

Życie w grze, seks w grze

Jerzy Zygmunt Szeja

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Od początku naszych poznańskich spotkań ludologicznych próbuję argumentować moim zdaniem bardzo ważną tezę o pierwszorzędną roli gier w dzisiejszej cywilizacji, co notabene współbrzmi z przywoływanym corocznie mottem – słowami Johanna Huizingi i tytułem pisma PTBG „Homo Ludens”. I tak na pierwszej konferencji wygłosiłem referat pt. *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*¹, w którym starałem się pokazać, jak głęboko w kulturze są zakorzenione gry, jak bardzo ze współczesnej kultury wypływają – i jak mocno wiążą się z tak konstytutywną dla kultury XX i XXI wieku fantastyką. Dwa lata temu referat *Świat graczy* przynosił tezę, iż „Trudno jest odróżnić czas gry od czasu tzw. realnego życia” oraz „Wielu członków zaawansowanych technologicznie społeczeństw będzie żyło w rozszerzonej rzeczywistości – symbiozie otaczającego świata materialnego i wirtualnego pochodzącego z wszechobecnych maszyn informatycznych”. Podkreślałem „fałszywość opozycji »świat wirtualny« i »świat realny«” oraz to, że „zanika w jakimś stopniu różnica między tzw. rzeczywistością a rzeczywistością wirtualną” i jesteśmy uprawnieni do stawiania „wniosku o konstytutywnym dla współczesnej cywilizacji poszerzeniu jej »rzeczywistości« o regiony do niedawna opisywane najczęściej deprecjonującymi określeniami, jak »wirtualny«, »sztuczny«

¹J.Z. Szeja, *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*, w: A. Surdyk (red.) *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, t. 1, s. 189–195.

i »fantastyczny«². Rok temu ośmieliłem się w zakończeniu tekstu *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość* pójść krok dalej i stwierdzić: „inaczej określone stosunki i podziały społeczne mogą przynieść nową jakość w przepływie informacji. Dotychczasowe wspólnoty terytorialne nie bywały zaprzęgane do rozwiązywania problemów ekonomicznych czy jakichkolwiek innych, prócz politycznych. Nie pozwalał na to charakter związków takich społeczności i typ obiegu informacji. Wielotysięczne a nawet wielomilionowe grupy połączone typem AR i zespalane celowościowo mogą okazać się zdolne do radykalnej zmiany jakościowej cywilizacji – do przyspieszenia rozwoju jej potencjału w takich kierunkach, których określanie byłoby dzisiaj nawet nie futurologią, ale zwykłym wróżeniem”³. Tymczasem „nowe czasy” zdają się nadchodzić szybciej, niż myślałem jeszcze rok temu, w błogostanie wzrostu ekonomicznego. Kiedyś się mówiło, że motorem napędu rozwoju jest wojna. Dzisiaj, w czasach permanentnej wojny, w której nie brak zabitych, choć brak frontów, motorem rozwoju są kryzysy, które nakazują przewartościować dotychczasowe myślenie. To, co zdawało się odległe, puka do naszych drzwi. Na poparcie tej tezy proponuję dwa urywki prasowe z tytułów opiniotwórczych. Pierwszy, przychylnie spoglądający na gry, autorstwa Dariusza Fabiszewskiego, pochodzi z „Rzeczypospolitej” z 31 października 2008 roku:

Czy kiedykolwiek, widząc dziecko z konsolą do gier wideo w ręku, pomyśleliśmy, że właśnie kształtuje ono w sobie zdolności przydatne w przyszłości w biznesie? Okazuje się, że gry komputerowe rozwijają umiejętności, których firmy coraz częściej poszukują [...].

W rzeczywistości umiejętności potrzebne do osiągnięcia sukcesu w grach mogą pomóc młodym ludziom „rozвивać myślenie strategiczne i zdolności przywódcze”. John C. Beck i Mitchell Wade, autorzy książki „Dzieciaki są w porządku: jak pokolenie graczy zmienia rynek pracy”, twierdzą, że gry wideo mogą spełniać ważną rolę we wspieraniu młodych ludzi w rozwoju, ponieważ wymagają one od nich wykorzystania różnych umiejętności psychicznych i społecznych potrzebnych później w życiu.

Szczególnie dostrzegalne jest to w branży IT. Dzisiejsza ewolucja zmierzająca w kierunku architektury zorientowanej na usługi (SOA) wymaga zarówno od informatyków, jak i menedżerów zdobycia umiejętności wybiegających poza ich codzienną specyfikę działania. Dlatego granie na komputerze może być formą nauki, która łączy rozwój zarówno umiejętności biznesowych, jak i informatycznych. Podobnie jak piloci, którzy korzystają z symulatorów lotu, aby nauczyć się latać samolotem, studenci studiów zarządzania IT, którzy wychowali się, grając

²J.Z. Szeja, *Świat graczy*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, nr 2(4), Poznań 2008, s. 13–21, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/szeja.pdf>>.

³J.Z. Szeja, *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość*, w: A. Surdyk, J.Z. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), Poznań 2008, s. 147–154, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/szeja.pdf>>.

w gry wideo, mogą się angażować w naukę w sposób, w jaki sprawia im to przyjemność i do jakiego są przyzwyczajeni.

Według firmy Apply Group, zajmującej się konsultingiem biznesowym, co najmniej 100 największych firm świata z notowanych obecnie na liście Global Fortune 500 będzie używać gier komputerowych do edukacji swoich pracowników jeszcze przed 2012 rokiem.

Dzięki grom na naszych oczach powstaje nowe środowisko biznesowe. Już dzisiaj setki tysięcy graczy samodzielnie łączą swoje siły, aby pomyślnie zakończyć konkretne zadanie w trakcie gry. Czy ci sami ludzie będą efektywnie pracować od dziewiątej do piątej w organizacji z centralnym zarządzaniem oraz systemem kontroli i oceny efektów pracy? Jest bardziej prawdopodobne, że wybiorą pracę w wirtualnych zespołach rozproszonych po całym świecie, podejmując różnorodne wyzwania, korzystając z procesów myślenia, które pozwoliły im na sukces w grach internetowych⁴.

Natomiast grom niechętny (a przynajmniej przekonany, że to domena dzieci) Piotr Sztompka w tekście z „Polityki” dotyczącym współczesnego światowego kryzysu ekonomicznego pt. *Odbudować piramidę* twierdzi, że

niebawem wzrosła liczba zawodów i stanowisk pracy obsługujących [...] obieg pieniężny. Jakże ogromna armia ludzi siedzi dzisiaj przed ekranami komputerów i rozsyła po świecie te tryliony rozmaitych walut. To jest zdumiewająca, masowa gra komputerowa, z której nie wynika pomnożenie żadnych dóbr, a liczy się jedynie symboliczna wygrana lub przegrana. Pół biedy, gdy w gry komputerowe grają dzieci, ale jest to zajęcie tysięcy wysoko wykwalifikowanych specjalistów, absolwentów najlepszych uniwersytetów, to wygląda na ogromne marnotrawstwo ludzkiego kapitału. Do tych graczy komputerowych, których pokazuje nam codziennie telewizja, bardzo trudno mieć zaufanie. Zwłaszcza że neoliberalna ideologia daje im prawie całkiem wolną rękę. Regulacja rynku – tego pola gry – jest ograniczona do minimum. Jest to więc taka dziwna gra, której regulamin wymyślają w toku gry sami gracze⁵.

Należy poważnie zastanowić się nad wagą tej opinii wybitnego socjologa: oto ktoś uznający gry za domenę niepoważną, domenę „dzieci”, jak to sam napisał, oskarża miliony ekonomistów całego świata o... granie w gry komputerowe. I zawiadamia licznych przecież czytelników pisma „Polityka”, że to właśnie gracze doprowadzili do kryzysu. Kryzysu, który zdecyduje o losie miliardów ludzi, na zawsze zmieni układ gospodarczy i polityczno-ekonomiczny naszej cywilizacji. Trudno wyrokować, czy na skuteczniejszy oraz czy zamieni nieświadomych uczestnictwa w grze na graczy wykwalifikowanych,

⁴ D. Fabiszewski, *Gry komputerowe uczą umiejętności istotnych w biznesie*, „Rzeczpospolita” – dodatek „Ekonomia i Rynek”, 31 października 2008, s. 16.

⁵ P. Sztompka, *Odbudować piramidę*, „Polityka”, nr 43 (2677), 25 października 2008, s. 39.

więc lepszych. Tak jak lepsi byli i są pracownicy wykwalifikowani od tych pozbawionych kwalifikacji.

Jeżeli więc przemiany naszej cywilizacji zdają się słowami swych uważnych komentatorów potwierdzać moje analizy, tym słuszniejsze wydaje się ich kontynuowanie. Dotyczy to zwłaszcza zakresu potencjalnie najważniejszego, wskazującego, jak gry i zachowanie graczy są konstytutywnym składnikiem rzeczywistości, co najmniej równie istotnym, jak inne – a być może istotniejszym, bo ekspansywnym. Gry obejmują coraz więcej spraw ważnych dla życia codziennego. Grając, nie uczestniczymy tylko w cudzych przeżyciach – które to doświadczenie jest podstawowe (choć nie jedyne) dla nieinteraktywnych⁶ sposobów przekazu: literatury, filmu, prasy, TV – ale tworzymy część **własnego życia**, choć w masce czy roli⁷.

Wskazanie na obszar moich poprzednich badań służy też innemu celowi – określeniu, jaki zakres ludzkiej aktywności należałoby zbadać, by efektywnie określić charakter obecnych czasów i lepiej dostrzec kształt najbliższej przyszłości. A jest taki zakres istotnej aktywności ludzkiej, który nieczęsto staje się przedmiotem analizy naukowej w zakresie gier oraz nie był dotychczas przedmiotem mojej refleksji.

Na wstępie do właściwej analizy jestem zmuszony wygłosić pewien banał, a już sama konieczność jego wygłoszenia jest symptomatyczna. Mianowicie jednym z najważniejszych typów ludzkiej aktywności jest aktywność seksualna. Póki nie zbadamy jej objawów w grach, nie możemy mówić o wystarczającym podobieństwie zwykłego życia i życia w grze. Lub ich tożsamości.

Pewne konstatacje należą do oczywistych: są takie rejonu ludzkiej działalności, w których nasza seksualność siłą rzeczy nie może objawiać się zbyt dobitnie, bo medium na to nie pozwala. I tak np. sport można odbierać jako konkurs sprawności samców czy samic, ale choć sukces w sporcie przekłada się na powodzenie w seksie (podobnie jak bycie gwiazdą w innych dziedzinach, które zwracają uwagę dużej części społeczeństwa), to jednak w samym sporcie zachowania jednoznacznie seksualne są rzadkością, chyba że wszystko sprowadzimy do poziomu pojedynku samców czy samic. Ale dla samego sportu niewiele z takiej interpretacji wynika. Podobnie jest w twórczości artystycznej. Choć wszyscy słyszeliśmy o słynnych romansach artystów, to już z życiowym sukcesem seksualnym tychże bywa dużo gorzej. Wystarczy zanalizować pod tym kątem życiorysy choćby Mickiewicza, Słowackiego, Krasińskiego, Norwida i wielu innych, by stwierdzić, że mało któremu z wrogów życzylibyśmy takich kłesk.

⁶ Por. analizę zagadnienia interaktywności w: J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków 2004, szczególnie na s. 107–122.

⁷ Ale w życiu poza grą masek też używamy – por. np. E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. i P. Śpiewakowie, PIW, Warszawa 1981.

Większość gier z racji swej konstrukcji nie bardzo umożliwi zachowania seksualne. O sportowych już wspominałem (bo nie ma różnicy między sportem a cybersportem⁸), a wojenne i logiczne będą miały podobną naturę. Ponieważ w naszej kulturze zachowania seksualne są raczej sprawą intymną, prawie wszystkie gry planszowe dla wielu osób i narracyjne gry fabularne będą stronić od takiej tematyki. Owszem, w NGF dość częstym wątkiem będzie próba ocalenia ukochanej/ukochanego, ale już sam odgrywany romans, flirt to niebywała rzadkość. A seks między bohaterami nie będzie spotykany częściej niż w bajkach magicznych. Podobnie w grach komputerowych dla jednego gracza – tylko niewielka liczba tytułów, o jednoznacznie pornograficznym charakterze, będzie wprowadzała takie wątki na pierwszy plan. Seks zdarza się komputerowym bohaterom, ale jest to bardzo rzadki przypadek. Jednakże można zauważyć, że wraz ze stałym zwiększaniem się średniej wieku ogółu graczy i coraz większą liczbą gier skierowanych do graczy dorosłych (np. o ratingu według PEGI 18+), wątków związanych z ludzką seksualnością przybywa. Wiąże się to ze stałym wzrostem procentowego udziału dorosłych wśród ogółu graczy i z tym, że mogą oni wydać na gry znacznie więcej pieniędzy niż gracze małoletni. I wydają. Do niedawna producentom zależało na tym, by gra nie przenosiła zbyt kontrowersyjnych obyczajowo treści, ponieważ o jej powodzeniu finansowym decydowała sprzedaż na masową skalę, a ta była niemożliwa, gdy produkt kierowano tylko do dorosłych odbiorców. Jedną z pierwszych gier, która pokazała, że może zarobić fortunę mimo jej adresowania do pełnoletniej części społeczeństwa, była *Grand Theft Auto*⁹. Obecnie mamy sytuację podobną nieco do tej z filmów: aby trafić do odbiorcy, trzeba zrobić produkt lepszy od konkurencji. A pomijanie wątków seksualnych – czyli naturalnych dla każdego dorosłego – jest niewłaściwe i rynkowo nieskuteczne.

Bardzo dobrym przykładem wyżej opisanego procesu jest polska gra cRPG *Wiedźmin*¹⁰ – zdobywczyni kilkudziesięciu najbardziej prestiżowych w branży nagród. Jest to przykład znakomitej adaptacji do gry komputerowej świata przedstawionego stworzonego w cyklu opowiadań i pentalogii najlepszego polskiego pisarza *fantasy* – Andrzeja Sapkowskiego. Co ciekawe – nie ustępuje ona poziomem fabularnym ani głębią wymowy pierwowzorowi literackiemu, choć nie zapożycza się w nim bardziej, niż kolejne powieści Sapkowskiego – w poprzednich. Stanowi względem literatury dzieło oparte na czerpanych z niej motywach, wątkach i bohaterach, jednakże oryginalne na poziomie fabuły, kompozycji i przekazu. A o ile ważnym problemem w powieści o wiedźminie jest m.in. rasizm i totalizm, o tyle w grze komputerowej do tych niebezpieczeństw dochodzą

⁸ Por. A. Stępnik, *Doświadczenie tożsamości narodowej a współczesne gry sportowe*, w: „Homo Ludens”, nr 1/2009, Poznań (artykuł w tym tomie).

⁹ DMA Design 1997. Później tę serię tworzyła firma Rockstar Games, sukcesywnie wprowadzając coraz więcej treści kontrowersyjnych, co zgadza się z charakterem gry, w której gracz wciela się w gangstera. Najnowszy tytuł serii to *GTA IV* (premiery wersji na PC: grudzień 2008).

¹⁰ Grałem w *Wiedźminie. Edycję rozszerzoną*, CD Projekt 2008 (wersja poprawiona i nieco rozbudowana). Premiery tego tytułu miała miejsce w 2007 roku.

zagrożenia ekologiczne (głównie klimatyczne, ale nie tylko). Jest to dobry przykład aktualizacji problematyki: w czasach tworzenia opowieści o Geraltcie problemy klimatyczne nie zaprzętały tak uwagi opinii publicznej jak dziś.

W grze, w której sterujemy tytułowym Geraltem z Rivii, wątki miłosne są bardzo ważne, ale zostały tak wkomponowane w fabułę, by nie wymuszały określonego postępowania czy zachowania bohatera. Jeśli gracz uzna to za stosowne, to podejmie działania, które mogą doprowadzić do sytuacji intymnych z wieloma kobietami – w tym dwiema elfkami, czterema wampirzycami, dwiema czarodziejkami¹¹ oraz... boginią (Panią z Jeziora). Do kontaktów o charakterze erotycznym dochodzi z wielu bardzo różnych powodów, ale najczęściej okazuje się, iż Geralt jest po prostu bardzo atrakcyjnym partnerem seksualnym i wystarczy nieznaczne zaangażowanie z jego strony, bo doszło do zbliżenia. Jedyną partnerką, o której względy musi bardzo długo zabiegać, jest młoda kapłanka (czyli lekarka) bogini Melitele, Shani – i w dodatku, aby z nią być, bohater musi odrzucić obiecujący związek z wpływową czarodziejką (Triss Merigolt). Do tego, jeśli taki jest wybór gracza, Geralt może wykupić stosowne usługi u bardzo licznych w Wyzimie prostytutek (w Dzielnicy Klasztornej stoją na większości ulic, zwłaszcza w slumsach, a w Dzielnicy Handlowej jest ich co prawda niewiele, ale tam z kolei działa duży dom publiczny prowadzony przez kobietę-wampira, która przy okazji w ten sposób zdobywa dobrowolnych dawców krwi).

Samo przedstawienie aktów seksualnych jest bardzo stonowane. Widać bardzo zamglone różową mgiełką kontury postaci – a raczej ich górnych połówek. Geralt i wybranka obejmują się i całują, opadając na jakieś posłanie, po czym większość centralnego pola ekranu zajmuje obrazek nieco przypominający kartę do gry, pokazujący partnerkę bohatera, najczęściej półleżącą (lub w balii kąpielowej, jak Triss) i niezupełnie ubraną. Pozę tylko jednej z nich można nazwać wyuzdaną czy drapieżną w sensie seksualnym (to karta wampirzycy prowadzącej dom publiczny). Karta taka stanowi statyczną grafikę, po której od razu widać, że jest rysunkiem (postacie w samej grze są przedstawiane w technice zbliżonej do fotorealistycznej i mają odpowiednio dynamicznie animowane twarze w trakcie rozmowy). Do tego po każdej takiej sytuacji portret danej bohaterki w podręcznym spisie postaci (podopieczna tzw. dziennika – typowego składnika interfejsu gier przygodowych i komputerowych odpowiedników narracyjnych gier fabularnych) zostaje oznaczony serduszkiem. Co ciekawe – i chyba w jakiś sposób symptomatyczne dla współczesności – tylko jedna z bohaterek ma szansę na więcej niż jedno serduszko (czyli w grze może dojść do więcej niż jednego z nią zbliżenia) – jest to Triss Merigold. W pozostałych wypadkach albo mamy do czynienia z przelotnymi miłośkami i fascynacjami, albo wprost chodzi o sam seks. Niektórzy z bohaterów (i bohaterek) gry sugerują, że powodzenie seksualne Geralta wynika przynajmniej częściowo z jego bezpłodności. Dla

¹¹ Drugą czarodziejką, z którą może dojść do sytuacji intymnej, jest bohaterką epizodu *Cena neutralności* (dodatek do gry w edycji rozszerzonej).

samemu bohaterowi jest to dużym problemem, o czym świadczy m.in. rozmowa z alchemikiem, który rozwiewa nadzieje bohatera. Jest to też odbicie analogicznej postawy Geralta z powieści Sapkowskiego – choć w grze stracił on pamięć i nie wie o swym burzliwym związku z Yennefer z Vengerbergu.

Podobną sytuację, jak w grach dla jednego gracza, obserwujemy w grach sieciowych. Co prawda dalej większość z nich oferuje kontakt z innym na długość miecza czy w starciu ekonomicznym, ale stałym wątkiem większości MMORPG stały się śluby awatarów i inne związki o charakterze seksualnym. Niektóre gry wprost premiują stałe związki graczy – np. popularne BBMMORPG oparte na silniku Vallheru: nie tylko można tam zawierać śluby błogosławione przez kapłana (można wybrać bóstwo zgodne z religią bohaterów), ale w dodatku taki stały związek jest premiovany punktami energii, dzięki którym można działać w przedstawionym życiu i rozwijać postaci. Rozwód jest zwykle bardzo kosztownym posunięciem oraz powoduje stałe obniżenie otrzymywanych punktów energii.

Wielka liczba historii bohaterów MMORPG – zarówno tych rozbudowanych, jak World of Warcraft, jak i skromnych, np. licznych gier przez przeglądarkę internetową – to historie związków miłosnych. Z oczywistych powodów zachowania seksualne są trudne do badania, ale po analizie różnych danych można z całym przekonaniem stwierdzić: seks w grach sieciowych kwitnie, ma się dobrze i wszystko wskazuje, iż będzie się rozwijał. Na razie dzieci z tych zachowań seksualnych nie ma, ale to zjawisko charakterystycznie dla całej cywilizacji Zachodu, w której seks jest czymś wyeksponowanym i stale obecnym, lecz dzietność spada¹².

Dane na temat zachowań w grach związanych z seksualnością są różne i przekonujące: od publicznych ślubów w WoW (organizuje się nawet wesela, a na aukcjach są do kupienia specjalne weselne ubrania dla wszystkich obecnych w WoW ras i typów postaci) po jednoznacznie zachęcające opisy postaci obojga płci (mimo wielości ras i fantastycznych światów jeszcze nie spotkałem rasy w MMOG, która proponowałaby niedualistyczny podział płciowy). Zwykły status około ¼ obserwowanych przeze mnie postaci w licznych światach MMORPG opartych na Vallheru głosi chęć uczestnictwa w sesji o potencjalnie seksualnym charakterze¹³. Podobnie awatary graczy: młodszy zwykle wybierają rysunki potężnych wojowników, starsi eksponują postacie jednoznacznie nacechowane seksualnie. Spotkałem się też z kącikami porad sercowych oraz czymś wręcz przeciwnym: pouczeniami redaktorki miejskiej gazety¹⁴, że gra ta nie jest „portalem randkowym” i zgromadzonym elfom, orkom, wampirom, niziołkom i ludziom nie godzi się ciągle zaj-

¹²Przynajmniej od rewolucji seksualnej, więc od początku lat siedemdziesiątych poprzedniego wieku, seksualność w permissywnej cywilizacji Zachodu coraz bardziej oddala się od prokreacji.

¹³Nierzadkie są statusy typu „nareszcie spotkałem te jedyna! ślub!*szczęśliwy*” (pisownia oryginalna).

¹⁴Spółeczność wielu MMORG wydaje czasopisma, z konieczności internetowe – ale z zachowaniem tzw. klimatu, czyli pozorów świata średniowiecznej *fantasy*.

mować poszukiwanie partnerów do cyberseksu; są przeznaczeni do przygód bardziej heroicznymi. Cytuję wypowiedź redaktorki takiej gazety:

Więc najpierw ustalmy priorytety:

To nie tak, że po znalezieniu męża i zrobieniu fabularnie czwórki dzieci gra się kończy i traci sens.

To nie jest czat towarzyski, to nie jest portal do szukania znajomych ani serwis randkowy!

A że gromy te bynajmniej nie były bezpodstawne, świadczy choćby historia mojego bohatera, który był wielokrotnie zaczepiany na wirtualnej ulicy przez „piękne nieznanome”, ochoczo podejmujące flirt. I tylko część z tych bohaterek chciała prowadzić tzw. dworną czy romantyczną rozmowę. Wiele z nich było skłonnych do zachowań jednoznacznie seksualnych, z cyberseksem włącznie.

Społeczność tej gry wytworzyła też formy wewnętrznej cenzury. Chociaż zapisy regulaminu wyraźnie zakazują publikowania treści, które godziłyby w czyjąś godność lub byłyby inaczej niewłaściwe, to bardzo rzadko dokonuje się ingerencji w treść opisu gracza czy jego korespondencję. Natomiast niezwykle częste są zażalenia na różne niewłaściwe słowa, które to donosy skutkują karami (zwykle więzienia dla postaci – gracz wtedy jest pozbawiony wszystkich możliwości działania oraz jego bohater nie otrzymuje punktów energii; może tylko pisać i czytać listy). Kary wymierzają w oparciu o regulamin strażnicy (kilkunastu – prawie zawsze przynajmniej jeden z nich jest zalogowany i sprawdza nadsyłane skargi). Przypadki wątpliwe są rozstrzygane przez graczy o statusie sędziów (jest ich zaledwie kilku, proces odbywa się na specjalnie wydzielonym forum). Wątpliwe obyczajowo zachowanie publiczne (możliwe np. na wewnętrznym czacie gry, czyli w karczmie), jeżeli tylko nie jest wulgarnie i ma charakter zgodny ze światem gry, jest tolerowane, ponieważ dotyczy kreacji bohatera przez gracza. Czyli gracze składający propozycje seksualne czy omawiający seksualne relacje swoich bohaterów, jeżeli tylko przestrzegają reguł, mogą nie obawiać się kar. Co nie znaczy, że nikt ich nie upomni – jeżeli kogoś zdaniem przekraczają zasady dobrego smaku czy realizmu zachowania bohatera w karczmie. Uczestniczka gry, która przyjmuje rolę miejskiej prostytutki, może liczyć na pewną tolerancję, jeżeli dyskretnie nagabuje potencjalnych klientów – ale równie dobrze karczmarz może ją upomnieć lub wyrzucić za drzwi¹⁵ (sam z siebie lub pod wpływem uwagi zniesmaczonego gościa). Czyli podobnie jak w lokalach nam znanych ze świata tzw. rzeczywistego.

Specyficznym urzędem sprawowanym przez kilku graczy (tak się składa, że bez wyjątku są to kobiety) jest funkcja nadwornego malarza królewskiego. Tylko malarze mają prawo i techniczną możliwość usuwania obrazków przedstawiających awatary graczy. Urząd ten jest powołany przede wszystkim do pilnowania zgodności wizerunków z cha-

¹⁵ Gracz mający status karczmarza może uniemożliwić innym graczom korzystanie z czatu (czyli w *realis* gry – wyrzucić bohatera z karczmy).

rakterem gry (tzw. klimatem), ale pilnuje też poprawności obyczajowej i usuwa obrazki, które mogą być ocenione jako pornograficzne. Ładny awatar kobiecy z nieco odsłoniętymi piersiami jeszcze jest tolerowany¹⁶, ale nic śmielszego. Pewnego rozgłosu nabrała sprawa graczy o średnim stażu w grze (około roku), która w pewnym momencie wprowadziła sobie awatar kobiety z odsłoniętymi piersiami i łonem oraz ułożeniem ciała i ubraniem sugerującym najstarszy zawód świata. Do tego jej status (podpis pod awatarem łatwo widoczny dla wszystkich) głosił:

Wróciła z dalekiej wyprawy. Siedzi na dachu jednej z kamienic Zrobię wszystko, za trochę złota... *Mruczy do wszystkich przechodniów, próbując zagłuszyć burczenie w brzuchu. *//Sesji!//¹⁷*

Po dyskusji w pracowni malarskiej (wewnętrzny czat graczy o statusie malarzy królewskich) usunięto jej awatar, ale nie zgłoszono straży żadnego wykroczenia. Usunięcie awataru uzasadniono tym, że wśród graczy jest dużo osób poniżej 18 roku życia¹⁸.

Zauważmy, że powyższe obserwacje dotyczą nie tylko samej manifestacji ludzkiej seksualności w grach, ale znacznie szerszej problematyki: relacji między płciami, moralności oraz ekonomii, do której (m.in.) było wiele nawiązań w pierwszej partii tekstu. Wszystkie te elementy są badane, a wyniki tych dociekań prezentowane przez licznych naukowców, np. na dorocznych konferencjach Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

¹⁶Nawet cała postać pięknej, nagiej kobiety, ale odwróconej z lekkim skręceniem prezentującym twarz i widocznej tylko do połowy pośladków (od których przez całe plecy pnie się czarny tatuaż z motywem róży), uchodzi bez wzbudzania szczególnych emocji. A status odpowiedniej graczy głosi „Sesja?Chętnie :D” (pisownia oryginalna). Awatary męskie znacznie rzadziej prezentują nagość – przeważają zakuci w pancerze rycerze lub magowie w zwiewnych szatach czy zbliżenia twarzy. Nigdy nie widziałem awataru prezentującego męskie genitalia.

¹⁷Ortografia, interpunkcja i wszystkie znaki zgodne z oryginałem. Znak „//” wprowadza i kończy wypowiedź poza grą (czyli poza rolą – wypowiedź nie postaci, ale samego gracza). Znak „*” oddziela wypowiedź bohaterki od opisów czynności (jak widać, jeden z tych znaków jest użyty błędnie).

Pełen profil to często kilka stron tekstu, dostępne dopiero po wejściu do osobnego panelu. Długość tekstu opisuującego głównie historię omawianej postaci – młodej elfki – to ok. dwu stron autorskich. Nic w nim nie wskazuje na prostytutkę bohaterki; widocznie to pomysł, który autorce profilu przyszedł do głowy dopiero po wielu miesiącach grania. Natomiast opowiedziana historia nie wyklucza takiego zajęcia, ponieważ bohaterka trafiła do miasta bez środków do życia i nie ma żadnego zawodu.

Ostatnie słowo statusu („Sesji!”) oznacza ochotę na sesję gry fabularnej (mającej charakter PBEM – por. J.Z. Szeja, *Gry...*, op. cit., s. 120–121), czyli wymianę, zazwyczaj z jedną osobą, wielu listów z opisami czynności i cytatami słów bohaterów. Graczka niedwuznacznie sugeruje, że fabuła takiej sesji może dotyczyć seksu i że będzie odgrywała rolę prostytutki. Niemniej jednak to tylko moje domniemywania, ponieważ sam nie sprawdziłem ani nie udało mi się dotrzeć do nikogo, kto skorzystałby z tej oferty (mimo prawie pięciu tysięcy zarejestrowanych w tej grze graczy, z czego kilkuset jest bardzo aktywnych, niekoniecznie taki chętny musiał się znaleźć, zwłaszcza że po usunięciu prowokującego awataru zaproszenie przestało być tak widoczne).

¹⁸Uczestnik gry nie musi deklarować swego wieku, więc nikt nie dysponuje pewnymi informacjami na ten temat. Niemniej jednak można się zorientować po opisach, ich ortografii, po awatarze. Średnia wieku osób, z którymi miałem kontakt, oscyluje wokół 20 roku życia (to liczba szacunkowa), ale najobfitszą korespondencję prowadziłem z graczami, których wiek był dużo wyższy od średniej (pознаłem go przy okazji wymiany listów: średnia wynosi 25,5 roku).

Powstające teksty zdają się potwierdzać eksponowaną przeze mnie tezę, iż gry stały się pełnoprawną częścią rzeczywistości współczesnej cywilizacji i nie można ich traktować ani jako domeny zabawy dzieci, ani jako sfery eskapistycznej rozrywki, ani nawet przeciwstawiać tzw. rzeczywistości. Są miejscem pracy, twórczości i wszelkiej innej ludzkiej aktywności, w tym seksu.

Literatura, film, TV i media informacyjne mówią wiele o seksualności, ponieważ starają się poruszać kwestie istotne dla człowieka. A gry są jednym z miejsc ludzkiej aktywności seksualnej – jak inne dziedziny życia.

Literatura

- Fabiszewski D., 2008, *Gry komputerowe uczą umiejętności istotnych w biznesie*, „Rzeczpospolita” – dodatek „Ekonomia i Rynek”, 31 października 2008, s. 16.
- Goffman E., 1981, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, tłum. H. i P. Śpiewakowie, PIW, Warszawa.
- Stępnik A., *Doświadczenie tożsamości narodowej a współczesne gry sportowe*, w: „Homo Ludens”, nr 1/2009, Poznań (artykuł w tym tomie).
- Szeja J.Z., 2008, *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość*, w: Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), Poznań, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/szeja.pdf>>.
- Szeja J.Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków 2004.
- Szeja J.Z., 2007, *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej*, w: Surdyk A. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, t. 1, s. 189–195.
- Szeja J.Z., 2008, *Świat graczy*, w: Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, nr 2(4), Poznań, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/szeja.pdf>>.
- Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), ZTiFK UAM, Poznań, 2008, <<http://www.hc.amu.edu.pl/numery/5/szeja.pdf>>.
- Sztompka P., 2008, *Odbudować piramidę*, „Polityka”, nr 43 (2677), 25 października 2008, s. 39.

dr Jerzy Zygmunt Szeja – Kulturoznawca i krytyk literacki. Przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier
jszeja@pro.onet.pl

* * *

Życie w grze, seks w grze

Streszczenie

Artykuł, odwołując się do publikacji autora z konferencji PTBG i wybranych artykułów publicystycznych z opiniotwórczej prasy wysokonakładowej, wskazuje na postępujący zanik różnic między uczestnictwem w grach i uczestnictwem w innych składnikach tzw. rzeczywistości. Zreferowane zostały badania gier komputerowych (dla jednego gracza i MMO) pod kątem ujmowania przez nie ludzkiej seksualności. Zachowania seksualne w grach są kolejnym dowodem zanikania różnic między byciem w grze i poza nią.

Life in a game, sex in a game

Summary

The article refers to the author's papers read at PTBG conferences and selected journalistic articles published in national, opinion-forming, high circulation press. It indicates a progressive disappearance of differences between participation in games and participation in other components of so-called reality. It draws on research carried out into computer games (for single players and MMOs) concerning their perception of human sexuality. Sexual behaviour in games constitute further evidence for the disappearance of differences between the existence within a game and outside it.