

Gry brutalne i pożyteczne

KSIAŻKA



**WIRTUALNY PLAC
ZABAW. GRY
SIECIOWE
I PRZEMIANY
KULTURY
WSPÓŁCZESNEJ**
MIROSŁAW FILICIAK

*Wydawnictwa
Akademickie i Profesjonalne
Warszawa*

•• „Lubił brutalne gry komputerowe” - doniosły niemieckie media po strzelaninie, którą w ostatni poniedziałek urządził 18-letni desperat w szkole w Emsdetten. Chłopak ranił 27 osób, po czym popełnił samobójstwo. Niemieccy politycy apelowali o zakaz sprzedaży gier symulujących zabijanie. „Nie chcemy ich, bo prowadzą do brutalizacji życia” - grzmiał Wolfgang Bosbach z CDU, zastępca Angeli Merkel. Minister ds. rodziny w rządzie Bawarii apelowała, żeby przed brutalnymi grami chronić dzieci.

Tymczasem zdanie „lubił brutalne gry komputerowe” można odnieść do przynajmniej kilkunastu milionów ludzi na świecie. I niewiele z tego wynika, podobnie jak z faktu, że miliony oglądają telewizję albo czytają książki. Zbrodni dokonują konkretni ludzie.

Dzisiaj wśród miłośników brutalnych gier możemy znaleźć lekarza, księdza, albo nauczyciela naszego dziecka. W USA średnia wieku komputerowych graczy wynosi 33 lata. O korzyściach płynących z gier niewiele do tej pory mówiono. Nadal dominuje krytyka podszyta często niezrozumieniem i niechęcią wobec nowego medium. - Nie trzeba się prostytuować,

żeby badać prostytucję - broniła się pewna badaczka krytykowana za to, że w gry nie grywa.

Właśnie dochodzi do głosu pokolenie graczy. „Wirtualny plac zabaw” Filiciaka to jedna z pierwszych książek napisana bez uprzedzeń. Autor, który zrobił doktorat, badając gry sieciowe, opisuje je z perspektywy użytkownika i analizuje społeczności, które wokół nich powstają. Badając świat gry „EverQuest”, obala obiegowy zarzut, że gry komputerowe produkują wyalienowanych desperatów. W „EverQueście” lepszy wynik można uzyskać w społeczności - od przypadkowej kilkusobowej drużyny po wielką hierarchiczną gildię. Gracze, łącząc się przez internet, używają własnego żargonu i kilkunastu kanałów komunikowania - od wewnętrznego czatu po słuchawki i mikrofon. Filiciak cytuje nawet zapis czatu, na którym grupa „wychowuje” pewnego egoistę.

Fascynujący jest rozdział o modyfikowaniu gier przez ich użytkowników, który pokazuje, jak zacierają one różnice między autorem i odbiorcą. Przywołując Stanisława Lema, Filiciak pisze, że nowe media przynoszą demokratyzację kultury.

„Wirtualny plac zabaw” to także pierwsza w Polsce książka traktująca gry z perspektywy raczkującej dziedziny kulturoznawstwa - ludologii. Chce ona być odpowiednikiem filmoznawstwa czy teatrologii i już w tej chwili szybko się w Polsce rozwija (gracze z pewnością wielokrotnie przewyższają liczebnie miłośników teatru czy opery). Rok temu na pierwszą konferencję nowo powstałego Polskiego Towarzystwa Badania Gier zgłoszono 70 referatów. W weekend w Poznaniu odbędzie się jej druga odsłona - „Kulturotwórcza funkcja gier”. ©

KONRAD GODLEWSKI