

# WSTĘP

## FIKCJA – SOCJALIZACJA – CODZIENNOŚĆ

---



Książka, którą trzymają Państwo w rękach, jest efektem naszej pracy z medium, jakim są gry wideo, oraz z unikatowym zjawiskiem romansów w grach wideo, będącym możliwością prowadzenia aktywnej relacji romantycznej z postaciami obecnymi w grach.

Chociaż gry wideo kojarzyć się mogą w niektórych grupach negatywnie i nierzadko traktowano je z pewnym niepokojem, to jako tekst kultury<sup>1</sup> opowiadają o tym, co ludzkie, znaczące, mające swoją wartość dla różnych gałęzi nauki: socjologii, kulturoznawstwa, psychologii, ale także pedagogiki. Dlaczego? Gdyż to, co fikcyjne i wyobrażone, w bardzo dużej mierze dotyczy tego, co codzienne. To właśnie od kategorii „fikcji” oraz tego, co wyobrażone, pragniemy więc rozpocząć swoją pracę.

Jak zauważa Romana Miller, różne formy tekstów kultury (w tym książki, audycje radiowe, telewizyjne, filmowe etc.) są odmianami fikcji artystycznej, tworzonej w celach komunikacyjnych<sup>2</sup>. Choć rozpatruje ona ten aspekt fik-

---

<sup>1</sup> J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004, s. 8.

<sup>2</sup> R. Miller, *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego we wczesnym dzieciństwie*, [w:] *Sztuka dla najmłodszych*, red. M. Tyszkowa, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa–Poznań 1977, s. 53.

cji w kontekście relacji dziecka z dorosłymi oraz pomiędzy samymi dziećmi, można spostrzec, że kwestia ta dotyczy także komunikowania się dorosłych między sobą. Gry wideo dotyczą nie jednej, nie dwóch, ale wszystkich grup wiekowych. Co więcej, praktycznie każda gra o czymś opowiada, posiada swój kontekst, kompozycję oraz, nade wszystko, twórców i odbiorców, a obie te grupy należą do określonego czasu i określonego miejsca – już samo to zakorzenienie będzie miało konsekwencje w odbiorze gry. Ludzie, odczytując fikcję, wykorzystują swoje możliwości poznawcze i interpretacyjne, a analizując znajome konstrukcje widziane w grach, zawsze będą sięgać do własnego doświadczenia, do tego, co „tu i teraz”. Będą odnosić się także do swoich preferencji estetycznych, tworzyć własne sądy, odnosić je do różnych produkcji, dyskutować o nich; będą bawić się tymi konstrukcjami, a niekiedy nawet inspirować się nimi i tworzyć nowe jakości oraz inkarnacje swoich spostrzeżeń, opinii i odczuć, na przykład w postaci grafik wykorzystujących elementy gry czy opowiadań fanowskich dotyczących znanych z gier postaci, miejsc bądź wydarzeń. Są to przecież formy komunikacji i swoistej potrzeby reagowania na to, co wzbudza jakieś odczucia; reagowania na wszystko, co możliwe do poznania i przeanalizowania, bo niejako wszystko to (czy to pośrednio, czy bezpośrednio) dotyczy czegoś znanego oraz „ludzkiego”. Człowiek bowiem, obcując z tym, co wytworzone, wchodzi w relację dialektyczną (ja–świat), w której nie tylko dochodzi do odczytania i poznania pewnych form. Stworzona zostaje sytuacja prowokująca pewną reakcję, co jest widoczne zwłaszcza w kontekście gier wideo, gdyż warunkiem uczestnictwa w rozgrywce jest reakcja na to, co oferuje dany projekt.

Romana Miller zauważa także coś jeszcze – sposób gospodarowania przestrzenią, jej forma, nastrój, symbolika przejawiają i uosabiają pewne wymiary kultury, które niejako wyniesione są ze świata rzeczywistego. Wiąże się to także z pewnymi konsekwencjami – dochodzi do wyodrębniania się odbiorcy i poprzez swoiste zanurzenie w danej „substancji kulturowej” (tu-taj w grze) następuje wrastanie odbiorcy w zaoferowaną kulturę<sup>3</sup>. Gry wideo są więc elementem socjalizacyjnym, przy czym samego procesu socjalizacyjnego nie ograniczamy tylko do początkowego „dostosowania” do życia społecznego oraz zdobycia podstawowych kompetencji umożliwiających

---

<sup>3</sup> Tamże, s. 58.

ludzkie „bycie wraz ludźmi”. Trudno powiedzieć, czy ten proces kiedykolwiek się kończy, gdyż normy, obyczaje i „duch czasu” się zmieniają – społeczeństwo i kultura są dynamiczne, podlegają wewnętrznym przemianom, zmianom paradygmatów, dominant ideologiczno-politycznych i wzorców zachowania. Nawet wewnątrz takiego układu dochodzi do kolejnych „aktualizacji” rozeznania społecznego, przez co osoby będące elementem tejże kulturowo-społecznej konstrukcji zmuszone są do dalszego poznania, gdyż jego zaprzestanie grozi widmem poczucia „obcości” względem świata i ludzi. Socjalizacji nie będziemy więc rozumieć jedynie jako procesu związanego z dzieckiem, ale jako proces całościowy, dotyczący niemal wszystkich grup wiekowych.

Jednakże przechodząc dalej – to, co wyobrażone, ma znaczenie nie tylko ze względu na samą obecność w codziennym życiu i byciu człowieka, zapewnianiu kontekstu dla wrastania w kulturę, społeczeństwo etc. Chociaż na swój sposób całe społeczeństwo jest swoistym światem wyobrażonym<sup>4</sup>, zbudowanym na pewnych wytworzonych zasadach, obyczajach, do których człowiek codziennie odnosi się w swoich postawach, wyborach i zachowaniach, znaczące jest także to, jaką wartość oraz wagę przykładają do elementów wyobrażonych oraz do tego, co one reprezentują bądź symbolizują<sup>5</sup>. Także fikcja oraz jej manifestacje są istotne nie tylko w swojej dialektyczno-socjalizacyjnej relacji z człowiekiem, ale także z powodu wartości, jaką przypisują jej poszczególni ludzie, a wartość ta wcale nie należy do małych. Mówiąc tylko o fikcji rozumianej potocznie czy codziennie – czy nie spotykamy się z rozmowami o ulubionych filmach, książkach lub właśnie grach? Czy obce są nam burzliwe rozmowy o powieściach, snach bądź serialach, wzbogacone żywymi gestami? Co więcej, pewna sympatia do określonych historii, motywów w fikcji ma odzwierciedlenie w ludzkich preferencjach, opiniach, a także pragnieniach. Fikcja znajduje się w pewnej relacji z ludzką codziennością oraz indywidualnymi upodobaniami, jednocześnie definiując je, wzbogacając, budując.

---

<sup>4</sup> A. Peisert, *Wstęp*, [w:], A. Adamski, P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Socjologia światów wyobrażonych*, Orbis Exterior, Pszczółki 2015, s. 11, za: J. Szacki, *Historia myśli socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2006, s. 379–382.

<sup>5</sup> A. Peisert, dz. cyt., s. 12.

Skoro jednak fikcja ma ważny wpływ na codzienność, to w czym można dopatrywać się powodu jej niesławy wśród niektórych ludzi? Po pierwsze, można zastanowić się, czy geneza dewartościowania tego, co fikcyjne, nie wiąże się z – co zauważył Szymon Neubauer-Vasquez – ukazywaniem pojęcia fikcji jako przeciwstawnego do pojęć takich jak fakt, prawda lub rzeczywistość. W ten sposób to, co wyobrażone i fikcyjne, utożsamione zostaje z kłamstwem, oszustwem czy nieprawdą<sup>6</sup>. Jednakże to, co fikcyjne, niekoniecznie musi oznaczać coś nieprawdziwego. Fikcja bowiem może być reinterpretacją codzienności i – chociaż zaprezentowana w formie abstrakcyjnej bądź wykorzystującej pewne elementy (nie)realności – wciąż może zawierać myśl wyekstrahowaną z tego, co większość uznałaby za prawdę i realność. Fikcja bowiem, mimo możliwej zewnętrznej obcości, wciąż posiada potencjał do bycia alegoryczną, a to, co nieprawdziwe, może być takie jedynie w sensie powierzchownym.

Przez postrzeganie fikcji w kategorii „tego, co nieprawdziwe” może dojść do odsunięcia zarówno jej, jak i wyobrażeń, od rozważania o człowieku w „jego normalnym, codziennym funkcjonowaniu”<sup>7</sup>. Czy w ogóle możliwe jest oderwanie człowieka od tychże kategorii? W końcu, co uważa także Krystyna Pankowska, z psychologicznego punktu widzenia ludzkie obcowanie z fikcją jest jednym z warunków rozwoju człowieka, bo czymże innym, jak nie operowaniem fikcją i wyobrażeniami, jest przekaskiwanie pomiędzy znanymi systemami myślowymi, „okielznanymi” układami i łączenie ich w celu tworzenia nowych rozwiązań i układów?<sup>8</sup> Czy właśnie nie takie działania znamy między innymi pod pojęciami „wyobrażanie” i „wymyślanie”? Czy nie tym są upragnione twórczość oraz rozwój? Nie będzie nadużyciem stwierdzenie, że kwestia twórczości jest powiązana z fikcją i wyobrażeniem, bo niejako wszystkie dotyczą kreacji i nadawania kształtu pewnym myślom i koncepcjom – nie tylko w obrębie

---

<sup>6</sup> S. Neubauer-Vasquez, *Fikcja jako medium*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny dla świata rzeczywistego*, red. E. Rodziewicz, M. Cackowska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2011, s. 65.

<sup>7</sup> K. Pankowska, *Fikcja wobec techniki i mimesis – nowe wymiary myślenia pedagogicznego*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny...*, dz. cyt., s. 57.

<sup>8</sup> Tamże, s. 58.

jednego obszaru działalności ludzkiej, ale praktycznie w każdej sferze życia człowieka<sup>9</sup>.

Jak zauważa Maria Janion, sama refleksja nad fikcją, wyobrażeniem, fantazmatem jest silnie zakorzeniona historycznie w kulturze. Rozwojowi romantyzmu przypisuje „wyzwolenie wyobraźni”, odkrycie, że mity i symbole również cechują się swoistą, właściwą dla nich prawdą – dostępną dla tych, którzy potrafią odczytać ukryte w nich znaczenia<sup>10</sup>. Wraz z rozwojem psychologii, szczególnie dzięki pracom Zygmunta Freuda, zwiększa się nacisk na zrozumienie wewnętrznej egzystencji człowieka, jego zdolności do wyobrażania, snucia opowieści i narracji o świecie. Przelamane tym samym zostaje tradycyjne rozróżnienie tego, co rzeczywiste, i tego, co nieprawdziwe. Fikcja zyskuje status prawdy swoistej, zakodowanej i ukrytej, ale możliwej do zrozumienia przy przyjęciu właściwego aparatu poznawczego i sposobu myślenia<sup>11</sup>. Wyobrażenie zostaje więc uznane za nieodzowny składnik ludzkiego życia, element kultury o doniosłym znaczeniu, bez którego trudno wyobrazić sobie dzisiejszy świat i funkcjonowanie w nim człowieka.

Do myśli takiej odnoszą się także Tomasz Szkuclarek i Zbyszko Melosik:

Jesteśmy więc tworzonymi przez fikcje. Opowieści przekazywane ustnie, teksty literackie, gazety i telewizja – wszystkie te narracje tworzą świat naszego doświadczenia niemal nierozróżnialny od świata „realnego” (który znany jest nam najbliżej... z telewizji)<sup>12</sup>.

Wytwory kultury symbolicznej stanowią ważne elementy składowe naszego świata. Są też niejako soczewką, przez którą obserwujemy daną rzeczywistość i nadajemy znaczenia poszczególnym fragmentom codzienności. Tu jednak warto zauważyć, że w tym kontekście – zwłaszcza w przypadku młodszych pokoleń – telewizja jest coraz częściej zastępowana

---

<sup>9</sup> A. Glutkowska, *Poznawcza i kreacyjna funkcja wyobraźni*, [w:] *Wychowanie przez świat fikcyjny...*, dz. cyt., s. 333.

<sup>10</sup> M. Janion, *Projekt krytyki fantazmatycznej. Szkice o egzystencjach ludzi i duchów*, PEN, Warszawa 1991, s. 8.

<sup>11</sup> Tamże, s. 9.

<sup>12</sup> T. Szkuclarek, Z. Melosik, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Impuls, Kraków 2010, s. 97.

przez nowe media i dynamicznie rozwijające się inkarnacje kultury cyfrowej, takie jak internet, gry czy aplikacje mobilne.

Gry wideo, materiał, na którym opieramy swoje badania, jest wielowymiarową formą fikcji; elementem kultury, który mimo zróżnicowanych opinii ani nie jest nieistotny, ani nie zasługuje na banalizację. Jak trafnie zauważa Piotr Kubiński, gry wideo wcale nie znajdują się na marginesie kultury współczesnej, ale raczej znacznie bliżej jej centrum<sup>13</sup>. Medium to jest w ścisłej relacji z innymi manifestacjami fikcji oraz wyobrażeń, czerpie z gatunków i form kulturowych, nierzadko o grach mówi się także w kontekście sztuki. Choć często opowiada się o grach jako o bardzo młodym środku przekazu, warto zauważyć – na co też zwraca uwagę Kubiński – że w ich otoczeniu dorosły już kolejne pokolenia. Wielu dojrzałym członkom społeczeństwa towarzyszyły od narodzin i są czymś tak bardzo naturalnym jak literatura, radio czy telewizja. Same gry jednak zmieniają się jeszcze dynamiczniej<sup>14</sup> niż inne gatunki tekstów kultury. Są niemalże – przez swoją popularność – skazane na ekspansję. Między innymi dlatego gry wideo wymagają dokładnych, interdyscyplinarnych badań, które uwzględnią wzajemne stymulowanie się świata gier oraz świata pozawirtualnego<sup>15</sup>.

Jako że medium to należy do niezwykle dynamicznych, a kwestie poruszane w kontekście gier wideo są wielowymiarowe, rozbudowane oraz wykorzystują różnorodne motywy i archetypy kulturowe, postanowiliśmy skupić się tylko na jednym zjawisku, które uznaliśmy zarówno za ważne, jak i interesujące. Są nim romanse w grach wideo, czyli opcja zezwalająca graczom na budowanie relacji bliskości (czy to emocjonalnej, czy fizycznej, czy będącej kombinacją obu) z cyfrową postacią należącą do świata gry. W takich cyfrowych romansach widzimy zwierciadło ludzkiej seksualności i potrzeby budowania relacji romantycznych. Czy więc gry wideo stają się nową formą ekspresji miłosno-cielesnej? Jakiego rodzaju bliskości gracze mogą budować przez gry wideo? Czy takie możliwości uznaje się za pożądane? Czy wręcz przeciwnie?

<sup>13</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, s. 21.

<sup>14</sup> M. Filiciak, *Sztuka w czasach gier wideo*, „Kultura Popularna” 2002, 0.

<sup>15</sup> P. Olejniczak, *Cyfrowa piaskownica. Wzajemne przenikanie się świata gier komputerowych i świata rzeczywistego*, [w:] A. Adamski P. Krzywdziński, M. Majchrowski, P. Olejniczak, A. Peisert, *Sociologia światów...*, dz. cyt., s. 115–116.

Na te oraz na wiele innych pytań pragniemy odpowiedzieć, jednocześnie zwracając przy tym uwagę na kulturowo istotne dyskursy, jak chociażby dyskurs inkluzji różnorodnych grup społecznych czy odmiennych potrzeb oraz postaw względem budowania relacji bliskości, różnorodnych sposobów myślenia i mówienia o miłości oraz form ich przedstawiania.

W pierwszym rozdziale omówimy teorie i podstawy badania kultury, gier wideo oraz romansów. Przedstawimy także idee wiążące się z tą tematyką, czy to pośrednio, czy bezpośrednio. Wszystko w celu zapewnienia podstaw analitycznych, bez których tekst mógłby okazać się trudny do umiejscowienia w kontekście kultury popularnej i nauk społecznych. W rozdziale tym postanowiliśmy także uwzględnić pewne ciekawe zagadnienie, jakim jest ludzkie „pożądanie technologii i maszyn”, co naszym zdaniem uzupełnia publikację o dodatkowy kontekst socjokulturowy. W rozdziale drugim prezentujemy informacje o tym, z jakimi postaciami gracze mogą romansować w grach wideo, jak tworzenie określonych postaci wpływa na zawartość gry, jakie formy przybierają same romanse oraz – co zarazem jest najbardziej obszerną częścią naszej pracy – przedstawiamy analizy treści romansowych w kontekście różnych producentów gier, gatunków oraz poszczególnych tytułów. W ten sposób pragniemy pokazać różne trendy w tworzeniu romansów w grach wideo, różnorodne biografie, z którymi gracze wchodzi w interakcje, oraz motywacje, dzięki którym gry wchodzić mogą w relacje z resztą kultury.

Zjawisku romansów towarzyszą także procesy twórcze graczy, zatem także pewnej szczególnej aktywności okołogrowej postanowiliśmy przyjrzeć się w kolejnej części publikacji. Aktywnością tą jest tzw. *modding*, czyli tworzenie nieoficjalnych dodatków do gier wideo. Wielu graczy-modderów przyczyniło się do rozwoju romansów w grach wideo poprzez pisanie nowej zawartości, tworzenie własnych postaci, własnych interaktywnych treści romansowych i umieszczanie ich wewnątrz gry – stąd wymagane jest przyjrzenie się tej formie ich działalności. Część ta uwzględnia już nie tylko same opisy i analizy opublikowanych przez nich dzieł, ale także rozmowy z samymi modderami, które wyjaśniają ich motywacje i poruszają wiele innych kwestii związanych z romansami i ich tworzeniem.

Nie można jednak mówić o romansach bez tych, dla których są one tworzone, toteż publikacja uwzględnia nie tylko rozmowy z modderami, ale

także z innym graczami. Jak widzą oni romanse i to, co treści te reprezentują? Z czym wiążą fenomen budowania bliskich relacji między postaciami, którymi kierują, a innymi bohaterami gier? Wywiady z graczami postanowiliśmy uzupełnić także danymi ilościowymi, które dopełniają uzyskane w wywiadach informacje na temat odbioru treści romansowych.

Całość zakończona jest podsumowaniem, wyciągnięciem wniosków oraz dodatkowym odniesieniem się z naszej strony do kierunku rozwoju najistotniejszych zagadnień, co tym samym zapewnia spójne zamknięcie naszej pracy badawczej.

Zachęcamy zatem do zapoznania się z przedstawionymi przez nas teoriami i zebranymi materiałami oraz do poświęcenia swojego czasu na poznanie tego wszystkiego, co niosą ze sobą romanse w grach wideo.