

mgr net. Michał Franciszek Lubomirski-Lisewicz

student Akademii Neksjalistycznej

rozprawa doktorska napisana w Instytucie Mikrozofoii

promotor: ks. bp dr hab. net. prof. AN, UR Janusz Adam kardynał Zabieraj SI

Państwa wirtualne a gry

I. Wstęp

W swojej wirtualnej rozprawie doktorskiej porównam pojęcia: państwa wirtualnego i gry. Czy jest to to samo, czy jednak te terminy opisują różne rzeczywistości? Jakie są podobieństwa, a jakie różnice między nimi? Czy państwo wirtualne jest rodzajem gry? Postaram się odpowiedzieć na te pytania.

II. Państwo wirtualne

Państwo wirtualne, inaczej mikronacja [1] (według ks. kard. prof. AN, UR dra hab. Janusza Zabieraja, mikronacja *sensu largo*), jest to, jak stwierdza, społeczność, której zadaniem jest symulowanie funkcjonowania państwa. Część z nich posiada rozbudowane systemy informatyczne, inne stawiają na prostotę. Część posiada systemy gospodarcze różnego rodzaju, inne nie chcą zajmować się takimi kwestiami. Państwa wirtualne można podzielić na różnorakie sposoby, jednak do tych najważniejszych należy zaliczyć te przeze mnie wyżej przedstawione. Warto także wyróżnić rodzaj państw wirtualnych stylizowanych realnie. Temat ten poruszyłem w swojej pracy magisterskiej „Charakterystyka wirtualnych państw stylizowanych realnie” z grudnia 2020 roku [2]. W polskim mikroświecie są to przede wszystkim państwa stylizowane na państwa nawiązujące do realnych państw historycznych - w sensie ścisłym (jak na przykład Rzeczpospolita Obojga Narodów, Monarchia Austro-Węgierska, Cesarstwo Bizantyjskie) lub szerszym (jak na przykład Państwo Kościelne Rotria).

Stabilne państwa wirtualne cechuje względna trwałość.

III. Gra

1. Jak w swojej „Analizie...” stwierdza dr hab. J.F. Jacko [3], trudno jest ogólnie zdefiniować pojęcie gry. Istnieje bowiem ryzyko, że w ogólnej definicji nie znajdzie się część zakresu obejmowanego przez ten termin. Toteż powstała niejedna definicja tego pojęcia.
2. Grę możemy definiować:[3]
 1. W sensie strukturalnym - jako system reguł określających:
 - a) zbiór należących do niej możliwych działań i obiektów,
 - b) ich w niej funkcje (sens),
 - c) jej cel.
 2. W sensie funkcjonalnym - podmiot angażuje się w nią w sposób zgodny z jej regułami.
 3. W sensie sytuacyjnym - konkretne wydarzenie lub proces, dokonujące się według reguł gry w sensie strukturalnym.

4. Jako zjawisko analogiczne - różne znaczenia pojęcia gry są do siebie podobne, analogiczne w odczuciu.
3. Możemy zatem podać główne cechy gry. Jest to czynność:
 - a) zachodząca według określonych reguł,
 - b) o ograniczonym zbiorze możliwych działań i obiektów,
 - c) należące do której czynności i obiekty mają konkretny sens,
 - d) mająca konkretny, określony cel,
 - e) w którą podmiot angażuje się zgodnie z określonymi regułami,
 - f) której towarzyszą określone okoliczności czy sytuacja jej wykonywania, według określonych reguł,
 - g) różne jej rodzaje są do siebie w pewnej sferze, w odczuciu, w analogii podobne.

Moim zdaniem, jeśli czynność nie spełnia choćby jednego z podanych wyżej punktów, nie jest to gra w ścisłym tego słowa znaczeniu. Jeśli zaś spełnia wszystkie, wydaje się, że jest to gra w pełnym znaczeniu tego słowa.

IV. Podobieństwa

Rozważmy kwestię podobieństw państwa wirtualnego i gry. Odniosę się do każdego z podpunktów rozdziału III punktu 3. niniejszej pracy.

- A. Zarówno gry, jak i państwa wirtualne funkcjonują według określonych reguł. Te drugie są regulowane przez prawo w nich stanowiące, więc należy stwierdzić, że w państwach wirtualnych reguły obowiązują.
- B. Zarówno w grach, jak i w państwach wirtualnych możliwości działania i obiektów działania są ograniczone.
- C. Określone czynności w grach, jak i państwach wirtualnych mają konkretny sens, jak na przykład złożenie wniosku o nadanie obywatelstwa czy uchwalenie aktu prawnego.
- D. Celem uczestnictwa w funkcjonowaniu państwa wirtualnego może być rozrywka, chęć poznania nowych ludzi, zaspokojenie ambicji politycznych, społecznych, naukowych, pasji i zainteresowań etc., nieraz chęć ucieczki od trudów życia realnego czy wytchnienia od tych trudów, odprężenia się, etc.
- E. W państwach wirtualnych mieszkańcy powinni postępować zgodnie z określonymi regułami. Funkcję tych reguł spełnia prawo i różne zasady panujące w państwie, w tym prawa i zwyczaje niepisane.
- F. W życiu państw wirtualnych możemy brać udział przede wszystkim, zasadniczo przez Internet, według sposobów wypracowanych przez konkretne państwo wirtualne.
- G. Zabawa, uczestnictwo w życiu, funkcjonowaniu państwa wirtualnego nosi silne znamiona gry, jak i silne z nią skojarzenia.

Wydaje się zatem, że państwa wirtualne są rodzajem gry.

V. Różnice

Analogicznie jak w rozdziale IV, rozważę kwestię różnic pomiędzy państwem wirtualnym a grą. Odniosę się do każdego z podpunktów rozdziału III punktu 3. niniejszej pracy.

- A. Reguły funkcjonowania państw wirtualnych nie są stałe i niezmiennie ani narzucone odgórnie. Mogą być zmieniane. Prawo i zasady funkcjonowania państwa wirtualnego przeważnie nie są narzucane przez twórcę tego państwa, chyba że mamy do czynienia z monarchią absolutną lub dyktaturą, jednak zasadniczo władca absolutny czy dyktator jest jednym z członków państwa. Zatem nawet wtedy prawo i reguły funkcjonowania nie są narzucone państwu odgórnie, zewnętrznie.
- B. Możliwości działań i ich obiektów nie są ograniczone przez sztywne reguły. Mieszkańcy państw wirtualnych mogą dowolnie kształtować wirtualną rzeczywistość państw wirtualnych.
- C. Konkrete działania mieszkańców państw wirtualnych nie muszą mieć konkretnego sensu, jak na przykład pisanie nie mających sensu wiadomości bez żadnego skonkretyzowanego celu. W grze zasadniczo ujęty jest zbiór możliwych działań o konkretnym sensie. W państwach wirtualnych tak być nie musi.
- D. Celem funkcjonowania określonej osoby w mikronacji może być uczestnictwo samo w sobie. Może to być także po prostu większa liczba celów. Jednak najważniejszym aspektem tej sprawy jest to, że państwo wirtualne nie ma wyznaczonego końca „rozgrywki”, zatem nie ma w nim konkretnego, „fizycznego” celu.
- E. W mikronacjach możliwe jest funkcjonowanie bez przestrzegania zasad, nie tylko w sferach kontaktowania się z innymi, ale także i w samym działaniu w państwach wirtualnych, choć za to grożą sankcje prawne i karne.
- F. Funkcjonowanie w mikronacjach nie wymaga znajdowania się w określonym miejscu i wykonywania ściśle określonych czynności. Możliwości miejsca czy postępowania jest wiele.
- G. Państwo wirtualne działa na innych zasadach niż gra. Jego mieszkańcy mogą sami kształtować rzeczywistość wirtualną i zasady w nim panujące, jeśli ustrój polityczny i prawny tego państwa na to pozwala. Gra natomiast raczej zakłada stałe zasady i reguły w niej postępowania, narzucone przez jej twórców, możliwe do zmiany przez nich samych.

Wydaje się zatem, że państwa wirtualne nie są rodzajem gry.

VI. Odpowiedź

Podsumuję zatem podobieństwa i różnice pomiędzy państwem wirtualnym a grą. Odniosę się do każdego z podpunktów rozdziału III punktu 3. niniejszej pracy.

- A. Reguły i zasady postępowania w państwach wirtualnych występują. Nie są one jednak narzucone zewnętrznie przez twórcę czy prekursora (jeśli chodziłoby o sztukę) gry, lecz raczej są ustanowione przez władzę i/lub mieszkańców państwa.
- B. Owszem, ograniczenia możliwości działań i ich obiektów istnieją w państwach wirtualnych, jednak nie w takim stopniu, jak w grze, gdyż w grze możliwości są ograniczone w określonym zbiorze możliwości, mających określony sens i działanie. W państwach wirtualnych natomiast, możliwości mogą być rozwijane, a ograniczenia wynikają przede wszystkim z ograniczonych możliwości i umiejętności technicznych, ograniczonych umiejętności, stopnia rozwoju osoby,

- ograniczonej wyobraźni, aspektów emocjonalnych, charakteru osoby czy granic moralnych i prawnych.
- C. Czynności i obiekty należące do funkcjonowania państw wirtualnych często mają konkretny sens, jednak mieć go nie muszą. W państwach wirtualnych nie istnieje bowiem ściśle określony zbiór możliwości działań i ich obiektów, z przypisanymi do nich znaczeniami.
 - D. Celem uczestnictwa w funkcjonowaniu państwa wirtualnego może być rozrywka, chęć poznania nowych ludzi, zaspokojenie ambicji politycznych, społecznych, naukowych, pasji i zainteresowań etc., nieraz chęć ucieczki od trudów życia realnego czy wytchnienia od tych trudów, odprężenia się, etc. Warto jednak zauważyć, że istotnym aspektem tej sprawy jest to, że państwo wirtualne nie ma wyznaczonego końca „rozgrywki”, zatem nie ma w nim konkretnego, końcowego celu, zakończenia.
 - E. Mieszkańców państw wirtualnych obowiązuje prawo i określone zasady funkcjonowania, i postępowania. Jednakże możliwe jest bycie mieszkańcem państwa wirtualnego przy nieprzestrzeganiu praw i zasad w nich panujących, nie tylko w sferze komunikacji interpersonalnej, ale i nawet w kwestiach funkcjonowania państwa. Jednakże za to grożą sankcje prawne i karne. Należy jednak zauważyć, że nawet nieprzestrzeganie reguł i tego konsekwencje zaskakująco mogą być elementem funkcjonowania państwa wirtualnego, czego nie ma zazwyczaj w grach.
 - F. W życiu państw wirtualnych możemy brać udział przede wszystkim, zasadniczo przez Internet, według sposobów wypracowanych przez konkretne państwo wirtualne. Jest to prawda. Z drugiej strony, funkcjonowanie w mikronacjach nie wymaga znajdowania się w określonym miejscu (poza wymaganym łączem internetowym, chyba że mieszkańcy państwa wirtualnego w inny sposób się komunikują - jednak nie jest to standardowy sposób porozumiewania się w państwach wirtualnych) i wykonywania ściśle określonych czynności (poza wymaganym dostępem do stron internetowych, forów dyskusyjnych etc. i odpowiednim z nich korzystaniem; odnosi się to jednak do kwestii technicznych, a nie dotyczących funkcjonowania państwa wirtualnego w ścisłym sensie). Możliwości miejsca czy postępowania jest wiele.
 - G. Zabawa, uczestnictwo w życiu, funkcjonowaniu państwa wirtualnego nosi silne znamiona gry, jak i silne z nią skojarzenia. Warto mieć jednak na uwadze, że państwo wirtualne działa na trochę innych zasadach niż gra. Jego mieszkańcy mogą sami kształtować rzeczywistość wirtualną i zasady w nim panujące, jeśli ustrój polityczny i prawny tego państwa na to pozwala. Gra natomiast często zakłada stałe zasady i reguły w niej postępowania, narzucone przez jej twórców, możliwe do zmiany przez nich samych czy inne osoby nadzorujące grę. Niemniej jednak, nie bez znaczenia pozostaje fakt, że zabawa w państwa wirtualne znacząco przypomina granie w grę - wiele bowiem aspektów gry znajduje odzwierciedlenie w państwach wirtualnych. Zwłaszcza, jeśli państwo wirtualne posiada rozbudowane systemy gospodarcze czy wewnętrzne gry.

VII. Typy gier najbardziej podobne do państwa wirtualnego

- 1. Gra w znaczeniu zabawy:
 - a) Gra fabularna (inaczej RPG, z ang. role-playing game, nieraz zwana grą wyobraźni) [4]
Gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze wcielają się w jedną z postaci. Rozrywka toczy się często w fikcyjnym świecie, wyobrażonym przez graczy. Cel stanowi zazwyczaj rozegranie gry według scenariusza lub w kierunku określonych celów, według reguł zawartych w tzw. mechanice gry. W grach fabularnych funkcjonuje osoba Mistrza Gry, który

prowadzi rozgrywkę, zajmuje się scenariuszem i reżyserią gry. Pełni on także funkcję sędziego rozstrzygającego wyniki między graczami. Istnieją karty postaci, określające charakter i umiejętności danych postaci. Często w rozgrywkach używane są różnorakie kości do gier, służące do bezstronnego rozstrzygnięcia wyników pomiędzy graczami.

b) Played by Forum (rozgrywane na forum; PBF, gra przez forum, potocznie gra tekstowa lub gra forumowa ang. Play-by-post RPG) [5]

Rodzaj gry fabularnej (RPG), która jest rozgrywana na forum dyskusyjnym. W tego typu grze, gracze (od kilku do kilkuset) wcielają się w role fikcyjnych postaci lub kierują całymi grupami lub strukturami (jak organizacje, państwa, społeczności). Rozgrywka toczy się w świecie przyjętym na forum dyskusyjnym.

Rozróżnia się dwa rodzaje gier typu PBF:

- Gra forumowa – w niej całe forum lub jego duża część poświęcone jest rozgrywce; określone działy stanowią określone lokacje, zaś tematy - miejsca lub wątki fabularne.
- Sesja forumowa – to inna postać zwykłej sesji RPG rozgrywanej w Internecie. Gra toczy się w obrębie jednego tematu na forum, w którym gracze piszą, co robią ich postacie, a Mistrz Gry opisuje świat i jego reakcje na zachowania bohaterów.

Gry fabularne wykazują pewne podobieństwa do państw wirtualnych. W tych drugich narracja i wydarzenia fabularne także są istotne, jednakże nie stanowią istoty ich istnienia. Państwa wirtualne zajmują się odzwierciedleniem funkcjonowania państw, społeczeństw i społeczności ludzkich, w tym wykorzystując narrację i fabułę. Jednakże nie to stanowi ich istotę. Ponadto, stabilne państwa wirtualne są bardziej stałe, a dobre i czasowo długie, i aktywne ich funkcjonowanie jest uważane za ważną sprawę - nie tylko w sferze narracyjnej, chociaż to jest także istotne.

Znaczącą różnicą jest to, że gry fabularne działają według ściśle określonych reguł i zasad. Także nawet charakter i umiejętności określonej postaci są często regulowane przez reguły gry. W państwach wirtualnych natomiast, droga życia wirtualnego kreowanej przez nas postaci jest kształtowana przez nas samych. Także nie istnieje funkcja Mistrza Gry. Funkcjonowanie świata wirtualnego, w skład którego wchodzi państwa wirtualne, jest bowiem wypadkową działania poszczególnych osób, jak i całych społeczeństw oraz organów władzy i tworzonego przez nie prawa. W ten sposób też tworzona jest historia państw wirtualnych, społeczności i całego mikroświata.

c) gra polityczna - gra, polegająca na symulacji działania państwa, jednak przypuszczalnie charakteryzująca się bardziej ścisłym ustaleniem struktury technicznej i większej zależności od twórców czy programistów, jak się wydaje.

2. Gra w znaczeniu szerszym

a) gra teatralna/filmowa/telewizyjna

Podobieństwo państw wirtualnych do gry na przykład teatralnej bywało zauważane przez mikronautów. Jest to podobieństwo niebagatelne, gdyż można uznać, że ludzie - *ja realne* - kształtujący postaci są niejako aktorami w świecie wirtualnym, kreującymi postaci wirtualne. Jedni są bardziej przywiązani do swej postaci wirtualnej, inni podchodzą do tego bardziej jak do roli odgrywanej w teatrze.

Podobieństwo państw wirtualnych do gry aktorskiej może się wyrażać także w tym, że gra aktorska, jak się wydaje, jest blisko granicy pojęcia gry. Wynika to z tego, że gra aktorska może być nieograniczona niczym poza wyobraźnią, umiejętnościami, charakterem człowieka, możliwościami technicznymi i granicami moralnymi czy prawnymi. Chyba że bierzemy pod uwagę to, że scenariusz jest ścisły i niezmienny, to w takim wypadku rzeczywiście gra aktorska spełnia w pełni warunki bycia grą.

Warto jednak zwrócić uwagę, że, jak mi się wydaje, ekspresja w aktorstwie jest rzeczą konieczną i nie ma jej ściśle, dokładnie określonych reguł. Toteż twierdzenie o tym, że gra aktorska jest blisko granicy podanej przeze mnie w punktach definicji gry, a nie grą w ścisłym tego słowa znaczeniu, może nie być bezpodstawne.

b) gra na instrumencie

Podobnie jak gra aktorska, gra na instrumencie może służyć wyrażeniu siebie. Muzyka jest ograniczona technicznie według określonych zasad muzyki i praw fizycznych, jednakże ekspresja wykonawcy może następować, podczas gdy jej ramy nie są w zasadzie ściśle określone. Dlatego też można by rzec, że gra na instrumencie wymyka się tym schematom. Patrząc od strony technicznej, reguły gry na instrumencie istnieją i powinny być przestrzegane. Pomimo to, warto zauważyć, że i gra na instrumencie może być uważana za znajdującą się blisko granicy pojęcia gry, ze względu na pewną ograniczoną dowolność interpretacji utworu i ekspresji wykonawcy.

VIII. Podsumowanie

Biorąc pod uwagę powyższe przemyślenia i dowody, uważam, że należy stwierdzić, że państwa wirtualne nie są grą w ścisłym znaczeniu tego słowa, ale jest to pojęcie do niej zbliżone.

- Reguły i zasady postępowania w państwach wirtualnych istnieją, jednak nie są zewnętrznie narzucone przez ich twórcę, w odróżnieniu od gry.
- Ograniczenia możliwości działań i ich obiektów istnieją w państwach wirtualnych, jednak nie w takim stopniu, jak w grze, gdyż w grze możliwości są ograniczone w określonym zbiorze

- możliwości, mających określony sens i działanie. W państwach wirtualnych natomiast, ich członków ograniczają: wyobrażenia, możliwości i umiejętności techniczne, charakter człowieka, stopień rozwoju, kwestie emocjonalne, umiejętności, osobowość oraz granice moralne i prawne.
- W państwach wirtualnych nie istnieje ściśle określony zbiór możliwości działań i ich obiektów, z przypisanymi do nich znaczeniami, jak w grze w sensie ścisłym.
 - Uczestnictwo w funkcjonowaniu państwa wirtualnego ma określone cele, ale cel końcowy jego funkcjonowania nie jest określony, w odróżnieniu od gier w sensie ścisłym.
 - Choć mieszkańców państw wirtualnych obowiązuje prawo i określone zasady funkcjonowania, i postępowania, możliwe jest bycie mieszkańcem państwa wirtualnego, nie przestrzegając praw i zasad w nich panujących, nie tylko w sferze komunikacji interpersonalnej, ale i nawet w kwestiach funkcjonowania państwa. Jednakże grożą za to sankcje prawne i karne. Zazwyczaj w grach takie zachowanie nie jest możliwe, a łamiący zasady mogą zostać wykluczeni z gry (jeśli mowa o grze w znaczeniu ścisłym).
 - W życiu państw wirtualnych możemy brać udział przede wszystkim, zasadniczo przez Internet, według sposobów wypracowanych przez konkretne państwo wirtualne. Jednakże, poza kwestiami czysto technicznymi, nie ma określonych ściśle reguł funkcjonowania czy kolejności wykonywania czynności.
 - Zabawa, uczestnictwo w życiu, funkcjonowaniu państwa wirtualnego nosi silne znamiona gry, jak i silne z nią skojarzenia, choć działa na nieco innych zasadach.

Analizując powyższe kwestie, uważam, że należy wyróżnić dwa rodzaje gier:

- w sensie ścisłym (*sensu stricto*) - spełniające w pełni przedstawione przeze mnie w rozdziale III punkcie 3. warunki;
- w sensie szerokim (*sensu largo*) - spełniające tylko część lub niezupełnie przedstawione przeze mnie warunki czy też tylko zbliżone w znaczeniu do gier *sensu stricto*.

Biorąc pod uwagę powyższe wnioski, stwierdzam, że **państwa wirtualne można zakwalifikować do gier w sensie szerokim**, podobnie jak grę aktorską. Jednakże uważam, że państwa wirtualne wydają się mieć z grami mniej wspólnego niż rzeczona gra aktorska, jako że w nich reguły są ustalane przeważnie przez samych mieszkańców tychże państw. Zaś państwa wirtualne czy mikronacje *sensu largo* wchodzą w skład świata wirtualnego (inaczej: mikroświata), który rządzi się pewnymi prawami, ale za grę raczej go uznać nie można, a właściwie za rodzaj społeczności.

Literatura:

1. Zabieraj J., „Czym są mikronacje?”, praca magisterska napisana na Hasselandzkiej Akademii Nauk w Instytucie Neksjalizmu, w maju 2020 roku; promotor: prof. net. Piotr de Zaym.
<https://www.sarmacja.org/arttykul/pokaz/12136> [dostęp 26.01.2020].
2. Lubomirski-Lisewicz, „Charakterystyka wirtualnych państw stylizowanych realnie”, praca magisterska napisana na Akademii Neksjalistycznej w Instytucie Mikrozofoii, w grudniu 2020 roku; promotor: ks. bp dr hab net. prof AN, UR Janusz Adam Zabieraj.
<https://www.sarmacja.org/arttykul/pokaz/12523> [dostęp 26.01.2020]
3. Jacko J., „Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna”, Polskie Towarzystwo Badania Gier 2016
<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Jan-F.-JACKO-Czym-jest-gra-Uwagi-o-przedmiocie-ludologii.-Analiza-fenomenologiczno-metodologiczna.pdf> [dostęp 26.01.2020 r.]
4. Gra fabularna [online]. Wikipedia : wolna encyklopedia, 2021-01-14 16:16Z [dostęp: 2021-01-26 20:32Z]. Dostępny w Internecie:
[//pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Gra_fabularna&oldid=62011466](https://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Gra_fabularna&oldid=62011466)
5. Play by forum [online]. Wikipedia : wolna encyklopedia, 2020-05-31 06:10Z [dostęp: 2021-01-26 20:33Z]. Dostępny w Internecie:
[//pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Play_by_forum&oldid=59953262](https://pl.wikipedia.org/w/index.php?title=Play_by_forum&oldid=59953262)