

Zmiany istotności motywów z gier wideo w świetle teorii Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna

FRANCISZEK SOBIERAJ*

Wstęp

Celem autora niniejszego rozdziału jest próba odpowiedzi na dwa pytania przez pryzmat pojęć z repertuaru dwóch chyba najbardziej uznanych systemowych teorii socjologicznych – teorii Talcotta Parsonsa i Niklasa Luhmanna. Pierwsze pytanie brzmi: dlaczego motywy z gier wideo – rozumiane jako intencjonalny sens, cel działania aktorów społecznych – wydają się nie rządzić społeczeństwem globalnym i światem przeżywanym większości ludzi? to Drugie zaś: jak ująć zjawisko wzrostu istotności tych motywów, skoro z pewnością ich waga się zwiększa? Przyjęte pojęcie „motywu” zgodne jest z rozumieniem tego terminu w teorii działania Talcotta Parsonsa. Orientacja działania (PARSONS 1962: 58-59) aktora społecznego może być, według niego, rozdzielona na dwa aspekty: czysto analitycznie, w którym nigdy nie występują one oddzielnie od siebie, a także na orientację motywacyjną oraz wartościującą. Pierwsza z nich związana jest z tymi aspektami sytuacji aktora społecznego, które mają znaczenie nagradzające lub deprywacyjne w stosunku do jego potrzeb i z których wynikają motywy rozumiane jako cele działania. Druga z kolei obejmuje zaś wartości rozumiane jako standardy – poznawcze, estetyczne i moralne (PARSONS 2009: 15).

* Uniwersytet Warszawski | kontakt: franciszek.sobieraj@gmail.com

Pierwsze pytanie stawiane w rozdziale jest zasadne, ponieważ według badań gry wideo pobudzają tak zwany układ nagrody w mózgu w stopniu wystarczającym do powstania uzależnienia (HELLMAN 2012: 106-108), a jednocześnie dostęp do wielu z nich wymaga często jedynie jednego kliknięcia i bywa całkowicie darmowy. Jednak to takie sensowne odniesienia, jak pieniądź, władza, miłość, prawda naukowa, zdają się rządzić globalnym społeczeństwem, a nie podobne generalizacje powiązane z motywami z gier. Drugie pytanie jest usprawiedliwione, ponieważ bez wątpienia mamy do czynienia ze wzrostem istotności motywów z gier wideo, co może zobrazować cytat z artykułu dotyczącego uzależnienia od Facebooka, opublikowanego w tygodniku „Wprost”:

Niebezpiecznie zaczęło się robić, gdy znajomi namówili go do udziału w *Farm Ville*, interaktywnej grze na Facebooku, w której użytkownicy zarządzają wirtualnym gospodarstwem rolnym. Od dziecka miałem tendencję do uzależniania się od gier, ale myślałem, że mam to już za sobą. Tymczasem niepostrzeżenie zaczęło mi zależeć na tym, żeby moja farma była najlepsza. Kupowałem wirtualne nasiona, sadziłem ziemniaki, zbierałem plony — opowiada Piróg. Pewnego dnia koleżanka, która wciągnęła go w farmę, wyjechała do Wielkiej Brytanii. On zauważył, że w swoim facebookowym gospodarstwie nie pozbiarała jabłek. Zadzzwonił do niej, gdy była w trakcie spotkania biznesowego w Londynie. — Nie mogę rozmawiać, mam spotkanie — ucięła. Jej podenerwowanie wywołało jednak niepokój biznesowej rozmówczynie. „Może to coś pilnego? Proszę porozmawiać” — poradziła Brytyjka. „Nie, chodzi o farmę” — odparła Polka. — „Skoro tak, to możemy przerwać. Ja też uprawiam i wiem, że to ważne” — usłyszała w odpowiedzi. — Dwie dorosłe kobiety były gotowe przerwać spotkanie biznesowe ze względu na wirtualną farmę! To mnie zaniepokoiło — przyznaje Piróg. Bo i jemu zdarzało się skończyć spotkanie ze znajomymi, żeby o odpowiedniej porze zebrać truskawki. — Przeraziłem się, kiedy na Facebooku przysłała moda na zoo. Pomyślałem: czy moje życie ma polegać na zbieraniu ziemniaków w sieci i kompletowaniu wirtualnych tygrysów? (MISTRZAK 2010).

Cytat ten świadczy zarówno o tym, że istotność motywów z gier wideo ujawnia się w sytuacjach, w których wcześniej trudno byłoby coś podobnego sobie wyobrazić, jak i o tym, wracając do pierwszego pytania, że mamy tu do czynienia z ich marginalizacją (kierowanie się motywami z *Farm Ville* uznawane jest jako przeszkoda w życiu zawodowym, towarzyskim *et cetera*, a nie na odwrót).

Autor niniejszego rozdziału ograniczy się do odwołania jedynie do trzech przydatnych do wyjaśnienia uprzywilejowania w społeczeństwie odniesień pojęć: „wartości” i „zgeneralizowanego medium symbolicznego” Talcotta Parsonsa oraz „symbolicznie zgeneralizowanego medium komunikacji” Niklasy Luhmanna. Kategorie te wydają się jednak umożliwiać udzielenie odpowiedzi na postawione we wstępie pytania obecne w rozdziale tylko do pewnego stopnia, dlatego też proponuje się tu autorskie pojęcie

rozciągłości katektycznej, które może być dobrym uzupełnieniem tych wcześniej wspomnianych. Trzeba jednocześnie zaznaczyć, że chodzi wyłącznie o sprawdzenie, na ile teorie Parsonsa i Luhmanna są w stanie odpowiedzieć na te pytania, i uzupełnienie ich tam, gdzie wydają się one załamywać. Istotne jest bowiem to, by teorie systemowe były w stanie rejestrować efekty narastających obecnie zmian technologicznych, choćby takie, jak pojawianie się nowych bodźców supernormalnych, których mogą dostarczać gry wideo.

Wartości

Teoria Parsonsa bazuje na działaniowym układzie odniesienia (PARSONS 2009: 9) lub, mówiąc inaczej, na pojęciu systemu działania. Działanie jest zachowaniem zorientowanym na sytuację, obiekty fizyczne, społeczne i kulturowe. W swej podstawowej formie definicja Parsonsa nie różni się od wykładni Maxa Webera, według której działanie to takie zachowanie, które ma intencjonalny sens (WEBER 2002: 6). W jej świetle więc działaniem z pewnością nie będą żadne reakcje warunkowe lub bezwarunkowe, jednak może być nim ich intencjonalne ujęcie, czyli świadoma orientacja.

Strukturę systemu działania tworzą – zgodnie z teorią Parsonsa – trzy podsystemy: osobowości, systemu społecznego i systemu kulturowego (PARSONS 2009: 17-19). Wszystkie one nie mogą jego zdaniem funkcjonować bez siebie nawzajem, jednakże nie sposób też ich do siebie nawzajem zredukować, gdyż pozostają wzajemnie kontyngentne. Osobowość obejmuje z kolei jednostkowe preferencje czy indiosynkrazje. Według Parsonsa ani kultura, ani społeczeństwo nie są w stanie zdeterminować jednostki i jej orientacji jako podmiotu. System kultury z kolei definiuje wpojony w procesie socjalizacji: język, normy oraz wartości, podczas gdy system społeczny składa się ze wzorów interakcji zachodzących między nimi (PARSONS 2009: 24). Jednostki w procesie zaspokajania potrzeb muszą być wzajemnie na siebie zorientowane, co – jeśli ma mieć rezultat w postaci powstania systemu społecznego – wymaga utrwalenia wynikających z tego zorientowania wzorów interakcji między nimi. Na przykład przy budowie kanałów ktoś musi kopać, ktoś wywozić ziemię, a ktoś w końcu – koordynować całość pracy. Bez mniej lub bardziej utrwalonych wzorów tych interakcji działanie najprostszego systemu społecznego nie byłoby możliwe.

Funkcją systemów społecznych jest zaspokajanie potrzeb. Parsons wyraźnie sugeruje, że dla systemu społecznego – zresztą dla systemu osobowości również – dyspozycje biologiczne zlewają się z tymi wpojonymi w procesie akulturacji (PARSONS 1972: 304).

Systemy społeczne mogą wypełniać funkcję związaną z gromadzeniem ziarna w spiłcherzach lub odprawianiem rytuałów mających przywrócić płodność ziemi. Ta zewnętrzność systemu kulturowego wobec społecznego jest ważna z punktu widzenia jego roli jako stabilizatora, umożliwiającej nadawanie ogólnych ram i prognozowania tendencji rozwojowych całego systemu. Taką rolę pełnią także wartości, które w związku z tym są, a nawet muszą być, dużo bardziej ogólne niż wzory interakcji:

Podobnie jak C. Kluckhohn uznajemy wartości za „konceptualizację pragnień [*conception of desirable*]”. Są one częścią kultury; z jednej strony są one w mniejszym lub większym stopniu uznawane przez jednostki żyjące w tej kulturze; sprawą naczelną wagi jest oczywiście udział członków danego społeczeństwa lub jego podsystemu, którzy tę wartość uznają. [...] Następnie przyjmujemy, że wartości są konceptualizacją pragnień na najwyższym poziomie ogólności, który można zastosować do analizy danego systemu działania. Wartości nie wiążą się z wewnętrznym zróżnicowaniem obiektu ocenianego, ani też ze specyficznymi cechami sytuacji, w której znajduje się system lub też pewna jego część (PARSONS 1969: 248-249).

Wartości muszą być ogólne co najmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, w procesie socjalizacji nie sposób wyuczyć wzorów postępowania specyficznych dla całej mnogości społecznych sytuacji. Prawdopodobnie nie byłoby to realizowalne, nawet gdyby można było je przewidzieć. Po drugie, pełnią one rolę pewnego standardu oceny, na przykład tego, czy należy dążyć przede wszystkim do awansu zawodowego, czy może przede wszystkim do dbania o życie rodzinne. Z tej samej przyczyny wartości muszą być trwalsze od wzorów interakcji, a trwałość tę zawdzięczają procesowi socjalizacji w pierwszych krytycznych okresach życia jednostki. Parsons spekulował na temat dokładnego mechanizmu ich wpajania i utworzył model wielostopniowego warunkowania pawłowowskiego i instrumentalnego, wsparty neurologiczną koncepcją zgeneralizowanej nagrody Jamesa Oldsa i psychoanalityczną koncepcją Sigmunda Freuda (PARSONS 1969: III-149). Opis samego procesu wdrukowywania wartości jednostce rozdziału nie będzie konieczny w realizacji celu badawczego ze niniejszego rozdziału, istotne bowiem jest w jego perspektywie to tylko, że są one wysoce ogólne i zawdzięczają swoją trwałość socjalizacji.

Zgeneralizowane media symboliczne

System społeczny zaspokaja potrzeby zewnętrzne wobec niego, ale musi też zabiegać o przerwanie samego siebie i swoją własną równowagę. Według Parsonsa każdy system – nie tylko społeczny – w celu zachowania równowagi musi spełniać cztery funkcje: (1) adaptacji, (2) wyznaczania i osiągania celów, (3) integracji oraz (4) podtrzymywania

wzorów i znoszenia napięć (PARSONS 2006: 390). W wypadku bardziej rozwiniętych systemów do skutecznego wypełniania tych funkcji, konieczne jest wytworzenie czterech podsystemów. Funkcja podtrzymywania wzorów zapewnia reprodukcję podstawy systemu, właściwości jego elementów. W wypadku systemu społecznego odpowiada za nią podsystem reprodukujący system kulturowy¹, w skład którego wchodzi przede wszystkim gospodarstwa domowe, w których odbywa się proces socjalizacji. Podsystem wyznaczania i osiągania celów jest mózgiem systemu, który jako całość spotyka się z różnymi kontyngentnymi sytuacjami, wymuszając konieczność podejmowania decyzji czy planowania. W wypadku systemu społecznego odpowiada za tę funkcję podsystem polityki, której nie należy jednak utożsamiać z konkretnymi instytucjami władzy, jak chociażby rządem (choć będą one z pewnością jego częścią). Funkcja adaptacji polega na gromadzeniu zasobów, które mogą być potem wykorzystane na potrzeby pozostałych funkcji w różnych celach. W odniesieniu do systemu społecznego odpowiada za nią podsystem gospodarki, która dostarcza innym podsystemom zgeneralizowanej siły produkcyjnej (PARSONS 2006: 397). Ta generalizacja jest konieczna, jako że podsystem polityki może wymuszać przerzucenie produkcji na potrzeby wojenne, wzrost dobrobytu lub cokolwiek innego. Podobnie gospodarstwa domowe, szkoły i inne instytucje, będące częścią podsystemu podtrzymywania wzorów, mogą potrzebować różnych zasobów i rolą gospodarki jest je zapewnić – siły produkcyjne muszą więc być w jakimś stopniu zgeneralizowane. Funkcja integracji, jak sama nazwa wskazuje, polega na regulowaniu stosunków między poszczególnymi elementami systemu, ponieważ reprodukcja właściwości elementów dynamicznego systemu (podtrzymywanie wzorów) nie zapewnia jego dobrego funkcjonowania. W wypadku systemu społecznego rdzeniem podsystemu integracji jest system prawny.

Parsons zastanawiał się, w jaki sposób wymienione podsystemy systemu społecznego porozumiewają się ze sobą. Uznał on, że pieniądź jest symbolem, za pomocą którego podsystem gospodarki wchodzi w kontakty z innymi systemami, co badaczastało się dlań asumptem do poszukiwania analogicznych mediów – nazwanych przez niego zgeneralizowanymi symbolicznymi mediami – którymi posługują się pozostałe podsystemy. Owymi zgeneralizowanymi symbolicznymi mediami, za pośrednictwem których

¹ Nie jest to sprzeczne z założeniem, że system kulturowy jest zewnętrzny wobec systemu społecznego, ponieważ ten ostatni odpowiada za podtrzymywanie reprodukcji wartości czy norm, a nie za ich treść. System społeczny odpowiada też za gromadzenie zasobów naturalnych, co nie zmienia faktu, że pozostają one wobec niego zewnętrzne.

podsystem polityki kontaktuje się z innymi podsystemami, jest według Parsonsa władza (*power*), w wypadku podsystemu podtrzymywania wzorów – powinność (*value commitment*), a w wypadku podsystemu integracji – wpływ (*influence*) (PARSONS 1963).

Symbolicznie zgeneralizowane media komunikacji

Kluczowym pojęciem w teorii Niklasa Luhmanna jest pojęcie sensu. Luhmannowskie pojęcie sensu jest wielowymiarowe, ale objaśnienie wszystkich aspektów tego terminu nie będzie w tym rozdziale koniecznerozdziału. Sens jest przede wszystkim podstawą każdego rozróżnienia i wszystkich odniesień, na jakich opierają się myśli, różnic i skojarzeń między wszystkim, co możemy postrzegać, zarówno w rzeczywistości zmysłowej, jak i czysto abstrakcyjnej. Można więc śmiało zaryzykować stwierdzenie, że pojęcie sensu jest bliskoznaczne z pojęciem znaczenia, jakim często operuje socjologia, szczególnie że w tej ostatniej znaczenie (znaczone) nie musi być koniecznie drugą stroną znaku (znaczące) języka w wąskim rozumieniu tego słowa (czyli języka mówionego i pisanego).

Za pomocą sensu operują zarówno systemy psychiczne, myśląc, jak i systemy komunikacyjne, reprodukując się poprzez komunikację. Sens zawsze cechuje nadwyżka możliwych odniesień (LUHMANN 2007: 63), po selekcji sensownego odniesienia – pomysłeni danej myśli – może nastąpić selekcja wielu różnych odniesień (czyli różnych myśli). Na przykład, patrząc na rogi byka, można skojarzyć je z sierpem słońca podczas zaćmienia czy sierpem księżycy w określonej fazie, wreszcie z zagrożeniem, z ich wartością użytkową, estetyczną lub jeszcze czymś innym. Sens zawiera więc w sobie potencjalność wielu alternatywnych światów przeżywanym – i na tym właśnie polega jego złożoność lub, używając innych słów, nadwyżka sensu obecna przy każdej selekcji.

Gdyby dwa bardzo refleksyjne organizmy nie musiały się ze sobą komunikować, mogłyby korzystać swobodnie z każdej możliwości selekcji², dowolnie przechodzić z jednego świata przeżywanego do drugiego, natomiast jeśli miałyby dojść między nimi do komunikacji, selekcja odniesień jednego organizmu musiałaby uwzględniać selekcję odniesień drugiego – tą sytuację Luhmann nazywa, za Parsonsem, podwójną kontyngencją. Podwójna kontyngencja, jeśli komunikacja ma dojść do skutku, wymusza w końcu określoną selekcję (LUHMANN 2007: 114), choćby nawet losowo – kiedy to dochodzi do

² Oczywiście bez komunikacji świat sensu tych organizmów nie byłby bardzo rozwinięty – nie jest to paradoks. System komunikacyjny ogranicza selekcje sensu w danej chwili, ale w dłuższej perspektywie pozwala spotkać się odniesieniom, które w samotnej głowie prawdopodobnie nigdy by się nie spotkały, co zwiększa różnicowanie.

selekcji jednego z możliwych aspektów świata przeżywanego, do kolapsu chmury prawdopodobieństwa światów przeżywanych (na przykład tylko do rogów byka oznaczanych przez sierp słońca). Tak powstaje system komunikacyjny. Jego reprodukcja jest niezależnym procesem, środowiskiem dla systemów psychicznych – a te z kolei są środowiskiem, do którego musi się przystosować reprodukcja każdego systemu komunikacyjnego. Ten jednak zawsze pozostaje podminowany fundamentalną nadwyżką odniesień, nigdy całkowicie niezankających. Komunikacja jest jednością trzech selekcji – selekcji odniesienia jednego aktora, selekcji działania powiadamiającego (czy użyje się słów, mimiki czy miecza) i zrozumienia, czyli selekcji odniesienia drugiego aktora. Zrozumienie nie musi przy tym wcale oznaczać zaakceptowania danego sensu, akceptacja bądź odrzucenie nie są bowiem według Luhmanna częścią komunikacji, należąc do jej kontyngentnego środowiska (LUHMANN 2007: 140).

Podminowanie przez nadwyżkę sensu jest konieczne, by systemy komunikacyjne – i psychiczne również – miały wartość adaptacyjną, by mogły się zmieniać; analogicznie, kod genetyczny bez możliwości rekombinacji lub mutacji nie miałby wartości adaptacyjnej, pozostając czymś w rodzaju kryształu. Postępujący wzrost złożoności sensu może jednak doprowadzić do takiej nadwyżki sensu, że komunikacja staje się niemal niemożliwa (LUHMANN 2003: 20). Na przykład gdyby na konferencji naukowej ktoś przedstawił swoją teorię unifikacji mechaniki kwantowej z teorią grawitacji, ktoś inny by pytał, jak te rozwiązania można zastosować w rolnictwie, ktoś kolejny zauważył, że choć tyle wysiłku włożono w podobne badania, wcale nie pomogło mu to w odnalezieniu sensu życia, a ktoś inny jeszcze dodał, że te znaczki na tablicy przypominają mu symbole z dysku z Fajstos – bardzo trudne byłoby utrzymanie jakiegokolwiek systemu komunikacyjnego. Podobnie gdyby ktoś chciał wymienić zboże na żelazny sierp – a wymiana jest również komunikacją – a w odpowiedzi usłyszałby, że wprawdzie o wymianie na sierp nie może być mowy, jednak potencjalny kontrahent może zaśpiewać piosenkę, którą właśnie ułożył; to również byłby przykład wzrostu złożoności sensu (wynikającego w tym wypadku z rozwoju podziału pracy) mogącego obniżyć prawdopodobieństwo sukcesu określonej komunikacji.

Jednym z najskuteczniejszych sposobów utrzymania systemu komunikacyjnego w warunkach dużej złożoności sensu są symbolicznie zgeneralizowane media komunikacji. Bazują one przede wszystkim na jednym mechanizmie – łączeniu przez symboliczną generalizację motywacji z selekcjami sensu.

Jako symbolicznie zgeneralizowane określać będziemy media, które korzystają z generalizacji w celu symbolizowania związku między selekcją a motywacją, czyli przedstawiania ich jako jedności. Ważnymi przykładami są prawda, miłość, własność/pieniądz, władza/prawo; w stadiach pierwotnych także wiara, sztuka, a dziś może należące już do cywilizacyjnego standardu „wartości podstawowe” (LUHMANN 2007: 152).

Na przykład pieniądz jest symboliczną generalizacją reprezentującą ogólną siłę nabywczą (nie ogranicza się on do pojedynczej wymiany, lecz generalizuje ją), dzięki czemu uprawdopodobnia komunikację w warunkach zróżnicowania potrzeb (zróżnicowanie potrzeb jest zróżnicowaniem sensu). Prawda naukowa spaja wszelkie możliwe selekcje, które do niej dążą, niezależnie od tego, czego konkretnie dotyczą – najistotniejsze jest tylko to, że na uwadze ma się prawdę lub raczej szczególnie zdefiniowaną prawdę naukową, która to definicja może się oczywiście zmieniać. Generalizacja, jaką jest miłość, pozwala natomiast na utrzymanie komunikacji o swoich rzekomych idiosynkrazjach i najbardziej osobistych sprawach, które mogłyby nie mieć dla nikogo znaczenia w normalnych warunkach – a przynajmniej bez tej generalizacji nie wiadomo byłoby, kogo powinni interesować, a kogo nie, co znacznie utrudniałoby komunikację (Luhmann 2003: 22). Powstanie zgeneralizowanych mediów komunikacji, takich jak pieniądz, prawda czy miłość, wynika więc z pojawienia się problemu zbyt dużej złożoności sensu i zbyt wysokiego progu dla każdej komunikacji, który zostaje pokonany dzięki generalizacji sensów łączącej je z motywacją.

Niewystarczalność pojęcia wartości

W tym punkcie można już się postarać sprawdzić, czy w oparciu o omawiane pojęcia można odpowiedzieć na pytanie, dlaczego motywy z gier (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) nie rządzą społeczeństwem globalnym oraz czy możliwe jest przy użyciu tych pojęć rozważenie zmian istotności motywów z gier wideo. Wedle przyjętej przez Parsonsa koncepcji wartości, sens staje się istotny, ponieważ przeświadczenie o jego wadze wpajane jest w procesie socjalizacji. Jeśli zatem przekonanie o istotności motywów z gier nie zostało zinternalizowane w wyniku wychowania, a motywy te zwykle nie są powiązane instrumentalnie z realizacją wpajanych wartości, takich jak dbanie o życie rodzinne, awans zawodowy czy życie towarzyskie, to oczywiście możliwość osiągnięcia nie-dużego znaczenia w życiu jednostki i społeczeństwa jest ograniczona. Jeśli zaś dodat-

kowo kierowanie się tymi motywami postrzegane jest jako zagrażające realizacji wpojonych wartości, na przykład poprzez przypisanie im cechy „marnowania czasu”, to będą one marginalizowane lub wręcz piętnowane.

Odwołując się jedynie do koncepcji wartości, nie można ująć w wystarczającym stopniu ewentualnej zmiany tej sytuacji. Oczywiście zmiana może nastąpić przez zmiany w procesie socjalizacji, które z pewnością już zachodzą – gdy choćby, przykładowo, dziecko obserwuje rodziców grających na komputerze konsoli lub telefonie. Motywy z gier mogłyby też stać się instrumentalnie istotne z punktu widzenia wartości już wpojonych, na przykład gdyby na podstawie wyników w grze wideo mierzono zdolności, których oczekują elitarne szkoły, pracodawcy *et cetera*. Są jednak zmiany, których przy użyciu tego pojęcia nie da się uchwycić. W końcu żeby dzieci mogły oglądać grających rodziców, gry wideo musiały się najpierw upowszechnić, co oznacza, że wzrost istotności motywów z gier nastąpił z innej przyczyny. Nie musiało to być z pewnością powiązanie osiągnięć w grach wideo z już wpojonymi wartościami, bo nic takiego na szerszą skalę jeszcze nie wystąpiło. Grywalizacja (SKOK 2017: 195), czyli implementacja rozwiązań spotykanych w grach – takich jak gromadzenie punktów, hazardyzacja – do innych sfer życia, nie jest tego przykładem, bo jej rolą jest zwiększenie zaangażowania w stosunku do motywów spoza gier. Z pewnością do tego wzrostu przyczyniło się upowszechnienie technologii i urządzeń umożliwiających rozgrywkę. Zmian istotności określonych motywów wynikających z przemian technologicznych nie sposób już jednak zarejestrować przy użyciu pojęcia wartości.

Zgeneralizowane media symboliczne

Wydaje się, że motywy z gier (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) nie mogą być zgeneralizowanymi mediami symbolicznymi, ponieważ nic nie wskazuje na to, aby powstawały one jako symbole na potrzeby cyrkulacji wyróżnicowujących się podsystemów społeczeństwa. Motywy z gier mogłyby natomiast zwiększyć swoją istotność w systemie społecznym za sprawą instrumentalnego powiązania z już istniejącymi mediami – tak jak w wypadku wartości – na przykład gdyby osiągnięcia w grach wideo służyły ocenianiu kandydatów na posłów lub gdyby za pośrednictwem gier wpajano uznane w społeczeństwie wartości (z pewnością są już zaczątki takiego powiązania, choćby dzięki wprowadzaniu w wielu mechanikach moralnych konsekwencji działań gracza). Podobnie jednak, jak koncepcja wartości, koncepcja symbolicznie zgeneralizowanych mediów nie uwzględnia wzrostu istotności określonych motywów w wyniku

rozpowszechnienia się technologii, chociażby poszerzenia sfery wirtualnej rzeczywistości (MYOO 2013: 29) czy pojawienia się takich zjawisk, jak rzeczywistość rozszerzona (PARDEL 2009: 35).

Niewystarczalność pojęcia zgeneralizowanych mediów komunikacji

Do zrozumienia niektórych zmian istotności motywów z gier nie jest też wystarczająca koncepcja symbolicznie zgeneralizowanych mediów komunikacji. Poprzez generalizację sensu umożliwiają one pośredniczenie między niepowiązаныmi wcześniej sensownymi odniesieniami i wyłączenie tych spośród nich, które mogłyby zakłócać komunikację. Motywy z gier (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) zachowują swój sens tylko w ramach danej gry, więc z pewnością taką generalizacją nie są. Można jednak wyobrazić sobie utworzenie generalizacji łączącej motyw z wszystkich gier lub przynajmniej gier podobnego gatunku, na przykład „abstrakcyjnego wzorca umożliwiającego porównywanie osiągnięć z różnych gier i w ten sposób zwiększającego możliwości komunikacyjne tej przestrzeni sensu. Zwiększenie istotności motywów z gier wideo mogłoby oczywiście nastąpić poprzez instrumentalne powiązanie z już istniejącymi mediami komunikacji – dokładnie tak samo jak poprzez analogiczne powiązanie z realizacją wartości lub zgeneralizowanymi mediami symbolicznymi. Niestety koncepcja symbolicznie zgeneralizowanych mediów komunikacji Luhmanna także nie jest w stanie wytłumaczyć wzrostu istotności sensu w wyniku upowszechnienia się technologii. Wraz ze wzrostem dostępności urządzeń, na których można grać, istotność występujących w grach motywów z pewnością w jakimś stopniu wzrosła, nie nastąpiło to jednak w wyniku zwiększenia ogólności tych motywów.

Rozciągłość katektyczna

W uchwyceniu tych zmian, których z pomocą wcześniej przytoczonych terminów nie dało się opisać, pomocą może autorskie pojęcie rozciągłości katektycznej. Proponowałoby się ją tutaj zdefiniować jako rozległość obszaru w świecie przeżywanym, w którym sens zachowuje swoją wartość motywacyjną. Można ten czynnik analizować z punktu widzenia systemu psychicznego (jak często określony sens zachowuje w życiu jednostki wartość motywacyjną, czy to bezpośrednio, czy to poprzez antycypowane przez nią sytuacje z przyszłości) oraz z punktu widzenia systemów komunikacyjnych czy społecznych (jak często określony sens zachowuje swoją wartość motywacyjną w systemach

komunikacyjnych lub interakcyjnych). Motywy z gier mają zwykle niewielką rozciągłość katektyczną, zachowując wartość motywacyjną głównie podczas samej rozgrywki, ewentualnie w kontaktach ze znajomymi, którzy też w daną produkcję grają³.

Pieniądz natomiast ma ogromną rozciągłość katektyczną, zachowując wartość motywacyjną niemal we wszystkich subuniwersach kulturowych; oczywiście nie w każdym subuniwersum jest tak samo istotny, ale w prawie każdym jest istotny choćby w minimalnym stopniu. Podobnie też sukcesy zawodowe (jeśli abstrahować od wysokości wynagrodzenia) lub dbałość o życie rodzinne mają znaczenie na większym obszarze sensu, niż osiągnięcie wysokiego poziomu postaci w *World of Warcraft* lub zwycięstwo w *Cywilizacji* na wysokim poziomie trudności. Jak widać zatem, wartości, zgeneralizowane media symboliczne i zgeneralizowane media komunikacji cechuje duża rozciągłość katektyczna. Motywy (rozumiane jako cele działania aktorów społecznych) oparte o zgeneralizowany sens – czy to zaszczerpiony w procesie socjalizacji, czy wytworzony dla zaspokojenia potrzeb funkcjonalnych złożonego systemu – zwykle mają dużą rozciągłość katektyczną. Jednak wzrost rozciągłości katektycznej może nastąpić i bez generalizacji sensu, chociażby w wyniku rozpowszechnienia się jakiejś technologii. Węgiel kopalny w trakcie rewolucji przemysłowej zyskał ogromną istotność, mimo że jego sens nie stał się bardziej ogólny niż przedtem. Upowszechnienie technologii, w której gry są dostępne, a więc i pomnożenie liczby graczy, zwiększyło rozciągłość katektyczną motywów z gier bez zmiany stopnia ich generalizacji. Im więcej jest graczy, tym większe prawdopodobieństwo powstania systemu komunikacyjnego czy interakcyjnego, w którym osiągnięcia w danej grze będą się liczyć. Upowszechnienie się internetu umożliwiło z kolei powstanie masowych gier dla wielu graczy, a więc z zasady zawiązujących system komunikacyjny lub interakcyjny wokół występujących w nich motywów działania – znowu bez żadnej generalizacji tych motywów.

Wszystkie możliwości powiększenia istotności motywów z gier wideo omówione w niniejszym rozdziale również bazują na zwiększeniu ich rozciągłości katektycznej. Przemiany w socjalizacji czy mniejsze napiętnowanie gier w dyskursie społecznym wiążą się z większą liczbą graczy, co z kolei nawiązuje do opisanych powyżej zjawisk szczegółowych. Każde instrumentalne powiązanie z wartością lub zgeneralizowanym medium też

³ Oczywiście pojawia się coraz więcej zjawisk – również w mediach społecznościowych – dzięki którym ta rozciągłość się zwiększa. Wprowadzenie pojęcia rozciągłości katektycznej proponuje się właśnie po to, by możliwe było opisywanie takich zjawisk i skorelowanie ich z jednym czynnikiem.

oznacza zwiększenie rozciągłości katektycznej. Gdyby poziomy w danej grze pokonywało się, wykazując się zdolnościami poszukiwanymi przez pracodawcę, motyw z gier zachowywałyby swą wartość motywacyjną także poza rozgrywką, na przykład na rynku pracy. Jeśli osiągnięcia z różnych gier powiązane byłyby za sprawą nowej generalizacji, cele działania aktorów społecznych w danej grze (czyli jej motyw) zachowywałyby wartość motywacyjną także w kontekście innych produkcji.

Ponieważ rozciągłość katektyczna jest czynnikiem decydującym o istotności sensu niezależnie od przyczyny tej istotności (wynikając z generalizacji, z przemian w socjalizacji, z przemian środków produkcji, ze zmian środowiska naturalnego, czy w końcu z nieprzewidywalnej zmiany preferencji aktorów społecznych) i umożliwia zestawienie ze sobą tych sensownych odniesień poprzez sprowadzenie ich do wspólnego mianownika i porównywanie ich wagi – na pewno w ujęciu systemowym Parsonsa i Luhmanna, a być może również w wypadku każdego innego paradygmatu teoretycznego socjologii. W związku z przyspieszającymi zmianami technologicznymi wprowadzenie takiego pojęcia wydaje się zatem konieczne – przynajmniej na użytek teorii systemowych – bo mimo swej prostoty unaocznia ważny czynnik cechujący wszystkie zjawiska społeczne. Czynnikiem ten z pewnością był już często intuicyjnie uwzględniany, ale tym bardziej warto go wydobyć i niejako uniezależnić. Rozwój sfery wirtualnej rzeczywistości i rzeczywistości rozszerzonej oraz ewentualnie wynikające z rozwoju środków produkcji ograniczanie czasu pracy mogą bowiem oznaczać znaczny wzrost rozciągłości katektycznej motywów z gier wideo. Nie da się oczywiście przewidzieć kierunku przemian historycznych, jednak warto dysponować pojęciem, które potencjalne zmiany pozwala tłumaczyć na język teorii systemowych.

Źródła cytowań

- HELLMAN MATILDA, TIM M. SCHOENMAKERS, BENJAMIN R. NORDSTROM, RUTH J. (HOLST 2012), 'Is There Such a Thing as Online Video Game Addiction? A Cross-disciplinary Review', *Addiction Research & Theory*: 2 (21), ss. 102-112.
- LUHMANN NIKLAS (2003), *Semantyka miłości: o kodowaniu intymności*, przekł. Jerzy Łoziński, Warszawa: Scholar.
- LUHMANN NIKLAS (2007), *Systemy społeczne*, przekł. Michał Kaczmarczyk, Kraków: Nomos.
- MISTRZAK MARLENA, JERZY ZIEMACKI (2010), 'Chorzy na Facebook', *Wprost.pl*, online: <http://www.wprost.pl/ar/193387/Chorzy-na-Facebook/> [dostęp: 30.08.2019].
- MYOO SIDEY (2013), *Ontoelektronika*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- PARDEL PRZEMYSŁAW (2009), 'Przegląd ważniejszych zagadnień rozszerzonej rzeczywistości', *Studia Informatica*: 1 (82), ss. 195-214.
- PARSONS TALCOTT, NEIL JOSEPH SMELSNER (2006), 'Funkcjonalne zróżnicowanie społeczeństwa', w: Aleksandra Jasińska Kania, Lech Nijakowski, Jerzy Szacki (red.), *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 1, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, ss. 390-403.
- PARSONS TALCOTT, EDWARD A. SHILS (1962), *Toward a General Theory of Action*, Cambridge: Harvard University Press.
- PARSONS TALCOTT (1963), 'On the Concept of Political Power', w: *Proceedings of the American Philosophical Society*: 3 (107), ss. 232-262.
- PARSONS TALCOTT (1969), *Struktura społeczna a osobowość*, przekł. Marek Tabin, Warszawa: PWE.
- PARSONS TALCOTT (1972), *Szkice z teorii socjologicznej*, przekł. Alina Bentkowska, Warszawa: PWN.
- PARSONS TALCOTT (2009), *System Społeczny*, przekł. Michał Kaczmarczyk, Kraków: NOMOS.

SKOK KATARZYNA (2017), 'Punktyfikacja, playifikacja, hazardyzacja... Analiza skuteczności mechanizmów motywacyjnych stosowanych w procesie gamifikacji', *Homo Ludens*: 1 (10), ss. 35-64.

WEBER MAX (2002), *Gospodarka i Społeczeństwo*, przekł. Dorota Lachowska Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.