

Elizabete Grinblate

Tiešsaistes un bezsaistes sadalījums videospēļu kopienās

Division of online and offline in videogame communities

Abstract

Early research into the digital environment pointed to a strict division between online and offline. The terms “online” and “offline” are used to distinguish between activities implemented through intermediation of different technologies, such as computers. Online environment is seen as a distinct social sphere that is disconnected from offline life events. The credibility of the online environment and the veracity of social aspects are frequently questioned, since digital communities lack a physical presence. The aim of the study is to look at and determine the peculiarities of division between online and offline in several video game communities, using Bourdieu’s concepts of capital, *habitus* and field. The perception of digital authenticity by members of video game communities is also examined. A variety of methodological approaches were used to determine how video game communities perceive online and offline practices: playing out a video game, semi-structured interviews, media analysis, and field notes. The results show that the traditional division between physical and digital reality is ethically complex and problematic.

Keywords: digital anthropology, video game, video game community, *habitus*, game capital.

Ievads

Līdz ar tehnoloģiju attīstību un straujo digitalizāciju aktuāli kļūst autentiskuma jautājumi – vai tas, ko darām *otrpus* ekrānam, notiek saskaņā ar mūsu *patiesajām* vērtībām, domām un vēlmēm. Kā atbildes sauciens

modernismam autentiskuma problemātika ir viena no spēcīgākajām kustībām mūsdienu sabiedrībā [Potter 2010; Nabholz 2007]. Digitālais pētāmais lauks raisa jautājumus par autentiskumu un tehnoloģiju radīto apstākļu ietekmi uz tā digitālajiem *iedzīvotājiem*.

Pirmā digitāli orientēto kopienu koncepcija tika aprakstīta jau pirms 50 gadiem [Licklider & Taylor 1968]. Mērķtiecīgi veidotas, tās pastāv jau kopš 80. gadiem līdztekus videospēļu prakses institucionalizācijai [Muriel & Crawford 2018: 17]. Digitālās norises un to socializācijas modeļi ir tikuši saistīti ar inscenētu autentiskumu [Stallabrass 1996; MacCannell 1973]. Tiek uzsvērts viedoklis, ka digitālās kopienas ir mazvērtīgākas, jo tās nenodrošina indivīda fizisko, t. s. iemiesoto (*embodied*), klātbūtni. To norises ir arīdzan cieši saistītas ar fizisko patību [Castell 2001: 118]. Lai procesi videospēļu kopienās varētu tikt uzskatīti par jēgpilniem un autentiskiem, tiem – kaut mazākajā mērā – ir jābalstās uz fiziskām praksēm. Šī neuzticēšanās nemateriālajai digitālajai pasaulei rosina pārbaudīt autentiskuma un integritātes jautājumus [Lynch 2000: 37].

Raksta pamatā ir iepriekš veiktā izpēte bakalaura darbā par tēmu “Gaume un bezgaumība: kopīgais spriedums “Heroes III: Might and Magic” spēles kopienā”. Šis raksts apskata rezultātus no konceptuāli jauna skata punkta, papildinot datus par citām videospēļu kopienām. Digitālā sfēra pieprasa iesaistošāku teoriju izmantošanu, tādēļ pētījumam izmantotā teorētiskā perspektīva – Pjēra Burdjē “Distinction” [Bourdieu 1984] – skatīta, izmantojot kapitālu, *habitus* un lauka konceptus digitālā ievirzē. Pētījumā intervētas trīs spēļu kopienas, ietverot pēc iespējas plašākas spēļu kategorijas:

- “Heroes of Might and Magic III” (New World Computing, 1999) (tālāk: HoMM III) – trešā daļa “Heroes of Might and Magic” bezsaistes videospēļu sērijai. Sākotnēji sērijai nebija tiešsaistes (HotSeat) opcijas;
- “The Elder Scrolls Online” (Bethesda Softworks, 2014) [tālāk: ESO] – MMORP tiešsaistes spēles daļa no “The Elder Scrolls” (Bethesda Softworks, 1994) bezsaistes videospēļu sērijas;
- “Fortnite” (Epic Games, 2017) – apjomīga vairāku spēlētāju tiešsaistes videospēle.

Pētījuma mērķis ir izpētīt, kādos veidos spēļu kopienas saredz tiešsaistes un bezsaistes prakses, un izvērtēt kopienu praksēm piešķirtās

autentiskuma pazīmes. Izvirzīti šādi pētnieciskie jautājumi: kā videospēles izspēles modelis ietekmē kopienu dalībnieku izpratni par tiešsaisti un bezaistes sadalījumu? Kādi ir kopienu svarīgākie kapitāli? Kā *habitus* ietekmē izpratni par autentiskumu? Noteikti šādi pētījuma uzdevumi: identificēt spēļu kopienu dalībniekus un to pārstāvošās spēļu kopienas; izveidot integrētā spēlētāja identitātes modeli; atklāt kopienu sociālos modeļus, normas, iezīmes.

1. Teorētiskā perspektīva

1.1. Spēļu kopienas kā digitāli orientēti *habitus*

Termins *habitus* izmantots, lai raksturotu tādu attieksmes ievirzi (dispozīciju), kas ietekmē gan uztveri, gan pieredzes novērtēšanu [Bourdieu 1984: 170]. *Habitus* strukturē veidu, kā indivīds vai sociāla grupa uztver un analizē apkārtējo vidi. *Habitus* ir cieši saistīts ar *kapitāla* veidiem un to iegūšanu, indivīdam pārvietojoties sociālajā *laukā*. Kopumā kapitālu var uzskatīt par “faktiski izmantojamo resursu un pilnvaru kopumu” [Bourdieu 1984: 114]. Pastāv trīs galvenās kapitāla formas: sociālais, kultūras un ekonomikas kapitāls. Mia Konsalvo (*Mia Consalvo*), adaptējot Burdjē argumentāciju, ir izmantojusi jaunu t. s. spēļu kapitālu (*gaming capital*) kā pārstrukturētu kultūras kapitālu. Tas uzskatāms par “galveno veidu, kā saprast, kā indivīdi mijiedarbojas ar videospēlēm, digitālo informāciju un spēļu industriju, citiem spēļu kopienas dalībniekiem. [...] tas ir dinamisks – mainās laika gaitā starp spēlētāju vai videospēļu veidiem” [Consalvo 2007: 4]. Līdz ar to *habitus* ir uzskatāms par indivīda pasaules redzējumu, taču tas nav fiksēts lielums – drīzāk mainīgs, konvertējams un iespaidojams, pateicoties kapitālu iegūšanai [Murdock 2010: 64]. Šeit *habitus* var izpausties gan kā diferencētājs, gan kā savienotājs, spēlētājam vērtējot citu spēlētāju kapitālu uzkrājumu. Dalība spēļu kopienā uzskatāma par vienu no *habitus* piemēriem.

1.2. Autentiskuma paradokss digitālajā vidē

Kopumā ir izšķiramas trīs pazīmes: autentiskums kā 1) iekšējo vērtību un ārējo izpausmju atbilstība un saskaņotība; 2) indivīda vai kopienas atbilstība sociālajām normām; 3) saikne starp indivīdu un būtību,

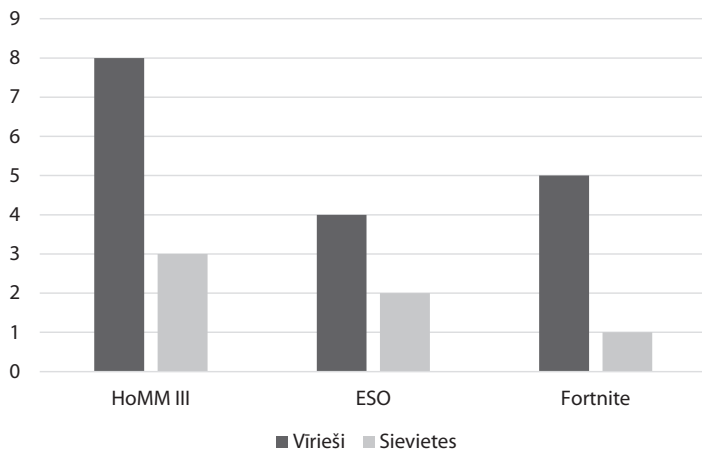
vietu, laiku, telpu [Lehman et al. 2018: 2]. Pētot digitālo vidi, novērojama izpratnes maiņa par autentisku pieredzi. Lai spēlētājs iegūtu autentisku pieredzi, tam ir jābūt fiziski klātesošam, jo klātbūtnei ir būtiska nozīme indivīda uztverē par to, kas ir reāls. Videospēļu kontekstā klātbūtne ir virtuāla – tāda, kas fiziski neeksistē. Šādā tradicionālā skatījumā spēlētāja pieredze arī hiperrealitātes videospēlēs iegūst iestudētos autentiskuma elementus. Tomēr šī pieredze tiek saistīta ar posttūrismu, kurā tūrists tik un tā pieņem piedāvājumu izbraukt ar Venēcijas gondolām Lasvegasā vai nofotografēties pie Eifeļa torņa kopijas, jo tas papildina tūrisma pieredzi [Crawford & Muriel & Conway 2019: 9; Feifer 1985]. Arī videospēļu spēlētājs var iegūt autentisku pieredzi, domājot par virtuālo klātbūtni kā par fiziskās esamības turpinājumu digitālā vidē.

2. Metodoloģija

Cilvēks spēlē tikai tad, kad viņš vārda pilnākajā nozīmē ir cilvēks, un pilnīgi cilvēks viņš ir tikai tad, kad spēlē. [Schiller, 1795/1983:107]

Izspēles metode uzskatāma par procesa orientētu pieeju, kas ļāva saredzēt arī videospēles kā aktīvus pētījuma dalībniekus un kas pieļāva saskatīt plašāku sociālo un kulturālo kontekstu. Metode tiek balstīta uz diviem metodiskajiem avotiem [sk. Muriel & Crawford 2018; Mäyrä 2008]. Var atpazīt divus dažādus izspēles veidus: 1) dažu mirkļu izspēle, kas tiek raksturota kā virspusēja izspēle [Aarseth 2003]; 2) ilgāka laika izspēle, lai izpētītu pēc iespējas vairāk videospēļu iespēju un variantu, tā tiek raksturota kā instrumentāla izspēle [Muriel & Crawford 2018]. Līdz ar to spēle tiek uzskatīta par pieredzes stāvokli. To raksturo spēlētāja spēja darboties, improvizēt, konfrontēt un īstenot, ko Burdjē arī uzsver *habitus* koncepcijā [Bourdieu 1984: 173].

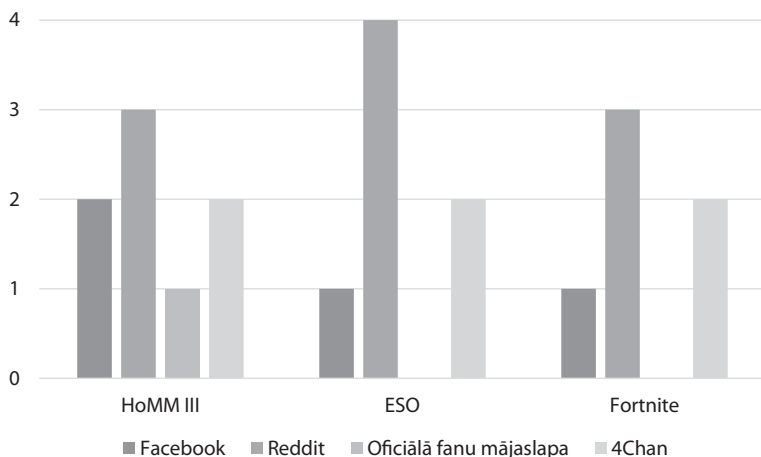
Ar daļēji strukturēto interviju palīdzību tika intervēti 23 spēļu kopienų pārstāvji. Kopējais interviju ilgums sasniedza 20 stundas un 32 minūtes. Visi pētījuma dalībnieki nāk no Latvijas un ir vecumā no 15 līdz 47 gadiem. Dzimuma sadalījums: 17 vīrieši un 6 sievietes (sk. 1. att.). Intervijas tika pārrakstītas, izmantojot audio transkripcijas programmatūru "Listen n Write". Kopējais transkriptētais teksts sasniedza 118 A4 lapas.



1. att. **Intervēto spēju kopienu dalībnieku sadalījums pēc dzimuma**

Līdz ar izspēles metodi un intervijām tika veikta mediju un foruma sarunu analīze. Termins “mediji” tiek lietots kā vispārīgākais plašsaziņas līdzekļiem, kas saskaņā ar “Association of Internet Researchers” (tālāk: AoIR) ietver sociālo mediju vietnes, mājaslapas, spēles, forumus u. tml. [AoIR 2002: 4]. Mediji tiek uzskatīti par vispārēju rīku, ar kura palīdzību piekļūt videospēļu tiešsaistes kopienām. Tika apsektas 17 mediju platformas (sk. 2. att.), kuras pārstāv kādu no trim spēļu kopienām vai saistās ar tām: četri forumi vietnē “Facebook”, 10 forumi vietnē “Reddit”, HoMM III oficiālā fanu mājaslapa, kā arī divas ar videospēlēm saistītas lapas vietnē “4chan”. Mediju analīzē galvenokārt tiek izmantota rakstiskās saziņas informācija (ieraksti, komentāri, diskusijas) un vizuālās uztveres artefakti (attēli, video, mēmes). Uzzināt visu mediju platformu dalībnieku izcelsmes valsti nav iespējams, bet lielākoties tie ir angļu, krievu, poļu, somu, serbu, horvātu, rumāņu, amerikāņu izcelsmes dalībnieki. Platformu dalībnieku vecums un dzimums netika uzskatīti par primāriem faktoriem.

Lauka darba piezīmes tika izmantotas viscaur pētījuma metodoloģiskajai sadaļai, kas kopumā sastādīja 13 A4 lapas. Īpaši tika vērā ņemti divi aspekti, kas ietekmē pētnieka mijiedarbi ar pētniecisko lauku un antropoloģisko naratīvu: 1) sociālais konteksts, kurā piezīmes rakstītas; 2) autora



2. att. Spēļu kopienu sadalījums pēc analizētās mediju platformas

autoritatīvā balss, pētnieka “loma stāstījuma struktūrā un [...] informācijas organizēšanā” [Coman 2006: 18].

Visi ievāktie dati tiek kodēti t. s. *kodu ģimenēs*, izmantojot kvalitatīvo datu analīzes programmatūru “Atlas.ti 7.5.7.”. Kodi tika sadalīti starp attiecīgajiem kapitālu veidiem, pateicoties to izšķirošajai nozīmei *habitus* izveidē un uzturēšanā. Īpaša uzmanība tika pievērsta kodu ģimeņu savstarpībai, piemēram, kods *Spēļu kapitāls* bieži pārklājās ar kodu *Monētārie resursi*.

Tā kā pētījums norisinājās gan digitālajā, gan fiziskajā pasaulē, ētiskie apsvērumi tika attiecīgi pielāgoti. Pētījumā tiek uzsvērta šo abu pasaulu savstarpīgums, tādējādi ētiskajiem apsvērumiem pārklājoties – pat ja atsevišķi jautājumi, kas būtu neapstrīdami neētiski fiziskajā pasaulē, piemēram, notikumi tiešsaistes spēlēs – dažkārt seksualizēti un vardarbīgi –, digitāli kontekstualizēti, tiek apspriesti brīvāk [Lieberoth & Roepstorff 2015: 82].

Gainvētie spēlētāji, gan platformu dalībnieki ir anonimizēti, balstoties uz AoIR rekomendācijām. Bija ētiski svarīgi kontekstualizēt dalībnieku pašrefleksiju un pašskatījumu, tādēļ tiek ievēroti arīdzan “Association of Social Anthropologists” ieteikumi (tālāk: ASA). Videospēļu kopienu pārstāvji tiek uzskatīti par ierakstu autoriem, nevis pasīviem

subjektiem, tādējādi tiek sekots līdzī “Intelektuālā īpašuma tiesībām” [ASA 2011: 5]. Viņu ierakstu publiskums, sekojot mediju platformu ētiskajām vadlīnijām, no AoIR perspektīvas nozīmē “mazāk pienākumus aizsargāt pilnu autonomiju, privātumu un konfidencialitāti” [AoIR 2002: 7].

3. Diskusija

Tika apkopoti prevalējošie kodi gan interviju, gan forumu diskusiju analīzē (sk. 3. tab.). Novērots, ka kapitāli pārklājās – tie tiek iegūti, gan spēlētājam atrodoties bezsaistē, gan tiešsaistē. Tas liecina par kapitāla ieguvu kā integrējošu praksi, kas apvieno abas pozīcijas, spēlētājam atrodoties gan digitālajā videospēles vidē, gan fiziskajā pasaulē.

Novērotas atšķirības starp tām spēļu kopienām, kurām videospēlē ir integrēta saziņas sistēma – vai videospēlē ir vai nav pieļaujama tiešsaistes komunikācija. Gadījumos, kad videospēlei ir tiešsaistes komunikācijas sistēma, piemēram, VoIP, spēlētāji novērtēja pastarpināto autentiskumu, uztverot virtuālo klātbūtni kā savas fiziskās esamības turpinājumu.

3.1. tabula

Videospēļu kopienu prevalentāko kapitālu klasifikācija.

Consalvo (2007), Bourdieu (1984)

Kapitāla veids	Kodu nosaukumi	Kapitāla raksturojums
Sociālais	Publiskais pret privāto; ģimene; citi spēlētāji; kopīgošana; plašsaziņas līdzekļi un mediji; atmiņas; nostalgija; jūtas; sadarbība	<ul style="list-style-type: none"> • Kultivēšana un veidošana • Apvienošana un uzturēšana
Kultūras	Dzimums; aktīvais pret pasīvo; stereotipi / aizspriedumi; pieņēmumi; laika ieguldījums; spēles mākslinieciskie parametri; valoda; intereses; iemesli	<ul style="list-style-type: none"> • Identitātes performance • Atšķirību noteikšana • Līdzdalība • Estētiskās preferences
Spēļu	Ierīces; aplikācijas; spēles industrija; zināšanas par spēļu izstrādātājiem u. c.; spēļu preference, krāpšanās	<ul style="list-style-type: none"> • Statusa noteikšana • Mijiedarbība ar spēlēm • Spēlētāju veidots, bet veido arī spēlētāju
Ekonomikas	Nodarbošanās; aplikācijas; monetārie resursi; valsts; tirdzniecība; atpūta pret darbu	<ul style="list-style-type: none"> • Statusa noteikšana • Nepietiekamība vai pārpilnība • Līdzekļu īpatsvara avots

Autentiskuma interpretējamais raksturs veicina pozitīvus sociālos ieguvumus. Novērojamas *eskeipisma* jeb izvairīšanās pazīmes – *sevis* meklēšana ārpus fiziskās pasaules, galvenokārt piederības sajūtas veicināšanai. Diskusijā tiek plašāk raksturoti tie faktori, kas norāda uz tradicionālā sadalījuma īpatnībām.

3.1. Spēļu kopienu mediētie sociālie procesi

Viena no izteiktākajām tiešsaistes un bezaistes sadalījuma iezīmēm pastāv izspēles režīmu dažādībās. Sociālās vides klātesamība maina spēļu pieredzi, tāpēc izšķiramas atšķirības starp spēlēm, kurām pieļaujama vai nav pieļaujama vairāku indivīdu iesaiste spēles laukā.

Spēlētājiem, kas HoMM III spēlē bez HotSeat tiešsaistes opcijas, tiešsaistes un bezaistes sadalījums iegūst mehanizētu pieeju – intervētie uzsver ierīču starpniecību. Tādējādi šie spēlētāji tiešsaisti saredz kā tehnoloģiju, piemēram, datora mediētu procesu, bet bezaisti kā telpu ārpus tehnoloģiju ietekmes. Šāda pozīcija ir cieši saistīta ar indivīda kultūras un ekonomiskā kapitāla uzkrājumu, kas veido to, kā viņi saskata tehnoloģijas kopumā. Bezaistes spēles parasti spēlē vecāka gadažājuma spēlētāji, kas nozīmi nosaka pēc praktiskā derīguma, tāpēc *habitus* norises kļūst pragmatiskas. Interesanti, ka šie spēlētāji videospēles vidi uzskata par autentiskāku nekā interneta norises (t. s. kopienas aktivitātes) – autentiskums saskatāms kā saikne starp indivīdu un būtību, vietu, laiku, telpu [Lehman et al. 2018: 2].

Tiem HoMM III spēlētājiem, kas izvēlas spēlēt ar HotSeat tiešsaistes opciju, tiešsaiste saistās ar videospēles izspēli kopā ar vairākiem spēlētājiem (t. s. *daudzspēlētāju* režīms), savukārt bezaiste – ar videospēles izspēli vienam indivīdam (t. s. *vienspēlētāja* režīms). Pati videospēle iegūst dihotomizētu raksturojumu, jo abas opcijas jau pastāv tiešsaistē (kā datora mediētā procesā). *Habitus* kļūst fleksiblāks, jo tiek nodrošināta vienmērīgāka kapitālu plūsma.

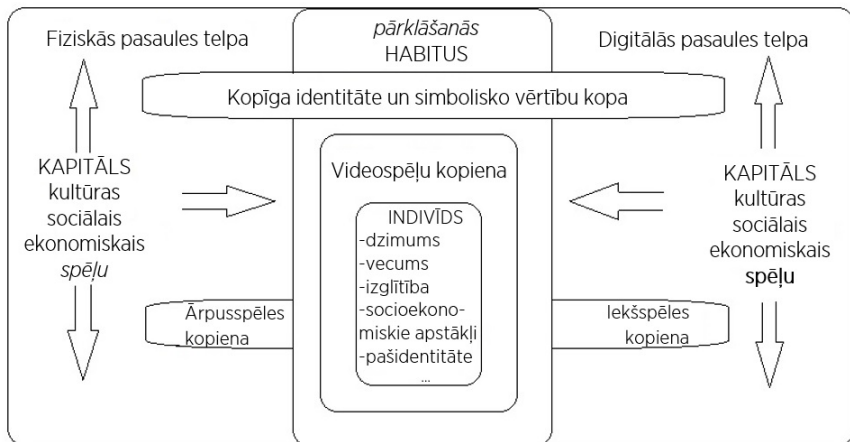
Pārsvārā šie spēlētāji izvēlas spēlēt ar jau pazīstamiem cilvēkiem fiziskajā pasaulē – autentiskums rodams jau zināmo attiecību inkorporēšanā digitālajā vidē. Galvenā nozīme ir citu spēlētāju attieksmei un darbībām, nevis viņu fizisko ķermeņu klātbūtnei. Kopīgā identitāte ar citiem spēlētājiem ir īpaši izteikta (sk. 4. att.):

Tas, ka es spēlēju [HoMM III] ar saviem reālajiem draugiem, man nozīmē patiesāku to visu procesu. Nu, ka tāpēc, ka tas community [kopiena] ir arī manā ikdienas dzīvē, nevis tikai tur datorā. (Armands, 28)

Savukārt ESO un “Fortnite” spēlētāji biežāk izvēlas spēlēt ar cilvēkiem, kas nav pazīstami fiziskajā pasaulē. Tas saistās ar pašas videospēles izspēles režīmu, jo abas spēles pieļauj tikai daudzspēlētāju režīmu. Sociālais aspekts kļūst attālināts un kopīgā identitāte instrumentāla, jo tiek uzsvērta nevis attiecību veidošanas nepieciešamība, bet gan vajadzīgāko kapitālu ieguve. Tas ir novērojams it īpaši jaunāku videospēļu spēlētājiem, kuri novērtē depersonalizētos saziņas veidus, labi apzinoties otra spēlētāja maskēšanās un neīstuma potenciālu:

Man īsti vienalga [par citiem spēlētājiem]. Ja vien es varu pavadīt labu laiku, man vienalga, ka tas otrs spēlētājs patiesībā nerunā to, ko domā, un ka viņš tur īstenībā ir jaunāks vai vecāks, nekā saka [..]. Jo es viņu tāpat nekad nesatīkšu, and I'm fine with that [un es esmu ar to mierā]. (Mikus, 15)

Veidojas dažāds priekšstatu sadalījums, kur tiešsaiste asociējas gan ar pašu videospēles vidi, gan internetu, gan daudzspēlētāja režīmu,



3. att. **Integrētais spēlētāja identitātes modelis.** Avots: Bourdieu 1984; Grooten & Kowert 2015

savukārt bezaiste – ar fizisko pasauli un vienspēlētāja režīmu. Pastāv arī hiperkategorizācija – tiešsaistes tiešsaistīgums parādās gadījumos, kad spēlētājs tiešsaisti saista ar daudzspēlētāju režīmu, bet bezaisti ar vienspēlētāja režīmu, un bezaistes bezaistīgums, kad spēlētājs aktīvi neizjūt tehnoloģiju un digitālās pasaules ietekmi.

Var teikt, ka kapitāla ieguve nav fiksēta, bet drīzāk ir uzskatāma par integrējošu praksi. Šo novērojumu pastiprina Horsts un Millers [*Horst & Miller 2012*], kas apgalvo, ka fiziskā pasaule nav digitālās pasaules substrāts. Abas drīzāk uztveramas kā “sastāvdaļas, kas padara mūs par cilvēkiem” [*Ibid.: 4*]. To papildina arī uzskats, ka tiešsaiste nodrošina sabiedrības paplašināšanos digitālajā vidē, kur cilvēki spēj veidot tādas pašas sociālās attiecības kā bezaistē [*Castell 2001*].

Digitālais eskeipisms

Mūsdienu naratīvos par videospēlēm jaušama izvairīšanās no ikdienišķās vides jeb *eskeipisms* [*Crompton 1979: 416*]. Eskeipisms videospēlēs ir atkarīgs ne tikai no idejas par izvairīšanos no fiziskās pasaules, bet arī no meklēšanas procesa – ar kādiem rīkiem spēlētājs meklēs sev tīkamāku sociālo realitāti. Šeit izplūdušī robežšķirtne starp realitāti un digitālo *fikciju*, kur spēlētājam ir piešķirta neierobežota vara, var kļūt kritiska. Baumeisters uzsver, ka eskeipisms var norādīt uz izvairīšanos no pašreizējām idejām par sevi [*Baumeister 1991*].

Intervijās un foruma diskusijās novērojams, ka šāda izvairīšanās ir fragmentāra – digitālā vide nodrošina relatīvi īslaicīgu izkļūšanu no *vienas* idejas par sevi. Laine (18 g. v.) uzsvēra kopienas iekļaujošo raksturu, cīnoties ar depresiju, Matīss (32 g. v.) – cīnoties ar pagaidu bezdarbnieka statusu, kuru ieguvis pandēmijas laikā. Daniela gadījumā tā ir izkļūšana no idejas par sava fiziskā ķermeņa *neatbilstību* sociālajiem standartiem:

*Es neteikšu, ka man patīk mans izskats, you know [tu jau zini].
Mani ir daudz heitojuši [ienīduši]. Spēlē man par to nav jāuztraucas.
(Daniels, 22)*

Sadalījums starp tiešsaisti un bezaisti ietver noteiktas kvalitātes meklējumu, kas atbilst indivīda vēlmēm un interesēm. Autentiskums kļūst par subjektīvo vēlmju apmierināšanas garantu. Spēlētāju lietotā

leksika – “spēju patiesi dzīvot tur [spēlē]” (Imants, 22), “jūtos dzīvs” (Markus, 26) un “man ir iespēja [...] piedzīvot to, ko gribu” (Marija, 19) – liecina par pārdzīvotās pieredzes iemiestošanu digitālajā vidē. Videospēļu kopienas spēj piedāvāt jaunu sociālo telpu, kur indivīdiem ar dažādiem kapitālu uzkrājumiem ir kopīgs pamats. Tomēr pastāv arī sociālā izslēgšana videospēļu kopienās, kas izpaužas kā nespēja parādīt sevi *habitus* noteiktajā veidā tiešsaistē vai kā neatbilstība kopienas sociālajām normām, piemēram, tiešsaistes spēlē neveicinot spēļu kapitāla efektīvu darbību (it īpaši starp t. s. prospēlētājiem un *jauniņajiem*). Tas var pastiprināt sava autentiskā es apšaubīšanu.

3.2. Autentiskuma piešķiršana atkarībā no videospēles vecuma

Novērots, ka spēlētāji izšķir dažādas autentiskuma pazīmes atkarībā no videospēles vecuma. HoMM III un nosacīti vecāku spēļu spēlētājiem jaunas spēles var saistīties ar lieku ārišķību, neīstumu, rūpnieciskumu, elementu pārbagātību u. tml. Šajā gadījumā *habitus* darbojas kā diferencētājs, HoMM III spēlētājiem izvērtējot kapitālu uzkrājuma atšķirības starp sevi un jaunāku videospēļu spēlētājiem. Komentārs no platformas “Reddit” diskusijā par/pret “Fortnite”:

Man nepatīk tā konveijera sajūta. Es tik šaudos un nejūtu dziļu vajadzību pēc tā. Viss liekas mākslīgs. Nav tā galvenā doma, tā misija, kas tev jāsasniedz. Ir tikai moderns korpuss.

Konstatēts, ka jaunāku videospēļu īpašību kopums izprovocē zināmā *habitus* pārkāpumu. Vecāku videospēļu spēlētājiem jaunāku videospēļu *habitus* kļūst nedabīgs un šķietami nepatīss [Bourdieu 1984: 56], jo krasi atšķiras ne tikai kapitālu uzkrājums, bet arī indivīda pozīcija sociālajā laukā. Tika konstatēts, ka daži HoMM III spēlētāji apšaubīja ESO un “Fortnite” spēlētāju patieso ieinteresētību, jo, piemēram, par *reālu* spēli uzskata tikai vecākās “The Elder Scrolls” sērijas bezsaistes spēles.

Habitus kā diferencētājs darbojas arī jaunāku videospēļu spēlētājiem, kur netiek nolasīta, piemēram, vecāku spēļu veicinātā nostalgija. Tas varētu būt viens no iemesliem, kādēļ, palielinoties globalizācijai un

patēriecības kultūrai (t. s. ludokapitālismam), pieaug arī vēlme pēc t. s. “Indie” un vecākām klasiskām videospēlēm.

Par klasisku videospēli vispārīgi tiek uzskatīta tāda, kas ir nodrošinājusi līdzsvaru starp spēles mehāniku un sižeta līniju un kas nav zaudējusi savu popularitāti. Tā ir tāda spēle, kurai ir “atzīta vērtība, tā ir paliekoša un vēsturiski neaizmirstama [...] Kaut kas tāds, kas ir autentisks vai tipisks kādam periodam” [Mäyrä 2008: 55]. Intervijās tika novērtots, ka “Fortnite” un ESO spēlētāji ironizē par HoMM III spēlētāju emocionālo piesaisti spēlei; vecākie “Fortnite” spēlētāji apšaubā ESO kopienas atbilstību kopējai “The Elder Scrolls” kopienai un tās vērtībām. Novērojama atbildība par savas kopienas *habitus*.

Atkārtoti konstatēta sociālā izslēgšana, ja nav vienotas piekrišanas par kādu no klasiskās spēles gadījumiem un ja indivīdam nav uzkrāts līdzīgs kultūras un spēļu kapitāls, kāds ir vairākumam. Kapitāls ir cieši saistīts ar sociālo statusu, tādēļ caur tā objektīvu ir iespējams pētīt sociālās atšķirības un “autentiskuma kodus spēļu jomā” [Nielsen & Krogager 2015: 73]. It īpaši tas novērojams dzimtes jautājumos. Vīrieši, izmantojot pārsvaru noteikta kapitāla uzkrājumā, spēj veidot tādu *habitus*, kas sistemātiski noraida sieviešu pozicionalitāti:

Vienreiz man neticēja, kad es teicu, ka esmu spēlējis Myst. Pat ja es varēju atbildēt uz visiem jautājumiem, jo es viņus tak zināju, tomēr reāli varēja just, ka man neuzticējās [...], ka esmu reāla geimere.
(Valērija, 23)

Atmiņu tīkls un nostalgija

Vairākiem spēļu kopienas dalībniekiem atmiņas par izspēli kļuva par īpašu autentiskuma pazīmi. Atmiņas tiek uzskatītas par sociālo kapitālu, un šajā gadījumā tas ir tas kopīgais resurss, kas izkopj un uztur *habitus*. Tiek uzskatīts, ka tikai tie spēlētāji, kas spēles laikā ir ieguvuši noteiktu kapitālu kopumu, piemēram, kultūras kapitālu, spēj izdarīt spriedumus par spēles vidi un autentiskuma pazīmēm. Šeit *habitus* darbojas kā savienotājs, radot kopīgu atmiņu tīklu starp spēlētājiem.

Kopīgajām atmiņām ir izšķiroša nozīme sociālā kapitāla saglabāšanā. Tās saistās arī ar nostalgiju, kas izpaužas gan jaunākām, gan vecākām videospēļu kopienām. Nostalgija novērota brīdī, kad spēlētājs atpazīst

videospēļu personāžus un pietuvinātās attiecības (piemēram, spējā saistīt savus fiziskās pasaules pārdzīvojumus ar digitālā personāža naratīvu). Klāvs (27 g. v.), kurš tagad spēlē tikai modernās spēles, atpazīstot HoMM III oriģinālo skaņu celiņu, atcerējās patīkamo spēļu pieredzi:

Es atceros sevi mazu, nezinu, sākumskolas laikā. Spēlēju kopā ar brāli. Atnāca kaimiņš, nu, ciemos, un mēs visu nakti vienkārši spēlējām, ēdām čipsus un dzērām kolu.

Autentiskums parādās kā atlasīts ainu kopums, kas veido personīgi nozīmīgu notikumu. Intervijās netika konkretizēts, vai atmiņu kultivētā autentiskuma sajūta saistās ar fizisko vai digitālo pasauli – naratīvs bija vienmērīgs, neatdalot bezsaisti no tiešsaistes.

Nostalģija var palielināt iespējamību atkārtoti izspēlēt videospēli. Kopīgais atmiņu tīkls starp spēlētājiem un nostalģija ir cieši saistīti ar autentiskumu. Šādā veidā nostalģija un atmiņas tiek patērētas – tā ir parādība, ko komerciāli izmanto videospēļu nozarē (t. s. pieredzes ekonomika), veidojot jaunas daļas jau iecienītām un iemīļotām spēlēm.

Secinājumi

Pētījumā ir apzināti veidi, kā videospēļu kopienu pārstāvji uztver sadalījumu starp bezsaistes un tiešsaistes praksēm. Tās ir neatsverami saistītas ar videospēļu izspēles režīmiem un videospēļu saziņas sistēmām. Videospēļu kopienas pastāv dažādās formās, lielumos un *habitus* dispozīcijās. To prakses tiek veidotas atkarībā no *habitus* veidotajām kopienas normām, kas galvenokārt ietver kapitālu iegūšanu, apmaiņu un identitātes konstruēšanu.

Videospēļu vide spēj apvienot dažādus spēlētājus ar dažādiem kapitālu uzkrājumiem. Novērots, ka vecāku videospēļu spēlētāji balsta tiešsaistes attiecības uz bezsaistes attiecībām, atdarinot spēlētāju fizisko klātbūtni kā autentiskuma garantu. Jaunāku videospēļu spēlētāji savukārt vairāk novērtē tiešsaistē veidotas attiecības. Konstatēta sociālā izslēgšana gadījumos, kad spēlētājs nevar pierādīt savu pozīciju kopienas pieņemtajā *habitus* veidā. Novērojamas *eskeipisma* pazīmes, kas noder kā rīks subjektīvo vēlmju saskaņošanai ar ideju par autentisko es. Atmiņu

tīkls un nostalgija ir viens no piemēriem, kur videospēles rada fizisku un iemiesotu autentiskuma sajūtu arī digitālajā vidē.

Novērotas vairākas pētnieciskās limitācijas. Pirmkārt, bieži vien spēlētājs “reti spēj ļoti labi verbalizēt precīzu spēles pieredzi” [Mäyrä 2008: 14] un angļu valodas lietošana ir pragmatiski noderīgāka videospēļu naratīvos. Tādējādi valoda videospēļu kopienās uzskatāma par tādu kapitāla formu, kas pieder visiem, bet dažādos līmeņos. Otrkārt, tiešsaistes autentiskuma izpēti kavē metodoloģisko pieeju un rīku trūkums [Lim et al. 2015]. Tā kā pašreizējie rezultāti aprobežojas ar trim izlases grupām, nepieciešami vairāki salīdzinošie pētījumi, kur plašāk tiktu analizēta tiešsaistes un bezsaistes mijiedarbība. Pētījuma aktualitāti veido tiešsaistes aizvien pieaugošā loma cilvēku ikdienā. Pētījuma rezultāti var tikt izmantoti kā iepazīšanās materiāls tiem, kas videospēles nespēlē un kas izspēli uzskata tikai par brīvā laika pavadīšanas veidu. Izprast un popularizēt tiešsaistes norises var būt arī ētiski nozīmīgs solis gadījumos, kad pastāv izteikta sociālā izslēgšana fiziskajā vidē.

Izmantotā literatūra

1. Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Proceedings of the 2003 DiGRA Conference Level Up.
2. Association of Internet Researchers (AoIR). (2002). Ethical Decision-making and Internet Research Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee. Pieejams: <http://aoir.org/reports/ethics.pdf> (skatīts 30.01.2020.)
3. Association of Social Anthropologists of the UK and the Commonwealth (ASA). (2011). Ethical Guidelines for good research practice. Pieejams: <https://www.theasa.org/downloads/ASA%20ethics%20guidelines%202011.pdf> (skatīts 30.01.2020.)
4. Baumeister, R. F. (1991). *Escaping The Self: Alcoholism, Spirituality, Masochism, Other Flights From Burden of Selfhood*. Basic Books, 1st Edition.
5. Bourdieu, P. (1984) (1979). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Trans. Richard Nice. Harvard University Press.
6. Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason: On the Theory of Action*. Stanford University Press.

7. Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford: Oxford University Press.
8. Coman, M. (2006). *Media Anthropology: An Overview*. University of Bucharest, Romania.
9. Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Massachusetts Institute of Technology.
10. Crawford, G., Muriel, D., Conway, S. (2018). A feel for the game: Exploring gaming 'experience' through the case of sports-themed video games. In: *Convergence*, No. 25 (5-6), pp. 937-952.
11. Crompton, J. (1979) Motivations for pleasure vacation. In: *Annals of Tourism Research*, No. 6 (4), pp. 408-424.
12. Grooten, J., Kowert, R. (2015). Going Beyond the Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces. In: *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, No. 9 (14), pp. 70-87.
13. Horst, H. A., Miller, D., eds. (2012). *Digital Anthropology*. London: Berg.
14. Lehman, D. W., O'Connor, K., Kovacs, B., Newman, G. (2018). *Authenticity*. The Academy of Management Annals.
15. Licklider, J. C. R., Taylor, R. (1968). The Computer as a Communication Device. In: *Science and Technology*, No. 76, pp. 21-38.
16. Lieberoth, A., & Roepstorff, A. (2015). Mixed methods in game research: Playing on strengths and countering weaknesses. In: *Game research methods: An overview*. P. Lankoski, S. Björk (Eds.). ETC Press, pp. 271-290.
17. Lim, J. S., Nicholson, J., Yang, S. U., Kim, H. K. (2015). Online authenticity, popularity and the "Real Me" in a microblogging environment. In: *Computer in Human Behavior*, No. 52, pp. 132-143.
18. Lynch, C. (2000). Authenticity and Integrity in the Digital Environment: An Exploratory Analysis of the Central Role of Trust. In: *Authenticity in Digital Environment*. Council on Library and Information Resources Washington, D. C.
19. MacCannell, D. (1973). Staged Authenticity: Arrangements of Social Space in Tourist Settings. In: *American Journal of Sociology*, No. 73 (3), pp. 589-603.
20. Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE Publications Ltd.
21. Murdock, G. (2010). Pierre Bourdieu, Distinction: a Social Critique of the Judgement of Taste. Review Essay. In: *International Journal of Cultural Policy*, No. 16 (1), pp. 63-65.

22. Muriel, F. D., Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge.
23. Nabholz, A. C. (2007). *The Crisis of Modernity: Culture, Nature, and the Modernist Yearning for Authenticity*. Dissertation, Basel.
24. Nielsen, C. T., Krogager, S. G. S. (2015). Gaming practices in everyday life. An analytical operationalization of field theory by means of practice theory. *MedieKultur*. In: *Journal of media and communication research*, No. 58, pp. 68-84.
25. Potter, A. 2010. *The Authenticity Hoax: How We Get Lost Finding Ourselves*. New York: HarperCollins.
26. Schiller, F. (1795/1983) *On the Aesthetic Education of Man: In a Series of Letters English and German Facing*. E. M. Wilkinson, L. A. Willoughby (eds.). Oxford University Press.
27. Stallabrass, J. (1996). *Gargantua: manufactured mass culture*. London: Verso.
28. Straub, J., ed. (2012). *Paradoxes of authenticity: studies on a critical concept*. Transcript; Transaction Publishers, Bielefeld, Germany; Piscataway, NJ.