



Munich Personal RePEc Archive

# **Application of the Social Capital Concept in Ludology Research: An Example of the Games Industry**

Klimczuk, Andrzej

1 November 2009

Online at <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/36096/>  
MPRA Paper No. 36096, posted 23 Jan 2012 18:35 UTC

## Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych. Przykład branży gier komputerowych

Andrzej Klimczuk

*Białystok*

Ludologia stanowi naukę badającą gry i zabawy przy uwzględnieniu zjawisk i procesów społeczno-kulturowych. Jako stosunkowo młoda dyscyplina nie wykształciła jeszcze własnych metod badań, czyli założeń i reguł pozwalających na rozwiązywanie podejmowanych problemów badawczych. Różnorodność dziedzin reprezentowanych przez członków towarzystw naukowych kształtujących podstawy ludologii, takich jak np. międzynarodowe Digital Games Research Association czy Polskie Towarzystwo Badania Gier, pozwala sądzić, iż nauka ta przybiera charakter wielodyscyplinarny – korzysta z dorobku wcześniej ukształtowanych dyscyplin oraz cechuje się pluralizmem teoretycznym, definicyjnym i metodologicznym. Sięga zatem po wiele interpretacji analizowanych problemów, korzysta z nieostrych pojęć oraz dostosowanych do jej tematyki technik badawczych przyjętych z innych nauk. Wymiana doświadczeń i idei z czasem może pozwolić na wypracowanie specyficznych dla ludologii teorii, określeń objaśniających, jak również środków uzyskiwania materiału badawczego i jego analizy w celach poznawczych i praktycznych. Niniejszy artykuł ma przybliżyć możliwości zastosowania koncepcji kapitału społecznego w odniesieniu do ludologicznych badań branży gier komputerowych.

Na przełomie XX i XXI wieku zauważalny jest gwałtowny rozwój rynku gier cyfrowych. Świadczą o tym chociażby regularne badania ekonomiczne prowadzone przez takie instytucje, jak NPD Group czy PricewaterhouseCoopers. Globalny wzrost sprzedaży gier tradycyjnymi i elektronicznymi kanałami dystrybucji do 2013 roku będzie szybszy niż wzrost sprzedaży płatnych usług telewizji cyfrowej i kina, przy jednoczesnym spadku zainteresowania książkami, prasą i radiem. W zakresie rozrywki i komunikacji masowej od rynku gier szybciej rozwijać ma się jedynie rynek technologii teleinformatycznych związany z wzrostem

i jakością połączeń internetowych (zob. Fenez, 2009). Za N. Luhmannem przyjmuje się, że funkcjonalne różnicowanie się systemów społecznych, w tym szczególnie gospodarki i jej części<sup>1</sup>, poza wzrostem ryzyka pociąga za sobą problemy komunikacyjne i konflikty, których ograniczanie wymaga wzrostu liczby i złożoności procesów adaptacji i integracji (Turner, 2005, s. 71-73, 79). Możliwe jest zatem określenie wskaźników zróżnicowania branży gier komputerowych<sup>2</sup>, jak również obecnych w niej mechanizmów adaptacji<sup>3</sup> i integracji<sup>4</sup>. Kon-

<sup>1</sup>Wyjątkowość gospodarki jako podsystemu społecznego wynika ze specyfiki pieniądza jako środka komunikacji na rynku. W odróżnieniu od innych kodów, jakimi są np. władza, prawda i miłość, nie redukuje on złożoności środowiska, w którym jest wykorzystywany, lecz stale otwiera pola wyborów i działań chociażby przez to, iż może być kumulowany i inwestowany. Dla porównania np. władza redukuje kompleksowość poprzez podejmowanie decyzji. Poza tym pieniądz umożliwia refleksyjność – sprawia, że ludzie poddają analizie jego użycie, dyskutują o tym i podejmują działania z myślą o jego zdobyciu. Pieniądz sprawia, że w społeczeństwach rozwiniętych gospodarka staje się najważniejszym podsystemem, który wymusza zmiany w pozostałych, czyli nauce, polityce, rodzinie, religii i edukacji, przy czym kody, jakimi się one posługują są w zasadzie wzajemnie nieprzetłumaczalne. Rozwój gospodarki zwiększa ryzyko – jednostki, działając w stale różnicujących się warunkach, przejawiają tendencję do popełniania błędów utrudniających zaspokojenie przyszłych potrzeb lub osiąganie zysków. Częściowej redukcji ryzyka służy wewnętrzny podział podsystemu na gospodarstwa domowe (konsumpcja), firmy (produkcja) i rynki (dystrybucja). Efektem ubocznym tego zróżnicowania jest elastyczność, która jeszcze bardziej zwiększa znaczenie gospodarki – niezależnie od działań pozostałych części wiele szczegółowych czynników oddziałuje na zmiany wzorów konsumpcji, rodzaju produkcji i wielkości rynków (Turner, 2005, s. 84-86).

<sup>2</sup>Dotychczasowa wiedza o historii branży gier komputerowych pozwala na zaproponowanie przykładowych wskaźników różnicowania się tej branży, takich jak: liczba i jakość tytułów zapowiedzianych, wprowadzonych na rynek i zawieszonych w produkcji, warianty poruszanych wątków fabularnych, motywacji i umiejętności bohaterów, typy obecnych w grach treści audiowizualnych i zastosowanych technologii, opcje i zakres komunikacji z innymi graczami, procesy produkcji, promocji i sprzedaży gier, jak również wartości, normy i postawy twórców, użytkowników, badaczy i liderów opinii publicznej (krytyków, dziennikarzy, polityków, przedstawicieli organizacji pozarządowych i innych osób, których poglądy o treściach gier i graczach mogą mieć wpływ na duże zbiorowości). Ponadto za Richardem Floridą należy tu dodać, iż największe sukcesy gospodarcze odnoszą miejsca i społeczności gromadzące nie tylko zaawansowane technologie i wykształconych ludzi, ale też zróżnicowane pod względem usług kulturowych i przyjazne odmiennościom, dzięki czemu skuteczniej przyciągają osoby kreatywne (Kopel, 2007, s. 55). Nie bez powodu International Game Developers Association w swoich badaniach pyta stowarzyszonych twórców gier o takie drażliwe kwestie, jak pochodzenie etniczne, orientacja seksualna i niepełnosprawność (zob. Gourdin, 2005). Zakłada się, iż te cechy różnicujące nie tylko mogą prowadzić do konfliktów w zespołach pracujących nad grami oraz utrudniać określanie i realizację ich celów, ale też pozwalać na uzyskanie dodatkowych korzyści dzięki zastosowaniu technik kształtowania organizacji wielokulturowych i sterowania różnorodnością. Wśród potencjalnych korzyści ze zróżnicowania wskazuje się np. na obniżenie kosztów funkcjonowania instytucji, ułatwienie pozyskiwania rozmaitych zasobów, ułatwienie dostosowania się do otoczenia, zwiększenie kreatywności i innowacyjności oraz zwiększenie dostępu do niepowtarzalnych informacji użytecznych przy rozwiązywaniu problemów (zob. Griffin, 2005, s. 190-193).

<sup>3</sup>W nawiązaniu do klasycznej typologii sposobów przystosowania się jednostek do realizacji kulturowo określanych celów za pomocą społecznie uznawanych środków według R.K. Mertona (2002, s. 205-221) można określić pięć wariantów adaptacji do zróżnicowania branży gier. Będą to: konformizm (np. kształcenie się twórców gier zgodnie z dominującymi standardami, kupowanie modnych gier); innowacja (praca nad grami według nowych zasad, z użyciem nieznanych wcześniej technologii, modyfikacja treści gry); rytualizm (mechaniczna praca nad kolejnymi edycjami gry, której sprzedaż już nie przynosi zysków, kupno gier danej serii z przyzwyczajenia); wycofanie (zaprzestanie produkcji gier, zmiana branży, zaniechanie kupna gier); i bunt (produkcja gier dostępnych tylko wąskiemu kręgowi odbiorców, gier bezpłatnych – bez nastawienia na zysk, tworzenie pełnych modyfikacji bez poszanowania praw autorskich).

<sup>4</sup>Wskaźnikami integracji – rozumianej tu jako stan docelowy polegający na tworzeniu jedności w różnorodności, a nie jednolitości – mogą być właściwe tej branży sposoby komunikowania się, zasoby językowe i organizacje pośredniczące. Przykładowo: zbliżone systemy oceny gier w prasie, ratingi grup wiekowych odbiorców, standardy pracy nad grami i wzory korzystania z nich, zrzeszenia twórców, graczy, badaczy i społeczności internetowe.

cepcja kapitału społecznego może znaleźć zastosowanie w badaniach na tych trzech poziomach poprzez odkrywanie podmiotowości jednostek i zbiorowości oraz ukrytych zasobów lub barier strukturalnych i kulturowych określających szanse ich działań.

Pomijając w tym miejscu rozbieżności między klasycznymi ujęciami P. Bourdieu, J.S. Colemana i R.D. Putnama (zob. Rymśza, 2007) – poprzez kapitał społeczny rozumie się potencjał współdziałania osadzony w powiązaniach międzyludzkich i normach społecznych, który może przynosić korzyści osobom, grupom i społeczeństwom. W socjologii, ekonomii, antropologii i naukach politycznych ujęcie to akcentuje poszukiwanie powiązań, sposobów dostosowania się i rozwiązywania konfliktów, a więc warunków sprzyjających integracji. Pozytywne efekty zewnętrzne dostrzegalne są głównie wtedy, gdy kapitał ten przybiera formę zwaną pomostową lub włączającą (Putnam, 2000, s. 22), czyli kiedy dochodzi do współpracy między ludźmi różnych kultur, religii, warstw i grup społecznych. Na poziom i jakość kapitału społecznego oddziałują mechanizmy kulturowe, np. religia, tradycja i historyczne nawyki (Fukuyama, 1997, s. 39). Gromadzenie tego kapitału nie może odbywać się z inicjatywy jednostki – niezbędne są wspólne działania większych zbiorowości. Jego pozytywne oddziaływanie wymaga rozpowszechnienia i realizowania takich cnót jak: odpowiedzialność, lojalność, umiejętność współpracy, poczucie obowiązku, uczciwość, oszczędność, racjonalne rozwiązywanie problemów i podejmowanie ryzyka (tamże, s. 57-61). W ludologii kategoria kapitału społecznego może służyć przynajmniej siedmiu celom: (1) spajaniu obecnych w niej obszarów zainteresowań nauk społecznych, humanistycznych i biznesowo-inżynierskich (zob. Surdyk, 2009, s. 227-228); (2) lepszemu rozpoznaniu podstaw twórczości i wykorzystywania gier; (3) analizie zasad osiągania indywidualnych i grupowych korzyści dzięki umożliwianym przez gry interakcjom; (4) ujawnianiu systemów wartości poszczególnych grup związanych z grami, obecnych w nich ról społecznych oraz funkcji i zadań instytucji grupowych; (5) wykorzystaniu wewnętrznego zróżnicowania branży gier jako endogenego czynnika jej rozwoju; (6) znoszeniu barier współpracy między twórcami, użytkownikami, badaczami i liderami opinii publicznej; oraz (7) podnoszeniu jakości gier i jakości życia ludzkiego.

Ludolodzy mogą inspirować się szczególnie propozycją teoretyczną francuskiego socjologa P. Bourdieu. W jego podejściu strukturalizmu konstruktywistycznego kapitał społeczny stanowi rezultat procesu historycznego zależnego od wielu czynników, przez co istotne jest też rozpoznanie jego kontekstu. Dostępne ludziom zasoby są przekształcane w kapitał, tylko jeśli istnieje na nie popyt na „rynku” (w wybranych sferach życia społecznego). Uruchamianie kapitału służy osiąganiu zysku, celów i korzyści. Kapitału nie można tu rozpatrywać bez uwzględnienia pojęć pola i habitusu (Bourdieu, Wacquant, 2001, s. 76). Logikę tych zależności autor wyjaśnia, posługując się porównaniem do gry, z tą różnicą, że wiele reguł życia społecznego nie jest ujawnionych i skodyfikowanych (s. 78-81). Kapitał to środki do gry, pole to miejsce gry, zaś habitus to dyspozycje graczy. Obszar, w którym toczy się gra, ma względną autonomię i właściwe sobie zasady. Nie istnieje żadne ograniczenie liczby istniejących pól, gdyż ludzie stale je konstruują. W każdym z nich jednostki są ze sobą połączone

siecią stosunków i zależności, które liczą się bardziej niż poszczególne osoby. W polu toczy się rywalizacja o najkorzystniejsze pozycje – jednostki, grupy lub instytucje mogą wchodzić ze sobą w relacje dominacji, podporządkowania i równoważności (s. 78). Branżę gier komputerowych można uznać za rodzaj pola, tak samo jak przestrzenie naukowych, politycznych, artystycznych, moralnych, edukacyjnych i innych dyskusji nad grami oraz przestrzenie poszczególnych rozgrywek w grach cyfrowych, czy obszary wymiany doznań i opinii ich użytkowników z innymi w domu, pracy, szkole, na forach internetowych.

W teorii Bourdieu aktorzy społeczni są nierówno wyposażeni w cztery podstawowe rodzaje kapitału (Turner, 2005, s. 597): ekonomiczny (pieniądze i przedmioty do wytwarzania towarów i usług), społeczny (pozycje i relacje w grupach i sieciach umożliwiające mobilizowanie zasobów), kulturowy (umiejętności, zwyczaje, nawyki, style językowe, rodzaj ukończonych szkół, gust, style życia) oraz symboliczny (symbole wykorzystywane do upromocnienia posiadania pozostałych kapitałów). W odróżnieniu od kodów komunikacji opisywanych przez Luhmanna te formy kapitału do pewnego stopnia dają się przekształcać, konwertować jedna w drugą – ich użycie zależy od cech aktorów społecznych i warunków gry. W poszczególnych polach ważne mogą być różne formy kapitału, a poza nimi mogą występować formy właściwe dla danego pola, np. kapitał militarny lub prawny (Bourdieu, Wacquant, 2001, s. 98-99 i 105). Wartość i hierarchia kapitałów mogą zmieniać się wraz z rozwojem pola (tamże, s. 79). W branży gier komputerowych np. ważne mogą być zysk, znajomości, sposoby projektowania gier oraz uzasadnienia prac nad takimi a nie innymi formami i tematami oferowanej rozrywki, zaś natężenie i jakość tych cech mogą się różnić w poszczególnych okresach czasu. Analiza form kapitału może pozwolić dostrzec przyczyny, dla których w jednych latach popularniejsze były gry danego gatunku, a w kolejnych straciły na znaczeniu, w jednych wzbudzały kontrowersje opinii publicznej, w innych nie.

Wreszcie habitus to najważniejszy kapitał jednostki – analitycznie określona suma zasobów człowieka, „łączny rezultat oddziaływań socjalizacyjnych, jakim podlega w ciągu życia jednostka, rezultat interioryzowania przez nią społecznych norm i wartości, tj. całokształt nabytych przez nią i utrwalonych dyspozycji do postrzegania, oceniania i reagowania na świat zgodnie z ustalonymi w danym środowisku schematami” (Szacki, 2004, s. 897). Habitus to wyraz „kulturowej nieświadomości” zależny od pola, w którym jednostka nabywała swoje wyposażenie kulturowe w okresie dzieciństwa i młodości (s. 894-895). Zbiory ludzi o wspólnych habitusach, podobnych pozycjach i dyspozycjach tworzą klasy społeczne (s. 897), które nie są bytami realnymi, lecz teoretycznymi służącymi do opisu relacji między aktorami społecznymi w poszczególnych polach. Miejsce w strukturze klasowej zależy od poziomu kapitałów jednostki: im większa zasobność w zróżnicowane formy kapitału, tym wyższa pozycja. Można przypuszczać, iż innym producentem gier będzie osoba wywodząca się z rodziny informatyków czy grafików komputerowych, a innym człowiek z rodziny robotniczej. Innym graczem będzie ten, którego otoczenie motywowało do udziału w e-sportach czy modyfikacji gier, a innym ten, którego zainteresowanie uznawano za marnotrawstwo czasu. Przedstawiciele klas wyższych są uprzywilejowani w osiągnięciu sukcesów

i powiększaniu zasobności form kapitału oraz potrafią posługiwać się symbolami i dokonywać aktów przemocy symbolicznej, czyli przedstawiać innym swoje wartości i dobra jako społecznie pożądane, tak iż odbiorcy przemocy przedrefleksyjnie akceptują narzucane im zasady, uznając je za konieczne lub pozbawione alternatyw (Szacki, 2004, s. 900).

Uczestnicy gry w danym polu mogą reprodukować jej zasady lub je zmieniać, np. dyskredytując wartość podtypów kapitałów rywali (Bourdieu, Wacquant, 2001, s. 81). Zakłada się, że część ludzi jest w stanie niejako wykroczyć poza swój habitus i przekształcać posiadane zasoby, tak by zamiast bycia przedmiotem wstydu sprzyjały sukcesom i awansowi społecznemu. Przemoc symboliczna sprawia, iż cele działań jednostek nie stanowią interesów ekonomicznych, lecz uzasadniane kulturowo interesy społeczne. Takie podejście pozwala też na odmienny opis dominacji podsystemu gospodarczego. Rywalizacja w polach nie dotyczy bowiem tylko posiadania zasobów, lecz też określania, jakie pragnienia (wartości) są istotne, jak je osiągać (normy) lub się do nich przystosować. Kapitał społeczny jest zatem tworzony przez mechanizmy kulturowe – aby znaleźć się w czołówce, trzeba nie tylko posługiwać się środkami rywali, ale też poszukiwać ich słabych stron oraz współpracować z innymi<sup>5</sup>.

Podejście strukturalne Bourdieu zwraca uwagę na mechanizmy nierówności, efekty nadmiaru i deficytu zasobów oraz konstruowanie nowych pól rywalizacji. Teoria ta nie ujmuje jednak wywodzącego się z ekonomii i rozpowszechnionego w ostatnich latach pojęcia kapitału ludzkiego, którego jednym z teoretyków jest noblista G. Becker. Najogólniej mówiąc, określenie to obejmuje wszystko to, co jednostka samodzielnie zainwestowała we własny rozwój i to, co zostało w nią zainwestowane z zewnątrz (Sadowski, 2006, s. 23). Istotne jest tu, iż ludzie, uzupełniając własną wiedzę, stają się potencjalnymi innowatorami, którzy są w stanie skuteczniej przekształcać zasoby i odkrywać nowe sposoby ich wykorzystywania. Ten podtyp kapitału, w odróżnieniu od innych, nie stanowi samodzielnego przedmiotu obrotu na rynku i nie może zmienić właściciela oraz nie ulega utracie podczas konwersji na inne formy kapitału (tamże). Trudności może sprawiać głównie analityczne oddzielenie kapitału ludzkiego od kulturowego – pewnym wyjściem może być przyjęcie propozycji A. Sadowskiego przybliżonej w tabeli 1.

<sup>5</sup>Te założenia pozwalają przypuszczać, że w początkach swojego rozwoju branża gier komputerowych mogła stanowić obszar opanowany przez osoby cechujące się niekoniecznie wysokimi umiejętnościami służącymi produkcji gier. Jednakże bariery wejścia mogły być wysokie – dopuszczane były tylko osoby uprzywilejowane w innych polach, ale obserwatorzy zewnętrzni mogli mieć wrażenie, iż twórcą gier może stać się każdy. Za przykład tego zjawiska może posłużyć powszechny w Polsce lat 90. XX wieku mit, głoszący, iż kupno dziecka komputera uczyni z niego informatyka, grafika czy muzyka, podczas gdy nierzadko urządzenie było wykorzystywane wyłącznie do celów rozrywkowych, gdyż sprzedaż sprzętu nie towarzyszyła odpowiednia oferta edukacyjna. Na rynku szybko pojawiły się programy multimedialne i gry, które zdawały się zapełniać lukę, ale zamiast kształcić nowe umiejętności, stanowiły dodatek do oficjalnego programu nauczania. W tym samym czasie nastąpił jednak gwałtowny wzrost otwartości i zainteresowania studiami wyższymi, a informatyka stała się jednym z najbardziej „obleganych kierunków”. Według przyjętego ujęcia zdobycie dyplomu świadczy tylko o możliwości zastosowania jednej z form kapitału, której osiągnięciu wcale nie musiało towarzyszyć nabycie innych zasobów. Podobne analizy polskich firm branży gier komputerowych mogą zatem stanowić jedną z miar rozwoju rodzimej gospodarki kreatywnej (zob. porównanie modelu rozwoju molekularnego oparte go na kapitale ludzkim i modelu rozwoju wspólnotowego w oparciu o kapitał społeczny: Czapiński, 2009).

Tabela 1. Różnice pomiędzy formami kapitału według A. Sadowskiego

| Kapitał ludzki   | Kapitał społeczny  | Kapitał kulturowy  |
|--|--|--|
| <p>Tworzony na styku oddziaływań przyrodniczych i społecznych.</p> <p>Reprezentuje kultury poszczególnych jednostek.</p> <p>Świadome nabywanie nowej tożsamości.</p> | <p>Tworzony przez mechanizmy kulturowe: tradycję, religię i nawyki historyczne.</p> <p>Właściwość struktury społecznej (zorganizowanego zespołu społecznych zależności).</p> <p>Podwyższa efektywność funkcjonowania i rozwoju organizacji poprzez ułatwianie współdziałania pomiędzy jej członkami.</p> | <p>Właściwość struktury kulturowej (zespołu wartości normatywnych wspólnych członkom grupy).</p> <p>Reprezentuje kulturę grupy.</p> <p>Posiadanie tożsamości przejętej z grup pierwotnych (istotnych w socjalizacji pierwotnej, niepodlegających wyborowi w dzieciństwie, np. rodzina, koledzy, sąsiedzi).</p> |

Źródło: Opracowanie własne na podstawie: Sadowski, 2006, s. 20-38.

Wykorzystanie w badaniach ludologicznych branży gier komputerowych kapitału jako wielowymiarowej kategorii o charakterze ilościowo-jakościowym wymaga określenia wskaźników jego poszczególnych rodzajów: ekonomicznego<sup>6</sup>, ludzkiego<sup>7</sup>, społecznego<sup>8</sup>, kulturowego<sup>9</sup>

<sup>6</sup> O nagromadzonym kapitale ekonomicznym danej jednostki, grupy czy instytucji poza pieniędzmi może świadczyć własność produkcyjna, np. sprzęt komputerowy do projektowania gier, wyposażenie wnętrz biurowych, obecność urządzeń do nagrywania odgłosów i ruchów aktorów oraz umożliwiające konsumpcję warunki mieszkaniowe i zasobność materialna gospodarstw domowych (zob. Borys, Rogala, 2008).

<sup>7</sup> Za wskaźniki kapitału ludzkiego mogą służyć takie cechy przedstawicieli branży jak: wiedza i wykształcenie, stan cywilny, zawód, miejsce zamieszkania, wyznanie, realizacja praktyk religijnych, zachowania kulturalne, umiejętności zawodowe, stan zdrowia wraz z umiejętnościami jego utrzymania, znajomość języków obcych, obsługi komputera i urządzeń specjalistycznych, nabyte w wyniku osobistego wysiłku kompetencje kulturowe, gotowość do kontaktów z innymi i związana z tym elastyczność względem różnych kultur i stylów życia, aspiracje i możliwości rozwojowe, migracje, stopień zadowolenia z zamieszkania w danej miejscowości, posiadanego wykształcenia i wykonywanej pracy oraz inwestycje z zewnątrz, np. starania rodziców, by zapewnić dziecku odpowiednią szkołę i środowisko dorastania, lokalne inwestycje w edukację, szkolenia w czasie pracy, studia dla dorosłych, ochrona zdrowia, wyżywienie i badania naukowe (por. Sadowski, s. 22-24 i 53).

<sup>8</sup> Wskaźnikami kapitału społecznego, poza pozycjami i więziami w grupach, są też poziom zaufania, wzajemności i sieci zaangażowania obywatelskiego. Mogą to być również np. zaangażowanie pracowników firm, stosowanie technik pracy zespołowej, sposoby rozwiązywania konfliktów organizacyjnych, więzi z interesariuszami i innymi podmiotami, aktywność w rozwiązywaniu problemów społecznych, korzystanie i promowanie idei społecznej odpowiedzialności biznesu, posiadanie tożsamości korporacyjnej, trwałość rodzin pracowników wraz z określeniem zakresu ich współdziałania z instytucjami i organizacjami społecznymi, poziom bezpieczeństwa, zrzeszanie się w klastrach gospodarczych, zdolność do kompromisu, stosunek do ustroju, pracy, firm zagranicznych i środków przekazu, utrzymywanie przez twórców gier kontaktów z fanami, sposoby organizowania wystaw i wydarzeń popularyzujących gry (por. Sadowski, 2006, s. 28, 32 i 111).

<sup>9</sup> Wskaźnikami kapitału kulturowego mogą być m.in. znaczenia, symbole, wartości, idee, ideologie, mity, rytuały, wzory zachowań i kryteria prestiżu, jakimi dysponują przedstawiciele branży, a w jakiejś mierze też treści tworzonych przez nich gier cyfrowych, strategii rozwoju, baz danych, kampanii promocyjnych i działań *public relations*, jak również kryteria diagnozowania potencjału instytucji i otoczenia. Będą to również indywidualne lub grupowe wersje standardów kulturowych, np. akceptacja praw człowieka, uznanie wolności i równości wobec prawa, szacunku wobec mniejszości kulturowych, akceptacja orientacji na zysk, wysoka ocena konkurencji, skłonności do ryzyka, karier indywidualnych, wykształcenia, orientacji na współdziałanie, uznanie cech proinnowacyjnych struktur kulturowych (jak nieposłuszeństwo wobec rutyny, zachowań tradycyjnych i powtarzalnych, poszukiwanie zmian na

oraz symbolicznego<sup>10</sup>. W tym miejscu zasygnalizować należy jedynie, że kapitał społeczny można analizować empirycznie, wyróżniając jego dalsze podtypy<sup>11</sup>. Poza tym badania mogą służyć do celów teoretycznych i praktycznych. Zasadne jest zatem przybliżenie pozytywnych i negatywnych skutków oddziaływania kapitału społecznego, którego budowa może zachodzić żywiołowo lub też być sterowana<sup>12</sup>.

Korzyści z kapitału społecznego dla osób, grup czy instytucji mogą być dostrzegalne w aspektach ekonomicznych, społecznych i politycznych (por. Theiss, 2007, s. 76-101). W pierwszym przypadku będą to np. wzrost gospodarczy, decentralizacja zadań, tworzenie elastycznych zespołów, redukcja kosztów transakcyjnych, ograniczenie tzw. efektu gapowicza (ang. *free rider effect*; chodzi tu o uchylanie się od wysiłków i oczekiwanie na efekty działań pozostałych), zmniejszenie kosztów kontroli, usprawnianie wykorzystania zasobów, zwiększenie jakości życia, ułatwianie pożyczania środków finansowych, lepsze rozpoznanie nisz rynkowych i zaspokojenie potrzeb konsumentów. W aspekcie społecznym omawiany kapitał m.in. upraszcza poszukiwanie pracy (także za pośrednictwem gier sieciowych), ułatwia awans społeczny, zmniejsza koszty rekrutacji pracowników, pozytywnie oddziałuje na zdrowie, jest źródłem wsparcia społecznego, nieformalnej opieki, zmniejsza nierówności społeczno-ekonomiczne, ogranicza trudności w przekazywaniu wiedzy, uczenie umiejętności i wzorów działania (mogą temu służyć np. gry rozgrywane w trybie kooperacji). W aspekcie politycznym kapitał społeczny m.in. wspiera demokratyczny ład społeczny, utrwala postawy obywatelskie, integruje z szerszą zbiorowością, zwiększa zaangażowanie w rozwiązywanie problemów społecznych, rozwija solidarność i pomocniczość, zwiększa kontrolę administracji publicznej, sprzyja inspirowaniu procesu legislacyjnego, zwiększa efektywność instytucji, pozwala na lepszą diagnozę i zaspokojenie potrzeb społecznych. Osiąganiu wskazanych korzyści mogą służyć np. niekomercyjne tytuły nurtu *serious games*, których głównym celem nie jest oferowanie rozrywki, lecz edukacja, artykulacja celów grupowych, krytyka elit, ugrupowań, procesów lub systemów politycznych oraz uwrażliwienie opinii publicznej na

---

lepsze i akceptacja lub przyzwolenie dla postaw ciągłego niepokoju) oraz posiadanie ukształtowanej tożsamości (por. Sadowski, s. 35-37, 154, 183 i 186).

<sup>10</sup>O kapitale symbolicznym mogą świadczyć stosowane formy przemocy symbolicznej, sprawowanie władzy, przedkładanie znaczenia jednych form kapitału nad inne, umiejętność przemyślanego posługiwania się ich więzami lub okazywanie bezinteresowności (por. Bourdieu, 2005). To również mobilizowanie symboli w jawne lub ukryte ideologie określające słuszność – tak w pracy nad gramami, jak i w ich fabułach – danych wzorów zasobów społecznych, kulturowych i ekonomicznych, w celach umocnienia lub obrony stanu obecnego przez korporacje wydawnicze lub jego krytyki i dążenia do ograniczenia dominacji po stronie ruchu niezależnych producentów gier. Ponadto demonstracyjne konsumowanie dóbr, obdarowywanie nimi lub ich niszczenie, np. nadużywanie licencji, organizacja konkursów dla graczy, akcje charytatywne, zawieszanie prac nad produkcją gier, cenzura ich treści. Kapitał symboliczny może objawiać się w tworzeniu barier wejścia do branży, odrębnych systemów kształcenia pracowników i twórców modyfikacji gier, otaczaniu się symbolami prestiżu, tworzeniu specyficznego języka i innych form dystansu, odróżniania się od innych.

<sup>11</sup>Zob. dziesięć kryteriów podziału typów kapitału społecznego według M. Theiss (2007, s. 33-39).

<sup>12</sup>Zob. model społecznego stawania się kultury zaufania P. Sztompki, w którym istotne jest przekształcanie instytucji i wszechstronna edukacja (Sztompka, 2007, s. 293-300).



różnorodne kwestie wymagające rozwiązania, jak też służące wywołaniu lub powstrzymaniu określonych zmian społecznych np. w zakresie zwalczania ubóstwa, przeciwdziałania konfliktom, upowszechniania praw człowieka i troski o środowisko naturalne.

Do możliwych negatywnych skutków oddziaływania kapitału społecznego zalicza się natomiast m.in. tworzenie zamkniętych grup społecznych, gangów, grup nacisku, utrwalanie nierówności społecznych, wykluczanie ze wspólnot, utrudnianie dostępu do zasobów osobom spoza specyficznych grup, wywoływanie konfliktów między grupami, jak też ograniczenie indywidualnej wolności, presję na silną kontrolę społeczną, obciążenie zobowiązaniami, narzucanie zachowań przestępczych, szkodliwych dla zdrowia lub utrudniających edukację (tamże, s. 101-103). Za przykłady mogą tu służyć grupy producentów utrudniających dostęp do określonych technologii produkcji gier lub grupy młodzieżowe, gdzie warunkiem uczestnictwa jest osiągnięcie sukcesów w określonych grach, które mogą wymagać dodatkowych opłat i skłaniać do zachowań przestępczych.

Przyjęcie perspektywy kapitału społecznego w badaniach ludologicznych może pozwolić na wielowymiarowe ujęcie analizowanych zagadnień. Kategoria ta skłania do tworzenia spójnych powiązań między zachowaniami jednostkowymi i zbiorowymi oraz wymusza myślenie nie tylko nad teraźniejszością, ale też nad przeszłością i przyszłością. Kapitał może być bowiem akumulowany, dziedziczony, deponowany i pomnażany. W odniesieniu do branży gier komputerowych zastosowanie tego pojęcia może pozwolić na poprawę jakości procesów produkcyjnych poprzez uwzględnienie w działalności instytucji znaczenia zaufania, komunikacji z otoczeniem i mechanizmów konwersji kapitału. Docelowo może podnieść jakości życia twórców i użytkowników, dać szansę na lepsze poznanie specyfiki branży i znaczenia współpracy między jej przedstawicielami oraz ujawnić nowe tematy analiz. Perspektywa ta pobudza też do poszukiwań metod budowania i wykorzystywania kapitału społecznego z myślą o rozwiązywaniu problemów współżycia zbiorowego za pomocą gier.

## Literatura

- Borys, T., Rogala, P. (red.). (2008). *Jakość życia na poziomie lokalnym – ujęcie wskaźnikowe*. Warszawa: UNDP.
- Bourdieu, P. (2005). *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia* (tłum. P. Biłos). Warszawa: Scholar.
- Bourdieu, P., Wacquant, L.J.D. (2001). *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej* (tłum. A. Sawisz). Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Czapiński, J. (2009). Kapitał społeczny w Polsce. Kiedy stanie się niezbędną przesłanką naszego rozwoju? W: J. Szomburg (red.), *Jakie Razem Polaków w XXI wieku? Wspólnota tożsamości, zasad czy działań?* (s. 19-37). Gdańsk: IBnGR.
- Fenez, M. (red.). (2009). *Global Entertainment and Media Outlook: 2009-2013*. New York: PricewaterhouseCoopers.
- Fukuyama, F. (1997). *Zaufanie. Kapitał społeczny a droga do dobrobytu* (tłum. A. Śliwa, L. Śliwa). Warszawa-Wrocław: PWN.
- Gourdi, A. (2005). *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity*, IGDA. Online: <<http://www.igda.org/diversity/>>.
- Griffin, R.W. (2005). *Podstawy zarządzania organizacjami* (tłum. M. Rusiński). Warszawa: PWN.
- Kopel, A. (2007). Klasa kreatywna jako czynnik rozwoju miast. *Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas*, 1, 51-58.
- Merton, R.K. (2002). *Teoria socjologiczna i struktura społeczna* (tłum. E. Morawska, J. Wertenstein-Żuławski). Warszawa: PWN.

- Putnam, R.D. (2000). *Bowling Alone: the Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Rymsza, A. (2007). Klasyczne koncepcje kapitału społecznego. W: T. Kaźmierczak, M. Rymsza (red.), *Kapitał społeczny. Ekonomia społeczna* (s. 23-39). Warszawa: ISP.
- Sadowski, A. (2006). *Białystok. Kapitał społeczny mieszkańców miasta*. Białystok: WSE.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1(1), 223-243.
- Szacki, J. (2004). *Historia myśli socjologicznej*. Warszawa: PWN.
- Sztompka, P. (2007). *Zaufanie. Fundament społeczeństwa*. Kraków: Znak.
- Theiss, M. (2007). *Krewni-znajomi-obywatele. Kapitał społeczny a lokalna polityka społeczna*. Toruń: Wyd. Adam Marszałek.
- Turner, J.H. (2005), *Struktura teorii socjologicznej* (tłum. pod red. A. Manterysa, G. Woronieckiej). Warszawa: PWN.

**mgr Andrzej Klimczuk** – socjolog, redaktor i korespondent (m.in. Reporter.pl, Załoga G, Gamesweek.pl, Neo Plus, o2.pl), Białystok, aklimczuk@gazeta.pl

\* \* \*

## Zastosowanie koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologicznych. Przykład branży gier komputerowych

### Streszczenie

Z gier komputerowych (video) korzysta coraz więcej ludzi na całym świecie. Rozwój branży gier oznacza wzrastającą jej złożoność we wszystkich płaszczyznach. Nie tylko stale różnicują się treści przedstawiane w grach, ale też rośnie zróżnicowanie ich twórców, użytkowników, badaczy i opinii publicznej. Celem artykułu jest zwrócenie uwagi na możliwość wykorzystania koncepcji kapitału społecznego w badaniach ludologów oraz w podnoszeniu jakości gier i współpracy między środowiskami związanymi z grami. Kapitał społeczny jest tu rozumiany jako potencjał współdziałania osadzony powiązaniach międzyludzkich i normach społecznych, który może przynosić korzyści osobom, grupom i społeczeństwom. Przybliżone zostały: główne cechy tej wielowymiarowej kategorii; istotne różnice między kapitałem ludzkim, społecznym i kulturowym; oraz pozytywne i negatywne skutki oddziaływania kapitału społecznego.

## The application of the social capital concept in ludological research on the example of the computer games industry

### Summary

More and more people around the world are using computer (video) games. The development of the gaming industry entails the increasing of its complexity in all aspects. Not only is the content represented in games continuously developing, but we also see increasing diversity among their creators, users, researchers and the public. This article aims to draw attention to the possibility of using the concept of social capital in ludologists' research as well as in improving the quality of games and of the cooperation between social environments related by games. Social capital is understood here as a potential of interactions embedded in interpersonal ties and social norms, which can bring advantages for individuals, groups and societies. The author takes a closer look at: the main features of this multi-dimensional category; significant differences between human, social and cultural capital; as well as the positive and negative influences of social capital.