

Wstęp

William Gibson, pisarz science fiction, twórca opublikowanej w 1984 roku dystopijnej powieści *Neuromancer*, która przedstawiała mrozącą krew w żyłach wirtualną rzeczywistość, określoną mianem cyberprzestrzeni, pytany w wywiadzie dla magazynu „New York Times” o przyczynę tak niesamowitego wyobrażenia fikcyjnego świata wskazał na osobiste doświadczenie, jakim była dla niego obserwacja graczy w jednym z salonów gier w Vancouver. Zaskoczyło go wtedy ogromne emocjonalne napięcie, z jakim młodzi gracze reagowali na „migające ekrany”, znajdujące odzwierciedlenie w ich języku ciała (*body language*). Opisując swoje przeżycia w kontekście zachowania młodych graczy, Gibson mówił, że było to jak „pętla przyczynowo-skutkowa, w której fotony wydobywające się z ekranów uderzają w oczy dzieciaków, neurony przenoszą impulsy elektryczne przez ich ciała, a elektrony przemierzają grę wideo. Te dzieciaki najwyraźniej wierzyły w przestrzeń kreowaną przez gry”, żyły w przekonaniu, że „poza ekranem istnieje jakiś rodzaj rzeczywistej przestrzeni. Jakieś miejsce, którego nie można zobaczyć, ale po prostu ma się pewność, że ono tam jest”¹.

Dziś, po wielu latach od rozmowy z Gibsonem, wydawać by się mogło, że ze względu na pogłębione analizy teoretyczne i badania empiryczne² dotyczące opisu gier komputerowych czy procesów związanych z wkraczaniem dzieci, młodzieży i dorosłych w świat tych gier i uczestnictwem w nich, jesteśmy w stanie jasno i precyzyjnie odpowiedzieć na pytania obejmujące zarówno szeroko rozumiane interakcje człowiek – gra wideo, jak i interakcje zachodzące między graczami online. Krytyczna analiza literatury wskazuje jednak, że jest to problem nie do końca poznany, choć

¹ Wywiad z W. Gibsonem dla magazynu „New York Times”: D. Solomon, *Back from the future*, <http://www.nytimes.com/2007/08/19/magazine/19wwln-q4-t.html> [dostęp: 14.02.2017].

² Analizy te można określić aktualnie mianem interdyscyplinarnych, ponieważ pole badań nad grami komputerowymi zagospodarowywane jest zarówno przez medioznawstwo, jak i neurobiologię, neuropsychologię, psychologię społeczną, pedagogikę, nauki o sztuce.

jak już dawno podawał Tim Guest³, wiele milionów graczy tygodniowo przemieszcza się po wirtualnych światach. Raport przygotowany przez firmę analityczną DFC Intelligence ujawnił, że już w 2020 roku na świecie było 2,69 miliarda graczy gier wideo. Liczba ta wzrośnie do 3,07 miliarda w 2023 roku, co określa się na podstawie prognozy wzrostu o 5,6% rok do roku. Według raportu DFC Intelligence (podaję za serwisem IGN) gracze stanowią aktualnie ok. 40% populacji całego świata. Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford i Greig de Peuter, zwracając uwagę na swoistość medium, jakim jest gra wideo, podkreślają, że jako składnik zapośredniczonego środowiska XXI wieku powinna ona być jednym z zasadniczych elementów badań nad mediami i tożsamością w dziedzinie cyfrowej. Zdaniem autorów, warto poszukiwać odpowiedzi na pytania, jak to się dzieje, że właśnie to medium stało się przekazem interaktywnie wpajającym umiejętności, rytmy, prędkości i struktury skomputeryzowanego środowiska, że kultywuje cyfrowe uzdolnienia, zmniejsza znaczenie innych, nieelektronicznych zdolności, że socjalizuje graczy jako podmioty istniejące w zaawansowanym technicznie społeczeństwie, konstruuje też cyborgiczne tożsamości typu człowiek-komputer, w miarę jak przyjemność czerpana z gier prowadzi do coraz bardziej wyrafinowanych poziomów wirtualnego doświadczenia, tworząc i nieustannie rozwijając nowe oczekiwania wobec wrażenia realności i złożoności interakcji⁴.

Fenomen gier komputerowych to więc nie tylko ich liczba, tematyka, modyfikowana wraz z oczekiwaniami graczy, czy nieustannie zmieniająca się jakość gier. Jego istotą są przede wszystkim sami gracze i ich doświadczenia, w tym te związane z różnymi obszarami komunikacji intrapersonalnej i interpersonalnej, bo to właśnie element interakcji podejmowany w sposób celowy i wolny, opierający się na decyzjach jednostki, stanowi podstawę budowania osobowości w świecie gry i poza nią⁵.

W tym miejscu chciałabym podkreślić, że badacze zajmujący się problematyką dotyczącą komunikowania się w cyberprzestrzeni rzadko podejmują próby pogłębionej analizy nadawanych i odbieranych komunikatów w kontekście ich znaczenia inter- i intrapersonalnego (zarówno werbalnego, jak i pozawerbalnego) w odniesieniu do procesu komunikacji graczy gier wideo. Należy oczywiście zgodzić się z Brianem H. Spitzbergiem, J. Kevinem

³ T. Guest, *Lost in Cyberspace*, „Sunday Telegraph Magazine”, 13.03.2005, s. 28–30.

⁴ S. Kline, N. Dyer-Witheford, G. de Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montreal 2003.

⁵ M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik, *Zabawa w zabijanie: oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Krupski i S-ka, Warszawa 2000, s. 137.

Barge'em i Shewryn P. Morreale⁶, którzy zauważają, że media komputerowe niezmiernie szybko zmieniają tempo i zakres komunikacji, co znacząco utrudnia nie tylko badanie zjawisk związanych z tymi procesami, ale także generalizowanie uzyskanych wyników. To utrudnienie jest jednak, moim zdaniem, wyzwaniem dla badacza zajmującego się kulturą nowych mediów, pozwala bowiem odkrywać nowe pola problemowe. Są nimi na pewno zmiany zachodzące we wszystkich obszarach dotyczących gier komputerowych, a jeśli procesy komunikacji w nowych mediach zmieniają się tak szybko, to przekształca się też podstawowa natura komunikacji między użytkownikami gier komputerowych.

Pojawiające się przed badaczami kultury gier komputerowych nowe zagadnienia dotyczą wielu dziedzin związanych z tą problematyką, jednak nauki społeczne i humanistyczne, a wśród nich pedagogika, powinny zajmować tu miejsce znaczące, bo dzięki wiedzy o specyfice komunikacji graczy gier wideo możliwe staje się nie tylko zrozumienie „języka (języków) sieci”, który coraz częściej znajduje także odzwierciedlenie w komunikatach nadawanych przez młodzież w rzeczywistości szkolnej czy pozaszkolnej, ale też podejmowanie działań edukacyjnych i profilaktycznych. Mogą one wykorzystywać m.in. pozytywne aspekty komunikacji online związane z jej otwartością i bogactwem możliwości. Krytyczna analiza komunikatów językowych i wizualnych może też sprzyjać poszukiwaniu odpowiedzi na pytania, jak zapobiegać trudnościom, a czasem wręcz patologiom, w zakresie komunikacji inter- i intrapersonalnej, dotyczącej choćby obniżonego progu wrażliwości medialnej nadawców i odbiorców. Przed badaczami i praktykami zajmującymi się edukacją otwierają się nie tylko nowe pola problemowe badań, ale powstają też nowe obszary aktywności praktycznej nauczycieli związane z koniecznością uczenia się przez dzieci, młodzież oraz dorosłych efektywnych sposobów komunikowania się z innymi i dostrzegania wagi „rozmów” z samym sobą. Taki sposób funkcjonowania pozwala człowiekowi nie tylko na nawiązywanie relacji i ich podtrzymywanie, ale też uczenie się krytycznego podejścia do komunikacji online po to, by szanować siebie i innych.

Publikacja podzielona została na dwie części. W pierwszej podkreślono znaczenie komunikacji w kontekście przemian kulturowych powiązanych z rozwojem nowych technologii, wskazując na kulturę symulacji, czasem dominującej w życiu współczesnego człowieka, a w każdym wypadku stanowiącej jego istotną część. Przedstawiono także znaczenie gier wideo

⁶ B.H. Spitzberg, J.K. Barge, S.P. Morreale, *Komunikacja między ludźmi*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2015, s. 241–245.

jako medium kultury XXI wieku, zarysowując cyfrowy sposób komunikacji graczy, którzy otrzymali komplementarne, cenne narzędzie rejestracji, edycji, rozprzestrzeniania komunikatów za pomocą zróżnicowanych środków wyrazu.

Teoretyczne analizy zawarte w części pierwszej pozwoliły wyznaczyć cele badań empirycznych – znaczące wydało się poznanie języka graczy komputerowych i jego niespotykanych form, specyficznej stylistyki czy przekazu kulturowego, który ze sobą niesie. Podjęte badania dotyczą tylko niewielkiego fragmentu zjawisk związanych z procesem komunikowania się w cyberprzestrzeni, mogą jednak inspirować do dalszych analiz związanych z wieloaspektowymi procesami komunikacji międzyludzkiej przebiegającej w sieci oraz ich skutkami dla relacji z innymi i samym sobą, ale też wskazywać na implikacje dla praktyki pedagogicznej i nauczycieli, którzy chcą wykorzystywać, lub już wykorzystują, gry wideo w procesie edukacji.

Opracowując niniejszą publikację, korzystałam z inspirujących uwag promotora mojej dysertacji doktorskiej, na podstawie której powstała książka, Profesora Pawła Topola, przekonującego mnie o słuszności i celowości podjętych zamierzeń. W tym miejscu pragnę podziękować Panu Profesorowi za intelektualne i emocjonalne wsparcie.

Napisanie książki nie byłoby możliwe bez niezwykle cennych, konstruktywnych uwag recenzentek tej publikacji – Profesor Marty Wrońskiej i Profesor Marzenny Nowickiej, które pozwoliły mi wyeksponować, mające dla mnie szczególną wartość, treści pedagogiczne. Dzięki ich życzliwym sugestiom książka przybrała ostateczny kształt.

Szczególne podziękowania składam na ręce władz Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu – Pani Dziekan prof. dr hab. Agnieszki Cybał-Michalskiej oraz Pana Prodziekana ds. Wydawniczych prof. UAM dr. hab. Waldemara Segieta – za starania, by publikacja mogła zostać wydana.

Dziękuję także za wszelkie wsparcie merytoryczne i techniczne osobom działającym z ramienia Wydawnictwa Naukowego UAM.