



QSR – Edycja Polska

Przegląd Socjologii Jakościowej

Tom VI, Numer 2 – Lipiec 2010

Piotr Siuda

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu, Polska

T. L. Taylor „Play Between Worlds”, czyli „wychodząc” poza opakowanie

„Wychodząc” poza opakowanie – pod tym nieco enigmatycznym wyrażeniem ukryte jest sedno książki T. L. Taylor zatytułowanej *Play Between Worlds*. Znaczenie owego wyrażenia stanie się jaśniejsze wówczas, gdy przyjrzymy się treści książki. Traktuje ona o grach komputerowych, nie chodzi jednak o techniczne aspekty tworzenia owych gier, nie chodzi o analizę pracy programistów, grafików, informatyków. Wyrażenie „wychodząc” poza opakowanie oznacza, że książka mówi o społecznym aspekcie gier, o tym co „robią” z nimi ich użytkownicy, o tym jak gry tworzą społeczne światy graczy i jak się owe światy manifestują. Autorka książki przedstawia specyficzny typ gier – MMOG (*Massively Multiplayer Online Game*), czyli gry, w których duża liczba ludzi gra ze sobą w wirtualnym świecie (gracze wcielają się w daną postać, kierują jej działaniami, w czasie rzeczywistym grają z innymi). Mówiąc jeszcze dokładniej – rozważania Taylor skoncentrowane są wokół konkretnej gry tego typu – *EverQuest*. I chociaż autorka analizuje konkretną grę, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że jej rozważania odnoszą się do całości gatunku. W wielu fragmentach książki przytaczane są przykłady innych gier MMOG. Częstym zabiegiem stosownym przez autorkę jest opisywanie tego, co dzieje się wokół gry *EverQuest*, a następnie odnoszenie się do szerszego kontekstu, którym są gry MMOG w ogólności.

Patrząc na naukową biografię Taylor, stwierdzić można, że jest ona „odpowiednią” osobą do formułowania tego typu uogólnień. Taylor to socjolog, która specjalizuje się w badaniach społeczności wirtualnych, powstałych wokół rozmaitych gier sieciowych. Jej dysertacja doktorska zatytułowana *Living Digitally: Embodiment in Virtual Environments* dotyczyła tożsamości w sieciowych grach tekstowych oraz graficznych. Obecnie autorka jest profesorem Uniwersytetu w Kopenhadze - związana jest z jednostką owej uczelni nazywaną *Center for Computer Game Research*. Taylor jest autorką znacznej ilości publikacji traktujących o cielesności graczy, ich doświadczeniach, kulturze, związku gier z kategorią płci. Omawiana książka – *Play Between Worlds*, to pierwsza książka Taylor i zarazem niezwykle ważna pozycja w dorobku. Dzieło stanowi podsumowanie pięcioletniej badawczej przygody związanej ze światem sieciowej gry *EverQuest*.

Dane adresowe autora: Instytut Socjologii UMK, ul. Fosa Staromiejska 1a, 87-100 Toruń,
E-mail: piotr.siuda@gmail.com

Ten MMOG powstał w 1999 roku, niemal od razu przyciągnął tysiące graczy, którzy stali się uczestnikami ogromnego, wirtualnego świata gry. Wykorzystując Internet, grają oni w czasie rzeczywistym, wcielają się w wybrane przez siebie postacie. Używają *awatarów (wcielań)* ludzi, elfów, krasnoludów, niziołków i innych postaci inspirowanych gatunkiem fantasy. Grając w grę, gracze poruszają się w trójwymiarowym świecie, wypełniają rozmaite zadania, walczą z potworami, gromadzą ekwipunek i czary, awansują na kolejne poziomy rozwoju postaci. Taylor wskazuje, że metoda, którą posłużyła się, aby opisać świat *EverQuest*, to metoda *wirtualnej etnografii* (Hine 2000). Autorka, aby zbadać świat gry, stała się graczem – grała pięć lat. Dni i godziny spędzone na grze, wywiadach z graczami, uczestnictwie w społecznościach zawiązywanych na stronach WWW i forach, uczęszczanie na konwenty, czytanie komiksów i powieści związanych z *EverQuest*, pozwoliły autorce zrozumieć niezwykle skomplikowany i wielowymiarowy świat gry.

Główną tezę, którą Taylor prezentuje czytelnikom odzwierciedlić można właśnie w wyrażeniu, że gra „wychodzi” poza opakowanie. Oznacza to sytuację, w której gra jest zjawiskiem z pogranicza świata online i offline, świata realnego i wirtualnego. Oznacza to również sytuację zacierania granic między tym, co uważane jest za grę a tym, co grą już nie jest, między tym, co jest grą a tym, co wokół gry się dzieje. *EverQuest*, podobnie jak inne gry tego typu jest miejscem „in-between”, czyli miejscem „pomiędzy” dwoma światami. W kolejnych rozdziałach autorka stara się pokazać różne aspekty owego przenikania się gry z tym, co wokół niej, przenikania się wirtualu z realem. Stara się również pokazać, jak obydwie sfery wpływają na siebie. Taylor uważa, że gra konstytuowana jest przez wielu aktorów ulokowanych w konkretnym, społecznym kontekście. W tym sensie granica między online i offline, między grą i nie-grą jest nie do utrzymania. Gra to coś więcej niż czysta, oderwana od codziennego życia sfera rozrywki. Mimo tego świat społeczny gry, chociaż powiązany z innymi (realnymi) światami społecznymi, rządzi się swoimi prawami. To, co w grze nigdy nie jest do końca determinowane tylko i wyłącznie przez kontekst społeczny. Jednym słowem można mówić o swoistej „rozgrywce między światami” (*play between worlds*) – światem gry i nie-gry.

W mającym charakter wprowadzenia rozdziale pierwszym, autorka *Play Between Worlds* opisuje konwent (zjazd) graczy *EverQuest*, który utwierdził ją w przekonaniu o słuszności głównej tezy. Tezy, którą Taylor rozwija w kolejnych rozdziałach książki. Jak sama stwierdza, mają one charakter „oddzielnych opowieści” – każdy traktuje o innym zagadnieniu związanym z grą (s. 10). Jest to niewątpliwie słabość książki. Autorka stara się poruszyć wiele różnych zagadnień, które świadczyć mają o „przenikaniu się świata gry z nie-grą”. Taylor stara się podporządkować jednej podstawowej narracji różne zjawiska i zagadnienia. W tym wypadku nie sprzyja to jednak zbytnej precyzji i spójności merytorycznej. Właśnie ze względu na strukturę pracy, Taylor niezbyt dobrze wywiązała się z postawionego sobie zadania, niezbyt dobrze dowiodła owego „wychodzenia” książki poza opakowanie. W najlepszym razie dowiodła tylko częściowo. Cel, który postawiła przed sobą jest niezwykle trudny do osiągnięcia. Zamiast stawiać tak ogólną tezę oraz starać się ją potwierdzić przy pomocy różnych zagadnień, Taylor zdecydowanie lepiej postąpiłaby wówczas, gdyby skupiła się na jednym, konkretnym zagadnieniu, które uczyniłaby naczelnym dowodem na przenikanie się gry z nie-grą. Zawartość poszczególnych części pracy jest zbyt luźno powiązana z celem książki. Przyjęta przez autorkę strategia wrzucania różnych zagadnień pod szyld „in-between” powoduje, że nie można oprzeć się wrażeniu chaotyczności, nieuporządkowania, skakania z tematu na temat, nielogiczności powiązania, czy wręcz braku powiązania,

kolejnych, następujących po sobie rozdziałów. Plusem książki jest niewątpliwie sposób prowadzenia narracji, styl pisania jest zrozumiały. Przystępność dzieła przestaje się jednak liczyć w związku z tym, że każdy z rozdziałów jest właściwie zupełnie oddzielną częścią, która rządzi się swoimi prawami. W związku z owym „tematycznym miszmaszem” streszczenie książki musi być dość dokładne. Aby uświadomić sobie charakter książki, należy zapoznać się po kolei z zawartością każdego z rozdziałów. W związku z ową tematyczną mieszanką, każdy wymaga oddzielnej oceny merytorycznej.

Swoje „opowieści” snuć zaczyna autorka od rozdziału drugiego, w którym stawia oraz udowadnia tezę, jakoby gry MMOG były specyficznymi światami społecznymi (s. 21-65). W rozdziale drugim (tak samo zresztą jak w całej książce) Taylor zajmuje się konkretnym światem – tym związanym z grą *EverQuest*. Stara się pokazać, że gracze tworzą sieci społeczne oraz własną kulturę. O jej istnieniu świadczy proces socjalizacji do gry. Socjalizacji, która przebiega na dwóch poziomach. Po pierwsze mówić możemy o socjalizacji do struktury (poznanie technicznych aspektów gry), po drugie o socjalizacji do różnorodnych norm, wywodzących się od twórców (np. normą zakładaną przez producenta jest współzależności graczy - bez niej nie są oni w stanie rozwijać swojej postaci) lub od samych graczy (np. sposoby ostrzegania przed niebezpieczeństwami takimi jak, atak przeciwników czy wzywania pomocy). Na potwierdzenie tego, że gracze tworzą specyficzną kulturę, do której socjalizuje się „nowych”, autorka przytacza istnienie „wyrzutków” – osób, które nie zwracają uwagi na normy i które są poddane różnym sankcjom (ostracyzm, odrzucenie, itp.). Na potwierdzenie mówi również o dynamice społecznego świata *EverQuest*. Podaje przykłady zmian społecznych w nim zachodzących.

W udowadnianiu tezy, że *EverQuest* stymuluje towarzyskość oraz powstanie zależności międzyludzkich, autorka wskazuje na sposób funkcjonowania grup (tak zwanych gildii). U jego podstaw leżą czynniki podobne jak w wypadku grup realnych: reputacja, zaufanie oraz odpowiedzialność. Taylor wskazuje poza tym potwierdzające istnienie kultury przeplatanie się więzi online i offline. Wskazuje chociażby, że wiele osób zaczęło grać wskutek więzi istniejących już wcześniej w realu. Ktoś stać się może graczem dlatego, że gra członek jego rodziny, znajomy, przyjaciel, współpracownik. Bardzo często więzi zaistniałe online przenoszą się do świata realnego. Przyjmuje to różną postać: spotykać się ze sobą mogą poszczególne jednostki, organizowane są zjazdy gildii, organizuje się konwenty (*fan fair*), czyli zjazdy graczy. Świat społeczny *EverQuest* powstaje nie tylko przez samo środowisko gry. Konstytuują go również fora internetowe, strony WWW, komiksy, *fanarty* i *fanfiction* (amatorska twórczość graczy). Wszystkie te zjawiska nie tylko tworzą poczucie przywiązania i więzi z grą, ze światem gry, ale również przyczyniają się do budowania interakcji i zawiązywania relacji międzyludzkich. Strony WWW często są przystaniami dla rozmaitych społeczności związanych z grą czy wręcz stymulują powstanie takowych społeczności.

Oparty na prowadzonej pięć lat *wirtualnej etnografii* opis norm, wartości, mechanizmów tworzenia sieci społecznych, otoczki gier jaką są strony, fora, amatorska twórczość, czyli po prostu opis kultury graczy, jest niezwykle interesujący i barwny. Jest oryginalny oraz nowatorski, jeśli chodzi o przedstawiane typologie, ukazanie procesu budowania kultury oraz zmian, jakim ona podlega, wskazanie stymulowanej przez grę współzależności graczy jako podstawowego mechanizmu tworzenia kultury. Opis ów może przyczynić się do obalenia popularnego, potocznego postrzegania gier jako mających negatywny wpływ na graczy, jako

izolujących ich od innych ludzi. Może przyczynić się do tego, że opinia publiczna przestanie promować stereotypowe i negatywne obrazy – to z całą pewnością duża zaleta. W opisie kultury mamy jednak do czynienia z powielaniem pewnych istniejących już koncepcji. Chodzi o udowadnianie, że społeczności graczy opierają się na takich samych zasadach jak społeczności realne oraz, że podłożem kultury gier jest przenikanie się więzi online i offline. Autorka powtarza istniejące wcześniej schematy znane z badań społeczności wirtualnych (por. Castells 2003; Wellman, Gulia 1997) czy też z badań fanów rozmaitych zjawisk popkulturowych (por. Bury 2005). Owo powielanie wcale nie jest jednak wadą. Przeciwnie. Za pozytyw uznać można to, że tezy Taylor zgodne są z innymi koncepcjami i badaniami traktującymi o pokrewnych zjawiskach oraz że prawidłowo odczytuje ona owe koncepcje.

Rozdział trzeci to bliższe przyjrzenie się samym graczom (s. 67-92). Taylor zaznacza, że do tej pory brakowało dokładnych badań pozwalających stwierdzić, jakie kategorie graczy możemy wyróżnić. Powodem tego jest nowość *game studies*. Autorka książki przedstawia swoją propozycję, wyróżniając dwa typy: *graczy zwykłych* (*casual gamers*) oraz *supergraczy* (*power gamers*). Dla graczy obydwu typów gra jest czymś innym, inaczej o niej myślą, inaczej postrzegają zasady i normy nią rządzące. Obydwie kategorie obwarowane są silnymi stereotypami. *Gracze zwykli* traktowani są jako „normalni”, to znaczy przejawiający zachowania zgodne z regułami życia społecznego. *Gracze* drugiej kategorii to osoby, które postrzegane są jako „nie mające życia” poza grą, osoby, których odbiór jest patologiczny. Takie stereotypowe podejście jest zdaniem autorki niezbyt trafne, mało mówi o motywacjach graczy. Prawdą jest, że *gracze zwykli* poświęcają grze o wiele mniej czasu oraz nie są w nią zaangażowani tak bardzo jak *supergracze*. Owo zaangażowanie nie jest jednak zdaniem Taylor powodem do negatywnego oceniania graczy drugiego typu.

Taylor stara się zatem obalić mity narosłe wokół *supergraczy*. Po pierwsze mit jakoby ich styl grania był oszukiwaniem. Właśnie w ten sposób na styl ów patrzą *gracze zwykli*. Postrzegają oni najbardziej zaangażowanych jako oszukujących bądź psujących zabawę, nie traktujących gry w kategoriach przyjemności, lecz pracy. *Zwykli* wskazują na różnorodne niedopuszczalne ich zdaniem techniki czy strategie awansu, które wykorzystują *supergracze* (posługiwanie się kilkoma postaciami, używanie programów mających ułatwiać grę, itp.). Stosowanie owych technik nie jest zdaniem autorki odrębne od gry, lecz wpisuje się w wyodrębnianie różnych sposobów przeżywania wirtualnego świata, wpisuje się w szerszy kontekst różnych stylów grania. Drugi mit, który chce obalić Taylor, dotyczy poglądu jakoby *supergracze* byli niezwykle odizolowani od reszty, jakoby wiedli życie sieciowych pustelników. W rzeczywistości zaangażowanie w grę czyni z nich osoby niezwykle towarzyskie i przyczyniające się do rozwoju społecznego świata *EverQuest*. Taylor sugeruje wręcz, że „praca”, którą wykonują *supergracze*, to przykład wykorzystania kolektywnej wiedzy (inteligencji), czyli wiedzy, która służy całej społeczności graczy i która przez ową społeczność jest tworzona (por. Levy 1999). *Supergracze* mają największy wpływ na powiększanie zasobu owej wspólnej wiedzy. Spajają zatem kolektyw, przyczyniają się do rozwoju społecznego aspektu grania. *Supergracze* jak żadni inni potrzebują towarzystwa innych. Aby awansować na najwyższe poziomy, potrzebne jest bowiem wsparcie towarzyszy gry.

W rozdziale trzecim znowu obserwować możemy pewną wtórność przedstawianych tez. Mimo że faktycznie wypada zgodzić się z Taylor co do dotychczasowego braku typologii dotyczących graczy, to jednak proponowane przez nią kategorie są odbiciem tego, co proponowali już inni, pisząc o odbiorcach

telewizyjnych czy filmowych. Wyróżnianie kogoś kogo określa się mianem *geek* czy *nerd*, od dawna funkcjonuje już w świecie nauki. Pojęcia owe wskazać mają odbiorców, których odbiór jest stereotypowo patologiczny i dewiacyjny (por. Jenkins 1992). Oczywiście wtórność znów nie jest wadą. Typologia Taylor znajduje uzasadnienie, ma ona więc prawo do własnego nazewnictwa, odmiennego od tego stosowanego w innych opracowaniach. Taylor, opisując *supergraczy* oraz *graczy zwykłych*, mówi o potrzebie wyróżniania typów graczy, po czym próbuje obalić mity oraz stereotypy związane z *supergraczami* – te dotyczące izolacji oraz oszukiwania. Zastanawiać się można, czy wyróżnianie owych typów samo nie sprzyja podtrzymywaniu stereotypów i mitów. Do pewnego stopnia tak właśnie się dzieje. Autorka mogłaby przyjąć zupełnie inną strategię – na przykład podkreślając niemożność wyróżnienia jakichkolwiek kategorii. Sprawę poprawić mógłby również bardzo prosty zabieg polegający na zaznaczeniu, że wyróżniane kategorie to tak zwane typy idealne, nie występujące w rzeczywistości społecznej w czystej postaci. Aby przeciwdziałać patologizacji i stereotypizacji odbiorców czyni tak chociażby Henry Jenkins (por. Jenkins 1992: 9-24).

W rozdziale czwartym (s. 93-124) Taylor zajmuje się graczami kobietami, sugerując, że przemysł gier ignoruje i pomija kobiety, nie traktując ich jako istotnego odbiorcy. Autorka pokazuje, że wokół kobiet narosło wiele uogólnień i generalizacji. Przyczyniają się one do tworzenia stereotypów kobiecości dotyczących tego, jakie typy gier są dla kobiet odpowiednie (u producentów dominuje pogląd, że kobiety grają przede wszystkim w tak zwany „pink games”, wykluczające elementy jakiegokolwiek konkurencji z innymi graczami). Patrząc na kobiety, które grają w *EverQuest*, autorka odrzuca owe stereotypy i pokazuje, że kobiety czerpią wielką przyjemność z różnych aspektów gry MMOG: socjalizowania się z innymi, eksploracji swojej tożsamości, eksploracji świata gry. Poruszając się po nim, kobiety mogą poczuć się na równi z mężczyznami, narażone są na takie same niebezpieczeństwa, na jakie narażeni są mężczyźni. Jest to sytuacja odwrotna od tej doświadczanej w realu, gdzie kobiety traktowane są jako bardziej wrażliwe i bardziej podatne na różnej maści zagrożenia niż mężczyźni. Kobiety są, tak samo jak przedstawiciele płci przeciwnej, nastawione na realizację celów, awans i osiągnięcia. Tak samo jak mężczyźni uczestniczą w tworzeniu stron WWW, forów, *fanfilmów*, *fanartów*, *fanfiction*. Dążą również do osiągnięcia wysokiego statusu, chcą przewodzić grupom czy gildiom oraz nie unikają przemocy – chcą budować niezwykle silne postacie, które poradzą sobie z wieloma przeciwnikami. Taylor daje zatem wyraźnie do zrozumienia, że pojmowanie graczy poprzez dychotomię męskość - kobiecość to błąd.

Błąd ten popełniają twórcy gry, którzy przedstawiają graczom produkt wybrakowany. Wybrakowany w tym sensie, że nakłada na kobiety ograniczenia związane z tym, jak mogą prezentować swoją pleć. Przede wszystkim chodzi tu o *awatary*, które przedstawiają postacie kobiet. Portretowane są one jako zbyt seksowne, o nierealistycznych kształtach, paradujące pół nago, posługujące się nieporęcznym ekwipunkiem. Wiele kobiet odczuwa dyskomfort, który prowadzi do sytuacji, w której zmuszone są ignorować to, jak wyglądają ich postacie lub być z tego powodu zażenowanym. Brak odpowiedniego podejścia do *awatarów* ze strony twórców, to po pierwsze wynik ignorowania kobiet jako ważnych odbiorców. Po drugie wynika zubożonego stosunku producentów do natury ciała oraz niezrozumienia jego relacji z tożsamością oraz światem społecznym. Architektura świata gry, sposób jego zaprojektowania nie bierze pod uwagę, że gra tworzy świat społeczny, który jest w pewnym sensie cielesny. Uznanie przez twórców założeń, na których opiera się

socjologia ciała, mogłoby poprawić sytuację graczy. Zdaniem Taylor producenci muszą zdać sobie sprawę, że ciało to nie obiekt neutralny, lecz taki, który ma przemożny wpływ na naszą tożsamość i kształt naszych relacji społecznych. Ciała niosą ze sobą znaczenia społeczne. W tym właśnie sensie *awatary* (jako reprezentacje ciała) są kluczowe w doświadczaniu cyfrowego świata gry.

Z powyższym poglądem można się zgodzić. Rzeczywiście znajomość założeń socjologii ciała przez twórców gier pomóc może w lepszym odczuwaniu świata gry, skuteczniejszym kształtowaniu tożsamości, kształtowaniu relacji z innymi, co związane byłoby z usuwaniem ograniczeń wynikających z wyboru *awatarów*. Mówienie o owych ograniczeniach tylko i wyłącznie w nawiązaniu do kobiet jest już jednak błędem – przecież wizerunki mężczyzn są w grach MMOG równie nierealistyczne i „seksualne”. Odnieść można wrażenie, że Taylor zbyt mocno daje się uwieść koncepcjom płci kulturowej w swoim feministycznym wydaniu. W swoim podejściu autorka jest bardzo radykalna, wszelkie głosy przeciwne traktuje jako wynik oddziaływania „wąskich pod względem psychologicznym poglądów na płęć” (s. 122-124) oraz różnego rodzaju teorii socjobiologicznych. Są one jej zdaniem przyczyną całego nieszczęścia. Autorka twierdzi, że na szczęście coraz większa liczba naukowców i producentów rozpatruje odpowiedniość dla kobiet niektórych gier w kontekście szerszych relacji między płcią, technologią, kulturą i grami. Oczywiście to, że kobiety są ignorowane przez marketingowców jest prawdą – marketingowcy mają przecież wyznaczone grupy docelowe produktu. Składanie tego na karby teorii socjobiologicznych wydaje się jednak mało naukowe (zwłaszcza bez jakiegokolwiek teoretycznego bądź empirycznego udowodnienia owej tezy).

W przedostatnim, piątym rozdziale rozważania autorki krążą wokół zagadnień związanych z własnością świata gry (s. 125-150). W wypadku gier takich jak *EverQuest* coraz wyraźniej zacierają się granice między konsumentem a producentem. Gracz w coraz większym stopniu uczestniczy w tworzeniu świata gry (amatorskie programy i modyfikacje, *fanfiction*, *fanart*, itp.). W związku z tym opozycja „publiczne kontra korporacyjne” staje się coraz bardziej problematyczna. Taylor zastanawia się, co dzieje się wówczas, gdy zderza się ze sobą kultura graczy oraz komercyjny interes producenta. Owo zderzenie rodzi szereg pytań. W czasach, w których obserwuje się silne tendencje do ochrony praw autorskich, pytać można o to, czy gracze mają prawo do przekształcania, przetwarzania symboli stworzonych przez producentów oraz do uważania ich w pewnym sensie za swoją własność? Jaki jest status graczy? Czy są oni współtwórcami gry? Czy ich amatorska działalność i produkcja są bezprawne, czy nie mają prawa do tego, co stworzyli? Czy należy im owe prawa przyznać?

Korporacje bardzo często nie chcą tego robić, traktują swój produkt jako własność intelektualną. W tym sensie gracze to jedynie konsumenci, a nie autorzy gry, rola gracza jako aktywnego i kreatywnego zostaje podważona. Gracze postrzegani są często jako „stwarzający kłopoty” czy „nie grający we właściwy sposób”. Wszystko przez to, że to, co „robią” z grą, bardzo często odbiega od zamiarów producentów oraz wymyka się spod ich kontroli. Firmy cały czas traktują graczy z podejrzliwością. Postępując tak, działają niezgodnie z logiką, na której opiera się współczesna kultura. Całkowite kontrolowanie produktów kulturowych jest niemożliwe. Zawsze podlegają one zawłaszczaniu, przekształcaniom, reinterpretacjom, połączeniom z innymi produktami. Chroniąc prawo autorskie, producenci postępują jak hipokryci, sami nie dostrzegając, że czerpią z innych produktów, na przykład z powieści fantasy czy poprzednich gier sieciowych. Wrogie postawy wobec graczy są o tyle niezrozumiałe, że ci ostatni coraz bardziej

przyczyniają się do sukcesu bądź porażki gry. Tworząc kulturę, amatorsko produkując, zakładając serwisy WWW, fora, i tak dalej, gracze są ogromną masą „darmowej siły roboczej”. Gracze z całą pewnością współtworzą grę na różnych poziomach. Mając to na uwadze, należy jak najszybciej zastanowić się nad kwestiami współwłasności graczy oraz przyznania autonomii ich działaniom.

Wyrażając takie poglądy Taylor wpisuje się w niezwykle popularny dzisiaj nurt patrzenia na odbiorców produktów kulturowych jako aktywnych i twórczych, a nie pasywnych i podporządkowanych dyktatowi producenckiego ucisku. Wiele istniejących opracowań z owego nurtu skupia się na odbiorcach filmów i telewizji. Wystarczy spojrzeć na dzieła takich badaczy jak J. Fiske, H. Jenkins, C. Bacon-Smith, J. Tulloch i wielu innych (por. Jenkins 1992, 2006, 2007; Bacon-Smith 1992; Tulloch i Jenkins 1995). Wpisując się w nurt badań nad aktywnością odbiorców, dzieło Taylor w całości poświęcone jest grom komputerowym oraz graczom. W tym sensie jest pracą wartościową i prekursorską (prekursorską tylko w tym sensie). Poświęcone jest kategorii odbiorców do tej pory traktowanej po macoszemu. W rozdziale piątym Taylor, przez pryzmat graczy MMOG, podejmuje tak charakterystyczne dla innych opracowań z tego nurtu zagadnienia jak wykształcenie się kultury partycypacji (*participation culture*) i remiksu (*remix culture*) czy zatarcie rozróżnienia między producentem a konsumentem. Niestety niezbyt błyskotliwe są pomysły autorki na temat tego, jak poradzić sobie z problemami wynikającymi z obwarowania działalności graczy prawami autorskimi. Pytania, które stawia Taylor oraz rozwiązania, które sugeruje (współwłasność graczy), są właściwie tylko i wyłącznie kopią tego, co proponowali już inni autorzy, pisząc o fanach przekazów telewizyjnych, filmowych czy muzycznych. W tym wypadku można zatem mówić o dość wyraźnym powielaniu dotychczasowych schematów.

W rozdziale szóstym autorka jeszcze raz podkreśla główną tezę książki - tezę, że gra to nie tylko to, co na ekranie monitora (s. 151-162). Podkreśla, że gra to coś „in-between”, czyli coś „pomiędzy” dwoma światami – realnym i wirtualnym. Taylor nie zgadza się z poglądami mówiącymi o tym, że granice między światem wirtualnym a realnym, między tym, co jest grą a co nią nie jest, są wyraźne. Twierdzi, że błędny jest pogląd ściśle określający, co przynależy do sfery pierwszej, a co do drugiej. Nieprawdą jest, że aby gra miała jakiegokolwiek znaczenie i sens, musi być oderwana od „normalnego życia” oraz, że nie może być przez ten ostatni „zanieczyszczana”. Wyobrażanie sobie, że możemy oddzielić sfery gry i nie-gry, towarzyskość i grę, sferę online i offline, wirtualne i realne – to nie tylko niezrozumienie naszych relacji z technologią, ale i z kulturą. Granice między tym, co online i offline są zamazane. Taylor z całą pewnością zatem stwierdziłaby, że gry „wychodzą” poza opakowanie. Wyżej napisane już było o tym, że autorce nie do końca udało się to udowodnić, że przyjęła złą strategię udowadniania. Z całą jednak pewnością sama próba jest godna pochwały. Wyżej wspominałem już o tym, że tekst składa się z wielu, słabo powiązanych ze sobą rozdziałów. Próba połączenia w jednej książce wielu wątków skutkuje znacznymi niedociągnięciami metodologicznymi. Koncentrując się na dowodzeniu głównej tezy książki, autorka dokonuje zbytnich generalizacji, generuje wiedzę niezbyt poprawnie. Jak wielokrotnie pokazywałem wyżej, Taylor formułowane i udowadnianie przez siebie tezy, konstruowane typologie czy rozmaite założenia, podpira jakimiś wcześniejszymi teoriami innych badaczy czy wcześniej przeprowadzanymi badaniami. Tutaj autorka nie popełnia błędu. Mimo wszystko znaleźć możemy fragmenty książki, w których pewne założenia przyjmowane są *ad hoc*, bez żadnego teoretycznego czy empirycznego wsparcia. Najbardziej

wyrazistym przykładem są tutaj twierdzenia i tezy dotyczące twórców gry, które wydają się wręcz być „wymowane z kapelusza”.

Taylor wskazuje, że metoda, którą posłużyła się aby opisać świat gry, to metoda *wirtualnej etnografii*. Niestety sposób przeprowadzenia badań oraz przedstawienie ich wyników pozostawiają wiele do życzenia. *Wirtualna etnografia* to metoda, która podlega metodologicznym wymogom takim samym jak etnografia przeprowadzana w świecie offline. Wymogom, którym autorka w żadnym wypadku nie sprostała. Przeprowadzane przez nią obserwacje i wywiady niepodporządkowane zostały jakiemuś badawczemu reżimowi. Taylor sama przyznaje, że zaczęła grać z powodów osobistych, a nie zawodowych, badawczych (s. 11). Przez długi okres czasu partycypowała w świecie gry, nie mając na uwadze jakichkolwiek celów badawczych. Niestety znalazło to potwierdzenie w sposobie przeprowadzenia badań. Taylor nie wyróżnia i nie opisuje czynników, które tworzyły sytuację badawczą, w ten sposób uniemożliwiając powtórzenie badań. Na próżno jest w książce szukać jakiegokolwiek spisu wywiadów, zadawanych pytań, spisu i rozkładu obserwacji. Nie znajdzie się aneksów, w których zawarte byłyby jakieś informacje związane z metodą, którą Taylor się posłużyła. Czytając książkę, odnieść można wrażenie, że tak naprawdę badania mogły wcale się nie odbyć, a przytaczane wywiady oraz relacje ze spotkań z graczami to tylko „wymysł” kogoś, kto za wszelką cenę podeprzeć chciałby jakoś swoje tezy i twierdzenia. Potwierdza to brak informacji o tym, czy przeprowadzane obserwacje były jawne czy ukryte. Czy, jeśli były jawne, badanym udzielano jakichś instrukcji, jak definiowano sytuację badawczą, jaki był stopień poinformowania badanych? Odnieść można wrażenie, że wywiady mogły być jednostkowe i sporadyczne. Zastanawiać się wręcz można, czy wynikały one z założeń badawczych, czy miały jakiś badawczy cel, czy były raczej niezobowiązującą rozmową, nieuniknioną w trakcie grania, a tylko przypadkowo „zahaczającą” o problem badawczy. Taylor nie określa, jakiego rodzaju *wirtualną etnografią* się posłużyła – czy taką nastawioną na wchodzenie z badanymi w interakcje czy opierającą się tylko i wyłącznie na obserwowaniu. Odnieść można zatem wrażenie, że *wirtualna etnografia* stała się dla autorki tylko nazwą, słowem-kluczem. Słowem użytym jako „zabezpieczenie” na wypadek bycia posądzonym o nienaukowość w dowodzeniu tez.

Ponieważ Taylor zaczęła grać z powodów osobistych, a nie zawodowych, jasne staje się, że autorka nie jest w tym wypadku tylko i wyłącznie akademikiem badającym społeczny świat gry z pozycji zewnętrznych. Jest zaangażowana równie mocno w działalność naukową jak i w działalność związaną z byciem graczem. Należy być świadomym, że autorka mogła ulec różnym niebezpieczeństwom wiążącym się z nadmiernym utożsamieniem się z badanymi.

Książka zatem obfituje w liczne metodologiczne niedociągnięcia. Aby jednak całkowicie nie krytykować autorki, warto usprawiedliwić owe błędy zaznaczając, że jest to jedna z niewielu książek w całości poświęcona grom MMOG. Jedyna, która próbuje zastosować do ich badania metodę *wirtualnej etnografii*. Być może właśnie z owego prekursorskiego charakteru wynikają wskazane przeze mnie potknięcia. Być może charakter ów skutkuje wspomnianą niespójnością dzieła oraz poruszaniem w nim jak największej ilości różnych zagadnień, często nie bacząc na ich logiczne powiązanie oraz istotność dla głównej tezy.

Prekursorski charakter książki, brak wewnętrznej spójności, szereg podejmowanych zagadnień sprawiają, że Taylor niejako nieświadomie wskazuje pewne interesujące i warte dalszej analizy obszary. Obszary niezwykle skomplikowanego oraz miazdzącego granice między tym, co realne a wirtualne pola

badawczego. Warto zacząć zastanawiać się nad kategoriami graczy i producentów oraz ich wzajemnymi związkami jak również tym, w jaki sposób przestrzeń gry tworzy każda kategoria? Style gry poszczególnych graczy zależne są od kontekstu gry – istnieje mnogość form grania. Warto o wiele dokładniej zastanowić się, od jakich czynników zależy wybór owych stylów grania. W jaki sposób decydują o nim istniejące sieci społeczne, nastawienia, doświadczenia życiowe, lokalna kultura, sposoby pojmowania czasu wolnego, i tak dalej. Gra z pewnością zależy od tak rozumianego kontekstu, ale też znacząco go kształtuje. Gracze tworzą kulturę obfitującą w normy i reguły, są one jednak mocno zależne od kontekstu, różni gracze decydują się nierzadko na różny ich zestaw. Należy o wiele dokładniej zająć się czynnikami, które wpływają na tworzenie porządku gry oraz elementów, które ów porządek podważają. Dzieło Taylor pomóc może w zrozumieniu, że światy gry to zjawisko niezwykle dynamiczne. Pomóc może w rozwinięciu badań zastanawiających się nad tym, jak kształtują owe światy czynniki zewnętrzne wobec twórców czy graczy. Prekursorski charakter podejmowanego tematu każe zastanowić się nad tym, jak można postawione tezy zastosować do badania innych niż gry zagadnień. W książce niewątpliwie chwalić można inspirowanie do podnoszenia tematów innych niż kultura graczy. Na przykład tematów związanych z relacjami między pracą i zabawą, zagadnieniami tożsamości płci, rolą technologii w życiu ludzi oraz ich relacjami ze skomercjalizowaną kulturą. Biorąc pod uwagę to wszystko, z całą pewnością stwierdzić można, że książka T. L. Taylor *Play Between Worlds* pozwoli rozszerzyć badania nad tym, w jaki sposób gra „wychodzi” poza opakowanie. W związku z tym jest pozycją niezwykle cenną dla każdego, kto wkracza w obszar badawczy *game studies*.

Bibliografia:

- Bacon-Smith, Camille (1992) *Enterprising Woman: television fandom and the creation of popular myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Bury, Rhiannon (2005) *Cyberspaces of Their Own. Female Fandoms Online*. New York: Peter Lang.
- Castells, Manuel (2003) *Galaktyka Internetu*. Poznań: Rebis.
- Hine, Christine (2000) *Virtual Ethnography*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE.
- Jenkins, Henry (2006) *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York, London: New York University Press.
- (2007) *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- (1992) *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York, London: Routledge.
- Levy, Pierre (1999) *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Perseus Books.
- Taylor, T. L. (2006) *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge: The MIT Press.

Tulloch, John i Henry Jenkins (1995) *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. London, New York: Routledge.

Wellman, Barry i Milena Gulia (1997) "Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities". 11, 2009
(<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf>)

Cytowanie

Siuda, Piotr (2010) "T. L. Taylor Play Between Worlds, czyli „wychodząc” poza opakowanie". *Przegląd Socjologii Jakościowej* Tom VI Numer 2, Pobrano Miesiąc, Rok (http://www.qualitativesociologyreview.org /PL/archive_pl.php).