozrywki e-sportowe, które stają się w ostatnich latach prawdziwym fenomenem współczesnej kultury. Komunikacja wokół gier kształtuje się obecnie w kierunku tworzenia wielkich środowisk graczy; nie sposób już dłużej twierdzić, że gry komputerowe izolują ludzi od życia czy interakcji społecznych. Wielkość imprez e-sportowych skłania do przemyślenia, w jakim kierunku może zmierzać rozwój multimediów i gier komputerowych. Wydaje się, że wobec głębokiego zainteresowania rywalizacją z innymi graczami gry kom-

47) D. Błaszczkiewicz, *Polacy mistrzami świata w Counter Strike*, <http://gry.idg.pl/news/352563/Polacy.mistrzami.swiata.w.Counter.Strike.html> [dostęp: 16.11.2009].

puterowe będą coraz bardziej ukierunkowane na wspólnotę przeżywania rozgrywek. Komunikacja za pomocą gier jest wielopoziomowa: mamy tutaj kontakty bezpośrednie graczy przy okazji rozgrywek turniejowych, jak również pośrednie za pomocą Internetu, gdzie gracze w różny sposób tworzą swoisty dla danej grupy slang językowy. Ponadto gry komputerowe zaczęły gromadzić również publiczność w taki sam sposób, jak widowiska muzyczne czy sportowe, gdzie komunikacja jest głównie odbiorem, ale również dopingowaniem ulubionych graczy. Komunikacja gier to również samo odbieranie przez graczy świata przedstawionego gry, odpowiednia denotacja informacji i bodźców płynących z fabuły oraz logiczne łączenie i rozwiązywanie problemów gry.

## Bibliografia

### Druki zwarte:

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006.

Gasset y Ortega Jose, *Bunt mas*, Warszawa 2001.

Juszczak S., *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wyd. Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000.

Kieras A., Szczepański M., Żydek-Bednarczuk U., *Internet – społeczeństwo – kultura*, Wyższa Szkoła Zarządzania i Nauk Społecznych, Tychy 2006.

Kłoskowska A., *Kultura masowa*, PWN, Warszawa 1980.

Sitariski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.

Sokołowski M. (red.), *Kulturowe kody mediów. Stan obecny i perspektywy rozwoju*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2008.

Stasieńko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

Szeja J. Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004.

Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, WAIp, Warszawa 2009.

Uryga Z., Sienko M. (red.), *Kształcenie sprawności językowej i komunikacyjnej. Obraz badań i działań dydaktycznych*, Rabid, Kraków 2005.

Zasępa T. (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001.

### Netografia:

Błaszczkiewicz D., *Polacy mistrzami świata w Counter Strike*, <http://gry.idg.pl/news/352563/Polacy.mistrzami.swiata.w.Counter.Strike.html>.

Cyrek P., *Gaming to sport – mamy mocne argumenty*, [http://www.benchmark.pl/testy\\_i\\_recenzje/Gaming\\_to\\_sport\\_-\\_mamy\\_mocne\\_argumenty-2137/strona/6047.html](http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/Gaming_to_sport_-_mamy_mocne_argumenty-2137/strona/6047.html).

Stępnik A., *E-sport z perspektywy teorii sportu*, <http://ptbg.org.pl/hl1.php>, Homo ludens, nr 1, Poznań 2009.