

Gry komputerowe jako medium komunikacji intrapersonalnej i interpersonalnej w świecie ponowoczesnym

Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford i Greig de Peuter, zwracając uwagę na swoistość medium, jakim jest gra komputerowa podkreślają, że powinna ona, jako składnik zapośredniczonego środowiska XXI wieku, stać się jednym z zasadniczych elementów badań nad mediami i tożsamością w dziedzinie cyfrowej .

Jedną z ważnych przesłanek takiego podejścia wydaje się fakt, że elementami zróżnicowanych doświadczeń graczy coraz częściej stają się obszary komunikacji występujące w grach komputerowych – pierwszy z nich dotyczy komunikacji interpersonalnej, drugi intrapersonalnej. Oba rodzaje komunikacji, choć wymykają się próbom dokładnej analizy, są niezwykle ważne w kontekście przemian zachodzących w świecie ponowoczesnym. Kompetencje komunikacyjne (werbalne i pozawerbalne), które do tej pory wydawały się niezbędne dla tworzenia dobrych relacji z innymi w realu teraz, kiedy nieustannie odkrywamy nowe przestrzenie i możliwości świata online, stanowiącego coraz bardziej znaczące dopełnienie rzeczywistości offline, stają się niezbędne nie tylko dla prowadzenia dialogu w tzw. rozwiniętym kodzie językowym , ale też dla dostrzegania we własnej osobie oraz osobach innych emocji, uczuć, co sprzyja m.in. otwartości, szanowaniu wyborów innych, poszukiwaniu pól współpracy. Role przyjmowane i realizowane przez graczy wymagają oczywiście także innych umiejętności związanych z procesami poznawczymi, wykonawczymi, czy motywacyjnymi, jednak obszar komunikacji intra- i interpersonalnej wydaje się szczególnie istotny ze względu na społeczny wymiar niekorzystnych zjawisk zachodzących w cyberprzestrzeni – niebezpieczne przekraczanie granic między fikcją a rzeczywistością – uzależnienia, cyberstalking, cyberbullying, sharenting, internet addiction, video game addiction, czy cyber-relationship addiction.

Pojawiające się przed badaczami kultury gier wideo nowe wyzwania, dotyczące relacji inter- i intrapersonalnych graczy, w tym ich stymulatorów i inhibitorów, dotyczą wielu dziedzin zajmujących się tą problematyką, jednak nauki społeczne i humanistyczne, a wśród nich pedagogika, powinny zajmować tu miejsce znaczące. Dzięki wiedzy o specyfice komunikacji w Internecie sprzyjającej, lub zaburzającej proces komunikacji z sobą i z innymi, w sytuacji, gdy gracze wykorzystują gry online, czy offline, 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, między innymi, pozytywne aspekty komunikacji internetowej związane z bogactwem sposobów i otwartością tej komunikacji. Krytyczna analiza komunikatów językowych i wizualnych może też sprzyjać poszukiwaniu odpowiedzi na pytania, jak zapobiegać trudnościami, a czasem wręcz patologiom, w zakresie komunikacji inter- i intrapersonalnej, dotyczącej choćby obniżonego progu wrażliwości medialnej nadawców i odbiorców.

Podstawą prowadzonych przeze mnie interdyscyplinarnych badań empirycznych, były analizy teoretyczne, wskazujące m.in. na przemiany kulturowe powiązane z rozwojem nowych technologii. To one stając się istotnymi wyznacznikami funkcjonowania młodego człowieka, otwierają też nowy obszar komunikowania się ludzi oparty na narzędziach pozwalających notować, utrzymywać, przesyłać twory własnych myśli, które

pod wpływem emocji nadawcy i odbiorcy mogą ulegać szybkim przekształceniom. Cyfrowemu sposobowi komunikacji nie oparli się też gracze komputerowi, bo otrzymali komplementarne, cenne narzędzie rejestracji, edycji, rozprzestrzeniania komunikatów za pomocą zróżnicowanych środków wyrazu. Wprawdzie, jak staram się to pokazać zarówno w analizach teoretycznych, jak i badaniach empirycznych, komunikacja graczy gier wideo, choć działa na tych samych podstawach, na których opiera się komunikacja innych użytkowników cyberprzestrzeni, to jednak, ze względu na różnorodność i specyfikę gier, dyskurs prowadzony przez gracza komputerowego wymaga czasem specyficznych kompetencji komunikacyjnych – werbalnych i pozawerbalnych. Brak tych kompetencji może zakłócać zaspakajanie potrzeb ważnych dla gracza: bycia kompetentnym, sprawczym, kreatywnym, transgresyjnym, umiejącym realizować działania wyznaczone grą samodzielnie, ale też wspólnie z innymi członkami grupy (gildii, klanu, forum dyskusyjnego łączącego graczy). Istotnym elementem jest nie tylko odbiór i nadawanie komunikatów, ale też specyficzny, ważny dla każdego gracza, aspekt komunikacji intrapersonalnej umożliwiający, dzięki interioryzacji komunikatów, budowanie autorefleksji i wewnątrzsterowności jednostki.

Teoretyczne analizy pozwoliły wyznaczyć cele i problemy badań – z pedagogicznego punktu widzenia wydało się bowiem znaczące poznanie języka graczy komputerowych, niespotykanych form tego języka, jego specyficznej stylistyki, ale też przekazu kulturowego, który z sobą niesie. Świat mediów elektronicznych, w tym gier wideo, rozwija niezmiernie szybko postacie cyfrowych komunikatów interpersonalnych, integruje je i czyni te komunikaty atrakcyjnymi wizualnie, dźwiękowo i estetycznie.

Uzyskanie wartościowych badawczo odpowiedzi na wyznaczone problemy badawcze pozwalające zrealizować cele badań związane z (1) rozpoznaniem rodzajów, sposobów, czynników determinujących tworzenie przez graczy komunikatów interpersonalnych w przestrzeni wirtualnej. (2) zbadaniem sposobów werbalnego i pozawerbalnego komunikowania się graczy gier online i/lub offline w kontekście ich zaangażowania w ten proces i konsekwencji tego typu zaangażowania dla badanych graczy oraz ich relacji z innymi oraz (3) zbadaniem jak bycie graczem online /offline oraz determinanty podmiotowe, społeczne i sytuacyjne warunkują komunikowanie się z Ja było możliwe dzięki podzieleniu badań na dwie fazy. W pierwszej z nich wykorzystano metody jakościowe ze względu na fakt, że zjawisko komunikacji graczy, szczególnie w aspekcie intrapersonalnym, jest słabo rozpoznane badawczo i próba jego analizy wymagała pogłębionego rozpoznania wzorów komunikacji graczy online/offline, jak i identyfikacji czynników, które mogą mieć istotne znaczenie dla tego procesu. Na tym etapie wykorzystano dyskurs elektroniczny i wywiad, co stworzyło możliwość zaprezentowania przez uczestników badania własnych opisów, interpretacji i atrybucji dotyczących badanych zjawisk.

Celem tego etapu było zebranie danych pozwalających scharakteryzować zjawisko komunikacji graczy komputerowych, jak również nastawień, przekonań i emocji graczy związanych z ich funkcjonowaniem jako graczy, którzy podejmują relacje z innymi wykorzystując zróżnicowane przekazy werbalne i niewerbalne.

Na podstawie tych danych została przygotowana wstępna analiza aktywności komunikacyjnej graczy, zarówno pod względem zróżnicowanych sposobów jej realizacji, jak i kontekstu działania. Uzyskane dane stanowiły podstawę do przygotowania modelu badań ilościowych, a w konsekwencji do przygotowania autorskiego narzędzia kwestionariusza opartego na skali R. Likerta zawierające itemy, których źródło stanowiły między innymi Conversational Exchange Analysis (CEA), czyli Analiza Wymiany Konwersacyjnej Andrew P. Thomasa, dostosowanej do

specyfiki komunikacji graczy związanej np. z różnymi wymiarami aktywności konwersacyjnej gracza, typologii ukrytych i obserwowalnych aktów komunikowania Robyna Penmana, czy propozycje Zbigniewa Nęckiego dotyczące aspektów ważnych dla procesu komunikacji niewerbalnej. Kwestionariusz wykorzystany na drugim etapie badań umożliwił uzupełnienie ustaleń z pierwszego etapu badań. Należy jednak podkreślić, że oba etapy badań stanowiły podstawę do spójnych analiz empirycznych, pozwalających spojrzeć na podjętą w badaniach problematykę w sposób wielowymiarowy - w analizach nie oddzielano więc analiz jakościowych od ilościowych ponieważ wzajemnie się one uzupełniają, choć w metodologii badań społecznych przyjmowane są w takich przypadkach różne podejścia.

Badaniem, składającym się z dwóch etapów objęto grupę aktywnych graczy z Polski i z zagranicy (Wielka Brytania, USA, Rosja, Holandia, Niemcy, Słowacja) w okresie średniej i późnej adolescencji (od 14 do 18 roku życia). oraz wczesnej dorosłości (od 18 do 25 roku życia).

Wyniki badań wskazują, że tworzenie pozytywnych relacji, opartych na rozumieniu oczekiwań, czy potrzeb innych graczy, wymaga dynamicznej kompetencji w zakresie zmiennych reguł budowania takiej komunikacji, która będzie sprzyjała relacjom międzyludzkim, zwrotnie wpływającym także na postrzeganie samego siebie w tych relacjach. Szybkie tempo przeobrażenia społeczeństwa informacyjnego pociąga więc za sobą nieustanną potrzebę rozwoju i doskonalenia własnych umiejętności, także wśród graczy, co np. widoczne jest choćby w obszarze komunikacji międzykulturowej. W zależności od posiadanych kompetencji w zakresie znajomości kodów językowych i kulturowych każdy gracz może odbierać i nadawać przekazy także w ramach innych grup kulturowych wyznaczając w ten sposób granicę pomiędzy swojskością a obcością w świecie innych graczy. Istotą staje się tu umiejętność pokonaniu wielu technicznych i fizycznych barier w komunikacji społecznej, takich jak choćby tworzenie przekazów werbalnych, pisemnych, graficznych, dźwiękowych, czy audiowizualnych.

Jeśli granie ma być satysfakcjonujące dla ogromnej przecież rzeszy graczy, to ważne w tym kontekście są także kompetencje intrapersonalne, pozwalające efektywnie radzić sobie z „samym sobą”, bo to one pozwalają także słuchać innych graczy, rozumieć ich potrzeby i konstruktywnie przewycięzać konflikty. Niestety nie zawsze kompetencje te są zasobem, który graczy charakteryzuje, bez względu na to, czy świadomie deklarują przynależność do społeczności graczy, czy definiują swoją tożsamość z użyciem kategorii gracza/graczki, czy są graczami hardkorowymi, czy casualowymi, czy ich „życie” gracza wzbogacone jest przez aktywny, czy tylko sporadyczny udział w klanach, gildiach, portalach społecznościowych. Doświadczenie wynikające z grania niestety nie zawsze przekłada się na te zakresy umiejętności, które decydują o prawidłowym konstruowaniu Ja i nawiązywaniu oraz podtrzymywaniu zadowalających relacji z innymi.

By rozwijać kompetencje w obszarze tworzenia pozytywnych relacji inter- i intrapersonalnych potrzebny jest wśród pedagogów swoisty pragmatyzm – doświadczenie i praktyka w podejmowaniu działań umożliwiających skuteczne „uczenie się przez granie” – zauważenie możliwości gier komputerowych (głównie sieciowych), ale także dostrzeżenie potencjału drzemiącego w graczach, ich determinacji, zdolności współpracy, zabawowego charakteru działania, do celów innych niż „zwyczajne” granie w konkretne, grywalne teksty kultury.

Na pedagogiczne i edukacyjne implikacje, wynikające z własnych badań empirycznych, pozwoliła mi teza przewodnia tej pracy, związana z faktem, że rozumienie i wartość komunikatów inter- i intrapersonalnych graczy gier wideo uwarunkowane są nie tylko kulturą, w której funkcjonują, ale także cechami

podmiotowymi gracza oraz sytuacją, w jakiej te komunikaty zachodzą. Starłam się ją uzasadnić poprzez pogłębioną analizę różnych aspektów zawartych w zrealizowanych badaniach o charakterze jakościowo – ilościowym, które mogą wzbogacić dotychczasowy stan wiedzy o swoistości języka mediów oraz znaczenia komunikacji werbalnej i niewerbalnej, zarówno z punktu widzenia obserwatora, jak i gracza gier wideo – swoistego aktora, nie tylko pasywnego uczestnika gry, ale i jej kreatora.

Podjęte badania dotyczą tylko niewielkiego fragmentu zjawisk związanych z procesem budowania relacji intra- interpersonalnych będących wynikiem uczestnictwa ludzi w środowisku wymiany informacji za pomocą sieci i systemów komputerowych, bo koncentrują się na komunikatach tworzonych, nadawanych i odbieranych przez graczy gier wideo, mogą jednak inspirować dalsze analizy, choćby te związane z wieloaspektowymi procesami komunikacji międzyludzkiej przebiegającej w cyberprzestrzeni (np. w obszarze mediów społecznościowych) oraz ich skutkami dla relacji z innymi i samym sobą.