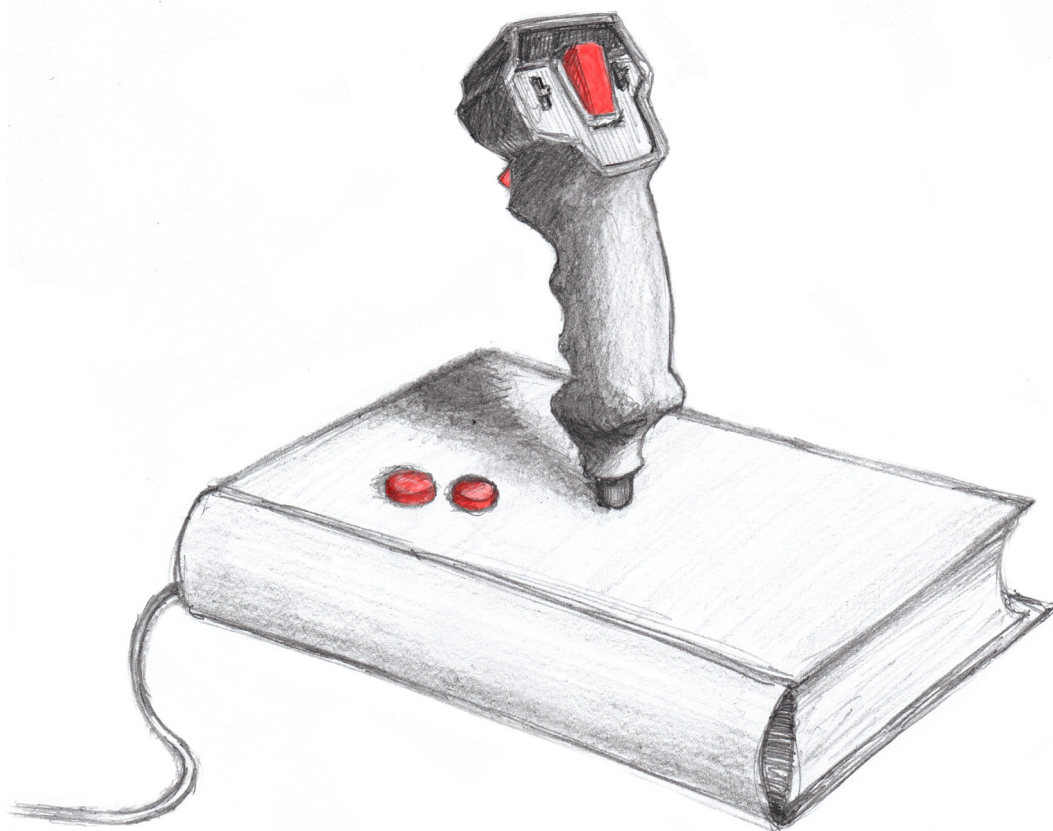


GRY WIDEO JAKO FORMA KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ



GRY WIDEO JAKO FORMA KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ

pod redakcją Katarzyny Kubas i Przemysława Ciszka

Kielce 2017

recenzja naukowa: dr hab. Rafał Kochanowicz (UAM)
redakcja naukowa: Katarzyna Kubas, Przemysław Ciszek
korekta języka polskiego: Marlena Chudzik
korekta języka angielskiego: dr Jan Kobyłecki
skład i łamanie: Przemysław Ciszek
rysunek na okładce: Mateusz Kaczmarczyk

ISBN 978-83-65139-90-0



Instytut Dziennikarstwa i Informacji
ul. Świętokrzyska 21D, 25-406 Kielce
Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

Copyright © by Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce 2017

Spis treści

Wstęp	5
Bartosz Pietrzyk Między grą a rzeczywistością – aspekt społeczny gier na przykładzie aplikacji <i>Pokemon Go</i>	7
Agnieszka Kiejziewicz Ucieczka do świata gry. Środowisko wirtualne w filmowych narracjach cyberpunkowych	21
Damian Laskowski Moralność w grach wideo	34
Malwina Wojtła Wpływ życia realnego na <i>World of Tanks</i>	47
Przemysław Ciszek Cenzura w grach wideo – próba charakterystyki zjawiska	70
Maciej Kośmicki Polski internet na temat gier wideo w 2015 roku	84
Klaudia Gąsior Gamification w klasie, czyli gry jako instrument nauczania i uczenia się	100
Mariusz Ryś Pomiędzy grą a literaturą. Gry komputerowe w perspektywie humanistycznej	115
Katarzyna Kubas Powrót do przeszłości. Miejsce 8-bitowych gier w XXI-wiecznej kulturze masowej	127

Wstęp

Choć początki gier wideo sięgają lat 40. XX wieku to musiało upłynąć jeszcze kilka dekad, aby postęp technologiczny pozwolił im trafić pod przysłowiowe strzechy. Z każdym rokiem poprawiała się ich jakość, dzięki czemu mogły zawierać i przekazywać coraz więcej treści. Gry wideo wyraźnie uwidaczniają nam jak wielki progres technologiczny ludzkość poczyniła od momentu ich powstania aż do dziś. Przebyliśmy długą drogę poczynawszy od ogromnych maszyn, a skończywszy na współczesnych kompaktowych urządzeniach, spośród których niewielkim rozmiarem wyróżniają się reprezentanci Nintendo jak choćby: seria DS, Wii U, Switch czy też PSP oraz PS Vita stworzone przez Sony.

Obecnie gry wideo stanowią dużą część globalnego przemysłu medialnego i nie wskazuje na to, by ten trend miał się odwrócić. Wiele postaci z popularnych gier potrafią rozpoznać osoby, które czynnie z grami nie mają nic wspólnego. Obecnie gry stają się nie tylko środkiem do przedstawiania innych wycinków kultury, jak to było m.in. z serią „Wiedźmin” opartą na kultowej już sadze autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. Powstaje coraz więcej adaptacji gier na bazie znanych filmów, seriali lub książek. Wpływ gier na inne gałęzie popkultury jest więc niepodważalny. Odwołując się do przytoczonego już przykładu „Wiedźmina”, wyprowadzić można wielowątkową dyskusję czy współcześnie literatura fabularna sama w sobie zyskuje tak ogromną popularność, czy dopiero przełożenie treści słownej na świat gry napędza tę maszynę?

Gry stanowią dziś znaczący element komunikacji masowej, gdyż trafiają do milionów osób na całym świecie. Znaczący wpływ na poszerzanie grona odbiorców ma nie tylko fizyczny, ale również i cyfrowy dostęp do zakupu prawie każdej gry. Liczne promocje, wyprzedaże i oferty specjalne potęgują chęć grania oraz zdobywania nowych tytułów. Za sprawą bardzo szybko rozwijającego się e-sportu z roku na rok pojawia się coraz więcej osób podziwiających najlepszych zawodników, m.in. w „Counter-Strike” czy „League of Legends”. Warto wspomnieć także, że popularność

gier przekłada się na rosnącą liczbę imprez masowych o gromym charakterze, organizowanych zarówno w Polsce jak i na świecie.

Gry stały się przedmiotem coraz szerszych i interdyscyplinarnych badań naukowców z całego świata. Ich wartość dostrzeżono również w naszym kraju.

Niniejszy tom stanowi owoc 2. edycji konferencji pt.: „Gry wideo jako forma komunikacji społecznej” zorganizowanej przez Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach 15 listopada 2016 roku. Zawarte w nim artykuły poruszają zróżnicowane kwestie szeroko rozumianej komunikacji w kontekście gier wideo. Organizatorzy konferencji intencjonalnie nie ograniczali puli tematycznej do wybranych zagadnień w obrębie wspomnianej już problematyki. Referentom pozostawiono szeroki wachlarz wątków. Zabieg ten przełożył się na zróżnicowaną tematycznie publikację, odwołującą się poprzez zawarte w niej teksty do historii gier wideo, ich współczesnych problemów (jak np. cenzura), związków z literaturą i innymi dziedzinami kultury, popularnej w ostatnich latach grywalizacji, ich recepcji oraz obrazu prezentowanego w mediach.

Redaktorzy

Bartosz Pietrzyk

Między grą a rzeczywistością – aspekt społeczny gier na przykładzie aplikacji *Pokemon Go*

Between a game and the reality – social aspect of games on the example of *Pokemon Go*

Streszczenie

Dynamika zjawisk społeczno-medialnych (w tym także gier mobilnych) wymaga odpowiedniego diagnozowania w aspekcie teoretycznym i opisywania zabiegów medialnych odnoszących się do danych zjawisk. Gry mobilne prezentują określony zestaw cech, który w wypadku aplikacji *Pokemon Go* zostaje rozszerzony i znacząco zmieniony. Reorganizacji ulega interaktywność zmediatyzowana, immersja sensoryczna i użytkowość podstawowych interfejsów technicznych. *Pokemon Go* to bezpłatna gra miejska wpisująca się w kategorię gier fabularnych, posługujących się technologią rozszerzonej rzeczywistości. Artykuł przybliży fenomen gry *Pokemon Go*, omawiając go w duchu teorii gier zaprezentowanej przez Johna McKinsey'a. W tekście zostały przedstawione aspekty interakcji i komunikacji wpisane w struktury omawianej aplikacji, a ponadto opisane zostały algorytmy i interfejsy kierujące grą *Pokemon Go*.

Słowa kluczowe

Pokemon Go, gry, komunikacja, interakcja, interfejs, Niantic, teoria gier

Wstęp

Gry, zarówno komputerowe jak i internetowe, a także mobilne takie jak *Pokemon Go* (Niantic Labs, 2016) są bardzo istotnymi mediami w procesie komunikowania społecznego¹. W swojej cyfrowej strukturze rozgrywki i w ramach grupy graczy zbudowanej na zasadzie wspólnoty zainteresowań, zawierają wiele elementów społecznościowych i socjologicznych, odnoszących się do zagadnień z zakresu komunikacji, interakcji czy poszerzonej rzeczywistości cyfrowej.

Jednym z podstawowych podziałów gier stworzonych na potrzeby nauk społecznych jest rozróżnienie gier na „poważne” i „niepoważne” (ang. *serious games/non-serious games*). Gra niepoważna w ujęciu wprowadzonym przez Johana Huizingę to produkt opierający swój koncept na bezproduktywnej aktywności ludzkiej. Gra poważna bazuje na przeciwnych wartościach. Najbardziej istotnym aspektem gier poważnych jest celowa komunikacja związana ze zjawiskami społecznymi, która jest istotna dla jednostek, grup i społeczeństw. Innym elementem znaczącym dla tej grupy gier jest przeciwstawianie się procesom medialnej desensytyzacji². W przypadku aplikacji *Pokemon Go* jest to między innymi wykorzystanie realnych lokalizacji o znaczeniu historycznym lub kulturowym, których rola dla danej społeczności jest ważna i szczególna.

Gry mogą służyć jako narzędzia medialne stworzone w celu pozyskiwania i doskonalenia określonych umiejętności społecznych. W zakresie tego procesu istotne są takie elementy jak: odbiór, użytkowanie i społeczna recepcja określonych gier (w tym zamierzone i niezamierzone efekty korzystania z aplikacji). Pojęcie gier i ich postrzeganie ulega zmianom zarówno w kontekście społecznym, jak i w dyskursie akademickim, a w szczególności w zakresie medioznawstwa. Niesamowita szybkość zmian i rozwój w zakresie gier różnego formatu pozwala uznać je za materiał badawczy godny uwagi. Gry przenikają do kolejnych aspektów życia społecznego, poprzez sferę wizualną do aspektu komunikacji, aż na interakcji ze światem realnym kończąc. Gry starają się odwzorowywać rzeczywistość fizykalną³, a w przypadku omawianej aplikacji *Pokemon Go* mogą operować na podstawie technologii rozszerzonej rzeczywistości, co jest bardzo

1 Babecki M., *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza efektywności, struktury, tematykacji, funkcji*, Olsztyn 2016, s. 9.

2 Ibidem, s. 13.

3 Fleischer M., *Teoria kultury i komunikacji*, tłum. M. Jaworowski, Wrocław 2002, s. 315.

istotnym krokiem w kierunku nowej interaktywności gier mobilnych. Funkcjonowanie w zakresie rozszerzonej rzeczywistości ma także duże znaczenie dla kontekstu społecznego i socjologicznego, a także dla interakcji na linii użytkownik – gra – użytkownik oraz użytkownik – użytkownicy.

W ramach tego artykułu analizowane są aspekty gry *Pokemon Go* w ujęciu społecznym i socjologicznym. Gry mobilne prezentują określony zestaw cech, który w wypadku aplikacji *Pokemon Go* został rozszerzony i znacząco zmieniony. Reorganizacji uległa interaktywność zmediatyzowana i użytkowość podstawowych interfejsów technicznych. Materiał egzemplifikacyjny poszerzony został o informacje związane ze społecznością graczy powiązanych z aplikacją, a ponadto uwzględniony został komentarz medialny odnoszący się do omawianej aplikacji. Gra *Pokomon Go* może być określana mianem fenomenu społecznego, ze względu na swój zasięg, znaczenie medialne oraz innowacyjność.

Prezentowany przypadek można przyporządkować do zbioru mediów wirtualnych, znacząco różniących się od mediów tradycyjnych. Podstawową metodą badawczą wykorzystaną w tej pracy jest *case study* (analiza funkcji aplikacji, podstawowych algorytmów, aspektów społecznych) i analiza typu *desktop research*.

Interfejs i interaktywność gier

Gry opierają swoją formułę na zagadnieniach interaktywności i odbioru. Użytkownik „doświadcza” środowiska gry za pomocą zmysłów wzroku, słuchu a także dotyku (aplikacje mobilne posługujące się panelami dotykowymi telefonów typu smartfon). Zmysły, a głównie wspomniany już zmysł wzroku funkcjonujące jako narzędzia poznania stają się interfejsami komunikacji, istotnymi w procesie partycypacji kulturowej poprzez ich aktywne uczestnictwo w komunikacji między aplikacją a graczem i otoczeniem (cyfrowym i realnym).

Wizualność kultury prezentująca się między innymi pod postacią graficznych interfejsów mediów cyfrowych, które budują logikę wizualności, tym samym zwiększając istotność narracji technologii cyfrowych w zakresie kultury jest istotnym elementem w procesie budowania świata opartego na kulturze wizualnej, czyli światobrazu⁴. Aspekt ten jest również istotny dla zrozumienia fenomenu i natury

4 Celiński P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010, s. 19.

komunikacji z rzeczywistością gry *Pokemon Go*.

Interfejsy gier, za pomocą których możliwa jest „komunikacja” z określoną aplikacją warunkują stopień immersji, czyli zaangażowania w przestrzeń cyfrową danej gry. Bardzo ważnym elementem w tym wypadku jest sensoryczność i zaangażowanie zmysłów, a więc naturalnych interfejsów, które umożliwiają ludziom komunikację z otoczeniem. Dla produktu *Pokemon Go* wszelkie rozważania teoretyczne odnoszące się do zagadnienia immersji sensorycznej ulegają zmianom, ze względu na silnie rozbudowaną interakcję ze światem realnym i innymi graczami. Nadal nie możemy w pełni określić znaczenia aspektu immersji⁵ w kategoriach aktywności i bierności graczy. Nie może być jednak kojarzona już tylko z koncepcją rozrywki i symulacji gry, a na pewno nie w przypadku formuły interfejsów *Pokemon Go*, ze względu na koncepcję poszerzonej rzeczywistości i znaczenie świata realnego dla struktury rozgrywki. Dodatkowym aspektem odnoszącym się do zaangażowania w „przestrzeń gry” jest dostęp do aplikacji i uczestnictwo wielu graczy⁶ (rozgrzywka z innym użytkownikiem i możliwość komunikacji). Tylko uwzględniając te aspekty jesteśmy w stanie określić w sposób kompleksowy siłę immersji sensorycznej danej gry. Żadna aplikacja nie jest jednak w stanie zaangażować człowieka w sposób, w jaki absorbuje go świat realny. W pewnym aspekcie twierdzenie to podważa omawiana aplikacja ze względu na szerokie wykorzystanie fizycznej rzeczywistości, otaczającej gracza w ramach systemu rozgrywki i prowadzenia cyfrowej narracji gry.

Gry jako media „następne”

Gry są formą mediów cyfrowych opartą na interaktywności, interakcyjności, algorytmach i wymianie informacji. Powtarzając za J. Van Dreunenem – gry możemy nazywać „mediami następnymi”⁷ ponieważ dostarczają elementów niezbędnych do funkcjonowania w ramach kultury wizualnej, a także zaspokajają określone potrzeby cyfrowe (aspekt apetytu wizualnego), a ponadto dynamizują procesy technologiczne i prowadzą do innowacyjnych rozwiązań i projektów. Każda gra swoje funkcjono-

5 Dovey J., Kenedy H., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011, s. 10.

6 Mileham R., *Powering up. Are computer games changing our lives?*, West Sussex 2008, s. 99-110.

7 Dreunen J., *The aesthetic vocabulary of video games*, [w:] *Computer games as a sociocultural phenomenon. Games without frontiers war without Tears*, Jahn-Sudmann A. Stockmann R. (red.) New York 2008, s. 7.

wanie opiera na określonym systemie znaków i komunikatów umożliwiających rozgrywkę.

W przypadku aplikacji *Pokemon Go* część systemu znakowego odnosi się do świata realnego, który w ujęciu fizycznym jest najbliższy użytkownikom (bezpośrednie fizyczne otoczenie). Gra dostarcza informacji niezbędnych do uczestnictwa w rozgrywce, a jednocześnie staje się medium pośredniczącym między światem cyfrowym a realnym. Przy pomocy interfejsu gry dochodzi do komunikacji na dwóch płaszczyznach: algorytmu gry i realnej przestrzeni fizycznej. Obydwie te płaszczyzny dostarczają informacji niezbędnych w trakcie korzystania z aplikacji. Proces ten jest dynamiczny i odnosi się nie tylko do omawianego przypadku *Pokemon Go*, ale do gier w sensie ogólnym. Operowanie określonym systemem znaków prowadzi do rozwoju rozgrywki i kreowania sensu zaprezentowanych struktur. Proces interpretacji znaków i doszukiwania się rozwiązań jest procesem dynamicznym i współzależnym⁸. Tworzenie sensu na podstawie komunikacji o wartości informacyjnej jest jednym z podstawowych schematów funkcjonowania mediów. Media informacyjne pomagają tworzyć odbiorcom obraz świata przedstawionego za pomocą mediów. Gry opisywane jako „media następne” tworzą i opisują, a także pomagają zrozumieć świat cyfrowy wpisany w algorytmy gry. Natomiast w przypadku koncepcji poszerzonej rzeczywistości *Pokemon Go*, dochodzi do interakcji i informowania o świecie realnym w ramach wykreowanego obrazu cyfrowego.

W przedstawionej definicji „mediów następnych” ujęte są procesy dynamizujące postęp technologiczny. Gra *Pokemon Go* korzysta w sposób zaawansowany z możliwości telefonów typu smartfon, systemów operacyjnych takich jak Android i iOS, systemu globalnego pozycjonowania (GPS)⁹. Aplikacja ta spełnia założenia uczestnictwa i komunikacji w formule kultury wizualnej, a także jest katalizatorem i w pewnym sensie efektem określonych procesów związanych z postępem technologicznym i jego dynamizacją. Gra *Pokemon Go* jest ściśle związana z rozwojem gier mobilnych opartych na interakcji z rzeczywistością.

8 Dittrich Y., *How to make sense of software. Interpretability as an issue for design*, Ronneby 1997, s. 2.

9 Dodatkowym elementem uzupełniającym narrację w grze jest koncepcja poszerzonej rzeczywistości w autorskim opracowaniu firmy Niantic.

Twórca gry *Pokemon Go* – Niantic Labs

Autorem gry *Pokemon Go* jest firma Niantic z siedzibą w San Francisco, założycielem tej instytucji jest John Hanke¹⁰, współtwórca internetowej gry typu multiplayer: *Meridian 59*¹¹.

Protoplastą twórcy *Pokemon Go* była firma Keyhole zarządzana także przez Johna Hankego. Rozwiązania technologiczne zaproponowane przez producenta oprogramowania Keyhole zostały wykorzystane w przedsięwzięciu Google Inc. pod nazwą Google Earth¹².

Niantic Labs powstało w 2010 roku jako dystrybutor oprogramowania typu software. Początkowo firma funkcjonowała w formule działu Google Inc., a pełną autonomię uzyskała dopiero w październiku 2015 roku¹³. Obecnie najbardziej znanym produktem firmy jest aplikacja *Pokemon Go*. Oficjalną datą premiery gry był lipiec 2016, przy czym data dostępności aplikacji dla poszczególnych regionów była różna (kolejno: Australia, Nowa Zelandia, Stany Zjednoczone i Europa). Aplikacja została okrzyknięta fenomenem społecznym i cyfrowym. Zgodnie z danymi zebranych przez firmę Apple Inc. *Pokemon Go* stało się aplikacją z największą liczbą pobrań w ciągu pierwszego tygodnia od publikacji¹⁴.

10 John Hanke współpracował przy projektach Google Earth i Ingress. Programista ten powołał do życia firmę Archetype Interactive (1994), twórcę internetowej gry typu multiplayer: *Meridian 59*. Wiśniewski R. M., *Pokemon Go złap je wszystkie na piechotę*, Pixel 2016, nr 8 (18), s. 22-23.

11 Lynley M., *A brief history of Niantic labs, the makers of Pokemon Go*. Online <<https://techcrunch.com/gallery/a-brief-history-of-niantic-labs-the-makers-of-pokemon-go/slide/1/>> [data dostępu: 25 grudnia 2016].

12 Projekt ten w dalszym etapie rozwoju przerodził się w jedno ze sztandarowych narzędzi Google, które cieszy się ogromną popularnością, czyli Google Maps.

13 Najważniejszym przełomem dla producenta oprogramowania software było stworzenie i opublikowanie aplikacji *Pokemon Go*. Projekt ten został zrealizowany przy współpracy z firmą Nintendo i platformą Pokemon dla systemów operacyjnych iOS i Android. The Official Pokemon Channel, *Pokemon Go Press Conference*. Online <<https://www.youtube.com/watch?v=tUIX77BKLyY>> [data dostępu: 18 grudnia 2016].

14 Dillet Romain, *Apple says Pokemon Go is the most downloaded app in a first week*. Online <<https://techcrunch.com/2016/07/22/apple-says-pokemon-go-is-the-most-downloaded-app-in-its-first-week-ever/>> [data dostępu 18 grudnia 2016].

Pokemon Go – algorytmy i interfejs gry

W grze¹⁵ występują lokacje stałe (Pokestopy i Areny) jak i zmienne (miejsca występowania Pokemonów). Lokacje zmienne zbudowane są na zasadzie systemu sortowania software podatnego na aktualizacje i ciągłe zmiany¹⁶. Algorytmy software wykorzystują dane odnoszące się do użytkownika lokacji, jej przeznaczenia, a także odnośników w świecie realnym.

Pokestopy, czyli lokacje stałe występujące w grze są źródłem zasobów niezbędnych w rozgrywce. Mogą być także miejscem umożliwiającym szybsze kolekcjonowanie Pokemonów przy użyciu dostępnych w grze modułów wabiących (ang. *lure module*). Lokacje Pokestopów związane są z miejscami o strategicznym i socjo-kulturowym znaczeniu. Wykorzystane w grze punkty rzeczywiste są opisane krótką informacją na temat danego miejsca/budynku/pomnika kultury. Ich rozmieszczenie jest tematem dyskusji. Przykładem rozważań na temat etyki korzystania z lokacji rzeczywistych w grze *Pokemon Go* jest przypadek Muzeum Holocaustu w Waszyngtonie D. C.¹⁷. Rzecznik prasowy instytucji w wypowiedzi prasowej stwierdził, że korzystanie z aplikacji w muzeum jest nie na miejscu, ze względu na historyczne znaczenie placówki upamiętniającej los ofiar nazizmu. Ostatecznie na prośbę zarządców Muzeum Holocaustu w Waszyngtonie, omawiany Pokestop został usunięty. Producent gry Niantic Labs w odpowiedzi na zaistniałą sytuację stworzył formularz online, za pomocą którego właściciele określonych lokacji fizycznych mogą prosić o wykluczenie z digitalnej przestrzeni gry¹⁸.

Areny są miejscami, w których gracze mogą umieszczać schwyte Pokemony w celu zdobywania punktów doświadczenia i przejmowania określonych lokacji

15 *Pokemon Go* to bezpłatna gra miejska wpisująca się w zbiór gier fabularnych posługujących się technologią rozszerzonej rzeczywistości.

16 Graham S. D. M., *Software-sorted geographies*, Durham 2005.

17 Peterson A., *Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokemon here*. Online < https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/?utm_term=.bc3dda55ca8f > [data dostępu 26 grudnia 2016].

18 Barrat G., *Pokemon Go to remove Pokestops from Holocaust Museum and Hiroshima Memorial to be "respectful" of reality*. Online < <http://www.mirror.co.uk/tech/pokmon-go-remove-pokestops-holocaust-8537988> > [data dostępu: 26 grudnia 2016].

dla swojej drużyny¹⁹ (w grze funkcjonują trzy drużyny: żółta, czerwona i niebieska). Obecnie walki Pokemonów w arenach są jedynym dostępnym sposobem interakcji między graczami w świecie platformy cyfrowej *Pokemon Go*. Wszystkie inne interakcje zachodzą w świecie realnym (spotkania w okolicy określonych lokacji, wspólne przejmowanie czy obrona aren) albo za pośrednictwem portali społecznościowych i stron, których celem jest zrzeszanie fanów gry.

Korzystanie z koncepcji poszerzonej rzeczywistości, która nakłada cyfrową warstwę na świat realny może tworzyć specyficzne sytuacje. Jednym z powodów takich problemów jest to, że właściciele określonych lokacji nie mają wpływu na sposób korzystania z ich przestrzeni, który może być niezgodny z pierwotnym zamysłem (przypadek muzeów, domów prywatnych itd.).

Fenomen społeczny *Pokemon Go* – podstawowe informacje

Pokemon Go jest aplikacją wzbudzającą duże zainteresowanie zarówno użytkowników jak i mediów. Koncepcja poszerzonej rzeczywistości i popularność wykreowanych przez Satoshi'ego Tajiri cyfrowych stworków, a także ogromna baza fanów skupiona wokół globalnego fenomenu pod nazwą *Pokemon*, stały się podstawą dla sukcesu aplikacji wykreowanej przez Niantic Labs.

Zgodnie z danymi zebranymi przez SurveyMonekey Inc. z aplikacji *Pokemon Go* dziennie korzysta około 20-25 milionów użytkowników²⁰. Jest to bardzo duży wskaźnik aktywnych graczy, który świadczy o popularności i grywalności produktu. Sama aplikacja została pobrana ze sklepów Android i App Store około 500 milionów razy²¹. Jej podstawowe algorytmy i zasady funkcjonowania są znane szerokiemu gronu odbiorców. Można przypuszczać, że gra funkcjonuje w świadomości kolektywnej, określonej grupy demograficznej i nie tylko (ze względu na przekaz medialny odnoszący się do omawianej aplikacji). Dochód, jaki firma Niantic Labs uzyskała za

19 W grze funkcjonują trzy drużyny: żółta, czerwona i niebieska. Możliwość dołączenia do drużyn pojawia się, gdy trener osiągnie 5 poziom doświadczenia. Każda drużyna ma swojego lidera, odpowiednio: Spark, Candela, Blanche. Dubiel M., *Pokemon Go! Niezbędnik gracza*, Kraków 2016, s. 59-61.

20 Allan R., *Has Pokemon Go peaked? The data say "Yes"*. Online <<https://www.surveymonkey.com/business/intelligence/peak-pokemon-go/>> [data dostępu: 26 grudnia 2016].

21 Smith C., *75 incredible Pokemon Go Statistics (December 2016)*. Online <<http://expandedramblings.com/index.php/pokemon-go-statistics/>> [data dostępu: 26 grudnia 2016].

pośrednictwem gry *Pokemon Go* w przeciągu 90 dni od publikacji produktu szacuje się na 600 milionów dolarów, a dzienny przychód oscyluje wokół 2 milionów dolarów.

Fenomen społeczny *Pokemon Go* – recepcja

Tendencją ostatnich lat jest wzrost znaczenia środowisk cyfrowych w różnych aspektach codzienności²². Cyfrowość staje się rzeczywistością, a rzeczywistość coraz mocniej osadzona jest w cyfrowości. Za pomocą wirtualnych platform możemy komunikować się z innymi użytkownikami (komunikacja zapośredniczona przez media). Jednym z najciekawszych interfejsów cyfrowych są gry komputerowe pozwalające na interakcję w zakresie fabuły gry, a niekiedy komunikację z innymi graczami. To właśnie element interakcji podejmowany w sposób celowy i wolny, opierający się na decyzjach jednostki stanowi podstawę budowania osobowości w świecie gry i poza nią²³.

Wpływ, jaki dana gra wywiera na psychikę gracza jest zależny od nadawanych treści, interfejsów komunikacji, innych graczy i przede wszystkim od sposobu odbierania tych czynników, czyli recepcji. Gry posiadają możliwość wpływania na postawy wobec innych graczy, kategoryzują (podział na drużyny *Pokemon Go!*), odnoszą się do aspektów związanych z emocjami, zachowaniami (istotny staje się także aspekt intelektualny).

Kwestia doboru formuły rozgrywki zamyka się w upodobaniach jednostek względem gier cyfrowych. Jednym z czynników angażujących w środowisko gry jest możliwość uczestniczenia w narracji i możliwość podejmowania decyzji wpływających na rzeczywistość gry²⁴. Kolejnym istotnym elementem wpływającym na recepcję i popularność danej gry jest możliwość komunikacji i interakcji z innymi graczami. W tym ujęciu platforma *Pokemon Go* jest wyjątkowa ze względu na swój społeczny charakter. Odbiór formuły rozgrywki wśród graczy zamyka się w pojęciu drużyn, czyli działań zespołowych. Zgodnie z opiniami użytkowników gra została stworzona, aby poznawać innych graczy w realnym świecie²⁵. Podstawowym zadaniem graczy jest zdobywanie określonych poziomów, Pokemonów czy odwiedzanie lokacji. Ele-

22 Noga H., *Wychowawcze aspekty rewolucji informatycznej*, Kraków 2008, s. 5.

23 Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000, s.137.

24 Noga H., *Wychowawcze aspekty "rewolucji informatycznej"*, Kraków 2008, s. 83-85.

25 Dubiel M., *Pokemon Go! Niezbędnik gracza*, Kraków 2016, s. 137.

mentem naddanym, ale równie istotnym jest kreowanie stosunków społecznych, nawiązywanie znajomości w gronie rówieśników i nie tylko.

Grupy użytkowników skupione w ramach określonych drużyn podejmują wspólną grę w przestrzeni miejskiej²⁶. Umożliwia to omawianie gry w czasie rzeczywistym i bez udziału aplikacji pośredniczących w komunikacji. Inne elementy gry związane ze światem cyfrowym *Pokemon Go* opierają się na kulturze związanej z kieszonkowymi stworkami. Jest to jeden z ważniejszych powodów popularności gry i motorycznej recepcji w opisywanej formule.

Teoria gier a interakcja i komunikacja na przykładzie gry *Pokemon Go*

Teoria gier zgodnie z definicją przedstawioną przez Johna McKinsey'a odnosi się do celowego działania racjonalnych jednostek w warunkach interakcji z innymi, różniącymi się swoimi celami, racjonalnymi jednostkami²⁷. Każdy z uczestników rozgrywki ma określony wpływ na jej przebieg, zwłaszcza w zakresie swojej postaci, jednak nie ma możliwości na zdominowanie całego przebiegu wydarzeń związanych z grą. W tej definicji bardzo istotnym słowem, które można uznać za kluczowe jest termin „interakcja”. Teoria gier zajmuje się analizą działania innych osób/graczy przeprowadzoną w wyniku czynności lub też działań innych uczestników rozgrywki²⁸. Interakcja to wzajemne oddziaływanie między podmiotami na podstawie otrzymywanych informacji. Jest to w dużej mierze oddziaływanie zbudowane na modelu akcji i reakcji z uwzględnieniem czynników takich jak wymiana informacyjna czy emocjonalna i feedback.

Teoria gier odnosi się do decyzji podejmowanych przez jednostki, które są przyczyną do zaistnienia określonego stanu społecznego wiążącego ze sobą określone konsekwencje dla jednostki, wywołującej określony stan jak i dla innych jednostek²⁹. Reasumując, teoria gier opisuje pewien schemat rzeczywistości społecznej w przypadku, gdy badacz opisz aktorów (graczy), ich cele, możliwe sposoby funkcjonowania w środowisku gry (dostępne w ramach algorytmów gry i interakcji z interfejsem gry), a także konsekwencje, które przynoszą określone działania. Przy omówieniu

26 Ibidem, s. 140.

27 McKinsey J. C., *Theory of Games*, New York 1952, s. 3.

28 Petersen T., *On the promise of game theory in sociology*, „Contemporary Sociology” 1994, nr 23 (1).

29 Haman J., *Gry wokół nas socjologia i teoria gier*, Warszawa 2014, s. 21-24.

tych aspektów teoria gier odpowiada na pytania: jak może przebiegać interakcja i komunikacja oraz jakim wynikiem może się zakończyć?

Opis *Pokemon Go* w ujęciu teorii gier

Gracze: najważniejszą grupą demograficzną są mężczyźni między 21 a 27 rokiem życia. Drugą grupą pod względem liczebności jest młodzież w wieku 10-14 lat³⁰.

Cele: Zebranie wszystkich dostępnych w rozgrywce Pokemonów, zebranie najsilniejszych Pokemonów, zdobycie jak największej ilości aren.

Możliwości interakcji: interakcja cyfrowa związana z arenami, czyli zajmowanie, przejmowanie i rywalizacja o lokacje, a także interakcja związana z Pokestopami (korzystanie z modułów wabiących). Interakcja realna to bezpośredni kontakt w otoczeniu określonych lokalizacji. Bardzo ważnym elementem w tym aspekcie interakcji jest przynależność do określonej drużyny (czerwoni, żółci, niebiescy lub też odpowiednio: team Instinct, Valor, Mystic).

Konsekwencje: Przejmowanie aren wiąże się ze zdobywaniem doświadczenia i waluty przynależnej do gry, a ponadto jest działaniem na rzecz swojej drużyny. Interakcja w ramach drużyny prowadzi często do komunikacji w świecie realnym (wspólne zdobywanie, przejmowanie jak i odbijanie aren). Korzystanie z modułów wabiących wiąże się zaś z przyciągnięciem graczy do określonej lokalizacji co prowadzi do interakcji i komunikacji bezpośrednio.

Wnioski: Interakcja między użytkownikami gry może przebiegać zarówno w świecie cyfrowym jak i realnym. Duże znaczenie dla formuły komunikacji ma przynależność do określonych drużyn przedstawionych w grze. Formuła interakcji i komunikacji będzie zależna od nadrzędnych celów określonych graczy (różni gracze wykazują różne priorytety, mogą zajmować się głównie kolekcjonowaniem Pokemonów bądź zdobywaniem aren lub też kompletowaniem możliwie najsilniejszego zestawu Pokemonów).

Wnioski

Gra *Pokemon Go* jest innowacyjną aplikacją opierającą się na koncepcji rozszerzonej rzeczywistości, która cieszy się rosnącą popularnością. Producent gry, Niantic Labs

30 Smith C., *75 incredible Pokemon Go Statistics (December 2016)*. Online <<http://expandedramblings.com/index.php/pokemon-go-statistics/>> [data dostępu: 26 grudnia 2016].

dokłada wszelkich starań, aby rozwijać swój produkt i stymulować zainteresowanie graczy. Obecnie przygotowywane funkcje to moduł wymiany Pokemonów między graczami, komunikator funkcjonujący wewnątrz gry, przygotowywana do wprowadzenia jest także druga generacja Pokemonów, która wzbogaci rozgrywkę o nowe 150 interaktywnych „stworków”. Wprowadzenie tych rozwiązań znacząco zmieni obecną specyfikację gry w świetle teorii gier i teorii komunikacji.

Badanie tytułów takich jak *Pokemon Go* jest istotne m.in. z punktu medioznawstwa, socjologii i psychologii. Wybrany tytuł wprowadza znaczące zmiany pod względem wykorzystywanych interfejsów komunikacji lub immersji sensorycznej. Świat rzeczywisty, na który zostaje nałożona siatka cyfrowa staje się polem gry.

Ze względu na niekwestionowany sukces medialny i finansowy, gra *Pokemon Go* może być określana mianem fenomenu społecznego. Inicjatywa związana z tą aplikacją, wprowadziła gry mobilne w nową erę komunikacji społecznej i interakcji, zmieniając podstawową formułę komunikacyjną gier zbudowaną na quasi-komunikacji medialnej na komunikację bezpośrednią typu *face to face*. *Pokemon Go* wyraźnie zaciera granice między grą a rzeczywistością – tym samym w większym stopniu korzysta z aspektów społecznych związanych z grami. Po pierwsze – w zakresie proponowanego podziału na drużyny, a po drugie – w formule wspomnianej komunikacji bezpośredniej i wspólnoty zainteresowań skupionej w określonej przestrzeni miejskiej.

BIBLIOGRAFIA

MONOGRAFIE

1. Babecki M., *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza efektywności, struktury, tematyzacji, funkcji*, Olsztyn 2016.
2. Braun-Gałkowska M., Ulfik I., *Zabawa w zabijanie*, Warszawa 2000.
3. Celiński P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.
4. Dittrich Y., *How to make sense of software. Interpretability as an issue for design*, Ronneby 1997.
5. Dovey J., Kenedy H., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.
6. Dubiel M., *Pokemon Go! Niezbędnik gracza*, Kraków 2016.
7. Fleischer M., *Teoria kultury i komunikacji*, tłum. M. Jaworowski, Wrocław 2002.

-
8. Graham S. D. M, *Software-sorted geographies*, Durham 2005.
 9. Haman J, *Gry wokół nas socjologia i teoria gier*, Warszawa 2014.
 10. McKinsey J. C., *Theory of Games*, New York 1952.
 11. Mileham R., *Powering up. Are computer games changing our lives?*, West Sussex 2008.
 12. Noga H., *Wychowawcze aspekty „rewolucji informatycznej”* Kraków 2008.

ARTYKUŁY

1. Dreunen J., *The aesthetic vocabulary of video games*, [w:] *Computer games as a sociocultural phenomenon. Games without frontiers war without Tears*, Jahn-Sudmann A. Stockmann R. (red.), New York 2008.
2. Petersen T, *On the promise of game theory in sociology*, „Contemporary Sociology” 1994, nr 23 (1).
3. Wiśniewski, R. M., *Pokemon Go złap je wszystkie na piechotę*, „Pixel” 2016, nr 8 (18).

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. Allan R. Has, *Pokemon Go peaked? The data say “Yes”*. Online <<https://www.surveymonkey.com/business/intelligence/peak-pokemon-go/>> [data dostępu: 26 grudnia 2016].
2. Barrat G, *Pokemon Go to remove Pokestops from Holocaust Museum and Hiroshima Memorial to be “respectful” of reality*. Online < <http://www.mirror.co.uk/tech/pokmon-go-remove-pokstops-holocaust-8537988>> [data dostępu: 26 grudnia 2016].
3. Dillet Romain, *Apple says Pokemon Go is the most downloaded app in a first week*. Online <<https://techcrunch.com/2016/07/22/apple-says-pokemon-go-is-the-most-downloaded-app-in-its-first-week-ever/>> [data dostępu 18 grudnia 2016].
4. Lynley M., *A brief history of Niantic labs, the makers of Pokemon Go*. Online <<https://techcrunch.com/gallery/a-brief-history-of-niantic-labs-the-makers-of-pokemon-go/slide/1/>> [data dostępu: 25 grudnia 2016].
5. Peterson A., *Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokemon here*. Online < https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/?utm_term=.bc3dda55ca8f> [data dostępu: 26 grudnia 2016]

-
6. Smith C, *75 incredible Pokemon Go Statistics (December 2016)*. Online <<http://expandedramblings.com/index.php/pokemon-go-statistics/>> [data dostępu: 26 grudnia 2016].
 7. The Official Pokemon Channel, *Pokemon Go Press Conference*. Online <<https://www.youtube.com/watch?v=tULX77BKLyY>> [data dostępu: 18 grudnia 2016].

Abstract

The dynamics of social-media phenomena (including mobile games) requires a proper diagnosis in the theoretical aspect and describes media treatments and their diversification. Mobile games present a certain set of characteristics, which in the case of the *Pokemon Go* application, they are extended and significantly changed.

Media interactivity, immersing sensory simulations and using basic technical interfaces are reorganized. *Pokemon Go* is a free city game that enters into the category of role-playing games that use augmented reality technology. The article describes the *Pokemon Go* game phenomenon, discussing it in the spirit of game theory presented by John McKinsey. In the work, aspects of interaction and communication are presented, which are written into the structure of the application being discussed. Moreover, algorithms and interfaces are presented that the *Pokemon Go* game runs on.

Keywords

Pokemon Go, games, communication, interaction, interface, Niantic, game theory

mgr Bartosz Pietrzyk — medioznawca, doktorant w zakładzie dziennikarstwa na Wydziale Politologii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.
e-mail: bartosz.pietrzyk@gmail.com

Agnieszka Kiejziewicz

Ucieczka do świata gry. Środowisko wirtualne w filmowych narracjach cyberpunkowych

Escaping to the game world. Virtual reality in cyberpunk films

Streszczenie

Niniejszy artykuł prezentuje sposoby ukazywania świata gry w zachodnich filmach cyberpunkowych oraz związki transgresji cielesnych bohaterów ze sposobem przedstawiania środowiska wirtualnego na ekranie. Pierwsza część artykułu stanowi zwięzłe przedstawienie założeń gatunku filmowego, jego poetyki i głównych tematów podejmowanych przez twórców. W kolejnych podrozdziałach autorka prezentuje dwa sposoby ukazywania świata gry: w formie animowanego „wnętrza komputera” oraz jako świata naśladowującego rzeczywistość. Odwołując się do wybranych obrazów filmowych (m.in.: *Kosiarz umysłów*, *TRON*, *Avalon* czy *eXistenZ*), analizie poddano przemiany świata gry w kolejnych okresach rozwoju cyberpunka, aby ostatecznie podsumować swoje rozważania konkluzją związaną z potrzebą poszukiwania gnostyckiego niematerialnego ciała, będącą cechą charakterystyczną cyberpunkowych „kowbojów konsoli”.

Słowa kluczowe

Cyberpunk, świat gry, wirtualna rzeczywistość, film, transgresje cielesne

Wstęp

Cyberpunk w ujęciu filmowym stał się jednocześnie ostatecznym produktem atmosfery lat 80. XX wieku, jak i gatunkiem o potencjale profetycznym, spekulującym nad kształtem świata „niedalekiej przyszłości”¹. Trafnego określenia cyberpunka, dającego się odnieść jednocześnie do projektów literackich i audiowizualnych dokonała Karen Collins. Badaczka zauważyła, że omawiany gatunek jest doskonałym produktem kultury konsumpcyjnej, łącząc w sobie sztukę niską i wysoką, jednakowo przetworzone przez mechanizmy makdonaldyzacji² przemysłu kulturowego, oferując widzowi poczucie odkrywania ważnych zagadnień egzystencjalnych w łatwo przyswajalnej, a nawet rozrywkowej formie³. W obliczu światowych kryzysów politycznych i niepokojów społecznych, takich jak widmo Zimnej Wojny czy pojawienie się w masowej świadomości zagrożenia wirusem HIV, a także coraz szerszego przenikania nowych technologii do życia codziennego, cyberpunk u swych początków stanowił doskonałe pole do spekulacji nad filozoficznym pytaniem o kształt świata przyszłości⁴.

Cyberpunk jako gatunek filmowy stanowi konglomerat wpływów kulturowych, audiowizualnych oraz literatury, zarówno tej stanowiącej jego bezpośredni pierwowzór, jak i bardziej odległych tematycznie powieści science fiction z lat 60. i 70. XX wieku⁵. Warto tutaj wspomnieć o dziełach Williama Gib-

1 Akcja filmów cyberpunkowych rozgrywa się zazwyczaj w niedookreślonej, ale również nie tak odległej jak w przypadku narracji science fiction, przyszłości. Czasami reżyser decyduje się na podanie umownej daty wydarzeń, co pozwala na podkreślenie skoku technologicznego nieodległego od momentu dziejowego, w którym znajduje się widz. Przykładami mogą stać się takie filmy jak np.: *Łowca androidów* (1982, Ridley Scott) oraz *Johnny mnenonic* (1995, Robert Longo), których wydarzenia fabularne rozgrywają się kolejno w 2019 oraz 2021 roku. Częściej jednak twórcy rezygnują z podania konkretnej daty, unikając tym samym dezaktualizacji obrazów filmowych. Taki zabieg został zastosowany m.in.: w filmie *Terminator* (1984) Jamesa Camerona.

2 Zob. Ritzer G., *Makdonaldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1997. Termin „makdonaldyzacja”, wprowadzony przez Georga Ritzera opisuje zjawisko przenikania standardów funkcjonowania sieci popularnych restauracji fast food (m.in.: kalkulatoryjności, efektywności i przewidywalności) do innych dziedzin życia w społeczeństwie postindustrialnym.

3 Collins K., *Dead Channel Surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music*, „Popular Music” 2005, nr 24, s. 168 - 169.

4 Zob. Kiejziewicz A., *Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego*, [w:] *80s Again! Monografia poświęcona latom 80. XX wieku*, Warszawa 2016, s. 201 - 219.

5 Lasek T., *Homo superior – człowiek i maszyna w literaturze i filmie nurtu cyberpunk*, [w:] *Człowiek-zwierzę, człowiek-maszyna*, red. A. Celińska, K. Fidler, Kraków 2005, s. 245.

sona, autora kanonicznego *Neuromancera*⁶, opowiadaniu *Cyberpunk*⁷ Bruce'a Bethke, od którego swoją nazwę otrzymał później cały gatunek, mistrzowskiej prozie Philipa K. Dicka⁸ oraz innych twórcach wymienionych w *Przedmowie do „Lustrzanek”*⁹, cyberpunkowym manifestie artystycznym¹⁰. Na ostateczny kształt założeń i estetyki gatunku wpłynęły także koncepcje z pogranicza filozofii, ekonomii i badań społecznych, proponowane przez Alvina Tofflera w *Trzeciej fali* (1984)¹¹ oraz Marschalla McLuhana w *Galaktyce Gutenberga* (1962)¹². Jak zauważył Mike Featherstone, teoria „globalnej wioski” McLuhana, rozumianej jako metafora zawłaszczenia ludzkiej percepcji przez wytwory technologiczne, stanowiące przedłużenie zmysłów jednostki, stała się zalążkiem późniejszych literackich oraz filmowych wizji cyberprzestrzeni¹³.

Wśród najważniejszych cech konstytuujących cyberpunk jako gatunek, warto wyróżnić przenikające się realia Miasta, Masy i Maszyny¹⁴. Filmowa metropolia, nazywana również dystopią, jest nieprzyjaznym miejscem podzielonym na strefy wpływów gangów, korporacji oraz subkultur. Zagubiony w chaotycznej przestrzeni, wypełnionej nieprzystającymi do siebie futurystycznymi perłami architektury i rozpadającymi się slumsami, bohater jest częścią Masy, czyli społeczeństwa masowego. Natomiast pod pojęciem Maszyny należy rozumieć zarówno wszechobecne komputery, jak i cyborgizację, cyberwszczepy oraz sztuczną inteligencję,

6 Gibson W., *Neuromancer*, Warszawa 1992.

7 Bethke B., *Cyberpunk*, „Amazing Science Fiction” 1983, nr 4/57, s. 94 – 105.

8 Philip K. Dick poza bogatym dorobkiem powieści z gatunku science fiction, które inspirowały „cyberpuków” ma na swoim koncie także utwór *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* (1968), zekranizowany w 1982 roku pod tytułem *Łowca androidów*.

9 Sterling B., *Przedmowa do „Lustrzanek”*, tłum. E. Frelik, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1/17, s. 115. Sterling jako źródła inspiracji dla twórców cyberpunkowych przywołuje m.in.: Thomasa Pynchona, Williama Burroughsa, Aldousa Huxleya, Georga Orwella, Dashiella Hammeta oraz Raymonda Chandlera.

10 Zob. Kiejziewicz A. op. cit., s. 202 – 207.

11 Toffler A., *Trzecia fala*, Poznań 2006.

Główną myślą autora, inspirującą twórców cyberpunkowych i zawartą w przywołanej publikacji było przeświadczenie, że rewolucja techniczna i postępująca technicyzacja życia codziennego wymykają się spod kontroli, powodując decentralizację społeczeństwa.

12 McLuhan M., *Galaktyka Gutenberga*, Warszawa 1975.

13 Featherstone M., *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londyn 1996, s. 34.

14 Lasek T., op. cit., s. 247. Koncepcja trzech „M” została stworzona przez polskiego twórcę awangardowego – Tadeusza Peipera i zaprezentowana na odczycie w 1924 roku, aby potem ponownie zyskać popularność w latach 80. XX wieku.

stanowiące najważniejsze elementy rozpoznawcze cyberpunkowych wizji. Poetyka omawianego gatunku skupia się na trzech tematach podejmowanych przez twórców: problematyce postindustrializmu, postnacionalizmu oraz posthumanizmu¹⁵. Ostatnia z przywołanych kategorii jest najsilniej związana ze sposobami przedstawienia cyberprzestrzeni i interakcji zachodzącej między jednostką a światem wirtualnym.

Cyberpunk jest gatunkiem wielopłaszczyznowym, w swoich założeniach oferującym różne perspektywy interpretacyjne wydarzeń fabularnych. Dlatego też głównym celem niniejszego artykułu będzie skupienie się na filmowych wizerunkach cyberprzestrzeni, z naciskiem na wykreowane przez twórców cyberpunkowe światy gry, stanowiące miejsce ucieczki bohaterów z dystopijnego świata materialnego. Analizując ewolucję światów gry w wybranych filmach zachodnich, dających się zaklasyfikować w ramach opisywanego gatunku, zamierzam podkreślić znaczenie światów niematerialnych dla protagonistów oraz przedstawić powiązania zachodzące między sposobem ukazania „wnętrza komputera” a motywem transgresji cielesnej bohaterów.

Świat gry jako miejsce ucieczki

Filmowe reprezentacje cyberprzestrzeni w obrazach omawianego gatunku można podzielić na trzy kategorie, różniące się funkcją, jaką mają spełniać w toku wydarzeń fabularnych. Cyberprzestrzeń może być ukazana jako „świat wewnątrz komputera”, czyli mieszanka wirujących formuł matematycznych, kodu programistycznego i wyobrażeń architektury sieciowej, do których wnika bohater, aby wykonać zleczone zadanie. Środowisko wirtualne może pełnić również rolę symulacji lub halucynacji, przypominając bardziej świat rzeczywisty niż przestrzeń niematerialną, jak to ma miejsce w filmie *Dziwne dni* (1995) Kathryn Bigelow¹⁶. Ostatnią wizją cyberprzestrzeni, proponowaną przez twórców jest świat gry, stanowiący dla bohatera jednocześnie pokusę ucieczki w wirtualną rozgrywkę, jak i przekleństwo niemożności wyrwania się z miejsca oferującego nieustanną stymulację zmysłów.

Wniknięcie do niematerialnego świata oferuje protagoniście możliwość przekroczenia bariery cielesności, co z kolei wiąże się z porzuceniem niedoskonałego, nieprzystającego do nowych czasów, ciała. Warto tutaj wspomnieć

15 Kamrowska A., *Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2006, praca doktorska (wydruk komputerowy).

16 *Dziwne dni* (*Strange Days*, 1995), reż. Kathryn Bigelow.

o samym sposobie przeniesienia się do cyberrzeczywistości. Wstępując do niematerialnego uniwersum z pomocą różnorodnych kontrolerów, sprzętu komputerowego oraz konsoli, bohater, dzięki zaawansowanej technologii, odcina się od bodźców zewnętrznych i doznaje uczucia całkowitego zespolenia z maszyną. W tym wypadku, szczególnie pociągającą dla protagonistów właściwością cyberświata, a zwłaszcza jego formuły odwołującej się do założeń gier komputerowych, jest poczucie kontroli nad rzeczywistością, czego nie doświadcza on w środowisku dystopii. Jak zauważyła Agnieszka Myszala w swoim artykule *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, wkraczając do Sieci bohater porzuca trzy bariery, ograniczające jego dążenia w świecie rzeczywistym¹⁷. Poza wspomnianym wcześniej, ciałem i opresyjnym światem zewnętrznym autorka wspomina jeszcze o diable, który jest w tym przypadku metaforą dualistycznego rozumienia świata przez pryzmat kategorii dobra i zła¹⁸. Wyzwolenie się bohatera z poczucia winy, ograniczeń moralnych i oczekiwań społecznych, czyli pokonanie bariery „diabła” powoduje, że może się on skupić na niepohamowanym dążeniu do celu, jakim jest samodoskonalenie. Poszukując archetypów cyberpunkowego protagonisty w literaturze, można zauważyć, że „kowboj konsoli”¹⁹ jest nikim innym jak kolejnym wcieleniem bohatera faustycznego. Jego dążenia do zyskania kolejnych punktów, poziomów czy wykonania zlecenia za wszelką cenę przypominają działania bohatera opisanego przez Goethego. Co istotne, zaangażowanie cyberpunkowego protagonisty w poszerzanie wachlarza swoich umiejętności przypominają także zaangażowanie graczy, oddających się rozrywce na wczesnych automatach do gier pod koniec lat 70. XX wieku. Zarówno ich reakcje, emocjonalne przeżywanie rozgrywki, jak i same interfejsy graficzne automatów, inspirowały wczesnych twórców cyberpunkowych, odwiedzających salony rozrywki²⁰.

Od momentu pierwszego przedstawienia świata gry na ekranie, co miało miejsce w filmie *TRON* (1982)²¹ Stevena Lisbergera, sposób ukazania i znaczenie wir-

17 Myszala A., *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, „Magazyn sztuki” 1998, nr 1/17, s. 54–79.

18 Ibidem, s. 66.

19 Zob. Kiejziewicz A., op. cit., s. 210 – 213. Pojęcie „kowboj konsoli” po raz pierwszy pojawiło się *Trylogii Ciągu* (1984 – 1988) Williama Gibsona. Autor określił w ten sposób Bobby’ego Newmarka, zanurzonego w cyberświecie hakera, dla którego konsola stała się metaforyczną bronią, podkreślającą jego status i umożliwiającą zyskiwanie wpływów w Sieci.

20 Kamrowska A., op. cit., s. 173. Autorka wspomina m.in. o Williamie Gibsonie, który czerpał inspirację z obserwacji środowiska graczy.

21 *TRON* (1982), reż. Steven Lisberger.

tualnej rozgrywki podlegają nieustannym przemianom, a jedynymi ograniczeniami w kreacji kolejnych sieciowych uniwersów wydają się być tylko wyobrażenia ich twórców oraz dostęp do najnowszych efektów specjalnych. Jednakże, pomimo coraz większego zaawansowania technik cyfrowych, a co za tym idzie, łatwości wykreowania atrakcyjnego wizualnie środowiska sieciowego, sam świat „wewnątrz komputera” jest konsekwentnie ukazywany na dwa sposoby. Z jednej strony cyberrzeczywistość występuje na ekranie jako animowane, barwne środowisko gry, nawiązujące do prostych interfejsów graficznych pierwszych gier. Z drugiej strony, co można zaobserwować w produkcjach powstających po 1995 roku, świat gry coraz częściej naśladuje rzeczywistość, zniekształconą przez futurystyczne anomalie, związane z funkcjonowaniem środowiska przedstawianej rozgrywki.

Animowane światy gry

Wspomniany wcześniej *TRON* Lisbergera odwoływał się do pierwszego z przywołanych wcześniej sposobów przedstawiania, zabierając widza w edukacyjną podróż przez cyberświat, by razem z Kevinem Flynnem (Jeff Bridges) nie tylko pokonać apodyktyczny Program Główny, ale również zrozumieć procesy zachodzące wewnątrz komputera. W obrazie amerykańskiego reżysera protagonista zostaje „zdematerializowany” i przeniesiony do środowiska rządzącego się zasadami podobnymi do współczesnych korporacji, gdzie poszczególne programy, posiadające cechy ludzkie, z oddaniem wykonują powierzone im zadania. Sam animowany świat „wewnątrz komputera” przypomina skrzącą się neonami, wygenerowaną cyfrowo, futurystyczną metropolię²². Reżyser wprowadza również aspekt metafizyczny cyberświata, przypisując programom wiarę w swoich twórców – użytkowników. Gdy jeden z programów dowiaduje się, że Flynn pochodzi ze świata zewnętrznego, traktuje jego obecność podobnie jak człowiek potraktowałby manifestację sacrum w świecie realnym. Uniwersum cyberprzestrzeni może więc w tym przypadku stanowić część wizji cyberpunkowej dystopii oraz alternatywę dla rzeczywistości. Co istotne, dla Flynnego świat wirtualny pełni także funkcję raju i miejsca ucieczki od rzeczywistości. Protagonista, pomimo posiadania własnego salonu gier i ustabilizowanego życia, nie potrafi odnaleźć się w realnym świecie. Programowanie jest jego pasją i tylko podczas włamywania się do

22 Kiejziewicz A., op. cit., s. 208 – 209.

Sieci czuje się spełniony i szczęśliwy. Na uwagę zasługuje również sposób przedstawienia wirtualnej rozgrywki w filmie Lisbergera. Sposobem na odniesienie sukcesu w *TRONIE* jest zwycięstwo w jednej z dwóch gier: wyścigach na przypominających motocykle, masywnych, dwukołowych pojazdach (*light cycles*) lub potyczce dwóch zawodników, odbijających świetlistą kulę za pomocą przypominających ogromne bumerangi nakładek na ręce (*ring game*). Druga z wymienionych rozgrywek była inspirowana dwuwymiarową grą *Pong*²³. Sposób ukazania rozgrywki przez reżysera nie tylko wpłynął na wizję późniejszych cyberpunkowych reżyserów, ale również zainspirował twórców gier, a samo uniwersum filmu rozrosło się do kilkunastu tytułów²⁴. Poprawione graficznie wersje *light cycles* i *ring game* pojawiły się także w sequele produkcji, zatytułowanym *Tron: Dziedzictwo* (2010)²⁵. Jednak jak zauważa Ethan Alter, przyjęcie uładzonej, sterylnej estetyki przedstawienia cyberświata oraz zamiana, obecnie kultowych, kostiumów bohaterów filmu z 1982 roku na obcisłe, połyskujące lateksem, modne stroje, powoduje utratę unikalnego, surowego klimatu wizji Lisbergera²⁶.

W latach 80. XX wieku motyw gry pojawił się na ekranie także w produkcjach takich jak: *Gry wojenne* (1983)²⁷, *Ostatni gwiazdny wojownik* (1984)²⁸ czy *Czarodziej* (1989)²⁹, stając się elementem familijnego kina nowej przygody. Jednakże, pomimo ukazania świata gier i interfejsów nawiązujących do będących u szczytu popularności automatów, przywołane produkcje nie spełniają założeń cyberpunka, czerpiąc jedynie z warstwy estetycznej gatunku. Realizujące założenia gatunkowe pomysły na przedstawienie cyberświata powróciły natomiast wraz z obrazem *Kosiarz umysłów* (1992)³⁰ Brett Leonarda. Przestrzeń wirtualna w filmie Amerykanina pojawia się jako symulacja doświadczenia innego, niemate-

23 Atari (1972). *Pong*. [gra na automaty]. Atari, USA.

24 Weiss B., *Classic Home Video Games, 1972-1984: A Complete Reference Guide*, Jefferson 2012, s. 238 – 239. Wśród pierwszych gier, które pojawiły się wkrótce po sukcesie filmu warto wymienić produkcje takie jak: *Tron Deadly Discs* (1982), *Tron Maze-A-Tron* (1982) oraz *Tron Solar Sailer* (1983).

25 *Tron: Dziedzictwo* (*TRON: Legacy*, 2010), reż. Joseph Kosinski.

26 Alter E., *Tron 1982*, [w:] *Film Firsts: The 25 Movies That Created Contemporary American Cinema*, Santa Barbara 2014, s. 39 – 40.

27 *Gry wojenne* (*War Games*, 1983), reż. John Badham.

28 *Ostatni gwiazdny wojownik* (*The Last Starfighter*, 1984), reż. Nick Castle.

29 *Czarodziej* (*The Wizard*, 1989), reż. Todd Holland.

30 *Kosiarz umysłów* (*The Lawnmower Man*, 1992), reż. Brett Leonard.

rialnego ciała, czyli symstym³¹. Główni bohaterowie *Kosiarza* – doktor Lawrence Angelo (Pierce Brosnan) oraz niepełnosprawny umysłowo ogrodnik, Jobe Smith (Jeff Fahey), wstępują do świata gier za pomocą stymulatora procesów mózgowych, nad którym pracuje Angelo. Doktor testuje swój wynalazek na niewinnym Jobie, zmieniającym się pod wpływem kolejnych podróży do cyberświata w geniusza nawigacji po wnętrzu systemu. Istotą filmu Leonarda jest nie tylko ukazanie cyberpunkowego bohatera poszukującego wiedzy za wszelką cenę (zarówno Angelo, który poświęca życie prywatne, jak i Jobe niezdający sobie sprawy z zagrożenia pozostaniem w systemie na zawsze), ale również wykreowanie nowego sposobu ukazania świata gry. Reżyser jasno zarysowuje granicę między realnością a wirtualną kreacją, aby całkowicie przejść do cyberświata, bohaterowie muszą skorzystać z przypominającego żyroskop urządzenia, do którego przypinają swoje ciała³². Gry, które stanowią dla bohaterów jednocześnie rozrywkę i bodziec pozwalający doskonalić umysły, stanowią połączenie wielu znanych w 1992 roku formatów, m.in.: strzelanek, wyścigów czy gier zręcznościowych. Znane z *Kosiarza*, dynamicznie zmieniające się wirtualne pejzaże wypełnione wirującymi kształtami, powróciły później pod postacią wizji internetu przyszłości, ukazanej w *Johnnym mnemonicu* (1995) Roberta Longo. Nowością u Leonarda jest także wprowadzenie awatarów bohaterów, które w wirtualnej rzeczywistości przechodzą modyfikacje wyglądu, aby dopasować swoją funkcjonalność do wybranej gry. Jak pisze Derek Burrill, istotą filmu Leonarda było również podjęcie dyskursu na temat teleprezencji, czyli problematyki przebywania ciała bohatera w dwóch miejscach jednocześnie³³, która powracała w późniejszych obrazach cyberpunkowych.

Świat gry naśladowujący rzeczywistość

Światy gry naśladowujące rzeczywistość, czyli takie, w których bohater po wnikięciu do cyberrzeczywistości dostaje się do miejsca doskonale odzwierciedlającego znany mu świat, pojawiły się w kinie cyberpunkowym pod koniec lat 90. XX wieku.

31 Radkiewicz M., *Gender w humanistyce*, Kraków 2001, s. 119.

32 Burrill D., *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*, Nowy Jork 2008, s. 95.

33 Ibidem, s. 95 – 97.

Uniwersa pozbawione znanych z wcześniej przywołanych produkcji, animacji i odwołań do estetyki pierwszych gier, rządzą się swoimi zasadami, których protagonista musi przestrzegać, aby zwyciężyć w wirtualnej rozgrywce. Warto podkreślić, że elementami odróżniającymi światy gry od rzeczywistości są zazwyczaj wynaturzone artefakty (na przykład broń), wydarzenia przeczące regułom fizyki lub inne postacie, charakteryzujące się niecodziennym wyglądem, deformacjami czy umiejętnościami.

Przykładem takiej wizji świata gry może być kreacja zaproponowana przez Davida Cronenberga w filmie *eXistenZ* (1999)³⁴. W poruszającym tematykę posthumanizmu obrazie główny bohater, Ted Pikul (Jude Law), bierze udział w testowaniu „gry przyszłości”, tytułowej *eXistenZ*, której działanie opiera się o wykorzystanie organicznej, podłączonej do ciała użytkownika, konsoli. Stopniowo, wraz z zagłębianiem się w wirtualnym świecie i ze wzrostem realizmu halucynacji, protagonista ma problem z odróżnieniem wydarzeń rzeczywistych, od tych rozgrywających się w uniwersum gry. W pamięć zapada scena, w której bohater zostaje poddany operacji wszczepienia do rdzenia kręgowego „gniazda sieciowego”, umożliwiającego zespolenie ciała gracza z biomechaniczną konsolą. Dzięki uzyskanemu „cyberwszczepowi” Pikul może w pełni zagłębić się w wirtualnym świecie, gdzie korzystając z organicznych, przypominających zlepki kości i masy mięśniowej broni zмага się z wyznaczonymi mu, niczym w grze komputerowej, zadaniami. Testowanie produktu, początkowo wydające się niewinną rozrywką, przeradza się w walkę o przetrwanie. Poprzez zespolenie z wirtualnym światem bohater staje się postacią w nowatorskiej grze, przez co musi zmierzyć się z dojmującym uczuciem dehumanizacji w obliczu zmiany paradygmatu postrzegania swego ciała, które staje się tylko wymienną częścią, urządzeniem peryferyjnym służącym jako narzędzie do rozgrywki.

Inny obraz świata gry, w tym przypadku przypominający rzeczywiste miasto w stanie niekończących się działań wojennych, można odnaleźć w polsko-japońskiej koprodukcji *Avalon* (2001)³⁵ w reżyserii Mamoru Oshii, autora kultowego, cyberpunkowego *Ducha w pancerzu* (1995)³⁶. Obraz łączy w sobie atmosferę, ikonografię i tematykę wcześniejszych filmów cyberpunkowych, jednocześnie wprowadzając do kinematografii japońskiej, znaną z filmów zachodnich,

34 *eXistenZ* (1999), reż. David Cronenberg.

35 *Avalon* (2001), reż. Mamoru Oshii.

36 *Duch w pancerzu* (*Ghost in the Shell*, 1995), reż. Mamoru Oshii.

tematykę wirtualnego świata gry³⁷. Cyberswiat przedstawiony przez Oshii stanowi połączenie założeń gier RPG oraz FPS. Główna bohaterka filmu, Ash (Małgorzata Foremniak), której życie jest zdeterminowane przez potrzebę uczestnictwa w wirtualnej rozrywce, odkrywa, że gra ma również swoje ciemne strony. Motyw podróży protagonistki w głąb wirtualnego świata posłużył japońskiemu reżyserowi jako pretekst do ukazania problemów współczesnego uzależnienia od technologii³⁸. W warstwie technicznej filmu można zauważyć nawiązania do *Matrixa* (1999) sióstr Wachowskich, głównie poprzez wykorzystanie efektów spowolnienia i zatrzymania ruchów postaci, co jest widoczne w scenach walk³⁹. Jak zauważa Steven T. Brown, w *Avalonie* następuje również zatarcie granicy pomiędzy animacją i filmem live-action, co stanowi kolejne nawiązanie do amerykańskiej superprodukcji⁴⁰. Użycie techniki CGI pozwoliło na wykreowanie atrakcyjnego wizualnie świata wirtualnego oraz płynne przejścia pomiędzy dystopijnym otoczeniem świata rzeczywistego bohaterów a planszą gry wojennej⁴¹.

Zakończenie: ucieczka poprzez zespolenie

Motyw wejścia do świata rozrywki przez bohatera filmu pojawia się również w obrazach spoza opisywanego gatunku. Opresyjne gry (społeczne i wojenne), wykorzystujące ludzkie ciała jako perwersyjne, kontrolowane przez zewnętrznych miłośników wirtualnego świata, awatary można odnaleźć w produkcji *Gamer* (2009)⁴². Natomiast odwrócenie cyberpunkowego porządku, co objawia się pod postacią przeniknięcia postaci z gier do świata rzeczywistego, proponują twórcy familijnego obrazu *Pixele* (2015)⁴³.

Jednakże, pomimo możliwości przywołania jeszcze wielu innych przykładów obecności świata gry w obrazach filmowych, także spoza zachodniego kręgu kulturowego, tylko w cyberpunku wirtualna rzeczywistość służy bohaterom jako miejsce

37 Brown S. T., *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Nowy Jork 2010, s. 132. W swojej publikacji autor wyczerpująco opisuje i analizuje przywołany film Oshii.

38 Ibidem, s. 133.

39 Ibidem, s. 135.

40 Ibidem, s. 134.

41 Ibidem, s. 135.

42 *Gamer* (2009), reż. Mark Neveldine, Brian Taylor.

43 *Pixele* (Pixels, 2015), reż. Chris Columbus.

ucieczki przed dystopijną realnością. Podejmując tematykę posthumanizmu, reżyserzy prezentują wspomnianą ucieczkę jako wynik zespolenia z maszyną w poszukiwaniu doświadczenia wirtualnego ciała, poczucia mocy i stanu, w którym człowiek staje się częścią zestawu komputerowego, przez co nie podlega uciążliwym procesom fizjologicznym. Jak zauważa filozof – Slavoj Žižek, potrzeba wniknięcia do cyberprzestrzeni może wiązać się z gnostycką tęsknotą za niematerialnym ciałem astralnym⁴⁴, a sam moment przejścia będzie w tym przypadku utożsamianym z doświadczaniem religijnego *tremendum*⁴⁵. Nowy rodzaj istnienia, pozbawiony ograniczeń czasowych i przestrzennych, jednocześnie zaspakajający marzenie o wiecznej rozrywce, zdobywaniu oraz kolekcjonowaniu doświadczeń, stanowi powód, dla którego bohaterowie filmów cyberpunkowych podejmują ucieczkę do wirtualnego świata gry.

BIBLIOGRAFIA

1. Alter E., *Tron 1982*, [w:] *Film Firsts: The 25 Movies That Created Contemporary American Cinema*, Santa Barbara 2014, s. 38-46.
2. Bethke B., *Cyberpunk*, „Amazing Science Fiction” 1983, nr 4/57, s. 94-105.
3. Brown S. T., *Tokyo Cyberpunk. Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Nowy Jork 2010.
4. Burrill D., *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*, Nowy Jork 2008.
5. Collins K., *Dead Channel Surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music*, „Popular Music” 2005, nr 24, s. 165-178.
6. Featherstone M., *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londyn 1996.
7. Kamrowska A., *Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu*, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2006, praca doktorska (wydruk komputerowy).
8. Kiejziewicz A., *Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako*

44 S. Žižek, *Prosimy bez seksu, jesteście cyfrowi*, [w:] idem., *O wierze*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008, s. 107 – 108.

45 Kiejziewicz A., op. cit., s. 210 – 213.

-
- okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego, [w:] 80s Again! Monografia poświęcona latom 80. XX wieku, Warszawa 2016, s. 201-219.*
9. Lasek T., *Homo superior – człowiek i maszyna w literaturze i filmie nurtu cyberpunk*, [w:] *Człowiek-zwierzę, człowiek- maszyna*, red. A. Celińska, K. Fidler, Kraków 2005, s. 245 – 254.
 10. Mazurkiewicz A., *Z problematyki cyberpunku: literatura – sztuka – kultura*, Łódź 2014.
 11. McLuhan M., *Galaktyka Gutenberga*, Warszawa 1975.
 12. Myszala A., *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, „Magazyn sztuki” 1998, nr 1/17, s. 54-79.
 13. Radkiewicz M., *Gender w humanistyce*, Kraków 2001.
 14. Ritzer G., *Makdonaldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1997.
 15. Sterling B., *Przedmowa do „Lustrzanek”*, tłum. E. Frelik, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1/17, s. 115-119.
 16. Toffler A., *Trzecia fala*, Poznań 2006.
 17. Weiss B., *Classic Home Video Games, 1972-1984: A Complete Reference Guide*, Jefferson 2012.
 18. Žižek S., *Prosimy bez seksu, jesteśmy cyfrowi*, [w:] idem., *O wierze*, Warszawa 2008.

Abstract

The presented article revolves around the ways of presenting the game world in Western cyberpunk films and explores the connections between the characters' body transgressions and the directors' visions of virtual reality. The first part of this article summarizes the objectives, poetics and main topics of the cyberpunk genre. Furthermore, the author presents two ways of depicting the game world: as an animated universe „within the computer” and as a world pretending to be the reality (in terms of visual presentation). Using the examples of the chosen pictures (such as *The Lawnmower Man*, *TRON*, *Avalon* or *eXistenZ*), the author analyses the ways of presenting the game world in different cinematic periods. Eventually, she sums up with the conclusion that the cyberpunk protagonists („console cowboys”) on the screen share the need of searching for gnostic, non-material bodies.

Keywords

Cyberpunk, the game world, virtual reality, film, body transgressions

mgr Agnieszka Kiejziewicz — doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych na Uniwersytecie Jagiellońskim. Jej zainteresowania naukowe oscylują wokół filmu japońskiego i innych sztuk audiowizualnych na gruncie Kraju Kwitnącej Wiśni.
email: agnes.kiejziewicz@gmail.com

Damian Laskowski

Moralność w grach wideo

Morality in video games

Streszczenie

Artykuł omawia zagadnienie moralności w grach. Ważna jest tutaj immersja, którą zapewniają gry. Dzięki niej decyzje moralne są podejmowane przez graczy, a nie jak w przypadku telewizji i książek, odbiorca pełni funkcje biernego obserwatora. Dzięki temu gracz utożsamia się z kierowaną przez niego postacią, co pozwala odczuwać satysfakcję jak i poczucie winy za podjęte w wirtualnym świecie decyzje moralne.

Należy jednak pamiętać, że nie każda decyzja jest decyzją w sensie moralnym i nie każda gra posiada czynniki, które pobudzają graczy do rozważań moralnych. Samo pobudzenie odbiorcy do ustosunkowania się do zastanej w świecie gry sytuacji – zmusza go do podjęcia decyzji o charakterze aksjologicznym, z którą prawdopodobnie nie miałby styczności w realnym świecie.

Gry pozwalają doświadczać problemów moralnych w specyficzny dla siebie sposób, który pomaga, co pragnę przedstawić w powyższej pracy, w kształtowaniu moralności osoby grającej.

Słowa kluczowe

moralność, tożsamość wirtualna, świat wirtualny, wartościowanie moralne, immersja

Wstęp

Zagadnienie moralności w grach wideo jest bardzo interesujące, gdyż coraz więcej osób gra w gry czy to na konsolach podpiętych do telewizorów, czy na swoich telefonach. Rozwój technologii pozwolił na łatwy dostęp do wielu ciekawych produkcji, poczynając od prostych gier logicznych aż do skomplikowanych gier fabularnych, wymagających wiele godzin na ich ukończenie. Coraz częściej niektórzy twórcy starają się w swoich produkcjach poruszać zagadnienia o charakterze moralnym. Prowadzi to do zetknięcia się moralności grających z moralnością zaprezentowaną w grze i to właśnie zagadnienie pragnę omówić w poniższym artykule.

Zanim przejdę do meritum, rozpocznę od definicji ‘moralności’ w moim rozumieniu. Pojęcie ‘moralności’ traktuję za ściśle związane z byciem odpowiedzialnym moralnie za jakieś działanie – odpowiedzialność ta jest, w najprostszym rozumieniu, zasługiwaniem na pochwałę lub naganę za wykonanie jakiegoś działania w sposób wolny¹. Wynika to z przyjętych przez człowieka zasad i ocen, którymi kierujemy się w życiu. Jest to uwarunkowane jak można zauważyć u św. Tomasza z Akwinu, tym że: „człowiek w swym działaniu kieruje się uprzednim rozeznaniem umysłowym, dzięki któremu dostrzega bogatą paletę wartości. Żadne z nich nie pociągają za sobą konieczności ich akceptacji, dlatego niezbędny jest wybór jako akt wolnej woli człowieka”².

Wybór, którego dokonamy jest oceniany z punktu widzenia systemu wartości posiadanego przez człowieka jako dobry lub zły, chyba że jest to wybór nienacechowany moralnie – określamy go wtedy jako moralnie neutralny. Do tych rodzajów wyborów możemy zaliczyć decyzje o płci i wyglądzie postaci, którą będziemy kierować. Jeszcze innym rodzajem wyborów, których nie możemy nazwać moralnymi jest wybranie klasy naszego bohatera³.

Jednakże wybory, o których mówił Akwinata dotyczyły świata realnego, w którym rodzimy się, żyjemy i umieramy. Świat gier wideo jest określany, przez osoby zajmujące się tym zagadnieniem⁴ jako świat wirtualny, nierealny, stworzony według

1 Gajewski K., *Odpowiedzialność moralna i posłuszeństwo*, <<http://tinyurl.com/j8f3uuu>> [data dostępu: 30 grudnia 2016].

2 Kowalczyk S., *Filozofia wolności*, RW KUL, Lublin 1999, s. 48.

3 Na taki rodzaj wyborów pozwalają nam między innymi gry z gatunku RPG (*Role Playing Game*).

4 Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*. Poznań 2012, s. 102 - 114.

zamysłu autorów i rządzący się ustalonymi przez nich prawami. Dlatego powinniśmy rozróżnić te dwa światy i moralności, które w nich występują.

Wybory moralne, które podejmujemy w prawdziwym świecie możemy oceniać z punktu widzenia swojej moralności. Jeśli ktoś uważa, że znęcanie się nad innymi jest złe i nie należy tak postępować, nie praktykuje takich działań na innych ludziach. Podobnie jest z zabijaniem, kradzieżą jak i z pomaganiem potrzebującym. Jako ludzie posiadamy system wartościowania, którym kierujemy się w życiu. Każde złamanie bądź naruszenie którejkolwiek z tych zasad wywołuje w nas dezaprobatę dla osoby, która tak postąpiła. Jeżeli tak uczyniliśmy, pojawia się poczucie winy lub żalu. Podobnie grając w gry, powinniśmy kierować się naszymi zasadami. Jednakże jak łatwo zauważyć, zabicie postaci w świecie gry nie może być oceniane moralnie z punktu widzenia naszego świata, gdyż jest to świat fikcyjny. Próby nazywania kogoś „złym człowiekiem” na podstawie tego, iż np. rozjeżdża przechodniów w *GTA V* (Rockstar Games, 2013)⁵ nie mają sensu. Z punktu widzenia naszej rzeczywistości, nikomu nie robi on nic złego. Te postaci są tylko... linijkami kodu, fikcją, która poprzez rozwój technologii stara się wyglądać coraz bardziej realnie, ale nadal pozostaje w fikcyjnym świecie. Dlatego jeżeli chcemy oceniać akty, których dokonuje gracz, to tylko poprzez uwzględnienie ich wartości w świecie gry.

Mianowicie, niektóre produkcje starają się wartościować działania gracza jako dobre bądź złe za pomocą systemu oceniania wewnątrz gry. Na przykład w grach z serii *Fable* (Microsoft Game Studios, 2004)⁶ nasze wybory wpływają na wygląd postaci⁷. Jeżeli będziemy zabijać kupców, okradać domy i mordować niewinnych, nasz bohater zacznie przypominać potwora. Wyrosną mu rogi, skóra stanie się zrogowaciała, a oczy zmienią kolor na czerwony. Jeśli zechcemy przestrzegać zasad akceptowanych przez wirtualne społeczeństwo Albionu, nasza postać z wyglądu zacznie przypominać anioła. Co prawda nie zyskamy skrzydeł, ale nad naszą głową pojawi się aureola. Decyzje, które podejmujemy, wpływają również na stosunek postaci niezależnych do naszego protagonisty. Gdy posiadamy dobre usposobienie, zwracają się do nas z szacunkiem i rozmawiają o naszych bohaterskich czynach. Złe działania, prowadzą zaś do przeciwnego zachowania mieszkańców. Rozmawiają o naszych ha-

5 Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V* [gra wieloplatformowa]. Rockstar Games, USA.

6 Lionhead Studios (2004). *Fable* [gra wieloplatformowa]. Microsoft Game Studios, USA.

7 Zagal J., *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. Online: <<http://tinyurl.com/jso723k>> [data dostępu: 30 grudnia 2016].

niebnych uczynkach, uciekają, gdy tylko się do nich zbliżamy bądź zwracają się do bohatera w niezbyt życzliwy sposób.

System wartości w *Fable* jest oparty na powszechnie przyjętych w społeczeństwie⁸ normach zachowań i każdy powinien wiedzieć, jakie czyny są określane jako dobre a jakie są naganne. W naszym społeczeństwie zabijanie, kradzież, kłamstwo i zdrady są zachowaniami o pejoratywnym charakterze, a osoby, które się dopuszczają takich zachowań są piętnowane i karane. Podobnie jest w *Fable* – którymkolwiek systemem wartości będziemy się kierować, i tak z fabularnego punktu widzenia będziemy dążyć do ocalenia świata przed tym złym. Można odwołać się tutaj do myśli Marka Adamca, a mianowicie: „(...) w rzeczywistości gry komputerowe odwołują się do jednego z podstawowych archetypów naszej kultury: do walki dobra ze złem, bez względu na to, w jakie monstrum nie wcieliłby się gracz, zawsze będzie po stronie dobra”⁹. Gracz może wcielić się w drania lub bohatera, który ratuje świat, ale niezależnie od podjętych decyzji moralnych, na końcu historii okaże się tym, który go uratował. Twórcy decydują się na taki rodzaj narracji, aby dać graczowi możliwość decydowania – jakim z punktu widzenia moralności będzie bohaterem, narzucając mu jednak to, że musi być tym, który ocali wirtualny świat.

Takie wartościowanie czynów, których dokonuje kierowana przez gracza postać i ich wpływ na samego grającego wynika z immersji, którą zapewniają nam gry. W przeciwieństwie do telewizji i książek to my możemy wpływać na świat gry. Oglądając film lub czytając książkę, możemy potępiać albo pochwalać decyzje podjęte przez naszego bohatera, ustosunkować się do nich z uwzględnieniem przyjmowanych przez nas norm i zasad moralnych, co może prowadzić do rozważań u odbiorców. Niektóre filmy i książki starają się wywołać katharsis u widzów, coś im uświadomić. Na przykład filmy wojenne starają się ukazać okrucieństwo wojny – to jak sprawia ból i niszczy wszystko, co ludzie kochają. Dziełami poruszającymi takie kwestie są m.in.: *Pianista*¹⁰ Romana Polańskiego i *Chłopiec w pasiastej piżamie*¹¹. Te filmy pokazują nam wojnę i ludzi zmuszonych żyć w tych trudnych czasach, nie zawsze podejmując decyzje, które uznalibyśmy za moralnie dobre. Zastanawiamy się wtedy jak postąpi-

8 Mam na myśli społeczeństwo tak zwanej kultury zachodniej.

9 Adamiec M., *Dzieło literackie w sieci. Pomysły, hipotezy i interpretacje z pogranicza wiedzy o literaturze, kultury masowej i współczesnej technologii*, Gdańsk 2005, s. 68.

10 *Pianista* [film], reż. Roman Polański, 2002.

11 *Chłopiec w pasiastej piżamie* [film], reż. Mark Herman, 2008.

libyśmy, będąc w podobnej sytuacji, w której znaleźli się bohaterowie tych filmów.

W niektórych grach nie musimy się zastanawiać, co zrobilibyśmy, bo to MY jesteśmy tą istotą, która podejmuje decyzje, mające pewien wpływ na wydarzenia na ekranie. Dzięki temu w grach możemy poczuć się odpowiedzialni za podjęte decyzje. Nasz wybór może doprowadzić do śmierci postaci, do której przez wiele godzin zdążyliśmy się przyzwyczać¹² oraz wzbudzić w nas poczucie winy lub wywołać satysfakcję (np. w sytuacji pokonania trudnego przeciwnika bez utraty żadnego z naszych kompanów). Grami, które mogą wzbudzić w nas takie emocje są m.in.: produkcje z serii *Fire Emblem* (Nintendo, 1990)¹³, gdzie obecny jest motyw permanentnej śmierci. Nie są to sytuacje gdy postać, z którą mieliśmy do czynienia ginie w przewidzianym przez twórców momencie. W tych grach śmierć naszego kompana wynika z podjętych przez gracza decyzji.

Wracając do pojęcia immersji – nie zawsze musi ona występować w takim samym natężeniu. W grach, w których to my decydujemy o wyglądzie, klasie, pochodzeniu naszego bohatera łatwiej jest się z nim utożsamić, staje się on naszą „wirtualną tożsamością”¹⁴. Utożsamianie to występuje w grach z gatunku MMO¹⁵ takich jak *World of Warcraft* (Activision Blizzard, 2004)¹⁶ czy *Guild Wars* (NCsoft, 2005)¹⁷, ale i w grach RPG m.in.: z serii *The Elder Scroll* (Bethesda Softworks, 1994)¹⁸, *Dragon Age* (Electronic Arts, 2009)¹⁹ oraz *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997)²⁰. W tych produkcjach istnieje wiele możliwości personalizacji naszej postaci. Z innym rodzajem immersji mamy do czynienia w grach z odgórnie stworzonym bohaterem, którego poczynaniami przyjdzie nam kierować. W grach z takich serii jak *Wiedźmin* (Atari, 2007)²¹ czy *Gothic* (Egmont Interactive, 2001)²² wcielamy się w protagonistę

12 Trudno mówić o zżyciu się z fikcyjną postacią, dlatego postanowiłem użyć słowa ‘przyzwyczać’. Życie wymaga udziału drugiej świadomej osoby i jest relacją obustronną.

13 Nintendo Intelligent System (1990). *Fire Emblem* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.

14 Khoo A., *Video games as moral educators?*, Online: <<http://tinyurl.com/gu6uot4>> [data dostępu: 29 grudnia 2016], s. 418.

15 *Massively multiplayer online game* to rodzaj gier sieciowych pozwalających na dużą interakcję pomiędzy graczami.

16 Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft* [gra komputerowa]. Activision Blizzard, USA.

17 ArenaNet (2005). *Guild Wars* [gra komputerowa]. Ncsoft, Korea Południowa.

18 Bethesda Softworks (1994). *The Elder Scrolls: Arena* [gra komputerowa]. Bethesda Softworks, USA.

19 BioWare (2009). *Dragon Age: Początek* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, USA.

20 Black Isle Studios (1997). *Fallout* [gra wieloplatformowa]. Interplay Entertainment, USA.

21 CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [gra komputerowa]. Atari, USA.

22 Piranha Bytes (2001). *Gothic* [gra komputerowa]. Egmont Interactive, Niemcy.

wykreowanego przez twórców. Jest to postać posiadająca już jakąś historię i wartości, którymi się kieruje.

W *Wiedźminie* wcielamy się w Geralta z Rivii, zabójcę potworów (wszelakiego gatunku). Jest to postać znana z serii książek o przygodach Geralta, stworzona przez Andrzeja Sapkowskiego. Główny bohater posiada już zarysowaną moralność. Wybory, których dokonuje trudno nazwać dobrymi bądź złymi samymi w sobie. Większość podjętych decyzji jest względnie dobra lub zła. Rafał Kochanowicz określa decyzje, jakie musi podjąć gracz w *Wiedźminie* jako dylematy tragiczne ponieważ to, co dla jednej ze spotkanych przez nas postaci w świecie wiedźmina jest dobre, dla innej może być złe²³. Twórcy gier przestali stwarzać światy będące w swym odbiorze czarno-białymi. Starają się, na wzór pisarzy stosować tragizm w narracji fabularnej. Są to metody zaczerpnięte z dziedziny literatury i kina²⁴. Posłużę się tutaj przykładem. W produkcji *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015)²⁵, opartej w dużej mierze na mitologii słowiańskiej mamy misję, którą zlecają nam wiedźmy z bagien. Wiemy o tym, iż porywają i przetrzymują dzieci z okolicy. Zlecają wiedźminowi wykonanie zadania, gdzie gracz będzie musiał zdecydować co zrobić z duchem uwięzionym w drzewie. Gdy docieramy do miejsca, w którym znajduje się duch, gracz staje przed wyborem: porozmawiać z nim czy od razu go zabić? Jeżeli zdecydujemy się na rozmowę, dowiemy się, iż wiedźmy porywają dzieci, aby wyrządzić im krzywdę i tylko ten duch jest w stanie je uratować. Decydując się uwolnić ducha, sprawiamy, że dzieci zostają uwolnione i wracają do swoich rodzin. Ta decyzja wpływa jednak na inną misję o nazwie „Krwawy Baron” – lokalny Baron zlecił Wiedźminowi misję odnalezienia jego żony i córki, które zniknęły z domu. Okazuje się, że żona barona jest uwięziona przez wiedźmy i jeśli zdecydowaliśmy się pozwolić duchowi na uwolnienie dzieci, wiedźmy z bagien w akcie zemsty zamienią ją w potwora i Baron już nie odzyska żony. Jeśli zaś zdecydujemy się zabić ducha z drzewa, wracamy do wiedźm i kontynuujemy główny wątek fabularny, w którym żona wraca do Barona. Jak łatwo zauważyć, istnieje ścisła zależność pomiędzy misją zleconą przez Barona a misją zabicia ducha drzewa. Gracz, który wybierze pomoc duchowi i ocalenie porwanych dzieci może poczuć się winny za los rodziny Barona a przecież chciał zrobić coś dobrego. W naszym społeczeństwie pomoc uprowadzonym dzieciom jest czymś dobrym.

23 Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2012, s. 126.

24 Tamże. s. 128-129.

25 CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [gra wieloplatformowa]. CD Projekt RED, Polska.

Dzieci są przyszłością naszego gatunku i troska o nie wydaje się czymś naturalnym i oczywistym. Richard Dawkins²⁶ określa takie zachowanie jako egoizm gatunkowy wynikający z genów. Jest to pragnienie tego, aby nasz gatunek przetrwał jak najdłużej. Gracz za taką postawę zostaje ukarany tragicznym zakończeniem jednej z misji fabularnych wpływającej na ogólny kształt głównego wątku całej gry.

Trudno w takiej sytuacji zdecydować się na wczytanie poprzedniego zapisu stanu gry, gdyż czas pomiędzy podjęciem decyzji o pomocy duchowi z drzewa a finałem wątku krwawego Barona, może wynosić nawet kilka godzin. Pozostaje możliwość dalszego grania, gdzie konsekwencje tego, co wybraliśmy będą rezonować w świecie gry aż do jej końca. Spróbujmy zwrócić uwagę na moralne aspekty tego zadania. Troska o dzieci jest czymś aprobowanym we współczesnym świecie. Dzieci nie są już własnością rodziców, jak miało to miejsce w średniowieczu, gdzie ojciec mógł np. sprzedać swoje dziecko. Współcześnie wymagamy od rodzin dużej troski o swoje dzieci, a jeśli tej troski brakuje, staramy się wspierać rodzinę poprzez różne formy pomocy, np. pomoc socjalną. W sytuacjach, gdy to już nie wystarcza, sąd podejmuje decyzje o zabraniu dzieci od rodziców i umieszczenie ich w specjalnych ośrodkach opiekuńczo-wychowawczych. Gdy w grze pojawia się wątek ocalenia najmłodszych, gracz staje przed decyzją, której konsekwencji może nie być w pełni świadomy. Jego wybór będzie oparty na posiadanych w danej chwili informacjach o świecie gry, jak i na własnym przekonaniu o tym, co słuszne. To, co wybierze, będzie kalkulacją zysków i strat. Może pojawić się w tym aspekt osobisty, bo chociaż kieruję zabójcą potworów, JA nadal jestem człowiekiem i posiadam swoje przekonania, niezależne od reguł gry. Skoro gra oferuje możliwość podejmowania decyzji, pragnę, aby były one dla mnie akceptowalne. Gdyby gra nie dawała mi możliwości decydowania, tylko zlecała wykonanie kolejnych czynności według scenariusza zaplanowanego przez twórców, nie czułbym się za tą decyzją aż tak odpowiedzialny jakbym sam ją podjął.

W zupełnie inny sposób taki rodzaj problemów pokazują gry, które nie oferują graczowi możliwości podejmowania decyzji wpływających na przebieg fabuły. Na przykład w grze strategicznej *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002)²⁷ wcielamy się w księcia Arthasa, który ma za zadanie powstrzymać plagę za-

26 Richard Dawkins omawia pojęcie egoizmu gatunkowego w swoich książkach, w szczególności w książce *Samolubny gen* oraz w mniejszym stopniu w *Bóg urojony*.

27 Blizzard Entertainment (2002). *Warcraft III: Reign of Chaos* [gra komputerowa]. Blizzard Entertainment, USA.

mieniającą zarażonych ludzi w nieumarłych. Aby zapobiec dalszemu rozszerzaniu się plagi, podejmuje on decyzje o zabiciu wszystkich mieszkańców wioski Stratholm, spaleniu zwłok a na końcu i całej wsi. Życie tracą wszyscy mieszkańcy – nawet ci, którzy nie byli nosicielami plagi. Możemy zauważyć tutaj prezentację poglądu utylitaryzmu, w którym celem jest maksymalizacja szczęścia jak największej liczby ludzi, nawet kosztem cierpienia mniejszej części społeczeństwa. Jest to moralny dylemat, który może pobudzić odbiorcę do refleksji na temat: czy można chronić większość kosztem mniejszości? Sama refleksja w pewien sposób wpływa na nasze normy moralne. Już Kohlberg zauważył wpływ moralnych dylematów na rozwój moralny. Rozważając jakiś dylemat stawiamy siebie w miejscu osoby, która podejmuje decyzje. To, co wybierzemy zależy od zasad, którymi się kierujemy. Zyskujemy wówczas pogląd na sytuację, w której nie znaleźliśmy się w prawdziwym życiu. Podobną funkcję pełni dylemat wagonika, inaczej nazywany dylematem zwrotnicy. Pozwolę go sobie pokrótce przedstawić: „wagonik kolejki wyrwał się spod kontroli i pędzi w dół po torach. Na jego drodze znajduje się pięciu ludzi przywiązanych do torów przez szalonego filozofa. Ale możesz przestawić zwrotnicę i w ten sposób skierować wagonik na drugi tor, do którego przywiązany jest jeden człowiek. Co powinieneś zrobić?”²⁸

Gry zadają podobne pytania. Czasami jednak zamiast pozwolić nam udzielić odpowiedzi, jak ma to miejsce w *Wiedźminie*, prezentują już gotową odpowiedź, z którą musimy się zmierzyć. Wtedy jedno co możemy zrobić to „wchłonąć” historię i zastanowić się jak postąpilibyśmy. Jeżeli gry pozwalają zetknąć się z konsekwencjami naszych działań, możemy dostrzec ich pozytywne jak i negatywne skutki. Poznanie skutków naszych decyzji pozwala ocenić je z perspektywy naszej moralności.

Na zakończenie warto jeszcze zwrócić uwagę na wartościowanie wewnątrz gry, w którym nasze działania zostają ocenione jako dobre lub złe. Jedną z takich produkcji jest *InFamous* (SCE, 2009)²⁹, w której wcielamy się w Cola MacGratha – człowieka obdarzonego zdolnością władania elektrycznością w wyniku wypadku. Dobre i złe decyzje, które gracz podejmuje, wpływają na zdolności bohatera. Grając jako „ten zły” zyskujemy moce ofensywne takie jak zabijanie przeciwników kulą energetyczną, a wybierając dobrą ścieżkę, uzyskujemy zdolności defensywne, pozwalające m.in.: ogłuszać przeciwników. Jedna z misji przedstawia sytuację, w której nasz rywal

28 Eksperyment myślowy zaproponowany przez Philippe Foota.

29 Sucker Punch Productions (2009). *InFamous* [gra na PlayStation 3]. SCE, USA.

porywa ukochaną Cola i jesteśmy zmuszeni do podjęcia decyzji czy uratujemy ją, czy sześciu doktorów, którzy mogą uratować tysiące istnień? Stajemy wówczas przed dylematem: „The life of one, or the lives of many?”³⁰. Gracz musi dokonać wyboru. Decyzja o uratowaniu ukochanej – wynika z miłości. Miłość³¹ jest silnym uczuciem dla człowieka, które posiada duży wpływ na nasze decyzje. Uczucie miłość wydaje się dla nas czymś dobrym, czymś wartym poświęceń i ratowania. Z drugiej strony szali mamy życie sześciu lekarzy mogących uratować wielu ludzi, dzięki swojej fachowej wiedzy medycznej. Ich uratowanie przyczyni się do zwiększenia szans na przeżycie bardzo dużej ilości członków społeczeństwa. Jest to klasyczny rachunek użyteczności zaproponowany przez Jeremiego Benthama³². Pamiętajmy jednak, że gra wartościuje podjęte przez gracza decyzje jako dobre albo złe. W sytuacji, w której zdecydujemy się uratować miłość naszego protagonisty, taki wybór zostaje wartościowany jako zły i okazuje się, że ukochana była w grupie z lekarzami, a oni zginęli. Gdy jednak zdecydujemy się uratować lekarzy kosztem bliskiej osoby Cola – ona ginie, a my ocaliliśmy osoby zdolne pomagać innym. Taki czyn, gra określa jako dobry. Nieważne jakiego wyboru dokonaliśmy, ona traci życie³³. Tylko samo ocenianie decyzji podyktowanej uczuciem jako zły jest wartościowaniem, które może „powiedzieć” odbiorcy, że decyzje pod wpływem uczuć są złe. Kalkulacja użyteczności jest gloryfikowana. Nie pragnę prezentować tutaj postawy użytecznościowej jako zły. W społeczeństwie występuje wiele rodzajów norm moralnych i normy użytecznościowe nie są szczególnie dominujące. Produkcja *InFamous* stara się pokazać użyteczność jako dobry i słuszny. Wybór gracza, który kieruje się własnymi uczuciami jest określany jako zły. A przecież nikt z nas nie lubi, gdy ktoś określa to, co uważamy że jest słuszne za niegodziwe.

30 Tłumaczenie autora: Czy wybierasz jedno życie, czy życie wielu?

31 Zagadnieniem miłości zajmował się w swoich działach Max Scheler.

32 Jeremy Bentham uważany jest za jednego z twórców użyteczności.

33 Jest to przykład tak zwanego „pozornego wyboru” jaki twórcy gier stosują w grach, aby konsekwencje wydawały się zależne od graczy, co sprawia że przedstawiona historia wydaje się bardziej osobista. Podobny przykład omawia Rafał Kochanowicz na podstawie gry *Fallout 3* w swojej pracy pod tytułem *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* (s. 132-136). Zauważa, że jest to zabieg zastosowany przez autorów gry, mający wzmocnić narrację, ale może on sprawić, iż gracz postanowi wczytać ostatni zapis gry, aby osiągnąć najbardziej satysfakcjonujące dla siebie zakończenie.

Podsumowanie

Staralem się pokazać, w jaki sposób możemy mówić o moralności w grach wideo oraz, że jest ona możliwa tylko z uwzględnieniem świata gry. Postępując w grze wbrew obowiązującym w realnym społeczeństwie normom (np. zabijając, okradając i zdradzając), nie robimy z punktu widzenia naszego świata nic nagannego moralnie. Dlatego istotna jest interakcja ze światem wirtualnym i konfrontacja naszych działań w nim, z wartościowaniem wewnątrz gry bądź z systemem konsekwencji. Tylko w taki sposób możemy poszukiwać zagadnień moralnych w grach. W koncepcji wyznawanej przez św. Tomasza z Akwinu nie istniało pojęcie świata wirtualnego (co zrozumiałe), dla niego jedynym światem był ten, w którym przyszło nam żyć. Wraz z rozwojem technologii i zwiększenia możliwości interakcji ze światem cyfrowym, zwiększyła się także immersja grających. Trudno uznać, że ktoś utożsamiał się ze sterowanym przez gracza prostokątem z gry *Pong* (Atari, 1972)³⁴, ale razem ze zwiększeniem możliwości jakie oferują gry, pojawiło się zjawisko immersji. Teraz kreując postacią i nadając jej imię – staje się ona naszą wirtualną tożsamością (alter ego). A skoro to JA dokonuję interakcji w świecie gry, to niektóre z nich mogę próbować wartościować pod względem moralnym.

Pragnąłem pokazać, iż wartości, jakie gloryfikuje produkcja, nie muszą odpowiadać tym wyznawanym przez grających. Może prowadzić to do sytuacji ukarania gracza za czyn, który uważał za słuszny. Nie byłaby to kara w rodzaju konsekwencji wynikających z dokonania konkretnego wyboru, tylko ukaranie kogoś za niepodzielanie systemu wartości ustalonego przez twórców. W różnych społeczeństwach istnieje wiele, czasami nawet wykluczających się wzajemnie, systemów moralnych i próba odpowiadania wszystkim mogłaby być czymś niewykonalnym³⁵. W sytuacji, w której kupujemy grę, wymagającą od nas wartościowania naszych czynów, powinniśmy posiadać wiedzę na temat systemu wartości, który jest w niej określany jako „ten rekomendowany”. Jeżeli nasze decyzje nie polegałyby na ocenie w kategorii dobro-zło, tylko na ukazaniu konsekwencji wyborów, podjętych przez gracza, to w gestii odbiorców pozostałoby ich wartościowanie. Takie zachowania mają miejsce np. w grze *Wiedźmin*. Gracz stawałby wtedy przed dylematami, w których musi pod-

34 Atari (1972). *Pong* [gra wieloplatformowa]. Atari, USA.

35 Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*. Poznań 2012, s. 128-129.

jąc jakąś decyzję, lecz wybór nie byłby wartościowany przez system wewnątrz gry, lecz przez pryzmat moralności grającego. Twórcy nadal mogliby w narracji fabularnej uwzględnić te wybory, co prowadziłoby do różnych zakończeń, mniej lub bardziej szczęśliwych. Gracz nie byłby wówczas oceniany w negatywny sposób za podjęte decyzje, lecz posiadałby świadomość wagi dokonanych przez siebie wyborów.

Kategoryzowanie decyzji grających pod względem ich moralności może mieć wpływ na wyznawany przez nich system wartości. Gdy zostajemy skrytykowani za poglądy, które prezentujemy, staramy się ich bronić, co może skutkować negatywnym stosunkiem do gry. Cenne, gdy gry skłaniają do pytań, które z kolei pobudzają do moralnych rozważań, a te wpływają na rozwój moralności. Według mnie, najlepsza sytuacja to taka, gdy gra zmusza gracza do podjęcia wyboru, a on musi podjąć decyzję, bo w przeciwnym razie nie będzie mógł jej kontynuować.

BIBLIOGRAFIA

GRY

1. ArenaNet (2005). *Guild Wars* [gra komputerowa]. Ncsoft, Korea Południowa.
2. Atari (1972). *Pong* [gra wieloplatformowa]. Atari, USA.
3. Bethesda Softworks (1994). *The Elder Scrolls: Arena* [gra komputerowa]. Bethesda Softworks, USA.
4. BioWare (2009). *Dragon Age: Początek* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, USA.
5. Black Isle Studios (1997). *Fallout* [gra wieloplatformowa]. Interplay Entertainment, USA.
6. Blizzard Entertainment (2002). *Warcraft III: Reing of Chaos* [gra komputerowa]. Blizzard Entertainment, USA.
7. Blizzard Entertainment (2004). *World of Warcraft* [gra komputerowa]. Activision Blizzard, USA.
8. CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [gra komputerowa]. Atari, USA.
9. CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [gra wieloplatformowa]. CD Projekt RED, Polska.

-
10. Lionhead Studios (2004). *Fable* [gra wieloplatformowa]. Microsoft Game Studios, USA.
 11. Nintendo Intelligent System (1990). *Fire Emblem* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.
 12. Piranha Bytes (2001). *Gothic* [gra komputerowa]. Egmont Interactive, Niemcy.
 13. Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V* [gra wieloplatformowa]. Rockstar Games, USA.
 14. Sucker Punch Productions (2009). *InFamous* [gra na PlayStation 3]. SCE, USA.

KSIĄŻKI

1. Kowalczyk S., *Filozofia wolności*, Lublin 1999.
2. Adamiec M., *Dzieło literackie w sieci. Pomysły, hipotezy i interpretacje z pogranicza wiedzy o literaturze, kultury masowej i współczesnej technologii*, Gdańsk 2005.
3. Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2012.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. Gajewski K., *Odpowiedzialność moralna i posłuszeństwo*, Online: <<http://tinyurl.com/j8f3uuu>> [data dostępu: 30 grudnia 2016].
2. Khoo A., *Video games as moral educators?*, Online: <<http://tinyurl.com/gu6uot4>> [data dostępu: 29 grudnia 2016], s. 418.
3. Zagal J., *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. Online: <<http://tinyurl.com/jso723k>> [data dostępu: 30 grudnia 2016].

Abstract

The article concentrates on the issue of morality in video games. Important here is immersion, which is provided by video games. Thanks to this, moral decisions are taken up by the players, and not, as in the case of television and books, the receiver who is a passive observer. This makes the player identified, allowing them to be present as the control character and letting them to feel satisfaction or guilt for making moral decisions in the virtual world.

Note, however, that not every decision is a moral decision. Not every video game has factors stimulating players to make moral considerations. The same stimulation of a recipient having to respond to the existing game world situation forces him to make a decision of an axiological nature, which probably would not take place in the real world.

Games allow us to experience moral problems in a specific way, which helps in the creation of player morality.

Keywords

morality, virtual identity, virtual world, moral evaluation, immersion

mgr Damian Laskowski — doktorant Filozofii na Wydziale Filozofii, Socjologii i Dziennikarstwa Uniwersytetu Gdańskiego. E-mail: damianlaskapl@yahoo.com

Malwina Wojtala

Wpływ życia realnego na *World of Tanks*

The influence of real life on *World of Tanks*

Streszczenie

Internet nie jest osobnym uniwersum jak się przyjęło uważać na początku jego istnienia, ale jest częścią naszego codziennego życia, przeplatając się tym samym ze „światem realnym”. Fora internetowe i czaty stały się miejscem wytwarzania, gromadzenia i przechowywania „wspólnej” wiedzy o świecie. Są też platformą wymiany opinii na temat aktualnych wydarzeń. Dotyczy to również gier online. Na przykładzie popularnej gry *World of Tanks* pragnę przybliżyć kwestię wymiany opinii, które tworzą się podczas bitew czołgistów za pomocą *czatów* oraz chcę przedstawić temat dostosowywania się gry do świata realnego. Gracze nie tylko zajmują się rozwijaniem swoich linii technologicznych, ale również przeżywają Nowy Rok, Święto Św. Patryka czy Euro 2016 za pomocą swoich maszyn.

Słowa kluczowe

World of Tanks, czołgi, czat, gra online, MMO

Wstęp

Poniższy artykuł jest oparty przede wszystkim na technice obserwacji, która polega na postrzeganiu jednostki badanej w naturalnych warunkach. W tym wypadku została zastosowana obserwacja uczestnicząca, której największą zaletą była możliwość doświadczenia tego co inni gracze oraz pełne poznanie samej mechaniki gry. W przypadku gier *online* ciężko stwierdzić czy taka obserwacja jest jawna, czy tajna ponieważ jako gracz, badacz występuje pod konkretnym *nickiem*. Dodatkowo, ciekawość poznawcza jest czymś naturalnym i nie da się jej „wyłączyć” nawet podczas grania, dlatego w moim przypadku, poczynione spostrzeżenia wzięły swój początek od prostego pytania: „dlaczego coś się dzieje?”, „dlaczego ktoś to napisał?”.

W grę online *World of Tanks* (Wargaming, 2011) gram już ponad rok. Platforma oferuje możliwość prowadzenia różnych modeli oraz rodzajów czołgów (działo samobieżne, niszczyciel czołgów, czołg lekki, średni i ciężki) w ośmiu liniach technologicznych: amerykańska, brytyjska, francuska, rosyjska, niemiecka, japońska, chińska, czechosłowacka. W ramach ciekawostki można dodać, iż Wargaming planuje w najbliższym czasie wprowadzenie linii szwedzkiej i ciągle zapowiada pracę nad polską linią czołgów. Same pojazdy są szczegółowo odwzorowane, dlatego *World of Tanks* posiada dużą wartość edukacyjną, zwłaszcza jeśli ktoś chce się nauczyć rozróżniać poszczególne modele np. VK.36.01.H od VK.30.01.H.

Ilustracja 1: Niemiecki czołg ciężki VK.36.01.H



Źródło: [http://wikiwiki.jp/wotblitz/?plugin=ref&page=VK%2036.01%20\(H\)&src=image.jpeg](http://wikiwiki.jp/wotblitz/?plugin=ref&page=VK%2036.01%20(H)&src=image.jpeg)

Ilustracja 2: Niemiecki czołg ciężki VK.30.01.H



Źródło: https://4.bp.blogspot.com/-_RFNrODE8pA/Vwq5ynBW3YI/AAAAAAAAAGs/Mw9ISZh2qMsBwBcdof8zT0a_709RS3FGQ/s1600/vk30.01h.jpg

Wybrane przez graczy pojazdy pojawiają się na losowych mapach, w zależności od *tieru* danego czołgu (maksymalny to X), w generowanych przez system bitwach dla dwóch drużyn. Celem rozgrywki jest oczywiście wygrana naszej drużyny poprzez zdobycie bazy przeciwnika, zdobycie bazy neutralnej lub zniszczenie wszystkich pojazdów wroga. Ten ostatni rodzaj jest najbardziej preferowany przez graczy.

Ilustracja 3: Starcie



Źródło: http://world-of-tanks.eu/_aktualnosci/aktualnosc_837/world-of-tanks_eu_-_aktualnosc_837_5.jpg

Po każdej bitwie pojawia się raport z naszymi osiągnięciami w danej rozgrywce: ilość wykrytego *dmg*, zadanego *dmg*, obrażenia przyjęte na pancierz itp. W zależności od zasług można otrzymać medale pamiątkowe, zostać bohaterem bitwy lub zdobyć medal epicki – najbardziej pożądane odznaczenia w grze. Medale są niezwykle trudne do zdobycia i co ciekawe – oparte na historii, nosząc imiona ludzi, którzy naprawdę tego dokonali na polu walki np. aby zdobyć medal Gore’a należy „grając artylerią zadać dziesięciokrotnie więcej punktów uszkodzeń, od liczby punktów wytrzymałości Twojego pojazdu. Nie można zniszczyć pojazdu sojuszniczego. Trafienia w pojazdy sojusznicze nie są uwzględniane”¹. O samym medalu możemy przeczytać, że: „brytyjski pułkownik Adrian Clements Gore dowodził oddziałem, który bronił przełęczy Kasserine w Tunezji, 20 lutego 1943 roku. Jego siły składały się z oddziału pancernego, kompanii piechoty i artylerii i stawiały niezłomny opór siłom Wehrmachtu z Africa Korps, składającym się z pięciu batalionów piechoty i jednego batalionu czołgów. Siły niemieckie w boju straciły 11 czołgów”².

Ilustracja 4: Epicki medal Gore’a



Źródło: http://world-of-tanks.eu/_aktualnosci/aktualnosc_837/world-of-tanks_eu_-_aktualnosc_837_5.jpg

Gra posiada kilka serwerów³: *North American Server*, *European Server*, *Asia Server*, *Russian Server*, *South Korean Server*, *Chinese Server*. Swoje obserwacje prowadziłam na *European Server*, gdzie głównym językiem komunikacyjnym jest język angielski. Gracze mogą się ze sobą komunikować przed bitwą poprzez *czaty* oraz opcje *wyslij wiadomość*, natomiast podczas samej rozgrywki dostępne są trzy *czaty*.

1 <http://worldoftanks.eu/pl/content/guide/general/achievements/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

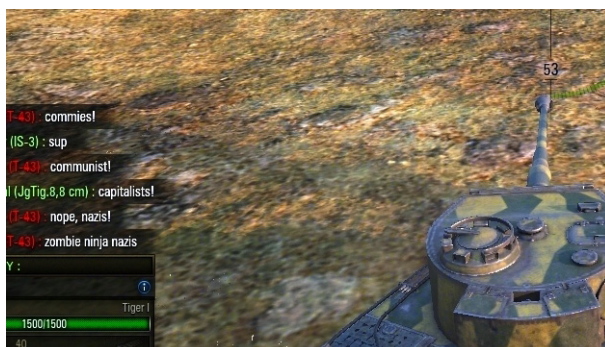
2 Tamże.

3 <http://wiki.wargaming.net/en/Servers> [data dostępu: 20 listopada 2016]

Czat ogólny dla obu drużyn – jednak najnowsza aktualizacja z początku października 2016 roku zlikwidowała go całkowicie⁴. Być może jest to pewien sposób firmy Wargaming na zmniejszenie agresji słownej. Czy to udany pomysł, czas pokaże. Ponadto dostępny jest też *czat* drużynowy i plutonowy, jeśli ktoś jeździ w jednostce taktycznej. *Czat* nie jest przez nikogo nadzorowany, gracze sami mogą zadecydować czy jakieś treści wypisywane przez innych im przeszkadzają poprzez opcje złożenia skargi w trakcie gry lub dodanie takiej osoby do ignorowanych. Gdy dany użytkownik otrzyma znaczną ilość takich skarg – jego konto jest blokowane, a same skargi są rozpatrywane przez administrację, przede wszystkim sprawdza się ich zasadność, gdyż zdarzało się, że gracze nadużywali tej opcji do tymczasowego pozbycia się rywali. Takie incydenty zdarzały się zwłaszcza pomiędzy członkami klanów toczących ze sobą wojny klanów. Warto tutaj zaznaczyć, że każdy gracz ma możliwość stworzenia własnego klanu z herbem lub dołączenia do już istniejącego, jeśli oczywiście spełnia stawiane przez dany klan wymagania. Pozwala to dodatkowo urozmaicić rozgrywkę i daje możliwość zdobycia dodatkowych zasobów. Same klany najczęściej dzielą się na „narodowe”, czyli jednym z podstawowych wymagań jest znajomość konkretnego języka. Ranking klanów pozwala graczom zorientować się w tym, jakie klany są najlepsze⁵.

Co pojawia się na wspomnianych wcześniej *czatach*? Właściwie wszystko, od informacji czysto taktycznych (pisanych ręcznie lub wybieranych z skrótu szybkich poleceń) po *zombi ninja nazis*.

Ilustracja 5: *Zombi ninja nazis* i nie tylko



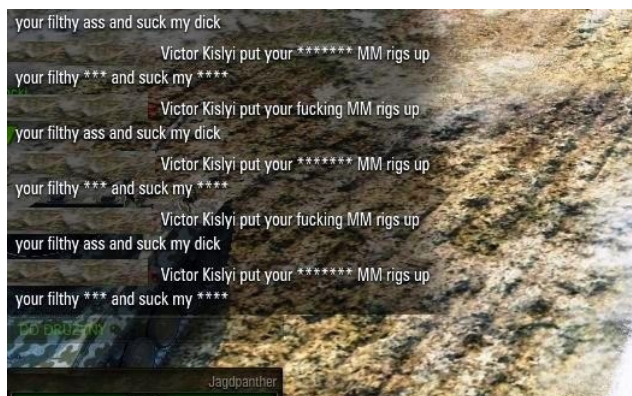
Źródło: opracowanie własne

4 Screeny dostępne w artykule zawierają również wypowiedzi z czatu ogólnego.

5 <http://eu.wargaming.net/clans/wot/leaderboards/#ratingssearch&offset=0&limit=25&order=-cr>
[data dostępu: 20 listopada 2016]

Niestety najbardziej popularne są komentarze odnośnie biegłości innych graczy, sprowadzające się najczęściej do wyzwisk lub innych nieprzychylnych określeń typu: *noob*, *monkey* itp. Nierzadko bywają to całe instrukcje w stylu: *delete this game*, *uninstall WOT* itp.

Ilustracja 6: Przykład nieprzychylnego komentarza



Źródło: opracowanie własne

Mnie, jako badacza najbardziej zainteresowały sytuacje, w których komentowane były aktualne wydarzenia. Nagłośnienie spraw związanych z imigrantami wywołało falę haseł pod tytułem: „precz z imigrantami” itp. Gracze zaczęli publikować negatywne opinie odnośnie muzułmanów, najczęściej życząc im... śmierci. W efekcie, jeśli ktoś napisze *Allah akbar* lub podobny tekst, reakcja graczy jest właściwie natychmiastowa i prawie zawsze taka sama – w różnych językach są wypisywane wyzwiska, a użytkownik, który to napisał, staje się celem nie tylko drużyny przeciwnika, ale często i swojej. Równie popularne co „zabić muzułman” są hasła ośmieszające islam jak: *anal ahbar*, *kebab akbar* itp.

Nie brakuje też przypadków, gdy gracze przedstawiają się jako muzułmanie i odpowiadają na zaczepki innych graczy. Jedną z bardziej niepokojących konwersacji, jaką przyszło mi czytać, była sytuacja, gdy gracz odpowiedział na nieprzychylne wypowiedzi odnośnie islamu dość bezpośrednim zdaniem: „french idiots You will all die”. Ta rozmowa miała miejsce po zamachach w Paryżu z 13 listopada 2015 roku, co dodatkowo wzmacniało poczucie niepewności w odbiorze tego przekazu. Nie mniej zaskakująca była odpowiedź jednego z graczy sprowadzająca się do: „dying is still better option than being from Poland”. Taki dobór słów najprawdopodobniej wynikał z faktu, że Polacy nie są zbyt lubiani na serwerach *World of Tanks*.

Ilustracja 7: Komentarz dotyczący muzułman



Źródło: opracowanie własne

Ilustracja 8: Wspomniana powyżej w tekście konwersacja



Źródło: opracowanie własne

Z moich prywatnych obserwacji wynika, że Polaków uważa się za aroganckich i pozbawionych inteligencji „wielbicieli” wódki. Co ciekawe, podobną opinię można spotkać na temat Rosjan.

Sytuacji Polaków na serwerze europejskim *World of Tanks* nie poprawia fakt, iż niektórzy polscy gracze lubią prowokować, np. pisząc hasła typu: *Allah akbar* czy inne prowokujące slogany, po czym dopisują oznaczenie PL, czyli *Poland*. Nawet jeśli, jak miało to miejsce w tym przypadku, gracz odpowiedzialny za prowokację przyznaje, że to był tylko żart, to takie kontrowersyjne hasła nie wydają się być najodpowiedniejszym sposobem do rozbawienia innych graczy.

Ilustracja 9: *Vodka attack*



Źródło: opracowanie własne

Ilustracja 10: Prowokacja jednego z graczy



Źródło: opracowanie własne

Zaobserwowano także, że nie tylko Polacy są niezbyt mile widziani na europejskim serwerze *World of Tanks*. To samo dotyczy np. Rosjan z powodu Prezydenta Putina. Najprawdopodobniej ta niechęć rozpoczęła się od rosyjskich działań na terenie Ukrainy, z tego też powodu nazwisko: Putin jest stawiane na równi z ISIS, a więc terrorystami. Propagowane na *czatach* są również hasła typu: „śmierć Turkom!” oraz sugestie, iż nie powinni się pojawiać na europejskim serwerze *World of Tanks*, gdyż Turcja nie jest częścią Europy. Tym samym wyklucza się Turcję z kręgu państw kultury europejskiej, traktując ją jako część Bliskiego Wschodu.

Ilustracja 11: Komentarz odnośnie Władimira Putina



Źródło: opracowanie własne

Ilustracja 12: Reakcja jednego z graczy na Turków



Źródło: opracowanie własne

Warto zwrócić uwagę, iż ta swoista agresja kulturowa działa w dwie strony. Otóż na wschodnim serwerze *World of Tanks*, czyli *Asia Server*, dzięki instalacji nielegalnych *modów*⁶, nie brakuje czołgów z flagą tak zwanego Państwa Islamskiego. Dodatkowo, zastępuje się załogantów – popularnymi terrorystami oraz podmienia głosy załogi na: *Allah akbar*. Opisana paczka *modów* dostępna jest do pobrania i zainstalowania na każdym z serwerów *World of Tanks*, dlatego na forach internetowych trwa dyskusja – jedni użytkownicy traktują ten zestaw jako świetny żart i możliwość „wysmiania” muzułmanów, a dla innych nie ma to nic wspólnego z zabawą, wręcz przeciwnie⁷. Z punktu widzenia socjologa, mogę zauważyć, iż jeśli ktoś decyduje się na umieszczenie flagi ISIS na swoim czołgu i wyjeżdża nim do bitwy, to oficjalne po-

6 Własnoręczne instalowanie wszelkich *modów* jest na tej platformie zabronione.

7 https://www.reddit.com/r/WorldofTanks/comments/2hnl01/allah_akbar_voice_mod_all_credit_to_lordrecneps/ [data dostępu: 20 listopada 2016]

kazuje wszystkim użytkownikom, że w jakiś sposób jest z tym symbolem związany, bo go propaguje.

Jak widać na powyższych przykładach, sytuacja polityczna jest na bieżąco komentowana na *czatach* gry *World of Tanks* i poprzez jej pryzmat postrzegane są całe nacje, jak np. Turcy czy muzułmanie. Jest to swoisty wentyl bezpieczeństwa pozwalający graczom wyładować swoje złe emocje i dać wyraz niezadowoleniu z aktualnej sytuacji politycznej na świecie. Warto zaznaczyć, iż anonimowość jaką oferuje Internet i gry *online* sprzyjają demonstrowaniu postaw skrajnych, których w życiu codziennym w kontaktach bezpośrednich ludzie unikają. Zupełnie inaczej człowiek zachowuje się „pod ochronnym płaszczkiem” swojego *nicku* i w sytuacji, gdy musi brać pełną odpowiedzialność za swoje słowa.

Gra *World of Tanks* posiada własny kalendarz ważnych uroczystości, dzięki czemu gracze mają możliwość przeżywania danego święta podwójnie: zarówno w świecie realnym, jak i w świecie czołgów. Dodatkowo z okazji celebrowania tych podniosłych chwil często zmieniany jest wygląd garażu, będącego *interfejsem* dla gracza. Jego standardową wersję, czyli nieodpłatną – określa się mianem „brudnego” garażu. Gdy ktoś wykupi konto *premium* lub zdobędzie je jako nagrodę w misji, otrzymuje w zamian nie tylko więcej kredytów, ale i „czysty” garaż.

Ilustracja 13: Kartka z kalendarza *World of Tanks*



Źródło: opracowanie własne

Ilustracja 14: Standardowy garaż:



Źródło: opracowanie własne

Ilustracja 15: Garaż z kontem premium



Źródło: <http://i.imgur.com/bwF62MC.jpg>

Dla potrzeb niniejszego artykułu wybrałam kilka świąt, które były celebrowane w *World of Tanks*. Większość z nich ma też swoje miejsce w zwykłym kalendarzu.

- Dzień Świętego Patryka z 17 marca jest celebrowany specjalnymi misjami z nagrodami. Jedną z nich jest możliwość zdobycia emblematu w kształcie czterolistnej koniczyny, którym możemy ozdobić na stałe swójczołg⁸.

Ilustracja 16: Dzień Świętego Patryka



Źródło: http://worldoftanks.eu/dcont/fb/media/st_patrik/wot_stpatricks_wp_1920x1080.jpg

Ilustracja 17: Emblemat w formie czterolistnej koniczyny



Źródło: http://worldoftanks.com/dcont/fb/image/stpatricks_684x280.jpg

8 <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/44/special-stpatrick-2015/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

- Z okazji Wielkanocy⁹ dostępne były na *World of Tanks* obniżki różnych gałęzi pojazdów oraz obfitość obrazków prezentujących możliwość połączenia czołgu z jajkiem wielkanocnym.

Ilustracja 18: Wielkanoc



Źródło: <https://worldoftanks.asia/dcont/fb/image/egghunt.jpg>

- W dniach 8-9 maja świętowano zakończenie II Wojny Światowej paradą militarną, która zmieniła też wygląd garażu. Nasz czołg pojawiał się w mieście i ze swojej pozycji można było obserwować przejeżdżające ulicą czołgi różnych nacji. Oczywiście pojawiły się też z tej okazji promocje i misje specjalne¹⁰.

Ilustracja 19: Garaż podczas parady wojskowej



Źródło: <https://i.ytimg.com/vi/RhP-Nx41lr4/maxresdefault.jpg>

9 <http://worldoftanks.eu/pl/news/44/easter-special/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

10 <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/44/special-end-ww2-2015/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

- W czerwcu uczczono operację Overlord, czyli lądowanie w Normandii. Warto wspomnieć, że dostępne były wtedy dwie misje specjalne – dla alianckich linii (brytyjskiej, amerykańskiej i francuskiej), polegające na niszczeniu niemieckich czołgów i odwrotnie: dla linii niemieckiej polegające na niszczeniu czołgów przeciwnika z tą różnicą, że dla zachowania pewnej poprawności historycznej alianci musieli zniszczyć 10 niemieckich czołgów, a Niemcy 30 alianckich¹¹.
- Kolejnym ciekawym wydarzeniem było *Euro 2016*, które również zmieniło wygląd garażu. W ramach piłkarskich emocji można było wyruszyć na boisko za pomocą czołgu T-62A SPORT. Dwie drużyny po trzy czołgi pojawiały się wtedy na boisku z zadaniem zdobycia jak największej liczby bramek. Jak na wojnie, wszystkie chwytaki były dozwolone, choć pozabijać się nawzajem nie było można, ale strzelać do piłki było trzeba. Dodatkowo można było zrealizować specjalne misje – dla rozgrywającego i napastnika¹².

Ilustracja 20: *Euro 2016*



<http://benczmark.pl/timthumb.php?src=/uploads/article/54106/BIGICON/80348facaaf238e3d8deec264b7507df6e833335.jpg&w=936&h=639&z=1>

11 <http://worldoftanks.eu/en/news/pc-browser/44/operation-overlord-special-2015/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

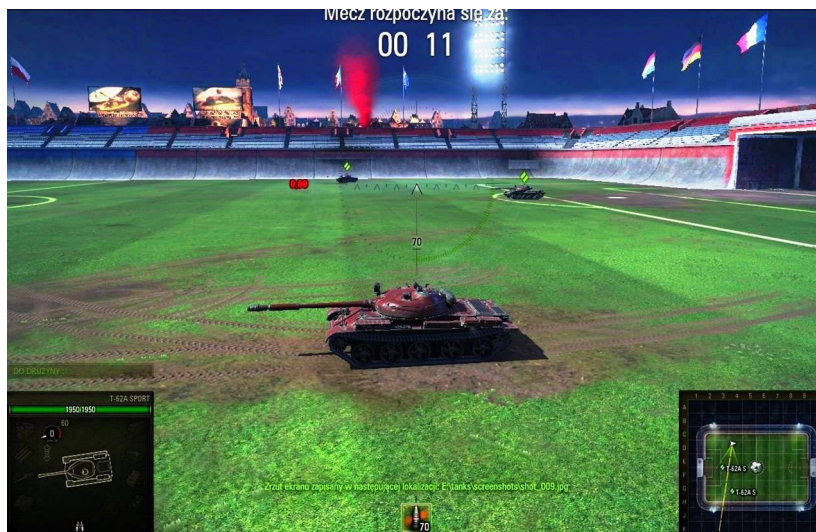
12 <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/esport/football-cup-16/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

Ilustracja 21: Garaż z czołgiem T-62A SPORT



Źródło: opracowanie własne

Ilustracja 22: Wygląd boiska



Źródło: opracowanie własne

- Również dzień 4 lipca jest w *World of Tanks* akcentowany. Widać to bardzo wyraźnie po zmianie wyglądu garażu oraz zniżkach i misjach, podczas których można zdobyć tymczasowe konto *premium* czy materiały eksploatacyjne, jednak dotyczy to głównie *North American Server*¹³.
- W 2016 roku, dokładnie 15 września czołgi obchodziły swoje setne urodziny. Z tej okazji *World of Tanks* przeniósł garaż swoich graczy w rejon bitwy nad Somą. Można było zobaczyć np. spadające dwupłatowce, czołg Mark I i zapoznać się z jego budową oraz poczytać o postaciach historycznych z tamtego okresu, dzięki specjalnym pomnikom. Największą atrakcją było jednak poprowadzenie Lanchestera Armoured Car do szalonego boju. Dwie drużyny, składające się z siedmiu pojazdów, stawały na przeciwko sobie z zadaniem zniszczenia czołgu Mark I poprzez podkładanie bomb albo z nakazem ochrony owego czołgu i naprawiania go zestawem naprawczym, gdy zaszła taka potrzeba. Trzeba dodać do tego szaloną prędkość oraz fakt, że zniszczone pojazdy odnawiały się na punkcie startu. Czysty chaos przyjemności i jeszcze na samym środku rozbity zeppelin¹⁴.

Ilustracja 23: Garaż z okazji stulecia czołgów:



Źródło: opracowanie własne

13 <http://worldoftanks.com/en/news/pc-browser/31/july-4-weekend/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

14 <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/44/special-100-years-tanks-part1/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

- Dla polskich graczy zorganizowano świętowanie listopadowego Dnia Niepodległości. Z tej okazji zmienił się wygląd garażu oraz pojawiło się kilka promocji połączonych z misją, w której można było zdobyć darmowy czołg *premium* (tańszy w utrzymaniu niż normalny) III *tieru*¹⁵.

Ilustracja 24: Garaż z okazji Dnia Niepodległości:



Źródło: http://worldof-tanks.com/wp-content/uploads/2013/11/shot_122.jpg

- Świętowany jest oczywiście dzień Świętego Mikołaja, zwłaszcza pod postacią przeróżnych tapet, łatwo wtedy zauważyć, że gra jest głównie domeną mężczyzn, chociaż kobiety wcale nie są tam rzadkością. Organizowany jest *event*, podczas którego chętni mogą zostać Mikołajami, wykupując prezent, który trafi do losowo wybranej osoby, która również taką opcję zakupiła. W ten sposób niezliczona ilość prezentów krąży po serwerze.
- Z okazji Bożego Narodzenia¹⁶ sceneria w naszym garażu staje się niezwykle przytulna. Składają się na nią m.in.: drewniane domy (nad którymi co jakiś czas przelatuje Mikołaj w swoich saniach zaprzęgniętych w renifery), góry śniegu, choinka z prezentami i nastrojowa muzyka w tle. Po serwerze „krążą” życzenia świąteczno-noworoczne, a każdy wyczekuje nadejścia Nowego Roku. Wszyscy oczekują prezentu, który twórcy *World of Tanks* (Wargaming 2011) z tej okazji zawsze dają – czyli darmowego czołgu *premium*, zazwyczaj III *tieru*¹⁷.

15 <http://worldoftanks.eu/pl/news/46/dzien-niepodleglosci/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

16 <http://worldoftanks.eu/pl/news/44/its-holiday-time/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

17 <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/46/new-year-gift-2016/> [data dostępu: 20 listopada 2016]

Ilustracja 25: Garaż w scenarii świątecznej



Źródło: <http://i.imgur.com/t1iEjOz.jpg>

Ilustracja 26: Życzenia



Źródło: <http://i.imgur.com/hVVrz.jpg>

Podsumowując, gra *World of Tanks* dzięki swoim *czatom* jest odbiciem aktualnych nastrojów społecznych i miejscem kulturowych bitew, gdzie całe nacje bywają niemile widziane, natomiast inne bywają aktywnie zwalczane. Jest to proces niepokojący, ponieważ „gry komputerowe są (...) tekstami kultury, bardziej lub mniej audio-wizualnie rozbudowanym przekazem, i niekiedy nawet sami użytkownicy określają je i odbierają jak interaktywne filmy, a nie np. tradycyjne gry planszowe. Co więcej, taka specyfika gier komputerowych powoduje, że siłą rzeczy ujętych w nich przekaz bywa i w szerszym społecznym odbiorze traktowany na równi z przekazem literackim czy filmowym”¹⁸. W efekcie gry komputerowe, które cieszą się znacznie większą

18 Kochanowicz R., „Mitologia zagłady” – obraz wojny w grach komputerowych, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. Anna Gemry, Adam Mazurkiewicz, Wrocław 2014.

popularnością niż książki, „uczą” historii i podejścia do innych nacji. Czytając opinie na czatach gier online innych graczy, użytkownik nastawiony obojętnie może przyjąć prezentowane tam opinie, które często posiadają duży ładunek emocjonalny, zakrawający nawet na szarą propagandę¹⁹ (*nick* zapewnia anonimowość, więc nie wiadomo KTO dokładnie pisze daną informację i jaki ma w tym cel – chwilowe wyładowanie emocji czy przekonanie innych do swojego zdania?).

Warto też zwrócić uwagę na fakt, że święta i wielkie wydarzenia w świecie realnym znajdują swoje odpowiedniki na serwerze *World of Tanks*, gdzie są na tyle dostosowywane, aby można je było celebrować za pomocą czołgów, dzięki czemu gracze podwójnie przeżywają każde wydarzenie. Z drugiej strony powoduje to też „zżywanie się” użytkowników ze swoimi pancernymi maszynami, co dodatkowo potęguje wypaczony już obraz walk pancernych. Nie trudno zauważyć, że gry komputerowe bazujące na wojnie pokazują ją często jako coś pozytywnego, unikając trudnych tematów, np. brak wizualizacji śmierci członków załogi w czołgu²⁰. W rzeczywistości pokonanie przeciwnika to nie tylko zniszczenie jego czołgu, ale także uśmiercenie jego załogi. Zwycięstwo w *World of Tanks* zostało sprowadzone do zwycięstwa jednej maszyny nad drugą. W ten sposób tworzony jest „wymaginowany” obraz wojny, na której walczą same maszyny, a śmierć jest czymś nieobecnym. Po przegranej bitwie czołg zostanie naprawiony! Tym samym mamy do czynienia z obrazem wojny: przyjemnej, łatwej, bez krwi i śmierci²¹, „w którym zredukowano wojenny tragizm – ludzki dramat i rozpacz (...)”²². „W symulatorach zatem wojna to przede wszystkim skuteczność destrukcji, przeprowadzonej z ukrycia, zza pancerza, bezosobowej, całkowicie zmechanizowanej. Człowieka oddziela bowiem od wroga bardziej lub mniej skomplikowana tablica przyrządów, wskaźników, monitorów, zapewniająca poczucie bezpieczeństwa i radości z obserwowania atrakcyjnych pod względem graficznym „malowniczych” wybuchów, ogarniętych pożarem fabryk i domów, tonących okrętów i dymiących, zniszczonych czołgów. Łatwość destrukcji, przy równoczesnym poczu-

19 Jarecka Urszula, *Propaganda wizualna słusznej wojny. Media wizualne XX wieku wobec konfliktów zbrojnych*, Warszawa 2008, s. 45.

20 Możliwe, iż twórcom gry *World of Tanks* zależało na braku tej animacji, aby gra była dostępna też dla osób poniżej 18 roku życia. Jednak brak wizualizacji załogi, np. w większości dział samobieżnych pozbawionych górnego pancerza, odrealnia grę.

21 Kochanowicz R., „Mitologia zagłady” – obraz wojny w grach komputerowych, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. Anna Gemry, Adam Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 267-270.

22 Tamże, s. 270.

ciu akceptowania jej konieczności – czemu *de facto* służy zaimplementowany w grze system nagród, medali, awansów – zdaje się przekonywać, że nie ma nic piękniejszego i lepszego niż efekt trafienia w cel precyzyjnie wystrzelonej rakiety czy odpalonej torpedy”²³. Użytkownicy *World of Tanks* skupieni są przede wszystkim na zdobyciu jak najlepszego wyniku, aby przebieg służby prezentował same epickie medale i 100% najwyższych statystyk bitewnych. Nikogo nie interesuje co naprawdę dzieje się z żołnierzem, którego czołg staje w płomieniach, jak to jest spłonąć żywcem lub stać obok płonącej maszyny, bezsilnie słuchając wrzasków uwięzionych kolegów w środku. Walki pancerne przedstawione w *World of Tanks* wydają się być niewinną igraszką udającą, że ma coś wspólnego z wojną i taką błędną wizję przekazują graczom. Najlepiej ten wątek podsumowuje fragment piosenki pt. *Wiesz kto ma ogień* do klipu nakręconego przez Robsona – polskiego żołnierza stacjonującego w Afganistanie²⁴:

„(...) *Braterstwo i honor to dla nas rzecz święta*
Na bojówce razem, kiedy piekło się rozpęta
Zasobnik na plecach, z przodu broń przypięta
Wjeżdżamy do boju jak dzikie zwierzęta
Mułaa omar, Osama, Saddam Hussein, Khaddafi
Zdejmiemy każdego chama
Polski żołnierz potrafi
bo w biało-czerwonych barwach
Nie jak jakiś asassin
Pójdzie przez miasta fama
Te, co je znasz z geografii
Kabul, Herat, Jalalabad, Kandahar
Nie musicie umierać za swego Allaha
Podkładacie nam na przepustach IED
Podpadacie całej zjednoczonej armii
Z koalicją ISAF niema dyskusji
To prawdziwa wojna, a nie szpil w Call of Duty (...)”²⁵.

23 Tamże, s. 272.

24 http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114871,14513644,_Wiesz_kto_ma_ogien_rece_w_gorze_trzyma_wrog_Hiphopowy.html [data dostępu: 20 listopada 2016]

25 <http://teksty.org/robson,wiesz-kto-ma-ogien-prod.-lukatricks,tekst-piosenki> [data dostępu: 20 listopada 2016]

BIBLIOGRAFIA

1. Kochanowicz Rafał, „*Mitologia zagłady*” – obraz wojny w grach komputerowych, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. Anna Gemry, Adam Mazurkiewicz, Pracowania Literatury i Kultury Popularnej oraz Nowych Mediów, Wrocław 2014.
2. Jarecka Urszula, *Propaganda wizualna słusznej wojny. Media wizualne XX wieku wobec konfliktów zbrojnych*, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2008.

GRY

1. *World of Tanks* (Wargaming, 2011) [gra MMO oparta na modelu płatności free-to-play]. Wargaming.net, Białoruś i Cypr

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. BULBA, *Allah Akbar Voice Mod (all credit to lordrecneps_o7o7)*. Online: < https://www.reddit.com/r/WorldofTanks/comments/2hnlo1/allah_akbar_voice_mod_all_credit_to_lordrecneps/ > [data dostępu: 20.11.2016]
2. Worldoftanks.eu, *Dzień Niepodległości*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/46/dzien-niepodleglosci/> > [data dostępu: 20.11.2016]
3. Worldoftanks.eu, *Klasyfikacje z dnia 19.11.2016*. Online: < <http://eu.wargaming.net/clans/wot/leaderboards/#ratingssearch&offset=0&limit=25&order=-cr> > [data dostępu: 20.11.2016]
4. Worldoftanks.eu, *Idź Święta!*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/44/its-holiday-time/> > [data dostępu: 20.11.2016]
5. Worldoftanks.eu, *Oferta specjalna: 100 lat czołgów – część 1*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/44/special-100-years-tanks-part1/> > [data dostępu: 20.11.2016]
6. Worldoftanks.eu, *Oferta specjalna: Dzień Świętego Patryka*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/44/special-stpatrick-2015/> > [data dostępu: 20.11.2016]
7. Worldoftanks.eu, *Oferta specjalna: Zakończenie II wojny światowej*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/44/special-end-ww2-2015/> > [data dostępu: 20.11.2016]
8. Worldoftanks.eu, *Osiągnięcia*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/content/guide/> >

-
- general/achievements/> [data dostępu: 20.11.2016]
9. Worldoftanks.eu, *Prezent na nowy rok 2016!* Online: <<http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/46/new-year-gift-2016/>> [data dostępu: 20.11.2016]
 10. Wargaming.net.Wiki. *Servers*. Online: <<http://wiki.wargaming.net/en/Servers>> [data dostępu: 20.11.2016]
 11. Worldoftanks.eu, *Special: Operation Overlord*. Online: <<http://worldoftanks.eu/en/news/pc-browser/44/operation-overlord-special-2015/>> [data dostępu: 20.11.2016]
 12. Worldoftanks.eu, *Tank Football 2016*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/pc-browser/esport/football-cup-16/>> [data dostępu: 20.11.2016]
 13. Worldoftanks.eu, *Wielkanocny specjal*. Online: < <http://worldoftanks.eu/pl/news/44/easter-special/> > [data dostępu: 20.11.2016]
 14. Worldoftanks.eu, *x5 XP and Discounts for July 4th Weekend!* Online: < <http://worldoftanks.com/en/news/pc-browser/31/july-4-weekend/> >[data dostępu: 20.11.2016]
 15. http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114871,14513644,_
 16. [Wiesz_kto_ma_ogien_rece_w_gorze_trzyma_wrog_Hiphopowy.html](http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114871,14513644,_wiesz_kto_ma_ogien_rece_w_gorze_trzyma_wrog_Hiphopowy.html) [data dostępu: 20.11.2016]
 17. <http://teksty.org/robson,wiesz-kto-ma-ogien-prod.-lukatricks,tekst-piosenki> [data dostępu: 20.11.2016]

Abstract

The Internet is not a separate universe, as it used to be considered at the beginning of its existence, but is a part of the everyday life of people, interweaving with the „real world.” Forums and chat rooms have become a common place for the presenting knowledge about the world and a platform for exchanging views on current events. This goes for online games. For example, in the popular game *World of Tanks* (Wargaming 2011), I would like to present the dimension of the exchange of opinions formed during the battles of tankers using chat rooms, and their getting a bit closer to adapting the game to the real world. Players are not only concerned with developing their lines, but they also experience together such holidays as New Year’s, the Feast of St. Patrick and Euro 2016 using their machines and with other players.

Keywords

World of Tanks, tanks, chat, online game, MMO

mgr Malwina Wojtala — socjolog wojny, doktorantka na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, email: safija36@wp.pl

Przemysław Ciszek

Cenzura w grach wideo — próba charakterystyki zjawiska

Censorship in video games — attempt to characterize the phenomenon

Streszczenie

Artykuł przedstawia zagadnienie cenzurowania gier wideo i sposobów, za pomocą których się to dokonuje. Gry swoimi treściami wywoływały kontrowersje już w latach 70. XX wieku. W kolejnych dekadach wiele z nich padło ofiarą cenzury, która w różny sposób modyfikowała ich treść. Najczęściej cenzurowanymi elementami w grach są: przemoc, krew, nagość i elementy seksualne. Poszczególne kraje mają zróżnicowany stosunek do gier wideo. Najbardziej restrykcyjnym państwem w Europie są bez wątpienia Niemcy, gdzie obowiązują bardzo surowe przepisy dotyczące tego, co zakazane w grach – są to w szczególności elementy związane z nazizmem i epatujące przemocą. Duża uwaga, związana z treściami przekazywanymi w grach wideo może wynikać m.in. z faktu, iż gry nadal postrzegane są jako zabawa, więc coś co jest przeznaczone dla młodego, wrażliwego odbiorcy. W Polsce nigdy nie istniały uregulowania prawne dotyczące tej kwestii. Oznaczenia systemu PEGI, występujące na opakowaniach – nie mają mocy prawnej.

Słowa kluczowe

gry wideo, cenzura, autocenzura, brutalne gry wideo

Wstęp

Historia cenzury sięga najdawniejszych czasów. Już starożytni władcy nie dopuszczali niektórych informacji do szerokich mas. Szczególnie istotna stała się w XVIII wieku, kiedy rosnąca liczba materiałów drukowanych oraz coraz bardziej powszechna umiejętność czytania, umożliwiały szerszą wymianę myśli. Encyklopedia PWN definiuje cenzurę jako: „kontrolę publicznego przekazywania informacji, stanowiącą ograniczenie wolności wyrażania poglądów (tradycyjnie nazywanej wolnością słowa) oraz rozpowszechniania informacji (wolność druku) [...]”¹

Podobnie jak prasa czy ikonografia w XIX wieku, tak w XX stuleciu kinematografia wzbudzała opór pewnych grup społecznych, a filmy bywały cenzurowane już w okresie swoich początków. Nie powinno zatem dziwić, że gry wideo, które były coraz bardziej popularne w latach 80., stały się także jej ofiarą. Można wyróżnić wiele rodzajów cenzury, ale w kontekście gier wideo zasadnicze znaczenie mają trzy typy: prewencyjna, represyjna oraz autocenzura.

Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie zagadnienia dotyczącego zjawisk i zachowań podlegających cenzurze w grach wideo oraz wskazanie metod, które są do tego celu wykorzystywane. Jest to próba wstępnego scharakteryzowania zjawiska, które nie doczekało się jeszcze polskiego opracowania.

Początki cenzury gier

Początki cenzury gier wideo sięgają czasów, gdy domowe konsole do gier dopiero wkraczały na rynek, a triumfy święciły duże automaty typu *arcade* usytuowane w salonach gier i lokalach gastronomicznych. Pierwszą produkcją, która spotkała się z krytycznym przyjęciem był *Death Race* (Exidy, 1976). Gra polegała na kierowaniu samochodem i potracaniu pieszych². Oczywiście w tamtych czasach grafika była na tyle prymitywna, że o żadnym realistycznym ukazywaniu przemocy nie mogło być mowy. Zarówno pojazd jak i ludzie byli przedstawieni w postaci killkunastu białych pikseli, a wszystko rozgrywało się na czarnym tle. Automaty zostały jednak wycofane z salonów gier³. Kilka lat później na rynku pojawiła się gra *Custer's Revenge* (Mysti-

1 <http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/cenzura;3884236.html> [dostęp: 20 lutego 2017]

2 Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2016, s.121.

3 Kocurek C., *The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race*, Online <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> [dostęp: 15 lutego 2017].

que, 1982) i wywołała wiele kontrowersji, nawet mimo tego, że była sprzedawana w specjalnym, zamkniętym opakowaniu z napisem: „NOT FOR SALE TO MINORS” (Nie sprzedawać nieletnim).

Ilustracja 1: Gra *Death Race*



Źródło: <https://img.gawkerassets.com/img/17ey1vk43ba2tjpg/original.jpg>

Organizacje takie jak *American Indian Movement* czy *Woman Against Pornography* wyraziły swój zdecydowany sprzeciw i oskarżyły produkcję o promowanie przemocy i rasizmu⁴. Gracz wciela się w niej w amerykańskiego dowódcę z czasów wojny secesyjnej – George’a Armstronga Custer a unikając strzał Indian stara się zbliżyć do przywiązanej do słupa Indianki, co ma skutkować aktem seksualnym. Gra została wycofana z półek sklepowych, ale mimo kontrowersji (a może właśnie dzięki nim) sprzedała się bardzo dobrze.

Na kolejne głośne zgrzyty związane z grami trzeba było poczekać do początku lat 90., gdy miała miejsce premiera gry *Night Trap* (Sega, 1992), która stała się jednym z powodów wysłuchania w Senacie USA 9 grudnia 1993 roku⁵. Wspomniano tam również takie słynne tytuły jak *Mortal Kombat* (Midway Games, 1993) i *DOOM* (id Software, 1993) – w ich przypadku problemem była oczywiście brutalność.

W związku z rosnącą liczbą brutalnych gier wywołujących społeczne kontrowersje, w 1994 roku powstała amerykańsko-kanadyjska organizacja ESRB (En-

4 <http://kotaku.com/5847507/rape-racism--repetition-this-is-probably-the-worst-game-ever-made> [dostęp: 15 lutego 2017].

5 Plunkett L., *Sega's Most "Shameful", "Sick" And "Disgusting" Video Game*, Online < <http://kotaku.com/5785158/segas-most-shameful-sick-and-disgusting-video-game> > [dostęp: 20 stycznia 2017].

ertainment Software Rating Board)⁶. Zapoczątkowała ona utworzenie kilkunastu podobnych organizacji w innych krajach świata. W Europie wszystkie gry będące w oficjalnym obiegu muszą być zaopiniowane przez PEGI (Pan European Game Information). Jest to Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier, który zajmuje się przede wszystkim oceną treści poszczególnych gier. Oprócz stosownego oznaczenia, dotyczącego zalecanego wieku gracza na opakowaniach znajdują się też symbole dodatkowe, informujące o treściach, które mogą być nieodpowiednie dla młodego odbiorcy⁷. Z założenia oznaczenia te pełnią jedynie funkcję informacyjną i nie posiadają mocy prawnej.

Niemiecki USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) to bardzo restrykcyjny system ratingowy, który jest podparty stosownym ustawodawstwem. Sprzedawcy zobowiązani są do stosowania się do ograniczeń wiekowych i legitymowania klientów, chcących zakupić gry dozwolone od 18. roku życia. Złamanie tego zakazu może skutkować grzywną w wysokości 50 000 Euro⁸. Instytucja o nazwie Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (Federalne Biuro Mediów Zagrożających Młodzieży) stworzyła swój „indeks”, na który trafiają gry uznane za nieodpowiednie. Oprócz tego, że nie można ich sprzedawać nieletnim, zakazane jest także reklamowanie w jakiegokolwiek formie, a nawet publikowanie recenzji w czasopiśmie o grach. Jedynym sposobem, aby zdobyć kontrowersyjne gry jest zakup „spod lady” lub sprowadzenie z zagranicy⁹.

W Australii również istnieją wyspecjalizowane organy odpowiedzialne za ocenianie i cenzurowanie mediów. Tamtejsze podejście do treści prezentowanych w grach jest równie restrykcyjne jak w Niemczech¹⁰. Wszelkie brutalne sceny zostają zastąpione lub usunięte. Japoński system Computer Entertainment Rating Organization charakteryzuje się literowymi oznaczeniami kategorii wiekowych¹¹. Tytuły przeznaczone tylko dla dorosłych (oznaczone jako „Z”) nie mogą być sprzedawane nieletnim.

6 <http://www.esrb.org/about/> [dostęp: 15 lutego 2017].

7 Błaszkiwicz R., *Bezpieczne gry komputerowe – problem klasyfikacji ratingów wiekowych*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” 2015, s. 89.

8 Broszura informacyjna USK, http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_ENG.pdf

9 <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html> [dostęp: 15 lutego 2017].

10 https://motherboard.vice.com/en_us/article/how-to-get-your-video-game-banned-in-australia [dostęp: 15 lutego 2017].

11 McCullough J. J., *Nintendo's Era of Censorship*, Online < <http://www.tanookisite.com/nintendo-censorship> > [dostęp: 28 grudnia 2016].

Ciekawym przykładem cenzury działającej w obrębie firmy jest Nintendo, będącej od kilkudziesięciu lat jednym z potentatów na rynku gier wideo. W książce *Parent's Guide to Video Games*¹² zamieszczono instrukcję pt.: „Nintendo of America's Video Game Content Guidelines”, z której wynika, że już od 1988 roku Nintendo opiniowało gry, które miały się ukazać na jej konsolach. Wyszczególniono tam 10 rodzajów treści, które nie są dopuszczalne, m.in.: sceny gwałtów i nagości, przesadna brutalność, narkotyki, papierosy oraz alkohol. Szczególnie interesującym podpunktem jest ten, który zakazuje ukazywania symboli związanych z religiami i grupami etnicznymi. Obecnie koncern Nintendo nie jest już tak restrykcyjny, a na ich konsolach można zagrać w brutalne tytuły jak chociażby *Resident Evil 4* (Ubisoft, 2007) czy *House of the Dead: Overkill* (Sega, 2009).

Współcześnie koncern Apple posiada swoje własne wytyczne stosowane w serwisie z aplikacjami *App Store*. Najwyższa kategoria wiekowa to 17+. Konkurencyjny *Sklep Play* z aplikacjami na system Android, stosuje oznaczenia systemu PEGI.

Elementy kontrowersyjne i sposoby ich cenzurowania

Z biegiem lat zaczęto zmieniać pewne elementy gier, tak aby mogły się ukazać w niektórych państwach lub otrzymywały niższe kategorie wiekowe. Takie zjawisko może mieć pozytywny wpływ na sprzedaż gry, ponieważ niektóre sklepy (szczególnie w USA) mogą nie chcieć rozprowadzać gier oznaczonych napisem: „tylko dla dorosłych”.

W Europie największe restrykcje obowiązują w Niemczech. Wiąże się to m.in. z tym, iż gry wideo w odróżnieniu od kinematografii nie są tam traktowane jako sztuka, ale raczej jako zabawki/ zabawy. Dlatego też w filmach mogą wystąpić chociażby zakazane w grach elementy kojarzące się z nazizmem. Gry bywają cenzurowane z wielu powodów. Głównymi i najczęściej spotykanymi są przemoc i treści o zabarwieniu erotycznym. Trzecim powodem są kontrowersyjne elementy nawiązujące np. do zbrodniczych systemów, co w zasadzie ogranicza się do symboliki nazistowskiej. W Niemczech jest to określone w paragrafie 86a Kodeksu Karnego, jako „używanie znaków charakterystycznych dla organizacji niekonstytucyjnych”. Najdobitniejszym przykładem może być seria gier typu FPS *Wolfenstein* (id Software, 1992-2015), co

12 Shwartz S. A., Schwartz J., *Parent's Guide to Video Games*, Prima Lifestyles 1994.

zostanie przedstawione w dalszej części artykułu.

Gry jako medium audiowizualne mogą być cenzurowane na wiele sposobów. Ostatecznym i rzadko stosowanym jest wycofanie produktu z rynku. Częściej praktykuje się jednak wycinanie lub zamianę elementów, które delikatnie mówiąc: nie spodobały się instytucjom cenzurującym.

Wycinanie wybranych elementów

Jest to najprostszy sposób na ocenzurowanie gry, który nie wymaga opracowywania i stosowania zastępczych elementów. Najślynniejszym i najbardziej medialnym przypadkiem usunięcia fragmentu gry była autocenzura dokonana w *GTA San Andreas* (Rockstar, 2004). Twórcy gry, mając świadomość potencjalnych kontrowersji wyłączyli możliwość uaktywnienia interaktywnych scen seksu. Jednakże sprytni gracze stworzyli mod o nazwie *Hot Coffee*, który przywracał tę funkcjonalność¹³. Ściągnęło to na twórców gry większą falę krytyki niż ta spowodowana dużą dozą brutalności i zabijaniem, które występują w ich grze.

Z zupełnie innych powodów usunięto niewielki fragment z gry *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008). W japońskiej wersji zmodyfikowano jedną z misji pobocznych, w której gracz mógł zdetonować starą bombę atomową. W kontekście wydarzeń z sierpnia 1945 roku może to być zrozumiałe.

South Park: The Stick of the Truth (Ubisoft, 2014) został ocenzurowany w wersji zarówno australijskiej jak i europejskiej. Kontrowersyjne sceny (aborcja czy sondowanie przez kosmitów) zostały zastąpione obrazkiem z krótkim opisem ocenzurowanej sceny. W edycji australijskiej na ilustracji znajduje się płaczący miś koala, a w europejskiej – posąg przypominający Kaina z Ogrodów Tuileries w Paryżu, na tle flagi Unii Europejskiej.

Zamiana elementów graficznych/ dźwiękowych

W tytułach, w których występuje ogromna ilość kontrowersyjnych elementów można zamienić je na inne – mniej problematyczne. Związane jest to najczęściej z trzema głównymi powodami: krwią/brutalnością, erotyką/golizną oraz we wspomnianym

13 <http://www.bankier.pl/wiadomosc/Seks-w-GTA-San-Andreas-dodatek-tylko-dla-doroslych-Hot-Coffee-1320420.html> [data dostępu: 15 lutego 2017].

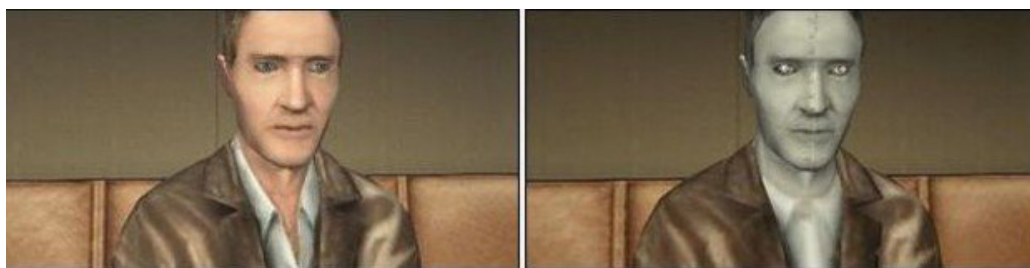
przypadku Niemiec – z symboliką nazistowską.

Gry w niektórych krajach bywają oskarżane o propagowanie agresji wśród graczy, choć brak na to jednoznacznych dowodów. Jednym ze sposobów na teoretyczne umniejszenie negatywnego wpływu jest zastępowanie modeli ludzi innymi postaciami, najczęściej robotami. Taka praktyka została zastosowana już w latach 80. w grze *Contra* (Konami, 1987), która została w Europie wydana pod tytułem *Probotector*. Od japońskiego pierwowzoru różni się jedynie tym elementem.

Carmageddon (Eidos, 1997) to jedna z bardziej kontrowersyjnych gier lat 90., gdyż gracz mógł zabijać w niej ludzi i zwierzęta oraz był za to nagradzany przez otrzymywanie waluty używanej w grze. Tytuł został ocenzurowany aż na dwa sposoby. Pierwszy polegał na zamianie koloru krwi na zielony oraz podmianie ludzi i zwierząt na ich odpowiedniki w stylistyce zombi. Taka wersja była dystrybuowana w Wielkiej Brytanii i we Włoszech. Z kolei w Niemczech i Indiach postanowiono zastąpić żywe postacie metalowymi robotami.

W przypadku niektórych tytułów zastępowanie ludzi robotami prowadzi do kuriozalnych sytuacji. Ciekawym przykładem jest gra FPS *Soldier of Fortune 2: Double Helix* (Activision, 2002). Wyeliminowało to problem krwi na ekranie. Zmodyfikowano także fabułę gry, przez co toczyła się w świecie zamieszkałym przez roboty, a zwykły wirus został zamieniony na wirus komputerowy.

Ilustracja 2: Porównanie postaci z różnych wersji gry *Soldier of Fortune 2: Double Helix*



Źródło: <https://www.destructoid.com/ul/user/1/192169-268854-1JPG-620x.jpg>

Zmiany mogą dotyczyć również tak prozaicznych elementów jak np. czerwone krzyżyki na apteczkach pierwszej pomocy w grach. Czerwony Krzyż nie życzy sobie, by ten element występował w grach i twórcy często stosują autocenzurę, żeby uniknąć konfliktów¹⁴.

14 <http://kotaku.com/video-games-arent-allowed-to-use-the-red-cross-symbol-1791265328>
[data dostępu: 20 lutego 2017].

Krwawe sceny także budzą wiele zastrzeżeń w niektórych krajach. Najczęstsza praktyka polega na prostej zmianie koloru krwi na zielony lub w niektórych przypadkach na szary, co ma sugerować pot. Zamiana koloru krwi łączy się często ze zjawiskiem „robotyzacji”. Wtedy zyskuje np. kolor czarny, który ma imitować olej maszynowy. Tak wygląda to w *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007), gdzie dodatkowo po zabiciu przeciwnika wypadają z niego trybiki i inne metalowe elementy.

Ostatnim z trzech najczęściej zastępowanych elementów jest nagość, która w zdecydowanej większości przypadków dotyczy postaci kobiecych. W Japonii można zaobserwować pewne paradoksy związane z cenzurowaniem nagości. Kraj ten uznaje się zazwyczaj jako dość liberalny w kwestii seksualności. Jednakże w przypadku gier stosuje się najczęściej „ubieranie” modelu postaci, tak by zakryć części intymne. Tak stało się chociażby w *Far Cry 4* (Ubisoft, 2015), gdzie nadzy ludzie zostali wyposażeni w garderobę. Podobnie stało się w przypadku gry *Metro: Last Light* (Deep Silver, 2013). W *Watch Dogs 2* (Ubisoft, 2016) można było zobaczyć nagie postacie, ale zostało to szybko zmienione w jednym z patchów do gry.

Przełomowa pod wieloma względami strzelanina *Wolfenstein 3D* (Apogee Software, 1992) została poddana modyfikacjom w wersji na konsolę SNES. Spowodowane to było wspomnianą wcześniej polityką wydawniczą firmy Nintendo. Zmiany polegały m.in. na dodaniu mapy poziomów oraz nowych broni. Oprócz tego gra została mocno ocenzurowana pod względem symboliki nazistowskiej i nie tylko. Usunięto swastyki oraz zastąpiono wizerunek Adolfa Hitlera innym portretem, a psy zamieniono na ogromne zmutowane szczury. *Wolfenstein 3D* nie został ocenzurowany w pierwotnej wersji na komputery PC z 1992 roku. W związku z tym w styczniu 1994 roku gra została umieszczona na niemieckiej liście zakazanych gier przez organizację BPjM i jednocześnie skonfiskowana z półek sklepowych, a niezastosowanie się do tego zakazu mogło skutkować grzywną lub nawet trzema latami pozbawienia wolności. Obecnie, pomimo przedawnienia tej decyzji, tytuł nadal nie może być sprzedawany w tym kraju, a próby zakupu chociażby poprzez platformę dystrybucji gier *www.gog.com* nie są możliwe z terenu Niemiec. Ten tytuł jest obecnie dostępny także online na stronie Web Archive¹⁵, ale nie można go uruchomić, jeśli użytkownik łączy się z internetem z tego kraju. Podobny los spotkał kolejne części z tej serii. W grze *Return to Castle Wolfenstein* (Activision, 2002) swastyki i inne symbole III Rzeszy zostały zastąpione logo gry.

15 https://archive.org/details/msdos_Wolfenstein_3D_1992 [data dostępu: 20 lutego 2017]

Duża ilość zmian dotknęła także najnowszą odsłonę serii *Wolfenstein New Order* (2015), z której to tradycyjnie usunięto emblematy nazistowskie i zastąpiono logo gry.

Ilustracja 3: Ocenzurowane swastyki w *Wolfenstein: New Order*



Źródło: <http://larsschmeink.de/wp-content/uploads/2015/03/New-Order-1.jpg>

Niedopuszczanie gier do obrotu

Najprostszym sposobem utrudnienia graczom dostępu do nieodpowiednich dla nich treści – jest zakazanie ich sprzedaży. Tak stało się np. z grą *Dead Rising 4* (Capcom, 2016) w Niemczech, która podobnie jak poprzednie odsłony serii, została zakazana z uwagi na ukazywanie ogromnej ilości brutalnych scen.

Niekiedy twórcy, nie zgadzając się na zmiany w swoim produkcie – blokują dostęp do swojej gry. W Niemczech gra *Dying Light* (Techland, 2015) nie została dopuszczona do sprzedaży właśnie z tego powodu¹⁶.

Interesującym przykładem państwa, które cenzuruje jeszcze inne, dotychczas omówione treści w grach są Chiny. Oprócz zwyczajowo kontrowersyjnych elementów takich jak przemoc czy seks, problematyczne jest ukazywanie Państwa Środka w niekorzystnym świetle. Z tego też powodu gry takie jak *Command & Conquer: Generals Zero Hour* (Electronic Arts, 2003) i *IGI 2 Covert Strike* (Codemasters, 2003) są zakazane, bo wizerunek chińskiego wojska jest w nich negatywny¹⁷.

16 Witczak M., *W osiemdziesiąt dni dookoła świata*, „CD-Action” 2016, nr 9, s. 72.

17 http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2004-05/29/content_334845.htm
[data dostępu: 20 lutego 2017]

Sytuacja w polsce

Polska, podobnie jak większość państw świata nie wprowadziła żadnych restrykcji, jeśli chodzi o sprzedaż gier wideo. Od 2009 roku oficjalnie funkcjonuje w naszym kraju system PEGI, choć jego oznaczenia były stosowane już wcześniej. W Polsce nie cenzuruje się w żaden sposób gier ani innych wytworów kultury. Być może ma to związek z historycznymi zaszłościami, kiedy to przez lata zaborów, a potem w okresie PRL-u cenzura mocno dawała się we znaki społeczeństwu. Oznaczenia PEGI są tylko sugestią, toteż sprzedawcy nie mają obowiązku się do nich stosować. Pod koniec 2013 roku, ówczesna Rzecznik Praw Obywatelskich, Teresa Lipowicz sugerowała, aby oznaczenia PEGI stały się prawomocne, co tym samym miałyby utrudnić dostęp do nieodpowiednich gier nieletnim¹⁸. Sprawa zakończyła się jednak bez efektów w postaci odpowiednich uregulowań prawnych.

Podsumowanie

Cenzura gier wideo to złożony problem, który od momentu „wybuchu” popularności wirtualnej rozrywki, wzbudza kontrowersje u części społeczeństwa. Jednym ze sposobów ograniczenia dostępu do nieodpowiednich treści są systemy ratingowe, których oznaczenia można spotkać na grach w większości krajów świata. Zazwyczaj są one jedynie sugestią dla kupującego. Jednak nawet gry oznaczone napisem: „tylko dla dorosłych” bywają modyfikowane. Wynika to zapewne z faktu, iż mimo upływu lat nadal posiadają tzw. łatkę zabawy dla dzieci, a młodych ludzi należałoby chronić przed nieodpowiednimi bodźcami. Nie zgadzający się na to gracze są wtedy zmuszeni do importu produktu z innych państw, gdzie są dostępne pierwotne wersje programu. Może to także potęgować piractwo, które okaże się remedium na ocenzurowane gry¹⁹. Radykalne metody ograniczania dostępu do kontrowersyjnych gier są rzadkością i występują zazwyczaj w krajach, które ograniczają także inne swobody obywatelskie, choć demokratyczne kraje takie jak Australia czy Niemcy także nie zgadzają się na ukazywanie niektórych rodzajów treści w grach.

18 <http://di.com.pl/trzeba-uregulowac-sprzedaz-gier-w-oparciu-o-peg-i-uwaza-rzecznik-praw-obywatelskich-49084> [data dostępu: 20 lutego 2017].

19 Szczechowicz R., *Krwawy sport? Gry komputerowe a przemoc*, „Kultura Popularna” 2002 nr 1, s. 61.

Przemoc występująca w grach wideo jest w dużej mierze uzasadniana rzekomo słusznymi działaniami bohatera kontrolowanego przez gracza. W większości gier kierujemy zbawcą świata/ wielkim bohaterem lub po prostu osobą działającą po stronie „dobra”. Eliminowani przeciwnicy są dehumanizowani (jakkolwiek dziwnie to brzmi w odniesieniu do elementów programu komputerowego), przez co ich eliminacja nabiera rutynowego charakteru. Rafał Kochanowicz zauważa, że gry wkroczyły na kulturową scenę w momencie, gdy publiczność była już przyzwyczajona do brutalności serwowanej przez film i telewizję²⁰. Można zatem zaryzykować stwierdzenie, że nastąpiło pewne przyzwyczajenie do bodźca i w efekcie zmniejszenie efektu, który wywołuje. Pomimo, iż wczesne gry ukazywały przemoc w wysoce symboliczny sposób, ich interaktywność często powodowała oburzenie opinii publicznej, która nie przywykła do tego typu „przedstawień” w całkiem nowym medium. Okazuje się więc, iż pewne treści zawarte w grach wideo (nagość, przemoc itp.) wzbudzają o wiele większy sprzeciw, niż te same elementy występujące w filmach i serialach. Dzieje się tak pomimo tego, iż w grze mamy do czynienia tylko z modelami postaci stworzonymi w komputerze, a nie prawdziwymi aktorami.

Nie tylko gracze sprzeciwiają się cenzurze. Wspierają ich m.in. takie organizacje jak np. National Coalition Against Censorship²¹, która powstała w 1973 roku i zrzesza osoby niezgadające się na cenzurowanie wszelakich utworów kultury. Interesującym i mającym częste zastosowanie w przypadku gier wideo jest zjawisko autocenzury, kiedy twórcy gier, wiedząc o ewentualnych problemach ze sprzedażą w niektórych państwach – nie zamieszczają danych elementów lub je po prostu modyfikują. Zmiana koloru krwi lub inne, bardziej skomplikowane modyfikacje pozwalają na uzyskanie niższych ratingów wiekowych. Oczywiście nasuwa się pytanie: na ile takie zabiegi ograniczają wolność twórczą autorów gry? Przytoczone przykłady ukazują, że są oni w znacznie gorszej sytuacji niż twórcy kinematografii.

20 Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań, 2014, s. 108.

21 www.ncac.org [data dostępu: 20 lutego 2017].

BIBLIOGRAFIA

KSIĄŻKI

1. Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2016.
2. Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań, 2014.
3. Shwartz S. A., Schwartz J., *Parent's Guide to Video Games*, Prima Lifestyles 1994.

ARTYKUŁY

1. Błaszkiwicz R., *Bezpieczne gry komputerowe – problem klasyfikacji ratingów wiekowych*, „Zabawy i Zabawki. Studia Antropologiczne” 2015, s. 89-107.
2. Witczak M., *W osiemdziesiąt dni dookoła świata*, „CD-Action” 2016, nr 9.

ŹRÓDŁA INTERNETOWE

1. Hasło *cenzura* w Encyklopedii PWN, Online: <<http://encyklopedia.pwn.pl/haslo/cenzura;3884236.html>> [data dostępu: 20 lutego 2017].
2. <http://di.com.pl/trzeba-uregulowac-sprzedaz-gier-w-oparciu-o-peggi-uwaza-rzecznik-praw-obywatelskich-49084> [data dostępu: 29 stycznia 2017].
3. <http://kotaku.com/5847507/rape-racism--repetition-this-is-probably-the-worst-game-ever-made> [data dostępu: 15 lutego 2017].
4. <http://kotaku.com/video-games-arent-allowed-to-use-the-red-cross-symbol-1791265328> > [data dostępu: 29 stycznia 2017].
5. <http://www.bankier.pl/wiadomosc/Seks-w-GTA-San-Andreas-dodatek-tylko-dla-doroslych-Hot-Coffee-1320420.html> [data dostępu: 20 stycznia 2017].
6. <http://www.cero.gr.jp/e/rating.html> [data dostępu: 15 lutego 2017].
7. https://motherboard.vice.com/en_us/article/how-to-get-your-video-game-banned-in-australia [data dostępu: 15 lutego 2017].
8. Kocurek C., *The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race*, Online: <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> [data dostępu: 15 lutego 2017].
9. Plunkett L., *Sega's Most "Shameful", "Sick" And "Disgusting" Video Game*, Online: <<http://kotaku.com/5785158/segas-most-shameful-sick-and-disgusting-video-game>> [data dostępu: 20 stycznia 2017].

-
10. www.ncac.org [data dostępu: 15 lutego 2017].
 11. Broszura informacyjna USK, http://www.usk.de/fileadmin/documents/USK_Broschuere_ENG.pdf [data dostępu: 15 lutego 2017].

GRY

1. 4A Games (2013). *Metro: Last Light* [gra wieloplatformowa]. Deep Silver, USA.
2. Bethesda Softworks (2008). *Fallout 3* [gra wieloplatformowa]. Bethesda Softworks, USA.
3. Capcom (2007). *Resident Evil 4* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, USA.
4. Capcom Vancouver (2016). *Dead Rising 4* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Kanada.
5. Digital Pictures (1992). *Night Trap* [gra wieloplatformowa] SEGA, USA.
6. Electronic Arts (2003). *Command & Conquer: Generals Zero Hour* [gra PC]. Electronic Arts, USA.
7. Exidy (1976). *Death Race* [gra automatowa]. Exidy, USA.
8. Headstrong Games (2009). *House of the Dead: Overkill* [gra wieloplatformowa] SEGA, USA.
9. id Software (1992). *Wolfenstein 3D* [gra wieloplatformowa]. id Software, USA.
10. id Software (1993). *DOOM* [gra wieloplatformowa]. GT Interactive, USA.
11. id Software (2002). *Return to Castle Wolfenstein* [gra PC]. Activision, USA.
12. Konami (1987). *Contra* [gra konsolowa]. Konami, Japonia.
13. MachineGames (2015). *Wolfenstein New Order* [gra wieloplatformowa]. Bethesda Softworks, USA.
14. Midway Games (1993). *Mortal Kombat* [gra automatowa] USA.
15. Mystique (1982). *Custer's Revenge* [gra na Atari 2600]. Mystique, USA.
16. Obsidian Entertainment (2014). *South Park: The Stick of the Truth* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, USA.
17. Raven Software (2002). *Soldier of Fortune 2: Double Helix* [gra PC]. Activision, USA.
18. Rockstar (2004). *GTA San Andreas* [gra wieloplatformowa]. Rockstar, USA.
19. Stainless Games (1997). *Carmageddon* [gra wieloplatformowa]. Eidos, USA.
20. Techland (2015). *Dying Light* [gra wieloplatformowa]. Techland, Polska.
21. The Coalition (2016). *Gears of War 4* [gra wieloplatformowa]. Microsoft Studios, USA.

-
22. Ubisoft (2015). *Far Cry 4* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, USA.
23. Valve Corporation (2007). *Team Fortress 2* [gra PC]. Valve Corporation, USA.

Abstract

The article presents the issue of censorship of video games and the way they are made. Games have caused controversy since early 1970s. In the following decades, many of them fell victim to censorship, which in various ways modified their contents. The most often censored elements of games are violence, blood, nudity and sexual elements. Particular countries have different approaches to video games. The most restrictive country in Europe is Germany, which has very strict laws about what is prohibited in video games, and these especially include elements related to Nazism and blood/gore. Much greater sensitivity to such contents in games is due, among others, to the fact that games are seen as fun, so something that is intended for a young, sensitive audience. In Poland, there was never a regulation passed on this issue. PEGI marks appearing on the boxes are not legally binding.

Keywords

video games, censorship, self-censorship, violent video games

mgr Przemysław Ciszek — medioznawca, doktorant na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach, email: ciszek.pc@gmail.com

Maciej Kośmicki

Polski internet na temat gier wideo w 2015 roku

Polish internet about video games in 2015

Streszczenie

Artykuł próbuje odpowiedzieć na pytanie: „jaki obraz gier wideo wyłania się w dyskursie internetowym?”. Poprzez wskazanie kontekstów, w których gry wideo stają się ważnym społecznie zagadnieniem autor opisuje również kolektywne formacje myślowe wykryte w dyskursie.

Publikacja jest krótkim streszczeniem badań przeprowadzonych na potrzeby pracy magisterskiej (*Analiza dyskursu wokół gier wideo w polskim Internecie*; praca dostępna w Archiwum Prac Dyplomowych UAM), wzbogaconym o kilka refleksji po właściwej procedurze badawczej.

Słowa kluczowe

dyskurs wokół gier wideo, gry wideo, gry komputerowe, brutalne gry

Wstęp

Branża gier wideo podlega ciągłym i dynamicznym zmianom. Zmieniają się możliwości techniczne producentów, zmienia się (ilościowo i jakościowo) grupa odbiorców, a co za tym idzie – skala realizowanych projektów. Zmieniają się również sposoby mówienia o grach wideo przez różne środowiska. To ostatnie zagadnienie podjąłem w pracy magisterskiej, zatytułowanej: „Analiza dyskursu wokół gier wideo w polskim Internecie”, i w ramach niniejszego artykułu chciałbym omówić wybrane wątki tejże.

Celem, który przyświecał mojemu badaniu było przyjrzenie się potencjalnie najpoczytniejszym (tj. najlepiej wypozycjonowanym w wyszukiwarce internetowej¹) artykułom, które traktowały o grach wideo, aby odszukać przejawiające się w ich treści, wspólne narracje. Interesowały mnie przede wszystkim dwa rodzaje prawidłowości: wiodący kontekst, w jakim artykuły podejmowały przedmiot dociekań, a więc gry wideo (i samo granie jako takie) oraz podmioty, które formułują opinie na ten temat. Krótko mówiąc, chciałem odpowiedzieć na pytania: „kto?”, „co?” i „jak?” mówi/pisze na temat gier wideo w polskim Internecie.

Do osiągnięcia zamierzonego celu posłużyła mi analiza dyskursu, w szczególności metoda analizy treści, której empiryczne wyniki zostały przyrównane do modelu dyskursu skonstruowanego na potrzeby badania. Model ów został opracowany na drodze indukcji, poprzez wieloletnie opatrzenie z medialnymi donosami na temat gier wideo w różnych źródłach (telewizja, prasa specjalistyczna, prasa ogólna) i rozmowy z aktywnymi hobbistami, czyli graczami komputerowymi i konsolowymi w różnym wieku, a także wcześniejsze przymiarki do badania dyskursu wokół gier.

Zależy mi, żeby Czytelnik nie traktował wyników badań w połączeniu z zaproponowanym modelem dyskursu za coś na kształt studium porównawczego. Przybliżam klimat dyskursu wyłącznie na rok 2015. Model, o którym szerzej traktuje drugi podrozdział był pewnego rodzaju roboczą hipotezą, drogowskazem sformułowanym dla ułatwienia nawigacji w procesie badawczym.

1 Wybór padł na przeglądarkę internetową „Chrome” i wyszukiwarkę internetową „Google”. Z przeglądarki korzystano oczywiście w trybie *incognito*, aby historia przeglądania nie wpływała na algorytm wyszukiwania treści. Por. Soja K., Biegun T., *Na czym polega pozycjonowanie stron internetowych?*, Online: <http://www.whitepress.pl/baza-wiedzy/36/na-czym-polega-pozycjonowanie-stron-internetowych> [data dostępu: 20 grudnia 2016].

O doborze korpusu badawczego

Pierwsze kryterium selekcji artykułów to ich wysoka pozycja tekstu w propozycjach wyszukiwarki. Problematiczny okazał się jednak dobór odpowiednich słów kluczowych, które pozwoliłyby wyłonić artykuły poświęcone tematyce gier wideo. Najlepszymi środkami są często środki najprostsze, dlatego zdecydowałem się na dwie frazy: gry wideo i gry komputerowe, które odsyłały do konkretnych artykułów².

Założyłem, że liczba stu artykułów jest odpowiednia, żeby samodzielnie zrealizować projekt badawczy, nie obniżając przy tym standardów rzetelnej analizy. Jako że w badaniu chciałem prześledzić cały rok 2015 (okres pełnego roku kalendarzowego uznałem z kolei za na tyle długi, żeby ukazać gry wideo w licznych, zróżnicowanych kontekstach), zastosowałem kwoty dla artykułów. Tym sposobem, do mojego korpusu badawczego wyselekcjonowałem po cztery artykuły z każdego miesiąca dla frazy „gry wideo” i po cztery artykuły z każdego miesiąca dla frazy „gry komputerowe”, co łącznie daje dziewięćdziesiąt sześć artykułów. Pula została uzupełniona o dodatkowe artykuły dla obydwu wyróżnionych fraz, które okazały się najlepiej wypozycjonowane w skali całego roku, lecz nie weszły do korpusu przy miesięcznym zakresie wyszukiwań. Procedura ta pozwoliła na skompletowanie planowanej liczby stu artykułów. Do selekcji wartościowych, zróżnicowanych artykułów niewystarczające okazało się mechaniczne ich wyszukiwanie po frazach kluczowych. Wynikało to z następujących czynników:

- część przekierowań prowadziła do materiałów handlowych, marketingowych lub zestawień najlepszych gier ostatnich lat (dotyczyło to głównie początku i końca roku, a więc miesiące najbardziej skrajnych). Takie artykuły zostały wykluczone z korpusu, a pierwszeństwo miały kolejne, najwyżej wypozycjonowane artykuły
- część przekierowań prowadziła do witryn całkowicie niezwiązanych z tematem (zbitka słów *gra* i *wideo* sprawiała, że wyszukiwarka proponowała np. wywiady ze sportowcami). Takie wyszukiwania zostały uznane za nietrafione, a pierwszeństwo miały kolejne, najwyżej wypozycjonowane artykuły

2 Kategoria gier komputerowych zawiera się w szerszej kategorii gier wideo, lecz mam wrażenie, że w polskim kontekście nadal częściej posługujemy się terminem „gry komputerowe”. Zagadnienie to pobieżnie ukazał Mirosław Filiciak we wstępie książki *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

-
- część przekierowań prowadziła do materiałów wideo, nie artykułów. Ostatecznie zdecydowano, że materiały niebędące artykułami zostały wykluczone z korpusu, a pierwszeństwo miały kolejne wyszukiwania, te w postaci najwyżej wypożyczonych tekstów pisanych
 - część przekierowań prowadziła do niemal identycznych artykułów wzajemnie powielających swoją treść. Zdecydowano, że w ramach całego korpusu badawczego, w obrębie jednego miesiąca, mogą znaleźć się cztery artykuły o tej samej tematyce (po dwa dla każdej z wyszukiwanych fraz), później zaś wtórne artykuły pomijano, a pierwszeństwo miały kolejne, najwyżej wypożyczonowane artykuły na inne tematy³.

Mimo dostrzeganych, słabszych metodologicznie aspektów doboru korpusu badawczego (mowa głównie o konieczności niewielkiej ingerencji w uniwersum dokumentów czy bardzo dużym zróżnicowaniu jeśli chodzi o redakcyjne i merytoryczne walory artykułów), zaproponowana metoda spełniła pokładane w niej nadzieje i dostarczyła obszernego materiału do analizy, który silnie korespondował z tematem gier wideo. Celem było badanie dyskursu wokół gier wideo i przyjrzenie się komunikatom, artykułowanym przez możliwie szerokie grono zainteresowanych. Internet wydawał się zatem naturalnym wyborem, jest bowiem przestrzenią, która przynajmniej teoretycznie daje szansę artykulacji poglądów przez szerokie spektrum nadawców.

Właściwą selekcję tekstów do korpusu badawczego wykonałem na początku marca 2016 roku. Później nadszedł czas na analizę jakościową, która w dużej mierze polegała na poszukiwaniu elementów modelu w puli artykułów.

O zaproponowanym modelu dyskursu

Konstruowanie modelu przedmiotu badań lub zjawiska przed działalnością empiryczną nie jest wcale rzadką praktyką w naukach społecznych. Rola badacza sprowadza się wtedy do oceny sformułowanych twierdzeń, aby na podstawie obserwacji

3 Tego typu procedurę zastosowano tylko w jednym przypadku, z powodu powielających się artykułów traktujących o Liceum Kreacji Gier Wideo w grudniu 2015.

wykazać prawdziwość lub fałszywość teorii. Stefan Nowak nazywa ten proces *rzeczywistościową interpretacją*⁴.

Zaproponowany przezemni model dyskursu wokół gier wideo, składa się z dwóch kluczowych elementów: listy spodziewanych społeczno-kulturowych kontekstów, w których gry wideo będą pojawiać się w artykułach oraz zbioru przewidywanych podmiotów (nazywanych zamiennie kolektywnymi formacjami myślowymi) zabierających głos w dyskursie. Nie przywiązywano zbyt dużej wagi do wysokiej trafności modelu na etapie jego formułowania, zdając sobie sprawę z potencjalnego nieprzystawania jego założeń do rzeczywistości. Wiadome było jednak, że niezawodnym testem będzie empiryczna weryfikacja.

Model zakładał pojawienia się gier wideo w czterech następujących kontekstach:

- (1) tragicznych wydarzeń związanych z aktem terroru i agresji skierowanej na cywilów
- (2) publikacji szczególnie medialnych raportów traktujących o grach wideo
- (3) premier szczególnie kontrowersyjnych gier wideo lub rozpowszechnienie nowych sposobów rozgrywki
- (4) sukcesów wydawniczych polskich gier wideo.

Niestety, w krótkiej formie artykułu nie ma miejsca na szczegółowe omówienie motywów przyświecających wyróżnieniom tych konkretnych kontekstów. Ograniczę się zatem do stwierdzenia, że jedynie ten ostatni, związany z sukcesem polskiej produkcji, w swoich założeniach miał jednoznacznie pozytywny wydźwięk. Reszta stawiała gry wideo raczej w złym świetle, upatrując w nich przyczyny niewłaściwych zachowań, szczególnie wśród dzieci, młodzieży i osób rozchwianych psychicznie.

Jeśli zaś chodzi o kolektywne formacje myślowe, które spodziewano się odnaleźć w korpusie badawczym, wyróżniłem ich siedem: formacja naukowa, formacja ekspercka, formacja polityczna, formacja religijna, formacja dorosłych użytkowników, formacja nieletnich użytkowników i formacja rodzicielska. W ramach modelu scharakteryzowano kierunek spodziewanej narracji prezentowany przez wszystkie zaproponowane formacje. Podobnie jak w przypadku społeczno-kulturowych kontekstów, nie ma miejsca na szczegółowe omówienie tych uwag. Pojawią się one jednak w skrót-

4 Nowak S., *Metodologia badań socjologicznych: zagadnienia ogólne*, Warszawa 1970, s. 433-434.

conej formie w ramach kolejnego rozdziału omawiającego związki modelu z rzeczywistością.

W czasie analizy artykułów starano się nie tylko poszukiwać elementów modelowych, lecz również takich kontekstów i formacji dyskursywnych, które nie zostały zaproponowane.

O przystawaniu modelu do rzeczywistości

Po pierwszych czytaniach dokumentów zastanych okazało się, że zaproponowane konteksty pisania o grach wideo w Internecie nie sprawdziły się nawet w ¼ analizowanych przypadków. Co prawda nie przewidywano, że wszystkie sto artykułów będzie przedstawiało gry wideo na jeden z czterech zaproponowanych sposobów, lecz odtworzenie tych wątków w ponad połowie korpusu badawczego oceniałem jako całkiem realne i prawdopodobne. Poniższa tabela przedstawia ilościowe zestawienie obecności społeczno-kulturowych wyzwalaczy pisania o grach wideo w uniwersum analizowanych artykułów.

Tabela 1: Obecność modelowych kontekstów społeczno-kulturowych w analizowanych artykułach

Kontekst społeczno-kulturowy	Liczba artykułów, w których był to kontekst przewodni
(1) Tragiczne zdarzenie związane z aktem terroru i agresji skierowanej na cywilów	2
(2) Publikacja szczególnie medialnego raportu traktującego o grach wideo	16
(3) Premiera szczególnie kontrowersyjnej gry wideo lub nowy sposób rozgrywki	2
(4) Sukces wydawniczy polskiej gry wideo	4
Razem:	24

Źródło: opracowanie własne

Konteksty, którym w artykule przyporządkowano liczby (1), (3) i (4) znalazły śladowe odzwierciedlenie w faktycznym dyskursie. Ponadto, artykuły związane z „premierą szczególnie kontrowersyjnej gry wideo lub rozpowszechnieniem nowego sposobu rozgrywki” wcale nie piętnowały konkretnych tytułów ani nie wyrażały szczególnego zaniepokojenia⁵. Naświetlały za to tematy rozwiązań rozszerzonej rzeczywistości czy telewizyjnych perspektyw gier z gatunku MMORPG. W kontekst zatytułowany „Tragiczne wydarzenie związane z aktem terroru i agresji skierowanej na cywilów” wpisano dwa artykuły, z których każdy poświęcony był indywidualnym tragediom (samobójstwo młodego chłopaka ze Śląska czy podanie partnerce narkotyków z powodu obsesyjnej chęci grania), nie zaś incydentom masowym. **W obrębie analizowanych artykułów z roku 2015 nie było więc bezpośredniego wskazywania powiązań między grami wideo a incydentami z bronią.** Nie wiele więcej uwagi poświęcono „Sukcesom wydawniczym polskich gier wideo”, z tym jednak zastrzeżeniem, że nierzadko był to poboczny temat artykułu. Pojedyncze wstawki odnośnie takich tytułów jak: *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015), *This War of Mine* (11 bit studios, 2015) czy *Dying Light* (Techland, 2015) pojawiały się stosunkowo często jako dygresje podkreślające skalę i siłę medium. Jedynym modelowym kontekstem, który znalazł relatywnie duże odzwierciedlenie w artykułach była „publikacja szczególnie medialnego raportu traktującego o grach wideo”. Tutaj również można mówić o pewnego rodzaju zaskoczeniu, gdyż zaledwie trzy artykuły referowały badania ukazujące gry wideo w jednoznacznie negatywnym świetle lub przytaczały nieprzychylnie opinie środowisk naukowych. **Wbrew przewidywaniom modelu, w środowisku naukowym dominuje postrzeganie gier jako szeroko rozumianej szansy, nie zaś zagrożenia.**

Reasumując, cztery społeczno-kulturowe konteksty założone w modelu okazały się niewystarczające, a dyskurs wokół gier wideo w obrębie dobrze wypozycjonowanych artykułów obejmuje również: opis gier wideo jako przydatnych narzędzi edukacyjnych i diagnostyczno-medycznych, nostalgiczne wspominki o starych grach, omówienie zjawiska e-sportu oraz zaproszenia i relacje z imprez związanych z grami lub sprzętem. Tematów jest tak wiele i są tak różnorodne, że tworzenie modeli wydaje się pozbawione sensu. Gry wideo występują w różnorodnych konteks-

5 W całym korpusie badawczym nie wspomniano na przykład o kontrowersyjnej premierze polskiej gry *Hatred* (Destructive Creations, 2015). Kilukrotnie pojawiały się jednak wzmianki o serii *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, seria), etatowym straszaku wśród gier wideo.

tach, przy czym wyraźnie przeważa klimat życzliwego zainteresowania (za wyjątek można uznać zainteresowanie grami wideo przez formację religijną, o czym później).

W dalszej części analizy korpusu badawczego, zliczono występowanie poszczególnych formacji dyskursywnych w puli artykułów. Należy pamiętać, że obecność formacji w artykule może oznaczać zarówno formułowanie sądów na temat gier wideo z pozycji danego podmiotu (np. powołanie się na wyniki badań lub autorytet naukowy w przypadku formacji naukowej), ale również opis samego podmiotu (np. nieporadnego rodzica nieletniego gracza w przypadku formacji rodzicielskiej). W ramach omówienia cech charakterystycznych poszczególnych formacji, postaram się nakreślić ogólny kierunek narracji, która była najsilniej artykułowana przez podmioty zaliczone do właściwych kolektywnych formacji myślowych. Poniższa tabela przedstawia zaś ilościowe zestawienie obecności modelowych formacji dyskursywnych w uniwersum analizowanych dokumentów.

Tabela 2: Obecność modelowych formacji dyskursywnych w analizowanych artykułach

Formacja dyskursywna	Liczba artykułów, w których występuje (100 to wartość maksymalna)
Formacja naukowa	44
Formacja ekspercka	51
Formacja polityczna	25
Formacja religijna	3
Formacja dorosłych użytkowników	25
Formacja nieletnich użytkowników	27
Formacja rodzicielska	27

Źródło: opracowanie własne

Formacja naukowa to badacze i naukowcy, zarówno ze świata nauk społecznych, humanistycznych jak i (rzadziej) medycznych. Zabiera ona głos w dyskursie wokół gier wideo w trzech następujących przypadkach: (1) żeby ocenić wpływ gier wideo na użytkowników, (2) żeby dostarczyć danych na temat użytkowników gier wideo (co często stanowi tło artykułu; chodzi głównie o przedstawienie zbioru podstawowych cech społeczno-demograficznych jak płeć, wiek czy

narodowość graczy) i (3) żeby przedstawić prognozy rozwoju branży. Pierwszy przypadek jest zdecydowanie najczęstszym momentem uaktywniania się formacji naukowej. Jakie argumenty za użytkowaniem gier wideo były najczęściej przytaczane przez formację naukową? Gry wideo pozwalają rozwinąć: umiejętność podejmowania decyzji pod presją czasu (5 wskazań), zdolność analitycznego myślenia oraz wyobraźnię i kreatywność (po 4 wskazania każde). Jeśli zaś chodzi o negatywny wpływ gier wideo na użytkowników, przeważały opinie o pogorszeniu ocen w szkole (3 wskazania), zwiększenie zachowań agresywnych oraz uzależnienia (po 2 wskazania każde). **Co ważne, formacja naukowa nie twierdziła o bezpośrednich skutkach użytkowania gier, zasłaniając się bezpieczniejszym sformułowaniem o wykrywalnej korelacji.** Taki opis wydaje się dużo mniej stygmatyzujący.

W modelu dyskursu spodziewano się dużo większego podzielenia formacji naukowej, jeśli chodzi o ocenę fenomenu gier wideo. Okazało się jednak, że tylko trzy artykuły jednoznacznie potępiały cyfrową formę rozrywki. Przewidywano również większą interakcję i argumentacyjne batalie między formacją naukową a formacją ekspercką. Taka intertekstualność nie miała jednak miejsca. Wydaje się, że – kontynuując metaforę militarną – bitwa o jednostronność postrzegania gier wideo dogorywa wewnątrz środowiska naukowego, a przeciwnicy tego sposobu spędzania czasu wolnego są w wyraźnym odwrocie. Walka w obrębie środowisk akademickich rozgrywa się tradycyjnymi dla tego systemu metodami, poprzez atak na metodologie badawcze oponentów i zarzuty o ideologizowanie. Ciekawym (i niestety typowym dla wielu dyskursów) zjawiskiem jest również fakt sporadycznego przytaczania badań naukowych bez podawania źródeł, a co za tym idzie bez możliwości ich weryfikacji, co miało miejsce w dziewięciu przypadkach („amerykańscy naukowcy odkryli...”, „pedagodzy tłumaczą...” itp.). W mojej opinii duża chęć odwoływania się do nauki (jako uprawomocnionego, powszechnie obowiązującego systemu poznawczego społeczeństw rozwiniętych) świadczy o bardzo mocnej pozycji formacji naukowej w dyskursie. **W formacji naukowej dostrzegam wiodącą siłę dyskursu wokół gier wideo, nawet biorąc pod uwagę fakt, że formacja ekspercka występowała w artykułach minimalnie częściej.**

Formacja ekspercka to wszyscy na co dzień zajmujący się grami wideo, ekonomicznie powiązani z medium. Do zbioru zaliczają się więc zarówno deweloperzy, wydawcy, dystrybutorzy, a także wszyscy ci, którzy pośrednio czer-

pią korzyści z popularności gier, czyli dziennikarze branżowi, blogerzy, streamerzy (tzn. osoby transmitujące rozgrywkę w czasie rzeczywistym na portalach typu *Twitch*), letsplayerzy (tzn. osoby rejestrujące swoją grę na portalach typu *YouTube*) zawodowi gracze, komentatorzy czy organizatorzy imprez. Domniemywano, że ta zróżnicowana kategoria będzie przychylnie nastawiona do gier wideo i w istocie, w ramach tej formacji myślowej często podkreślano podobieństwo, a nawet krzyżowanie się gier wideo i innych dziedzin sztuki czy życia, takich jak: książka, muzyka, film, malarstwo czy sport. Co istotne, formacja ekspercka była częściej bytem opisywanym (szczególnie przez pryzmat popularności i imponujących wyników finansów), dużo rzadziej zaś pozycją, z której formułowano argumentację. **W analizowanych artykułach często pojawiały się krótkie komentarze kogoś z branży, będące niejako uzupełnieniem tezy tekstu.** Podsumowując całość komunikatów artykułowanych przez kolektywną formację myślową, można stwierdzić, że charakterystyczna jest chęć dowartościowania gier wideo, zrównania ich statusu z innymi wytworami kultury, co było przewidywane w modelu.

Formacja polityczna to, jak nietrudno się domyślić, podmioty pełniące funkcje publiczne, w szczególności zaś rząd i podległe mu ministerstwa. W polskim kontekście, w 2015 roku aktywna w tematyce gier wideo była przede wszystkim ówczesna Rzecznik Praw Obywatelskich – profesor Irena Lipowicz. W komunikatach nadawanych przez formację polityczną zakładano ostrożność w ferowaniu wyroków na temat gier i rzeczywistości, narrację polityczną wokół gier wideo można nazwać życzliwym zainteresowaniem. Jedynie trzy artykuły podejmowały temat zaostrzenia polityki dystrybucyjnej gier wideo, z inicjatywy wspomnianej wyżej RPO. Co ciekawe, inni członkowie formacji politycznej proszeni o komentarz do zmiany prawodawstwa dość mocno odwołują się do formacji naukowej, która ma orzec o ewentualnej potrzebie zwiększenia świadomości rodziców, chociażby w kwestii oznaczeń PEGI. To kolejna przesłanka do uznania formacji naukowej za uprzywilejowaną w dyskursie.

Zdecydowana większość komunikatów, w której dominowała formacja polityczna to jednak nie wątki związane z deliberacją nad prawem ograniczającym dostęp młodych do gier, a patriotyczna narracja sukcesu, a więc medialne donosy na temat włączenia produkcji gier wideo do Krajowych Inteligentnych Specjalizacji przez Ministerstwo Kultury czy programie Game-INN, zakładającym wsparcie finansowe branży przez Narodowe Centrum Badań

i Rozwoju. Narracje podkreślające biegłość projektantów znad Wisły, intratność i przyszłościowość branży gier wideo stanowiły znaczną większość artykułów, w których ujawniała się formacja polityczna. Model zakładał ostrożność i brak większego zaangażowania formacji politycznej w dyskurs wokół gier wideo, co znalazło odzwierciedlenie w analizowanych tekstach.

Formacja religijna (jak zakładano) ma marginalny wpływ na dyskurs wokół gier, co potwierdziła niska obecność podmiotów kwalifikujących się w jej zakresie. W puli artykułów znalazły się jedynie trzy teksty, w których przewijała się formacja, w tym jeden całkowicie polemiczny, pisany z perspektywy eksperckiej, w reakcji na numer magazynu „Miesięcznik Egzorcysta”, w całości poświęcony grom komputerowym (nr 31, kwiecień 2015). Należy zaznaczyć, że zgromadzony materiał empiryczny jest zbyt mały, żeby określić stosunek formacji do gier wideo, lecz na podstawie nielicznych artykułów i znajomości chrześcijańskiej doktryny, można domniemywać, że wszelkie tytuły, w których duchowni dopatrzą się elementów magii, przemocy lub okultyzmu, będą surowo potępiane przez Kościół Katolicki, a być może także inne religie (skądinąd ciekawe byłoby szersze przyjrzenie się temu zagadnieniu).

Formacja dorosłych użytkowników gier wideo to grupa, która zyskała możliwość uczestnictwa w dyskursie głównie z uwagi na możliwość artykułowania opinii na poczytnych platformach blogowych. Przypisanie konkretnych wypowiedzi na temat gier do tej właśnie formacji bywało niekiedy problematyczne (ustalenie wieku nadawcy komunikatu, nachodzenie na siebie kategorii dorosłych użytkowników i formacji rodzicielskiej), lecz sporadycznie pojawiające się trudności rozwiązywano poprzez zagłębienie się w treść artykułu. W ramach tej formacji poruszano interesujące, niepojawiające się nigdzie indziej wątki związane z grami, a więc (1) nostalgiczne wspomnienia starych gier wideo, (2) podkreślanie, że hobby nie jest tak niewinne, na jakie może wyglądać z boku, z perspektywy obserwatora, a także (3) narzekanie lub ironizowanie na temat reprezentacji medialnych dorosłych graczy. W jednostkowych przypadkach można było zaobserwować chęć polemiki z formacją ekspercką (krytyka aktualnej polityki wydawniczej, zakładającej pospieszne wydawanie ledwo ukończonych gier czy wysokie ich ceny) lub przeciwnie, chęć udzielania wsparcia przy zrównaniu statusu nowego medium z tymi starszymi jak film czy książka. Podkreślanie rozwojowych czy edukacyjnych walorów gier, charakterystyczne dla formacji naukowej nie leży w kręgu zainteresowania dorosłych graczy, a przynajmniej nic takiego nie zauważono w obrębie

uniwersum dokumentów. Wygląda na to, że dorośli użytkownicy gier wideo mocno skupiają się na warstwie rozrywkowej, niezbyt zaprzatając sobie głowy innymi funkcjami, jakie gry potencjalnie mogłyby spełniać. Taka sugestia była zawarta w modelu.

Formacja nieletnich użytkowników gier wideo to zdecydowanie formacja, którą opisywano, aniżeli pozwalano zabierać głos. Tylko jeden artykuł (!) przytoczył dłuższą, kilkuzdaniową wypowiedź podmiotu zidentyfikowanego jako młody gracz. Tłumaczył on swoje motywacje do podjęcia nauki w Zespole Szkół nr 3 w Oświęcimiu na profilu informatycznym, wskazując na możliwości wysokich zarobków i realizacji swojej pasji. **Trudno oprzeć się wrażeniu, że nieletni użytkownicy gier wideo są przedstawiani w sposób dość jednostronny. Podkreśla się ich wysokie kompetencje cyfrowe (znacznie przewyższające kompetencje rodziców i opiekunów) oraz duże zaangażowanie w świat gier przy jednoczesnej niedojrzałości.** Obowiązki domowe lub szkoła, przynajmniej w opinii rodziców oraz niektórych dorosłych użytkowników, są interpretowane jako przeszkody w pełnym, całodziennym oddaniu się grom wideo, do którego rzekomo dążą zewnątrzsterowne pociechy. Taki właśnie sposób przedstawienia nieletnich użytkowników gier wideo został przewidziany w modelu.

Formacja rodzicielska to podmiot, do którego w dużej mierze skierowane są komunikaty artykułowane przez formację naukową i dorosłych użytkowników, a także w pojedynczych przypadkach, ekspertów. Co ważne, z wielu wypowiedzi da się nakreślić bardzo spójny przekaz artykułowany przez trzy wspomniane wyżej, kolektywne formacje myślowe. Rodzicom i opiekunom zaleca się cztery rodzaje działań, a są nimi: (1) znajomość obowiązujących trendów w grach i dokształcanie się w systemach oznaczeń, żeby móc pozwolić sobie na skuteczną selekcję, (2) interesowanie się tym, „co?” i „jak długo?” robi dziecko przed monitorem, (3) rozmawianie o sytuacjach mających miejsce w grze oraz (4) wskazywanie alternatyw i zachęcanie do podejmowania różnorodnych aktywności w czasie wolnym. **Kiedy sami rodzice i nauczyciele podejmują tematykę gier, wskazują na potencjał niektórych gier wideo, szczególnie tych edukacyjnych** (dla trzech artykułów był to temat przewodni).

Nieprzypadkowo liczba występowania formacji rodzicielskiej i nieletnich użytkowników gier wideo jest taka sama, gdyż w znacznej większości przypadków formacje te są opisywane relacyjnie. Obraz kompetencji technologicznej dzieci kontrastuje z niekompetencją (lub przynajmniej mniejszą kompetencją i obeznaniem

w temacie) dorosłych. Rodzicom zarzuca się również skupienie na życiu zawodowym lub odpoczynku i pozostawianie młodych bez kontroli oraz opieki. Demonizowanie nieporadności rodziców i opiekunów w obsłudze nowoczesnej technologii oraz swoiste odłączanie się od życia i pasji dzieci tworzy zastanawiający obraz tragizmu współczesności, każąc Czytelnikowi zadać sobie pytanie: „czy rzeczywiście jest tak źle, czy to jedynie stereotyp i rodzaj „narracji ku przestrodze?”. Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na powyższe pytanie.

Reasumując, zaproponowany model dużo lepiej sprawdził się w wyróżnianiu kolektywnych formacji myślowych występujących w dyskursie, aniżeli przewidywaniu społeczno-kulturowych kontekstów dla podejmowania tematyki gier wideo. Podczas analizy korpusu badawczego na horyzoncie pojawiła się jeszcze jedna formacja myślowa, którą w tym miejscu chciałbym jedynie zasygnalizować, nie zaś uznać za pełnoprawną. Byłaby to całkowicie opisowa formacja nie-użytkowników gier wideo, swego rodzaju... szwarczarakter dyskursu, etykieta przypinana tym, którzy całkowicie nie znają gier wideo, a próbują ferować wyroki na ich temat. Ostatecznie potraktowałem tę strukturę jako typową figurę retoryczną, mającą na celu ośmieszenie konkurenta, z którym toczy się pośrednią polemikę w obrębie tekstu. Najciekawsze określenie na nie-użytkownika, które zostało użyte przeciwko podmiotowi należącemu do innej formacji to stwierdzenie, że ten zna gry wideo jedynie z okładek „CD-Action”.

O refleksjach i wnioskach po badaniu

Rzeczą, którą należy podkreślić na samym początku jest postępująca instytucjonalizacja wokół branży i samych gier wideo. W roku 2015, w Gorzowskiej Filharmonii zorganizowano koncert, którego częścią były sławne motywy muzyczne z gier, Warszawska Szkoła Filmowa podjęła współpracę z deweloperami, a spotkania akademickie i konferencje traktujące o badaniu gier przestały już kogokolwiek dziwić.

Z inicjatywy pasjonatów powstają coraz śmielsze projekty muzeów poświęconych elektronicznej rozrywce, na młodych czekają licea mające kształcić przyszłych projektantów oraz technika dla profesjonalnych graczy. Warszawski Urząd Miasta zorganizował konkurs, w którym uczestnicy przedstawiali przyszłość miasta przy pomocy popularnej gry *Minecraft* (Mojang AB, 2011). Rozgorzała dyskusja na temat utworzenia odrębnej kategorii dla wirtualnej rozrywki w Paszportach „Polityki”.

Ministerstwo Kultury rozdysponowuje środki dla producentów i wpisuje branżę na listę priorytetowo rozwijanych specjalizacji. Pytania typu: „czy gry to sztuka?” lub „czy e-sport to sport?” zaczynają być traktowane jako infantylne i pretensjonalne. **Gry wideo coraz mocniej zakorzeniają się w powszechnej świadomości i przestają być traktowane jako zabawka dla nastolatków. Klimat wokół gier wideo w 2015 roku był zdecydowanie pozytywny, być może również z powodu udanych premier polskich deweloperów.** Trzeba jednak przyznać, że większość artykułów skupiała się raczej na finansach, sensacjach, wpływie gier na zdrowie człowieka, nie na samej grze jako wytworze kultury. Wydaje się to podyktowane logiką funkcjonowania sieci, gdzie artykuły muszą być wyraziste i chętnie odwiedzane, tj. „klikalne”.

Mimo dość różnorodnej jakości artykułów, które weszły w skład korpusu badawczego, zainteresowanych poszerzaniem świadomości na temat elektronicznych światów, może cieszyć opanowanie profesjonalnego języka przez większość formacji dyskursywnych. **Terminy takie jak: „immersja”, „gra hybrydowa” czy „awatar” pojawiają się dość często i we właściwych kontekstach.** W puli artykułów odnalazłem tylko dwa rażące, lekkomyślne sformułowania. W jednym z artykułów przedstawiono zależność, jakoby brutalność gry w prosty sposób przekładała się na jej popularność. W innym miejscu twierdzono zaś, że gry typu MMORPG nie mają ani końca, ani... początku.

Interesujące wydają się również intersubiektywne typologie, funkcjonujące między kolektywnymi formacjami myślowymi. **W powszechnej świadomości, zbiór gier wideo można podzielić na cztery typy: gry zwykłe, gry edukacyjne, gry brutalne i gry internetowe.** Konteksty używania tych terminów zasługują na osobne omówienie, w tym tekście ograniczę się jedynie do uwagi, że gry brutalne są postrzegane jako część zbioru gier zwykłych. Z kolei gry internetowe jako te, na które trzeba zwracać baczniejszą uwagę w przypadku dzieci, wypierają z dyskursu etykietę gier brutalnych, będącą terminem przywoływanym krytycznie. **Z entuzjazmem zostaje przyjmowany fakt, że także zwykłe gry mogą mieć korzystny wpływ na swoich użytkowników, a taką właśnie informację można było kilkukrotnie odnaleźć w komunikatach formacji naukowej.**

Rozczarowujące wydaje się natomiast niewielkie skupienie się na samej grze wideo w dyskursie, o czym już wcześniej wspomniałem. W tym kontekście sformułowanie dyskursu **wokół gier wideo** nabiera nowego znaczenia – uwaga większości formacji dyskursywnych, poza dorosłymi użytkownikami, ogniskuje się w dużej

mierze na otocze medium lub jego wykorzystaniu do słusznych – w interpretacji postulującego – celów. I tak, mimo że o grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Project RED, 2015) wspomniano w kilkunastu artykułach, żaden choćby w kilku zdaniach nie streszczał mechaniki rozgrywki. Liczyła się głównie sprzedaż, to że produkcja powstała na kanwie prozy Sapkowskiego i są w niej obecne słowiańskie klimaty. Stwierdzenie, że protagonistą jest „Geralt z Rivii, zabójca potworów” to największa pigułka informacyjna, jaką udało mi się znaleźć w całym korpusie. Paradoksem jest fakt, że najbardziej szczegółowy i rozbudowany opis został sformułowany przez jednego z przedstawicieli formacji religijnej, a dotyczył gry *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997). Koncentrował się głównie na krytycznym omówieniu świata przedstawionego, czyli czymś, co badacze gier nazywają warstwą narratologiczną produkcji.

Na koniec pozwolę sobie poczynić osobistą uwagę na temat zrealizowanych badań. W fazie opracowywania wyników miałem poczucie, że mój trud ostatecznie przyniósł niewielką wartość poznawczą, gdyż wnioski mocno pokrywają się z potocznym myśleniem na temat dyskursu wokół gier wideo i ich pozycją we współczesnym świecie. Z drugiej strony, te (nie)pozorne oczywistości zyskały potwierdzenie empiryczne i mogą być teraz śmieiej artykułowane w środowisku akademickim.

Czytelników, którzy czują niedosyt po lekturze niniejszego streszczenia obszernego projektu badawczego, odsyłam do oryginalnego tekstu pracy magisterskiej, gdzie przytaczam rozliczne cytaty na potwierdzenie swoich słów, na które tutaj nie mogło być miejsca. W aneksie do wspomnianej pracy znajduje się także spis wszystkich artykułów, które poddałem analizie.

BIBLIOGRAFIA

1. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
2. Nowak S., *Metodologia badań socjologicznych: zagadnienia ogólne*, Warszawa 1970.
3. Soja K., Biegun T., *Na czym polega pozycjonowanie stron internetowych?*, Online: <<http://www.whitepress.pl/baza-wiedzy/36/na-czym-polega-pozycjonowanie-stron-internetowych>> [data dostępu: 20 grudnia 2016].

GRY

1. 11 bit studios (2015). *This War of Mine* [gra komputerowa]. 11 bit studios, Polska.
2. Bullfrog Productions (1997). *Dungeon Keeper* [gra komputerowa]. Electronic Arts, USA.
3. CD Project RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [gra wieloplatformowa]. CD Project RED, Polska.
4. Destructive Creations (2015). *Hatred* [gra komputerowa]. Destructive Creations, Polska.
5. Mojang AB (2011). *Minecraft* [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.
6. Rockstar Games (seria 1997-2013). *Grand Theft Auto* [seria wieloplatformowa]. Rockstar Games, USA.
7. Techland (2015). *Dying Light* [gra wieloplatformowa]. Warner Bros. Interactive Entertainment, USA.

Abstract

The article tries to answer the question *what image of video games emerges from the Internet discourse* by pointing out the contexts in which video games become an important social issue. It also describes collective formations of thought detected in the discourse.

This article is a brief elaboration of research done for an MA thesis („The analysis of discourse around video games on the Polish Internet”; available in UAM Archive of Diploma papers) enriched by some reflections after relevant research procedures.

Keywords

the discourse around video games, video games, computer games, brutal games

mgr Maciej Kośmicki — socjolog, doktorant w Instytucie Socjologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, e-mail: maciej.kosmicki@amu.edu.pl

Klaudia Gąsior

***Gamification* w klasie, czyli gry jako instrument nauczania i uczenia się**

***Gamification* in the classroom, or games as an instrument of teaching and learning**

Streszczenie

Artykuł podejmuje tematykę gier przedstawiając je z perspektywy osób związanych ze środowiskami edukacyjnymi oraz wyjaśnia to, co kryje się za pojęciem *gamification*. Jako rezultat postępu technologicznego, rozrywka jaką zapewniają gry znalazła się w zasięgu większości społeczeństwa. W wyniku ekscesywnego kojarzenia ich z zabawą, często zapomina się o korzyściach edukacyjnych płynących z wykorzystania gier podczas zajęć szkolnych. Jednakże uważa się, że gry komputerowe, aplikacje na smartfona czy symulacje ze względu na zainteresowanie, jakim cieszą się wśród młodzieży szkolnej czy poziom zaangażowania, są pełnym potencjału narzędziem, które może odmienić oblicze polskiego szkolnictwa na wszystkich etapach edukacyjnych.

Słowa kluczowe

gry wideo, symulacja, gamifikacja, *iGeneracja*, edukacja

Wstęp

Aktualna w dzisiejszych czasach i ciesząca się dużym zainteresowaniem tematyka gier zainspirowała mnie do tego stopnia, że zdecydowałam się poświęcić poniższy referat przedstawieniu gier z odmiennej perspektywy – artykuł obiera sobie za swój główny cel przedstawienie gier jako narzędzi dydaktycznych mających potencjał w nauczaniu różnorodnych przedmiotów. Tytuł artykułu został częściowo oparty na tytule artykułu Patricii Bruder „Game on: Gamification in the classroom”, który ukazał się w czasopiśmie „The Education Digest” w 2015 roku i ma na celu zasygnalizowanie faktu, że omówienie zagadnienia gier z punktu widzenia edukacji oraz procesów nauczania i uczenia się jest przedmiotem poniższych rozdziałów. Od przedstawienia czynników, które modyfikują strukturę społeczeństw czasów współczesnych, pokoleń, które odczuły wpływ technologii na jakość ich codziennego życia, pojęcia *gamifikacja* po sposoby na wykorzystanie gier w klasie – to tylko, niektóre z zagadnień, które poniższy artykuł podejmuje, aby poprzeć pogląd, że XXI wiek jest doskonałym momentem na triumf gier w różnorodnych sferach życia człowieka.

Zmiany modyfikujące organizację społeczeństw czasów współczesnych

Zanim koncept *gamification* oraz kwestia wykorzystania gier w środowisku szkolnym zostaną omówione, na wstępie warto zwrócić uwagę na przemiany, które przyczyniły się do sukcesu gier na przełomie ostatnich dekad. Zmiany te wynikające z nieustannego postępu technologicznego i procesu globalizacji, modyfikują nie tylko ekonomie i politykę krajów na całym świecie, ale i styl życia oraz oczekiwania społeczeństw dzisiejszych czasów¹. W wyniku wzrostu dostępności różnorodnych środków transportu, a przez co możliwości szybkiego podróżowania tworzona jest nowa struktura społeczeństw. Ze względu na korzyści płynące z życia w centrum wydarzeń, świat z każdym rokiem staje się bardziej miejski – innymi słowy zwiększa się powierzchnia miast na niekorzyść krajobrazu wiejskiego, a także liczba ludzi bogatszych oraz należących do klasy średniej². Trendy te przyczyniają się do globalnej rewolucji w edukacji, ponieważ w wielu krajach zmiany programowe odbywają się jednocześnie ze

1 Jankowski M., *Grywalizacja – wykorzystanie elementów gier do modyfikowania zachowań ludzi*, „Nauki społeczne” 2013, nr 8, s. 139.

2 Ibidem, s. 50

zmianami w polityce gospodarczej. Jako rezultat wspomnianych zmian, wiele krajów podjęło się inicjatywy podniesienia kwalifikacji swoich obywateli.

W ciągle ewoluującym pod wpływem globalizacji i postępu technologicznego świecie, będącym na skraju modernizmu i postmodernizmu, zmianie ulegają również modele nauczania. Oznacza to, że edukacja nie jest zarezerwowana jedynie dla uczniów i studentów, a proces uczenia się kończy się wraz z ukończeniem szkoły. Wręcz przeciwnie, edukacja jest procesem, który trwa całe życie. Jeśli chodzi o proces nauczania, model transmisyjny cieszący się sławą w przeszłości, zdaje się nie przynosić oczekiwanych efektów w pracy z uczniami. Model wysuwający na pierwszy plan postać nauczyciela jako jedyne źródło wiedzy dla uczniów, którzy akceptują informacje przekazywane przez niego, stoi w opozycji do poglądów na temat natury środowiska klasowego. Klasy nie są przecież homogenicznymi organizmami składającymi się z jednakowych pod względem intelektualnym czy etnicznym jednostek, którym przekazanie wiedzy w jednolity sposób gwarantuje sukces w nauce³. Wręcz przeciwnie – każda klasa to grupa kilkunastu całkowicie różnych od siebie osób, które oczekują zróżnicowanych metod pracy odpowiadającym ich stylom uczenia się⁴.

Od *Baby Boomers* do *iGeneration*

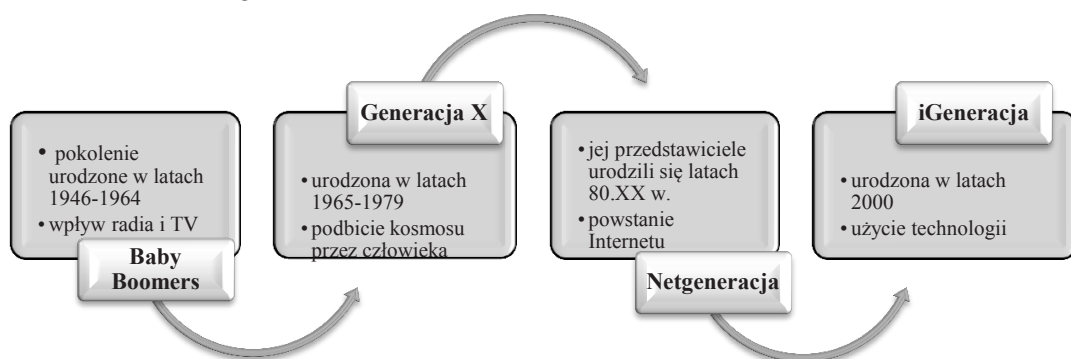
Jak sugeruje Mears w swoim artykule „The influence of technology in pop culture on curriculum and instruction” kluczem do poznania sposobów, w których *iGeneracja* zdobywa wiedzę jest zgłębienie wiedzy o pokoleniach poprzedzających ją. Pierwszym pokoleniem, które doświadczyło wpływu technologii pod postacią odbiorników radiowych i telewizyjnych było pokolenie *Baby Boomers*. To dzięki szerokiej dostępności radia i telewizji umożliwiony był szybki i łatwy proces przekazywania informacji. Po pokoleniu *Baby Boomers* przyszedł czas na *Generację X*, której przedstawiciele byli świadkami przełomowych momentów w historii ludzkiej kariery w kosmosie. Osoby urodzone w latach 80. XX wieku to przedstawiciele *Netgeneracji*. Taka nazwa została im nadana celowo, aby zwrócić szczególną uwagę na związek pomiędzy datą ich urodzenia a początkami powstawania Internetu. W celu utrzymania konsekwentno-

3 Ching-Hsue Cheng i Chung-Ho Su (2012), *A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course*, „Procedia - Social and Behavioral Sciences” nr 31, s. 669.

4 Ibidem.

ści w nazewnictwie opisywanych pokoleń, stosuje się również pojęcie *Generacja Y*⁵, lecz Roser stwierdza, że *Netgeneracja* „to pierwsze prawdziwe cyber-pokolenie. Nie powinni być oni określani ani kolejną literą alfabetu, ani tym bardziej chronologicznym identyfikatorem”⁶. Co więcej, *Netgeneracja* dała początek nowemu pokoleniu *iGeneracji*, która jest przedmiotem zainteresowania tegoż referatu, gdyż to właśnie jej członkowie to potencjalni uczestnicy procesu gamifikacji⁷.

Ilustracja 1: Graficzne przedstawienie chronologii pokoleń, na które oddziaływała/oddziałuje technologia



Źródło: opracowanie własne na podstawie artykułu Petera Reilly'a.

6 cech *iGeneracji* z punktu widzenia nauczyciela

Aby jak najlepiej przygotować się do pracy z przedstawicielami *iGeneracji* warto poznać ich preferencje oraz style uczenia się. Pierwszą kwestią wartą omówienia jest przyzwyczajanie *iGeneracji* do udogodnień oferowanych przez technologię. Ze względu na to, że członkowie *iGeneracji* urodzili się w czasie, kiedy to rozwój technologiczny osiąga swoje wyżyny, oczekują oni łatwego i szybkiego dostępu do informacji. Po drugie, są zdolni nie tylko do wykonywania kilku czynności jednocześnie, lecz także z zapałem śledzą rozwój najnowszych technologii z łatwością opanowując ich obsługę. Bardzo ważna w pracy nauczyciela kwestia motywacji jest nieodzownym elementem życia przedstawicieli *iGeneracji*, gdyż charakteryzują się oni potrzebą ciągłego wspar-

5 Reilly P., *Understanding and teaching Generation Y*, „English Teaching Forum” 2012, nr 1, s. 4-9.

6 Rosen L., *Welcome to the iGeneration*. Online: <https://www.psychologytoday.com/blog/rewired-the-psychology-technology/201003/welcome-the-igeneration>.

7 Mears D., *The influence of technology in pop culture on curriculum and instruction*, „Journal of Physical Education, Recreation & Dance” 2012, nr 8, s. 16.

cia ze strony innych osób czy przenośnych urządzeń, takich jak tablety czy smartfony, podczas wykonywania zadań. Do pogłębiania relacji pomiędzy członkami *iGeneracji* a ich przywiązaniem do udogodnień oferowanych przez technologię, przyczyniają się członkowie *Netgeneracji*, którzy jako rodzice członków *iGeneracji*, również płynni w obsłudze różnorodnych urządzeń, nierzadko modyfikują pracę samych nauczycieli oczekując szybkiej korespondencji mailowej czy możliwości śledzenia nauki swoich pociech w sieci⁸.

Gamifikacja

Czynniki, które przyczyniają się do wzrostu zainteresowania grami oraz wymagania stawiane przez członków *iGeneracji* i ich rodziców zostały już przedstawione. Czas więc teraz przedstawić definicje gamifikacji, które mimo tego, że formułowane przez różnych autorów w odmienny sposób zawierają kluczowe elementy wspólne. Gry jako narzędzie nauczania są stosunkowo świeżym „podejściem” dydaktycznym, jednakże nie zmienia to faktu, że towarzyszyły ludziom one od zamierzchłych czasów. Zamieszczony w projekcie współfinansowanym przez Unię Europejską przykład wykorzystania gry w kości za czasów Herodota daje świadectwo na długą obecność gier w życiu każdego człowieka. Mówiąc o *gamifikacji* nie można pominąć faktu, iż stosuje się jeszcze dwa różne terminy w odniesieniu do tegoż zjawiska. Mianowicie można stosować zamiennie pojęcia *grywalizacja* lub *gryfikacja*. Jednakże, aby zapobiec pojawianiu się konotacji z mechanizmami gry opartymi na nadmiernej rywalizacji, wskazane jest stosowanie pojęcia gamifikacji w odniesieniu do metodyki.

Fenomen gamifikacji może zostać określony jako „wykorzystanie mechaniki znanej z gier fabularnych i komputerowych do modyfikowania zachowań ludzkich w sytuacjach niebędących grami w celu zwiększenia i zaangażowania. Technika bazuje na przyjemności, która płynie z pokonywania kolejnych osiągalnych wyzwań, rywalizacji, współpracy”⁹. Dąbrowska definiuje gamifikację przedstawiając ją podobnie jako mechanizmy znane z gier komputerowych, które są adaptowane do różnych elementów życia codziennego jak na przykład praca, edukacja czy marketing¹⁰. Analizując definicje i charakterystykę gamifikacji można pokusić się o stwierdzenie, że

8 Reilly, op. cit., s. 4-9.

9 Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej, projekt współfinansowany przez Unię Europejską, 2015, s. 3.

10 Dąbrowska M., *Więcej niż zabawa. Gry komputerowe we współczesnej kulturze*, „Przegląd Kultury roznawczy” 2015, nr 2, s. 174.

jeżeli zjawisko to jest oparte na wykorzystaniu gier, to logiczne wydawać się będzie postawienie znaku równości pomiędzy grami a procesem gamifikacji. Jak zauważa Kim, „gry i proces gamifikacji dzielą ze sobą wiele cech wspólnych jak, na przykład, nacisk położony na zabawę, reguły, do których należy się stosować oraz wolność w wyborze zaawansowania użycia technologii – od gier niewymagających użycia technologii bądź takich, które są na niej oparte”¹¹. Jednakże, nie jest to do końca prawdziwe, gdyż cechą, która odróżnia gamifikację od gier jest kwestia zaangażowania w rozwiązywanie problemów nie tych fikcyjnych, lecz realnych. Co więcej, aby określić dane zjawisko mianem gamifikacji musi ono mieć na celu rozwiązanie problemów związanych z życiem człowieka¹².

Jak zauważa Jankowski samo pojęcie gamifikacji jest zjawiskiem stosunkowo nowym a jego zainteresowanie w sieci zaczęło rosnąć powoli dopiero od 2010 roku¹³. Pomimo, że sam koncept gamifikacji jest pojęciem dość młodym, z pewnością nie można nie zgodzić się z faktem, iż fenomen gamifikacji nie wydaje się być niczym nowatorskim ani przełomowym – nie ma nic innowacyjnego w procesie gamifikacji ze względu na to, że gry były obecne w życiu każdego człowieka od długiego już czasu. Jednakże popularyzacja gier na tak szeroką skalę, jak ma to miejsce w czasach obecnych, nie była możliwa ze względu na wcześniejsze ograniczenia technologiczne, przez co gry doczekały się należącego zainteresowania dopiero tak późno¹⁴.

Sukces gier a współczesne trendy dydaktyczne

Zgłębiając zagadnienie zarówno gier, jak i gamifikacji warto poznać czynniki, które powodują, że gry mają tak wielu wielbicieli i cieszą się niesłabnącą popularnością. Jankowski wyróżnia następujące nieodłączne elementy każdej gry, które przyczyniając się do jej sukcesu, zdają się jednocześnie iść w parze z trendami dydaktycznymi pożądanymi w środowiskach edukacyjnych. Pierwszą cechą, która gwarantuje silną pozycję gier, jest natychmiastowe nagradzanie za każde poprawnie wykonane zadanie połączone z ciągłą motywacją do pokonywania kolejnych etapów gry. Te dwa wspo-

11 Kim B., *Gamification. Examples, definitions and related concepts*, Library Technology Reports 2015, s. 10.

12 Ibidem, s. 14.

13 Jankowski, op. cit., s. 143.

14 Ibidem, s. 144.

mniane przed momentem elementy, połączone z odrobiną niepewności utrzymują poziom zainteresowania wykonywanym zadaniem na wysokim poziomie. Mówiąc o sukcesie gier i trendach dydaktycznych, należy również wspomnieć obecność innych osób, która może być uważana przez graczy jako bodziec zachęcający do udziału w zabawie poprzez wprowadzanie elementu rywalizacji czy interakcji. Zapewnianie feedbacku¹⁵ wraz z klarownie określonymi celami gry dającymi możliwość stopniowego rozwoju wraz z jej postępowaniem to cechy, które zapewniają powodzenie gier we współczesnym świecie¹⁶.

Ilustracja 2: Schemat przedstawiający charakterystyczne elementy gry jako klucz do ich sukcesu



Źródło: opracowanie własne

Jak łatwo zauważyć na powyższym schemacie, wymienione przed momentem obowiązkowe składniki każdej gry, jak między innymi nagradzanie, rywalizacja połączone z natychmiastowym feedbackiem zdają się odzwierciedlać trendy dydaktyczne czasów obecnych¹⁷.

Gamifikacja w edukacji

Poniższe podrozdziały przedstawiają różne pomysły na wykorzystanie gier w środowisku szkolnym. Poprzez wprowadzenie stymulujących i dostosowanych do potrzeb uczniów metod pracy istnieje prawdopodobieństwo, iż uczniowie nie będą korzystali z nich obowiązkowo tylko podczas zajęć lekcyjnych, lecz powrócą do nich w czasie wolnym. Dzięki temu proces uczenia się będzie trwał dłużej i obejmie czas spędzony poza szkołą¹⁸.

15 Feedback to informacja przekazywana przez nauczyciela uczniom na temat ich postępów w nauce. Może też mieć charakter odwrotny, gdyż nauczyciele mogą dowiedzieć się o efektach nauczania od uczniów. Na podstawie definicji: Mottet T., *Teacher feedback* [w:] *The International Encyclopedia of Communication*, pod red. Donsbach W., 2008.

16 Jankowski, op. cit., s. 145

17 Harmer J., *The practice of English language teaching*, Edinburgh Gate 2001.

18 Pandey A., *6 Killer Examples Of Gamification In eLearning*, 2015.

Wychowanie fizyczne

Zajęcia z wychowania fizycznego mają swoich zwolenników i przeciwników. Nieoceniając roli aktywności fizycznej w utrzymaniu zdrowia i kondycji czy też wykształcaniu zasad fair play to tylko niektóre z argumentów przemawiające za słusznością idei zajęć w-f. Jednakże mimo znacznej ilości korzyści, które zapewnia uczniom uczestnictwo w zajęciach wychowania fizycznego, często słyszy się o przypadkach dzieci lub młodzieży, które z różnych powodów celowo ich unikają. W szczególności chodzi o aspekt zajęć związany z atletyką, a dokładniej mówiąc bieganiem, które zwykle spotyka się z oporem uczniów. Motywującym bodźcem do pełnego uczestnictwa w zajęciach wychowania fizycznego, który zerwałby z obrazem żmudnych i męczących zajęć, mogłoby okazać się wprowadzenie elementów gamifikacji na halę sportową. Ciekawym sposobem na ocieplenie stosunku uczniów do idei biegania wydaje się być aplikacja na smartfona *Zombies, Run!*¹⁹, której każdy posiadacz staje się bohaterem ściganym przez grupę zombie. Aplikacja zachęca do osiągnięcia odpowiedniej prędkości podczas biegania i pokonania określonego dystansu, tak aby uniknąć ataku wygłodniałych istot. Aplikacja umożliwia graczom zbieranie nagród i bonusów, które pomagają przetrwać kolejny atak zombie podczas kolejnej wyprawy. W przypadku aplikacji *Zombies, Run!* elementy gier takie jak: niepewność, postęp wraz z rozwojem gry, natychmiastowa informacja zwrotna czy też nagradzanie w postaci narzędzi niezbędnych do przetrwania kolejnego ataku zombie skutecznie odwracają uwagę od nudnej i fizycznie wyczerpującej aktywności, jaką jest bieganie zamieniając ją w zabawę i jednocześnie walkę o przetrwanie.

Aplikacja przeznaczona jest dla użytkowników, którzy indywidualnie praktykują bieganie, dlatego też wykorzystanie *Zombies, Run!* może pociągać za sobą niepożądane bądź niechciane zachowania wśród uczniów podczas zajęć w-f. Po pierwsze, problemem, który uniemożliwi rozpoczęcie gry jest zarówno wymóg posiadania smartfona, jak i połączenie internetowe potrzebne do pobrania aplikacji z *Googleplay* bądź *App Store*. Po drugie, aplikacja wymaga podłączenia do słuchawek, co skutecznie odciąga uwagę uczniów od tego, co dzieje się na boisku bądź hali, gdyż słuchając wskazówek są całkowicie nieświadomi tego, co dzieje się wokół nich. Co więcej, zakończenie gry może wiązać się z problemami natury organizacyjnej, gdyż uczniowie

19 Kim, op. cit., s. 12. <https://zombiesrungame.com/>

pochłonięci wymianą doświadczeń i przeżyć związanych z wydarzeniami w grze nie będą chętni podporządkować się wskazówkom nauczyciela. Jednakże wymienione powyżej problemy wynikające z wykorzystania aplikacji *Zombie, Run!* na lekcji wychowania fizycznego nie muszą się pojawić, gdyż wszystko zależy od organizacji zajęć oraz relacji panujących pomiędzy nauczycielem a uczniami.

Biologia

Jednym z przedmiotów, w którym wiedza teoretyczna znajduje zastosowanie w praktyce jest biologia, a dokładniej mówiąc - zagadnienia dotyczące anatomii człowieka. Omawiając rozdziały poświęcone budowie narządów wewnętrznych człowieka, uczniowie mogą wcielić się w role lekarzy i przeprowadzić operacje serca, oczu czy też zapoznać się z procedurą usuwania bądź leczenia zębów. Gry online dają nauczycielowi wiele swobody, gdyż to od niego/niej zależy na jakim etapie lekcji gra zostanie wykorzystana oraz jaką funkcję będzie spełniać – czy będzie ona wykorzystana jako narzędzie do wprowadzenia nowego materiału czy też wręcz przeciwnie będzie sposobem na sprawdzenie wiedzy uczniów poprzez nazywanie procedur, narzędzi wykorzystanych do przeprowadzenia operacji i narządów wewnętrznych, na których zabieg jest przeprowadzany.

Najlepszym rozwiązaniem zarówno dla uczniów jak i nauczyciela byłoby przeprowadzenie lekcji biologii w klasie informatycznej, która oferuje nieograniczony dostęp do komputerów i zapewnia niezbędne do przeprowadzenia gier połączenie z Internetem. Niektóre z gier, jak na przykład *Operacja serca* nie kładą nacisku na szybkość wykonania zadania, lecz na poprawne wykonanie instrukcji widniejącej na ekranie. *Operacja oka*, w przeciwieństwie do poprzedniej gry, narzuca graczom limit czasowy, zgodnie z którym muszą wykonać zabieg operacji oka. Kolejna z gier o podobnej tematyce oferuje swoim graczom punkty za każde usunięcie chorego zęba zgodnie z regułami gry.

W zależności od warunków, jakie dana placówka szkolna oferuje swoim uczniom i pracującym w niej nauczycielom, każda gra może zostać przeprowadzona w odmienny sposób, tak aby utrzymać poziom rywalizacji na odpowiednio wysokim poziomie, zachęcając jednocześnie uczniów do starannej gry. Gry te mogą zostać rozegrane przez uczniów indywidualnie bądź grupowo, a osoba lub grupa, której uda się jak najszybciej sfinalizować procedurę, na przykład, operacji oka - wygrywa. Na-

leży również pamiętać, iż gra oparta na rywalizacji pomiędzy jednostkami bądź grupami powinna być poprzedzona wprowadzeniem tematu i omówieniem zagadnienia. Co więcej, menu gry i polecenia sformułowane są w języku angielskim. W zależności od umiejętności uczniów i czasu jakim dysponuje nauczyciel, terminy i instrukcje do gry mogą albo zostać przetłumaczone na język polski lub nie. Wtedy uczniowie uczą się jednocześnie terminów polskich i angielskich.

Ilustracja 3: Zrzuty ekranów podczas gier (od lewej *Operacja serca*, *Operacja oka*, *Operacja zęba*)



Źródło: opracowanie własne

Na koniec warto podkreślić, iż wymienione przykłady gier – *Operacja serca*, *Operacja oka* czy też *Operacja zęba* – ze względu na uproszczoną szatę graficzną doskonale nadają się dla niższych niż licealny etapów edukacyjnych. Dla uczniów liceów bądź techników przedstawione w grze treści nie będą traktowane poważnie, gdyż grafika nie do końca odzwierciedla świat realny. Jednakże dla uczniów młodszych, uczęszczających do szkoły podstawowej, ze względu na bardziej ogólny materiał dydaktyczny omawiany na zajęciach biologii czy też przyrody, gra sprawdzi się znakomicie.

Kompetencje interkulturowe

W czasach zwiększonej mobilności społeczeństw właściwe zachowanie w obecności przedstawicieli odmiennych kultur to podstawa, dlatego też za jeden z obowiązków szkoły powinno uważać się przygotowanie uczniów na spotkania z obcymi kulturami. Doskonałym sposobem do przeprowadzenia w warunkach klasowych angażują-

cym wszystkich uczniów jest symulacja „Spotkania interkulturowe”²⁰.

Pierwszym krokiem do przeprowadzenia symulacji jest podzielenie uczniów na trzy grupy poprzez rozdanie identyfikatorów lub wstążeczek o odpowiednich kolorach – czerwonych, niebieskich i białych. Każda z grup otrzymuje jednocześnie zestaw wskazówek, według których jako przedstawiciele różnych krajów i kultur – Czerwonolandii, Niebieskolandii i Białolandii – charakteryzują się określonymi normami zachowania, które zostały opisane w (Tab. 1). Oprócz ról opisanych poniżej, można również przydzielić role obserwatorów, których zadaniem jest obserwacja zachowania przedstawicieli odmiennych kultur i ich reakcji na zachowania „cudzoziemców”²¹.

Tabela 1: Obecność modelowych kontekstów społeczno-kulturowych w analizowanych artykułach

Czerwonolandia	Niebieskolandia	Białolandia
<ol style="list-style-type: none">1. Lubisz spotykać się z obcokrajowcami, lecz nie znosisz, gdy dotykają Cię osoby, z którymi widzisz się pierwszy raz.2. W Twoim kraju rzadko kiedy patrzycie sobie oczy. Unikasz kontaktu wzrokowego z nowo poznanymi osobami.3. Do spożywania pokarmów używasz łyżek.	<ol style="list-style-type: none">1. W Twoim kraju praktykowany jest zwyczaj poklepywania ramion rozmówcy podczas rozmowy.2. Lubisz spotykać cudzoziemców, ale unikasz ludzi z Białolandii.3. Podczas jedzenia nie używasz sztućców.	<ol style="list-style-type: none">1. Jesteś duszą towarzystwa i wyrażasz swój entuzjazm podczas rozmowy z innymi żywo gestykulując.2. Kiedy spotykasz kogoś po raz pierwszy dotykasz płatków swoich uszów i delikatnie kłaniasz się mówiąc „Witaj”.3. Używasz pałeczek podczas jedzenia.

Źródło: Huber-Kriegler M., Lazar I. i Strange J., *Mirrors and windows: An intercultural communication textbook*, Strasbourg Cedex 2003.

Po kilku bądź kilkunastu minutach wspólnej rozmowy pomiędzy reprezentantami Czerwonolandii, Niebieskolandii i Białolandii oraz wspólnym biesiadowaniu, nauczyciel tworzy grupy, składające się z przedstawicieli każdej z kultur i obserwatora. Celem utworzenia grup o takim składzie jest omówienie zestawu pytań przez członków grupy, które poruszają zachowania przedstawicieli trzech odmiennych kultur i sposobów, w jakie prowadzili oni konwersację z innymi. Zestaw pytań nie jest oczywiście zamknięty, a sposób, w jaki symulacja będzie przebiegać zależy przede

20 Huber-Kriegler M., Lazar I. i Strange J., *Mirrors and windows: An intercultural communication textbook*, Strasbourg Cedex 2003.

Garcia-Carbonell A., Rising B., Montero B., Watts F., *Simulation/gaming and the acquisition of communicative competence in another language*, „Simulation and Gaming” 2001, nr 4, s. 487.

21 Ibidem, s. 86.

wszystkim od wieku i zainteresowań uczniów, gdyż to zdeterminuje przebieg rozmowy między nimi.

Tabela 2: Obecność modelowych kontekstów społeczno-kulturowych w analizowanych artykułach

Zestaw przykładowych pytań do symulacji	
1.	Czego można dowiedzieć się o kulturze Czerwonolandii, Niebieskolandii i Białolandii?
2.	Co powodowało konflikty podczas rozmowy?
3.	Jakie różnice możesz zauważyć pomiędzy trzema kulturami?
4.	Jak czułeś/czułaś się podczas gry?

Źródło: Huber-Kriegler M., Lazar I. i Strange J., *Mirrors and windows: An intercultural communication textbook*, Strasbourg Cedex 2003.

Przebieg symulacji opisanej powyżej może ulec zmianie w zależności od intencji nauczyciela. Może on poszerzyć informacje, które dostaje każdy z uczniów o dodatkowe szczegóły, tak aby różnice pomiędzy kulturami skutkowały kolejnymi konfliktami. Taki cel może zostać osiągnięty, na przykład poprzez nakreślenie tematu, jaki dana kultura najchętniej lubi poruszać podczas rozmowy.

Tabela 3: Obecność modelowych kontekstów społeczno-kulturowych w analizowanych artykułach

	Czerwonolandia	Niebieskolandia	Białolandia
Tematy chętnie poruszane	pogoda/podróżowanie	rodzina/życie prywatne	polityka/ekonomia
Tematy tabu	rodzina/życie prywatne	polityka/ekonomia	pogoda/podróżowanie

Źródło: opracowanie własne

Symulacja tworzy bardzo sprzyjające warunki do rozwijania świadomości interkulturowej, dzięki czemu uczniowie mają szansę „na własnej skórze” doświadczyć kontaktów z obcymi kulturami, których zachowania różnią się znacznie od zachowań przyjętych jako normy w ich społeczeństwie. Uczniowie wcielają się w różne role i według określonego scenariusza odgrywają je, starając się przy tym osiągnąć cel gry, jakim jest wspólna rozmowa i imprezowanie. Z pewnością można stwierdzić, iż jest

to skuteczna i zapadająca w pamięć metoda, dzięki której aspekty kulturowe mogą zostać omówione zarówno na zajęciach języka polskiego, jak i obcego. W przypadku tej drugiej opcji uczniowie nie tylko rozwijają swoją wrażliwość i tolerancję w stosunku do innych kultur, ale i szlifują swoje zdolności komunikacyjne w języku obcym, co uważa się za dodatkową korzyść wykorzystania symulacji w klasie na lekcji języka obcego.

Zakończenie

„Przestajemy grać nie dlatego, że się starzejemy. Starzejemy się dlatego, że przestajemy grać”²² – słowa wypowiedziane przez Benjamina Franklina, XVIII-wiecznego filozofa i polityka zdają się potwierdzać rolę, jaką rozrywka i zabawa odgrywają w naszym życiu. Dzięki zaangażowaniu w scenariusz gry oraz szanse na zwycięstwo bądź porażkę w zależności od przyjętego podejścia, gry zdobywają na popularności w środowiskach edukacyjnych, stając się efektywnym narzędziem w nauczaniu wielu przedmiotów z programu nauczania, jak wspomniany w-f, biologia czy aspekty kulturowe. Coraz bardziej popularne zjawisko gamifikacji zawdzięcza swoją sławę nie tylko efektywności w procesie nauczania, ale i faktowi, że warunki tworzone przez gry odpowiadają wymaganiom stawianym przez *iGenerację*, która ceni sobie zapewnienie natychmiastowego feedbacku zaraz po wykonaniu zadania czy zdolność do dzielenia uwagi i skupiania jej na kilku aspektach jednocześnie. Nieważne jaki rodzaj gier zostanie wdrażony w scenariusz lekcyjny – gry komputerowe, mobilne czy RPG²³. Jedno jest pewne – gry stanowią bardzo przyjemną zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli alternatywę w edukacji, spełniającą oczekiwania obydwu stron, co do skuteczności procesu nauczania.

BIBLIOGRAFIA

1. Bruder P., *Game on: gamification in the classroom*, „The Education Digest” 2015, nr 7.

22 ang. *We do not stop playing because we grow old. We grow old because we stop playing.*

23 RPG (ang. role-play games) – gra fabularna, w języku polskim potocznie znana jako erpeg lub rolplej.

-
2. Cheng C. i Chung-Ho Su, *A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course*, „Procedia - Social and Behavioral Sciences” 2012, nr 31.
 3. Dąbrowska M., *Więcej niż zabawa. Gry komputerowe we współczesnej kulturze*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2015, nr 2.
 4. García-Carbonell A., Rising B., Montero B. i Frances Watts (2001), *Simulation/gaming and the acquisition of communicative competence in another language*, „Simulation and Gaming” nr 4, s. 481-491. Online: <<http://maaz.ihmc.us/rid=1K7F7521P-2BS8TQR-V0T/Garcia%20Carbonell%20et%20al%20-%20Simulation.pdf#page=38>> [Data dostępu: 14 maja 2017].
 5. Graddol D., *English next*, British Council, Plymouth 2006.
 6. Harmer J., *The practice of English language teaching*, Edinburgh Gate 2001.
 7. Huber-Kriegler M, Lazar I i John Strange (2003). *Mirrors and windows: An intercultural communication textbook*, Council of Europe Publishing, Strasbourg Cedex. Online: <http://archive.ecml.at/documents/pub123aE2003_HuberKriegler.pdf> [Data dostępu: 12 maja 2017]
 8. Jankowski M., *Grywalizacja – wykorzystanie elementów gier do modyfikowania zachowań ludzi*, „Nauki społeczne” 2013, nr 8.
 9. Kim B., *Gamification. Examples, definitions and related concepts*, Library Technology Reports 2015.
 10. Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej (2015), projekt współfinansowany przez Unię Europejską, s.3. Online: <http://www.ldc.edu.pl/phocadownload/Nowe_produkty/manuale/model_gamifikacji.pdf> [Data dostępu: 6 listopada 2016]
 11. Mears D., *The influence of technology in pop culture on curriculum and instruction*, „Journal of physical education, recreation & dance” 2012, nr 8.
 12. Mottet T., *Feedback*, [w:] *The international encyclopedia of communication*, pod red. Donsbach W., 2008.
 13. Pandey A. (2015), *6 Killer Examples Of Gamification In eLearning*. Online: <<https://elearningindustry.com/6-killer-examples-gamification-in-elearning>> [Data dostępu: 17 maja 2017]
 14. Reilly P., *Understanding and teaching Generation Y*, „English Teaching Forum” 2012, nr 1.
 15. Squire K., *Video games in education*, „International Journal of Intelligent Simulations and Gaming” 2003, nr 1 <<http://scholar.google.pl/scholar?hl=pl&q=negat>

ive+effects+of+video+games&lr=&oq=negative+e> [Data dostępu: 6 listopada 2016].

16. Rosen L., *Welcome to the iGeneration*. Online: <<https://www.psychologytoday.com/blog/rewired-the-psychology-technology/201003/welcome-the-igeneration>> [Data dostępu: 28 grudnia 2016].

GRY

1. <http://www.gry.pl/gra/operate-now-operacja-zeba>
2. <http://www.cda.pl/gry-online/260252e/Operacja-Serca-Heart-Surgery>
3. http://www.a10.com/puzzle-games/eye-surgery?utm_medium=brandedgames_external&utm_campaign=Tonsil_Removal_surgery&utm_source=unknown&utm_content=relatedGame2.
4. <https://zombiesrungame.com>.

Abstract

The article aims to present the topic of games from the perspective of education and explain the concept of gamification. As a result of technological development, the entertainment provided by games is within the reach of many societies. Due to the excessive association of games with fun, it is common to neglect the educational benefits obtained from implementing them into classroom scenarios. Thanks to the popularity of computer games, smartphone apps or simulations among youngsters and the level of engagement while using them, games are believed to be the perfect tool which may change the face of Polish schooling at all stages of education.

Keywords

games, simulation, gamification, iGeneration, education

lic. Klaudia Gąsior — anglistka, magistrantka na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. E-mail: klaudia.gasior@onet.eu

Mariusz Rys

Pomiędzy grą a literaturą. Gry komputerowe w perspektywie humanistycznej

Between the game and literature. Computer games in the humanistic perspective

Streszczenie

Artykuł porusza kwestie związane ze wzajemnymi powiązaniem między literaturą a grami komputerowymi. Problem tej współzależności rozpoczyna od przytoczenia lingwistycznej definicji pojęcia „gra” oraz podania jej najważniejszych wyznaczników. Następnie podaje przykłady gier komputerowych inspirowanych dziełami literackimi oraz opartych na fabułach literackich. Następnie przechodzi do omówienia treści wystawy poświęconej omawianemu zjawisku pt. *Games by the Book*. Następnie omawia model komunikacji w grze komputerowej oraz możliwość zastosowania perspektywy narratologicznej do opisu gier komputerowych. W podsumowaniu artykułu autor podaje możliwe szanse i zagrożenia płynące z konwergencji literatury i gier komputerowych dla rozwoju współczesnego człowieka oraz możliwości, jakie daje perspektywa humanistyczna w udoskonalaniu gier komputerowych.

Słowa kluczowe

gry wideo, książki, gry, literatura

Wstęp

Gry, stały się przedmiotem badań naukowych dopiero w XX wieku. W 1938 roku Johan Huizinga opublikował dzieło *Homo ludens*¹, w którym zdefiniował grę jako „walkę o coś lub przedstawianie czegoś”. Od końca lat 80. kategoria gry jest traktowana jako użyteczna metafora współczesnej kultury. Z kolei na gruncie lingwistycznym definicji pojęcia „gra” podjęła się Anna Wierzbicka, według której ma ona równoznaczne znaczenie z tym, „(...) co robią ludzie, przez jakiś czas, dla przyjemności, wyobrażając sobie, że są w jakimś świecie, w którym wiedzą co mogą i czego nie mogą robić, i chcą spowodować pewien stan rzeczy, i nikt nie wie do końca, jaki to będzie stan rzeczy”². Powyższą definicję próbuje uściślić Maciej Grochowski, który do najistotniejszych wyznaczników „gry” zalicza: interpersonalność (gra jest powtarzającym się ciągiem czynności, wykonywanych przez co najmniej dwie osoby); znajomość lub możliwość odkrycia reguł (czynności te podlegają swoistym regułom, które są znane uczestnikom gry); instrumentalność (w grze można posługiwać się w pewien sposób różnego rodzaju przedmiotami, narzędziami, środkami, sposobami gry); celowość (gra jest działaniem celowym, nastawionym na rezultat); wartościowanie (celem jest osiągnięcie przez każdego z grających stanu „lepszego”, korzystnego w jakimś sensie dla siebie, czego określeniu służą kategorie: zysk, strata, funkcjonalność gry); fortunność/ niefortunność gry (ostateczny rezultat nie jest do końca znany, nie jest w pełni przewidywalny)³.

Najszersza jest definicja Mieczysława Porębskiego, który określa mianem gry – sztukę, która wymyka się ograniczeniom, zmienia kody, a jej strategią jest maksymalne ryzyko i brak jakiegokolwiek pewności⁴. Roger Caillois wyróżnia natomiast

-
- 1 Huizinga J., *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.
 - 2 Wierzbicka A., „Prototypem Save”: *On the Uses nad Abuses of the Koncept ‘Prototype’ in Curent Linguistic, Philosophy and Psychology*, [w:] *Beliefs Systems in Language: Studies in Linguistics Prototypes*, red. S. L. Tzohatzidis, Routledge, London 1989. Cytat w swobodnym przekładzie polskim za tekstem E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczyk, *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładniach w aspekcie składni semantycznej*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczyk, Warszawa 1997, s. 122.
 - 3 M. Grochowski, *Konwencje semantyczne a definiowanie wyrażen językowych*, Warszawa 1993, s. 98. Cyt. za: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczyk, *O pojęciu Gra i jego leksykalnych wykładniach...*, s. 122-123.
 - 4 M. Porębski, *Wstęp do metakrytyki*, [w:] tegoż, *Pożegnanie z krytyką*, Wyd. Literackie, Kraków 1966, s. 205.

cztery rodzaje gier: agonistyczne, aleatoryczne, mimetyczne i illinktyczne⁵. Dokonał ponadto wyraźnej klasyfikacji elementów gry oraz je zdefiniował. Uznał, że każdą grę można umieścić w wymiarze między dwoma punktami. Były to *ludus* i *paidia*. *Ludus* oznacza grę opartą na rywalizacji, sztywnych wynikach oraz wyłaniającą zwycięzców i przegranych. *Paidia* stanowi z kolei bardziej pierwotną i swobodną formę ludzkiej aktywności, opartą na improwizacji, fikcyjności i spontaniczności. W *paidii* granie oznacza pewną czynność, w *ludus* - pewien efekt⁶.

Wpływ gier na literaturę

Od dawna znane jest zjawisko wzajemnego wpływu gier komputerowych na literaturę. Przykładami gier powstałych z inspiracji dzieł literackich są m.in.: *Dante's Inferno*⁷ (Electronic Arts Inc., 2010), *Dracula 3: The Path of the Dragon* (IQ Publishing, 2010), *Dracula: Początek*⁸ (CI Games/ City Interactive, 2008), *Sherlock Holmes kontra Kuba Rozpruwacz* (CI Games/ City Interactive, 2009), *Podróż do wnętrza ziemi* (Techland, 2004), *80 dni*⁹ (Play-publishing, 2006), *Metro 2033*¹⁰ (cdp.pl, 2010) i inne. Oprócz wymienionych gier komputerowych wzajemny wpływ literatury na świat gier komputerowych, można było zaobserwować na wystawie zatytułowanej *Games by Book*, która miała miejsce jesienią 2012 roku (od 7 września do 18 października)¹¹.

Miała ona miejsce w bibliotece humanistycznej w Massachusetts Institute of

5 Gry agonistyczne zmierzają do porównania sił walczących przeciwników, w których każdy ruch i decyzja jest informacją, którą się przekazuje i oczekuje odpowiedzi; gry aleatoryczne to takie, w których wyzywa się los na pojedynek i doświadcza jego władzy, i z każdym ruchem zaczyna się od początku, wciąż ponawiając ryzyko; w grach mimetycznych zmienia się na jakiś czas własną osobowość, przybiera maskę, by zdobywać i przekazywać dalej niedostępne na co dzień wtajemniczenia; w grach illinktycznych poprzez oszołomienie wirowaniem, pędem, narkotykiem, dostępuje się emocjonalnych informacji o charakterze wybitnie „ponadkodowym”. M. Porębski, *Wstęp do metakrytyki...*, s. 205.

6 Tymińska M., *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, Zeszyty Naukowe Wydziału Politechniki Gdańskiej, Nr 9/2012, s. 3.

7 Gra czerpiąca wzory z *Boskiej komedii* Dantego.

8 Gry oparte na XIX-wiecznej powieści gotyckiej Brama Stokera pt. *Drakula*.

9 Gry oparte na motywach powieści Juliusza Verne'a.

10 Gra oparta na motywach powieści Dmitrija Głuchowskiego.

11 Bodzioch-Bryła B., *Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji literatury i nowych mediów*, [w:] *Adaptacje II. Transfery kulturowe*, Biblioteka Postscriptum Polonistycznego, t. 5, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015, s. 15.

Technology i została otwarta przez Clarę Fernández-Varę oraz Nicka Montforta. Według redaktorów wortalu Techsty-Literatura i Nowe Media¹², „olbrzymim plusem wystawy był jej otwarty, globalny aspekt i całkowita dostępność »eksponatów« wraz z ich literackimi oryginałami. Choć w przestrzeni fizycznej ograniczona do skromnej przestrzeni bibliotecznej, dzięki linkom do sieciowych wersji gier oraz temu, że wszystkie pierwowzory znajdowały się w domenie publicznej, *Games by Book* mogła być odwiedzana i doświadczana przez każdego zainteresowanego o każdej porze dnia i nocy, w każdym miejscu na Ziemi”¹³.

Warto w tym miejscu zacytować opinię twórców wspomnianego wortalu odnośnie wzajemnego przenikania się świata gier i literatury: „dla twórców gier, znany powszechnie temat i znana historia (jak *Iliada*, *Gwiezdne wojny* czy *Władca Pierścieni*) to częsty i zalecany punkt wyjścia do stworzenia udanej gry. Istnieje wiele przykładów głębokich zapożyczeń, jakie gry komputerowe czerpią z kanonu literackiego [...] (*Hobbit* [...]) [...]. Wnioski z tego wzajemnego przenikania się form proceduralno-symulacyjnych (gry) i form narracyjnych ([...] książki) są bardzo pouczające. Otóż najbardziej zasadnicze, rdzenne dla każdego z tych obu form elementy – granie (*gameplay*) i opowiadanie nie dają się łatwo mieszać, zachowują się niczym woda i olej i są nieprzetłumaczalne. Według Jespera Julja i Espena Aarsetha: nieprzetłumaczalna jest „leżąca u podstaw forma” obu gatunków (struktura opowiadania, zasady gry), przetłumaczalne są za to „kulturowe konwencje”, rozumiane tu jako opis, umiejscowienie w czasie i przestrzeni, bohaterowie. Przekładalne są zatem nie-ludyczne i nie-fabularne elementy, natomiast kluczowe zasady obu gatunków: opowiadanie i granie nie są”¹⁴.

We współczesnych badaniach nad grami ogólnie można wyróżnić dwie perspektywy: ludologiczną (opartą na badaniach Huizingi) oraz narratologiczną. Warto przy tym zwrócić uwagę, że narratologia czerpie z dorobku literaturoznawstwa. W tym nurcie za kluczową rolę gier uznaje się opowiadanie historii, natomiast główną przyjemnością jaką czerpie się z grania jest przeżywanie historii, snucie narracji oraz doświadczanie fabuły. Z kolei ludologia podkreśla, że podstawową tenden-

12 Ibidem.

13 Zob. http://techsty.art.pl/aktualnosci/2012/games_by_the_book.html [data dostępu: 2 listopada 2016].

14 Bodzioch-Bryła B., *Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji literatury i nowych mediów*, s. 15.

cją człowieka jest skłonność do grania, natomiast narracja jest efektem ubocznym. W związku z czym gra jest postrzegana jako medium symulacyjne. W naszych dalszych rozważaniach niezwykle przydatna okaże się perspektywa narratologiczna, która umożliwiła znajdowanie analogii pomiędzy grami wideo a starszymi mediami za pomocą terminów znanych z literaturoznawstwa i filmoznawstwa, takich jak „narracja” i „fabuła”. Badaniem obu tych pojęć w perspektywie literackiej zajął się m.in. Jan Stasieńko¹⁵. Ja natomiast postaram się przeanalizować podstawowe zbieżności oraz różnice pomiędzy narracją w grach komputerowych i w dziełach literackich.

Model komunikacji w grach komputerowych a narracja literacka

Jedną z pierwszych rzeczy, która łączy świat literatury ze światem gier komputerowych jest model komunikacji, oparty na istnieniu trzech podmiotów: autora, bohatera i gracza. Na istnienie trójdzielnego kształtu komunikacji literackiej w polskiej prozie symbolicznej przełomu XIX i XX wieku wskazuje m.in. Ryszard Nycz¹⁶. Mamy tutaj do czynienia ze specyficznym zjawiskiem określanym w teorii komunikacji językowej jako *turn talking*¹⁷, warto jednak zaznaczyć, że w odróżnieniu od praktyk konwersacyjnych w grze trudno jest mówić o wyraźnych sygnałach zmiany tury. Nie chodzi bowiem o zwykłą zmianę kolejności ruchu, która jest charakterystyczna dla strategicznych gier turowych. Chodzi raczej o zależność pomiędzy podstawowymi instancjami komunikacyjnymi oraz swobodną, nieograniczoną regułami ani poziomami wymianę informacji. Zatem w tej perspektywie *turn talking* nie dotyczy strategii porozumiewania się, lecz własności samych podmiotów uczestniczących w komunikacji. Nie mają one utrwalonych właściwości komunikacyjnych. Innymi słowy, nie są tylko zwykłymi nadawcami lub odbiorcami¹⁸.

Model graficzny (schemat 1) ukazuje wielokierunkowość działań komunikacyjnych w obrębie gry komputerowej. Każdy z podmiotów może stać się elementem kontekstu w momencie innego usytuowania strumienia informacji. W powyższym

15 Tymińska M., *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, s. 6.

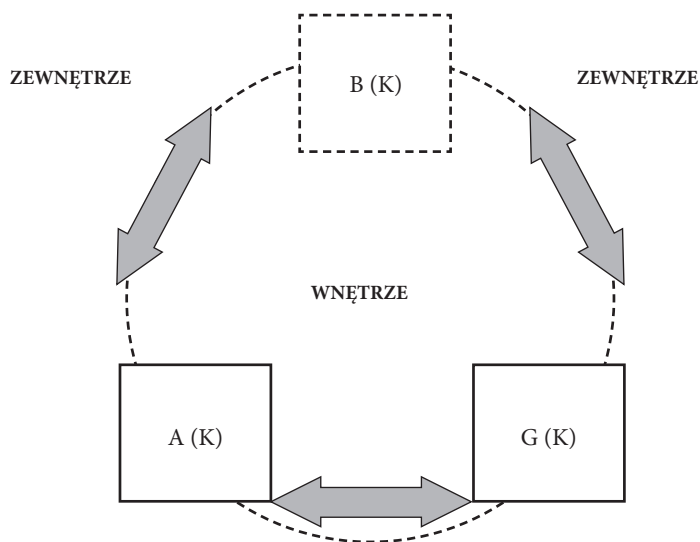
16 Nycz R., *Tropy „JA”. Koncepcje podmiotowości w literaturze polskiej ostatniego stulecia*, [w:] *Ja autor. Sytuacja podmiotu w polskiej literaturze współczesnej*, red. J. Śnieżko, Warszawa 1996, s. 41.

17 Konstruowaniem najważniejszych teorii związanych z *turn talking* zajmują się J. Jaffe i S. Feldstein oraz S. Duncan i H. Sachs, por. Z. Nęcki, *Komunikacja międzyludzka*, Kraków 2000, s. 135-140.

18 Stasieńko J., *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*. Wrocław 2005, s. 167.

Schemat 1: Schemat dynamicznej zmiany ról

A - autor
G - gracz
B - bohater
K - kontekst



Źródło: Stasienko J., *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.

schemacie zakres kompetencji bohatera jest oznaczony linią przerywaną w odróżnieniu od pozostałych podmiotów ze względu na możliwość funkcjonowania gry bez bohaterów. W takim wypadku oddziałują inne elementy świata przedstawionego, a większa rola nadawcza przypada pozostałym instancjom. Role komunikacyjne znajdują się na skraju „niewyraźnej” granicy między wnętrzem i „zewnątrzem” gry komputerowej¹⁹.

Z nietrwałością bohatera spotykamy się również na gruncie literatury. Przykładem tego może być strategia konstruowania bohatera w dziełach Dostojewskiego. Charakterystyczne dla niej cechy to: nietrwałość, autonomia i samowiedza. Bohater jest podmiotem nietrwałym, ponieważ Dostojewskiego nie interesuje „jako zjawisko rzeczywistości wyposażone w określone, trwałe przymioty społecznie typowe i indywidualnie charakterystyczne”²⁰, a także nie „jako pewne oblicze złożone z cech jednoznacznościowych i obiektywnych, które w sumie odpowiadają na pytanie: „kto to jest?”²¹. Postać w utworach Dostojewskiego jest autonomiczna, bo „bohater nie stapia

19 Ibidem, s. 168.

20 M. Bachtin, *Dialog, język, literatura*, wyb. i red. E. Czuplewicz, E. Kasperski, Warszawa 1983, s. 299-300.

21 Ibidem, s. 300.

się z autorem, nie zmienia się w nosiciela jego głosu”²², jego świadomość „ma własną, obiektywizowaną tonację, a w samym dziele zostaje zachowany dystans między autorem a bohaterem”²³.

Ze zbliżonymi cechami mamy do czynienia w przypadku indywidualów występujących w grach. Zasadnicza różnica tkwi jednak w tym, że w utworach Dostojewskiego autonomia postaci oraz specyficzny wielogłosowy układ komunikacyjny, w którym „obraz autora” usytuowany jest na tym samym poziomie, co bohaterowie, są wynikiem celowej strategii artystycznej. W przypadku gier te właściwości mają pochodzenie strukturalne. Losowość, która jest wpisana w warunki funkcjonowania środowiska gry łączy się z jego bezwładnością. Zarówno autor, jak i odbiorca gry przystają na to, że efekt ich działań wywołany daną interakcją może być zupełnie różny od pierwotnie powziętego zamysłu. Efektem tej ugody jest bohater, który jest osobową projekcją autonomii samego środowiska²⁴.

Ciekawe podejście do obecności gracza w grze proponuje Stasienko, który wyróżnia jej trzy rodzaje. Według niego może on być: sobą, autorem bądź bohaterem. Gracz zmienia się w autora, gdy daje się mu możliwość zarówno modyfikacji kodu, jak również zasad gry. Dzieje się tak również w przypadku, gdy gracz może odkrywać ukryte dla przeciętnego użytkownika treści. Taka sytuacja ma miejsce, gdy możemy kreować własnego awatara z bardzo dużą dozą swobody (sztandarowym przykładem są tu postaci z *The Sims* bądź awatary z *World of Warcraft*). Można uznać, że gracz czasowo „zamieszkuje” postać obecną w grze i posiada możliwość modyfikacji jej działań²⁵.

Podobne zjawisko obserwujemy w literaturze, gdzie w trakcie lektury następuje identyfikacja pomiędzy odbiorcą a pozytywnym bohaterem. Odbiorca patrzy na poczynania danego bohatera oczyma tegoż bohatera, przykładowo patrzy na przestępstwo i jego rezultaty z punktu widzenia danego detektywa, nie zaś bezstronnego świadka. Identyfikacja może również zmieniać swój przedmiot w trakcie lektury, zachodząc pomiędzy odbiorcą a różnymi postaciami, z perspektywy których prowadzone jest opowiadanie. Przybiera wówczas postać roli (a raczej szeregu ról) przyjmowanych przez czytelnika. Kiedy natomiast dochodzi do identyfikacji, gra bohatera

22 Ibidem, s. 301.

23 Ibidem.

24 Stasienko J., *Alien vs. Predator ?*, s. 169.

25 Tymiańska M., *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, s. 6.

staje się również grą czytelnika, jest on żywo zainteresowany jego zwycięstwem zamiast przeciwnika, żywo reaguje na jego porażki. Dla czytelnika staje się ciekawy zarówno finał takiej gry jak i jej szczegółowy przebieg, który nierzadko zaskakuje, a to jest związane nie tyle z działaniami danych bohaterów, ile z twórcą danego tekstu, który prowadzi z nami swoją grę²⁶.

Zakończenie

W podsumowaniu warto zwrócić uwagę, że trójdzielny układ ról jest możliwy do zastosowania na polu literatury. Z kolei strategia *turn talkingu* wyznacza pole do przyglądania się przejawom walki o przewagę podmiotów w obrębie gry. Wydaje się, że nasycenie podmiotowością każdego tekstu kultury przebiega w podobny sposób, dostępne zaś środki kreacji wykorzystywane są w celu manifestowania tekstowego „ja”²⁷. Dodatkowo możemy postrzegać gry jako teatr komunikacyjnych zmagania, które prowadzą do walki o przewagę. Mamy więc do czynienia z zaistnieniem mechanizmów znanych z życia społecznego. Wynika to bezpośrednio z samego środowiska gier, w których status podmiotów jest niestabilizowany, nietrwały i okazjonalny. Powoduje to rodzaj konfliktu między poszczególnymi rolami. Jeżeli więc którejś brakuje, widać wówczas jak to puste miejsce zostaje zapełnione przez pozostałe instancje, zgodnie z ideą „nasycenia”. Na gruncie dzieła literackiego istnienie tego mechanizmu opisuje Bartoszyński: „myśląc wszakże o destrukcji podmiotu literackiego, na odbiorcę wypadnie spojrzeć nie jako na odpowiednik nadawcy, lecz jako na jego zastępcę. Twierdzić bowiem można, iż **bezpodmiotowemu tekstowi użycza podmiotowości dopiero instancja odbiorcy**”²⁸. W każdej z wyróżnionych w obrębie gry ról – autora, bohatera i gracza, można również zaobserwować specyficzne sposoby potwierdzania tożsamości lub „manifestowania przewagi”²⁹.

Samo znaczenie wzajemnego wpływu gier oraz literatury wynika z istotności kategorii gry dla życia współczesnego człowieka. Wspomina o tym Halina Janaszek-Ivaničková, która zwraca uwagę na zaistnienie w postindustrialnej i informatycznej

26 Matuszewska A., *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2008, s. 77-78.

27 Stasięńko J., *Alien vs. Predator?*, s. 177.

28 Bartoszyński K., *Podmiot literacki – konstrukcje i dekonstrukcje*, [w:] *Ja autor. Sytuacja podmiotu w polskiej literaturze współczesnej*, pod red. D. Śnieżki, Warszawa 1996.

29 Stasięńko J., *Alien vs. Predator?*, s. 172.

erze zmiany reguł gry społecznej, jaka nastąpiła w momencie, gdy ogromna ilość maszyn komputerowych zbudowanych zgodnie z teoriami gier językowych, lecz kierujących się swoimi prawami, przyczyniła się do multiplikacji kanałów informacyjnych. Pluralizm oraz heterogeniczność gier językowych uprawianych w społeczeństwie (obejmująca wielość różnych dyskursów, przekazujących informacje, które wyrażają określone potrzeby), wraz z ich antagonistycznym charakterem „rozbijają niepożądaną, totalizującą, a więc (...) niebezpieczną” spójność³⁰. Clifford Geertz zwraca z kolei uwagę na coraz większą na gruncie współczesnych teorii społecznych popularność analogii do gry, za najważniejsze źródła tego zjawiska, uznając Wittgensteinowską koncepcję form życia jako gier językowych, ludyczną wizję Huizingi, a także nową teorię strategii zawartą w *Theory of Games and Economic Behavior* von Neumanna i Morgensterna³¹. O powszechnym pożądaniu gry jako siły napędowej współczesnej kultury pisze z kolei Tadeusz Miczka, wskazując na nieuchronność zachodzących w jej obrębie procesów: „świat kultury audiowizualnej, oprócz gier kwestionujących tradycję, wykorzystuje fabuły, formy i informacje – chciałoby się powiedzieć – z »systemu kosmicznego« [...], czyli z obszaru, gdzie wszystkie znane już reguły myślenia i działania nie mają znaczenia, zużyły się, a nowe jeszcze nie powstały [...]. W kinie zachodnim już dawno pojawiły się prefiguracje techniki inscenizacyjnej *Virtual Reality* [...]. Nie chodzi tylko o ekspansję techniki (o elektronicznie generowany świat przedstawiany na ekranach), ale przede wszystkim [...] o podporządkowywanie X muzy, w szybkim tempie, innym mediom, konwencjom i tematom rodem z reklam, wideoklipów, gier komputerowych, telewizji, a tych mediów [...] nieskończonej jak się wydaje, technice i wyobraźni audiowizualnej”³².

Na zakończenie warto zwrócić uwagę, że temat gier komputerowych w huma-

30 Janaszek-Ivaničková H., *Nowa twarz postmodernizmu*, Katowice 2002, s. 184-185.

31 „Od Wittgensteina pochodzi pojęcie działania intencjonalnego jako »zgodnego z regułą«, od Huizingi – zabawa jako paradygmatyczna forma życia zbiorowego, od von Neumanna i Morgensterna – zachowania społeczne jako wielostronne manewry nastawiona na podział dochodu końcowego. W sumie koncepcje te wprowadzają do nauk społecznych nerwowy i irytujący styl interpretacji. Styl ten łączy mocne poczucie formalnego porządku rzeczy z równie silnym poczuciem dowolności owego porządku. Jest to konieczność jak w szachach, równie dobrze mogłaby mieć zupełnie inny charakter”. C. Geertz, *O gatunkach zmaconych. Nowe konfiguracje myśli społecznej*, przeł. Z. Łapiński, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, R. Nycz, red., Wyd. Baran i Suszczyński, Kraków 1997, s. 221.

32 T. Miczka, *Postmodernistyczne gry w kino, gry w kinie i gry o kino*, [w:] H. Janaszek-Ivaničková, D. Fokkema, red., *Postmodernizm w literaturze i kulturze krajów Europy Środkowo-Wschodniej. Materiały z konferencji naukowej zorganizowanej przez Uniwersytet Śląski, Ustroń, 15-19 listopada 1993*, Katowice 1995, s. 263.

nistycie jest tematem stosunkowo świeżym. Natomiast samo przyjęcie perspektywy humanistycznej pozwala bardzo często na polepszenie narracyjnej, fabularnej bądź rozrywkowej warstwy kolejnych produkcji. Przy pomocy badań nad strategiami odbioru gier można tworzyć adekwatniejsze i bardziej przekonujące formy rozgrywki, a przez to lepiej dostosować się do wymagań odbiorców i użytkowników. Z kolei poprzez analizę kontekstu kulturowego można poznać zauważalne wieloznaczności oraz dostrzec złożoność zjawiska, a także jego miejsce we współczesnej kulturze.

BIBLIOGRAFIA

KSIĄŻKI

1. Bachtin M., *Dialog, język, literatura*, wyb. i red. E. Czaplejewicz, E. Kasperski, Warszawa 1983.
2. Grochowski M., *Konwencje semantyczne a definiowanie wyrażen językowych*, Warszawa 1993.
3. Huizinga J., *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.
4. Janaszek-Ivaničková H., *Nowa twarz postmodernizmu*, Katowice 2002.
5. Laurel B., *Computer as a Theatre*, Menlo Park 1991.
6. Matuszewska A., *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2008.
7. Nęcki Z., *Komunikacja międzyludzka*, Kraków 2000.
8. Raszewski Z., *Teatr w świecie widowisk*, Warszawa 1991.
9. Stasięńko J., *Alien vs. Predator ? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.

ARTYKUŁY

1. Aarseth E., *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*, Melbourne 2003, <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf> [dostęp: 15.05. 2017]
2. Bartoszyński K., *Podmiot literacki – konstrukcje i dekonstrukcje*, [w:] *Ja autor. Sytuacja podmiotu w polskiej literaturze współczesnej*, pod red. D. Śnieżki, Warszawa 1996.
3. Bodzioch-Bryła B., *Literackie paralele audiowizualne jako wynik konwergencji*

-
- literatury i nowych mediów*, [w:] *Adaptacje II. Transfery kulturowe*, Biblioteka Postscriptum Polonistycznego, t. 5, red. W. Hajduk-Gawron, Katowice 2015.
4. Jędrzejko E., Żydek-Bednarczyk U., *O pojęciu gra i jego leksykalnych wykładniach w aspekcie składni semantycznej*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczyk, Warszawa 1997.
 5. Miczka T., *Postmodernistyczne gry w kino, gry w kinie i gry o kino*, [w:] *Postmodernizm w literaturze i kulturze krajów Europy Środkowo-Wschodniej. Materiały z konferencji naukowej zorganizowanej przez Uniwersytet Śląski (Ustroń, 15-19 listopada 1993)*, H. Janaszek-Ivaničková, D. Fokkema, red., Katowice 1995.
 6. Nycz R., *Tropy „JA”. Koncepcje podmiotowości w literaturze polskiej ostatniego stulecia*, [w:] *Ja autor. Sytuacja podmiotu w polskiej literaturze współczesnej*, red. J. Śniezko, Warszawa 1996.
 7. Porębski M., *Wstęp do metakrytyki*, [w:] *Porębski M., Pożegnanie z krytyką*, Wyd. Literackie, Kraków 1966.
 8. Tymińska M., *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, *Zeszyty Naukowe Wydziału Politechniki Gdańskiej*, Nr 9/2012.
 9. Wierzbicka A., „*Prototypem Save*”: *On the Uses nad Abuses of the Koncept ‘Prototype’ in Curent Linguistic, Philosophy and Psychology*, [w:] *Beliefs Systems in Language: Studies in Linguistics Prototypes*, red. S. L. Tzohatzidis, Routhledge, London 1989.

STRONY INTERNETOWE

1. http://techsty.art.pl/aktualnosci/2012/games_by_the_book.html [data dostępu: 2 listopada 2016].

Abstract

The author in his article raises issues related to the links between literature and computer games. He addresses the problem of interdependence by citing the linguistic definition of „game” and presents the most important determinants. Next he gives examples of computer games inspired by literary works and feature films based on literature. He goes on to discuss the contents of the presentation devoted to the discussed phenomenon called *Games by the Book*. He also discusses the communication model in a computer game and the ability to use the narrative perspective to describe computer games. In conclusion, the author presents possible benefits and risks associated with the convergence of literature and computer games for the development of modern man and opportunities offered by the humanistic perspective when improving computer games.

Keywords

games, video games, books, literature

mgr Mariusz Ryś — doktorant historii na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach. E-mail: mario123@vp.pl

Katarzyna Kubas

Powrót do przeszłości. Miejsce 8-bitowych gier w XXI-wiecznej kulturze masowej

Back to the past. The place of 8-bit games in mass culture of 21st century

Streszczenie

Artykuł omawia konteksty i powody związane z powrotem kultury 8-bitowych gier do współczesnej przestrzeni produkcji konsolowych oraz komputerowych. Wstępna część nawiązuje do związku gier z kulturą masową oraz tzw. ludologią. Następnie autorka wśród głównych przyczyn powrotu pikselowych gier wymienia aspekt ekonomiczny oraz tęsknotę graczy za tytułami i stylistyką, na której się wychowali. Wpływ XX-wiecznych gier jest duży również ze względu na ich zróżnicowanie gatunkowe, podczas gdy obecnie produkcja gier skupia się jedynie wokół kilku wybranych rodzajów i najczęściej trybie multiplayer. Kultura 8-bitowych gier przejawia się także poprzez inspiracje występujące we współczesnych grach oraz humorystyczne, zaskakujące wstawki w postaci easter eggs.

Słowa kluczowe

gry retro, gry 8-bitowe, kultura masowa, inspiracja, emulator

Wstęp

Gry już na stałe wpisały się do kanonu kultury współczesnej, o masowym charakterze. Antonina Kłoskowska w swojej książce *Kultura masowa. Krytyka i obrona* wyjaśnia: „pojęcie kultury masowej odnosi się do zjawisk współczesnego przekazywania wielkim masom odbiorców identycznych lub analogicznych treści płynących z nielicznych źródeł oraz do jednolitych form zabawowej, rozrywkowej działalności mas ludzkich. (...) Przedmiotem koncentracji (...) są zjawiska intelektualnej, estetycznej i ludyczno-rekreacyjnej (czyli zabawowo-rozrywkowej) działalności ludzkiej, związane w szczególności z oddziaływaniem tzw. środków masowego komunikowania, a więc treści rozpowszechniane za pomocą tych środków”¹. Gry komputerowe wpisują się w tę definicję, przede wszystkim ze względu na ich masowe i rozrywkowe przeznaczenie. Termin ten warto uzupełnić pojęciem ludologii, które istotnie ma bardzo ścisły związek z samymi grami wideo. Pierwszym z nich jest łaciński *ludus* – ‘gra’, ‘zabawa’. Drugi, pochodzący z języka greckiego to *logos* – najczęściej stosowany jako człon *logia* i ma na celu określanie dziedziny nauki oraz wiedzy. Jednakże to właśnie „ludus” jako główny element nadaje temu terminowi prawdziwego znaczenia, które przetłumaczyć można jako ‘uczyć się bawiąc’². Johan Huizinga, holenderski historyk i antropolog kultury, w swojej książce *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* przedstawił definicję człowieka bawiącego się, który miał niejako korelować z *homo faber*, co oznacza człowieka twórczego³.

Wnikając bardziej w ów temat, sam termin ludologia (ang. *ludology*) – który, jak łatwo się domyślić, oznaczałby naukę zajmującą się badaniem gier i zabaw⁴ – został po raz pierwszy wykorzystany w czasach nam współczesnych, bo w ostatnim dziesięcioleciu XX wieku. Zastosowano go w kontekście gier komputerowych/ wideo (ang. *computer games/ videogames*), a także gier cyfrowych (ang. *digital games*). Użył go Gonzalo Frasca, aby przedstawić dotychczas nieznaną dziedzinę badań, koncentrującą się wyłącznie na grach komputerowych⁵.

1 Kłoskowska A., *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 1980, s. 95.

2 Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011, s. 29.

3 Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985.

4 Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier...*, s. 24-25.

5 Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 81-82.

Początki i rozwój gier wideo

Moda na retro powróciła w ostatnich latach i wciąż trwa, czerpiąc pełnymi garściami z kultury gier ostatnich dekad XX wieku. Co prawda, historia gier wideo rozpoczęła się jeszcze w pierwszej połowie poprzedniego stulecia, a koniec lat 40. już na stałe wpisuje się w dzieje gier poprzez powstanie maszyny Electronic Delay Storage Automatic Calculator (w skrócie EDSAC) oraz uruchomienie na niej znanej wszystkim zabawy w kółko i krzyżyk. W następnych dziesięcioleciach proces rozwoju komputerowej rozrywki dynamizował się, przejawiając się w latach 50. i 60. takimi produkcjami jak *Tennis for Two*⁶ (William Higinbotham, 1958) czy *Spacewar!*, choć to właśnie dopiero ta druga jest uznawana za grę wideo z prawdziwego zdarzenia. Na tronie gra ta zasiadała przez około 10 lat, a jej bezpośrednim eliminatorem stał się Nolan Bushnell, twórca *Computer Space* (Nutting Associates, 1971). Następnie nadeszły czasy gry *Space Invaders* (Midway, 1978), do której wielokrotnie nawiązywano chociażby w serialach *Hoży doktorzy* czy *Różowe lata siedemdziesiąte*. To właśnie w latach 70. gry wideo urosły do rangi popularnej rozrywki i zaczęły determinować sposób spędzania wolnego czasu.

Ilustracja 1: Klasyka i prostota gier lat 70. – *Space Invaders*



Źródło: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/2/20/SpaceInvaders-Gameplay.gif>

6 Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 21.

Początek lat 80. nie zwiastował dla branży nic pozytywnego. To właśnie wtedy, w 1983 roku nastąpił tzw. wielki kryzys gier wideo, do którego doprowadziła nadprodukcja oraz słaba jakość ówczesnych tytułów. Dzięki modyfikacji nastawienia twórców, zorientowania na odbiorcę (coraz częściej młodego), branży udało się wydostać z ekonomicznego letargu. Wtedy tak naprawdę rozpoczęła się era ściślej związana ze współczesną produkcją gier, gdy pojawiły się: Nintendo (Famicom), kolejne odsłony Atari (7800 Pro System), SEGA (Master System, SG 1000) oraz Commodore 64. Można zaryzykować stwierdzeniem, że wszystkie gry 8-bitowe znane z przeszłości, zostały spopularyzowane przez tzw. Pegasusa, a więc europejski odpowiednik konsoli Nintendo NES. Wtedy do szerokiego grona graczy trafiły produkcje przedstawiające przygody braci *Mario* czy *Contra* (Konami, 1987). Część użytkowników swoje pierwsze growe kroki stawiała dzięki sprzętom Commodore 64, Atari czy Amiga, odpowiadające m.in. za *Pacmana* (Namco, 1980) oraz *River Raid* (Activision, 1982). Od czasów, kiedy konsole te były rynkową nowością, nastąpiła ewolucja gier komputerowych do współcześnie rozbudowanych graficznie, wielogodzinnych fabularnie tytułów, co jak się okazuje w ostatnich latach nie zamyka drogi produkcjom retro.

Ilustracja 2: Konsola Atari 2600, dzięki której gracze mogli wniknąć m.in. w świat *River Raid*



Źródło: <https://static.gamespot.com/uploads/original/78/787590/2540095-atari2600a.jpg>

Wpływ gier retro na współczesne produkcje

Warto poświęcić nieco uwagi nad refleksją, dlaczego gry retro w takim stopniu wracają do łask? Można wymienić co najmniej kilka powodów tego stanu rzeczy. Co

prawda w większości są one dyskusyjne i wszystko zależy od osobistych preferencji danego użytkownika, niemniej jednak bezsprzecznie wpływają na powrót do starych produkcji. Kluczowym argumentem jest czynnik ekonomiczny. W związku z tym, że gry 8-bitowe są zdecydowanie łatwiejsze do zaprojektowania – przede wszystkim wizualnie, ale też jeśli mowa o mechanice. Kontrastując je z rozbudowanymi produkcjami na miarę możliwości technicznych naszych czasów, tytuły retro generują niższe koszty, zarówno personalne, jak i stricte produkcyjne⁷.

Gracze powracają do produkcji z lat 80. i 90. również z powodów nostalgicznych. To właśnie na tych produkcjach większość z nas się wychowała, stąd nikogo nie powinny dziwić powroty do retrogrania i sprzętów Atari, Nintendo, Commodore czy SEGA. Współcześni twórcy prześcigają się w tym, kto wyprodukuje grę z przyjemniejszą dla oka grafiką, bardziej interesującą ścieżką dźwiękową, rozbudowaną mechaniką, jednocześnie oferując aktualizacje eliminujące błędy w grze. Patrząc na popularność gier typu *Minecraft* (Mojang AB, 2011) można stwierdzić, że sfera wizualna to nie wszystko, nad nią wciąż dominuje tzw. grywalność⁸.

Paradoksalnie oferta gier retro jest bardziej zróżnicowana gatunkowo niż twory konsolowe ostatnich lat. Wystarczy spojrzeć na produkcje na XBOX One czy PS4 i wśród nich liczbę gier potocznie zwanych strzelankami. W zestawieniu z niegdysiejszymi produkcjami Segi i SNES, współczesna konsolowa różnorodność gatunkowa rysuje się niewyraźnie. Zdobycie starych gier wyraźnie rozwarstwiało się m.in. na platformówki (jak np. *Super Mario*), RPG, tzw. fighting game oraz gry logiczne.

W nawiązaniu do wcześniej przytoczonego argumentu należy wspomnieć także o ogromnej bibliotece gier retro. Dzięki temu użytkownicy nie muszą wyczekiwać na premierę kolejnych produkcji, jak miało to miejsce w przypadku współczesnych tytułów. Jeśli nie posiadamy którejs spośród kultowych konsol oraz gier, nie jest to obecnie problem. Z pomocą przychodzą różnego rodzaju emulatory, umożliwiające zagranie w gry z Commodore 64 czy innych sprzętów na naszych komputerach i telefonach. Jeśli chcemy wrócić do ery automatów, wystarczy pobrać emulator MAME (Multiple Arcade Machine Emulator – 1997, Nicola Salmoria)⁹ oraz wybrane ROMy, aby móc cieszyć

7 Weber M., *Is 8-bit gaming making a comeback?*, Online: <<http://www.gbtimes.com>> [data dostępu: 4 listopada 2016].

8 Byford S., *Pixel art games aren't retro, they're the future. It's still hip to be square in video games.* Online: <<http://www.theverge.com>> [data dostępu: 4 listopada 2016].

9 Multiple Arcade Machine Emulator. Online: <<http://www.mame.net>> [data dostępu: 4 listopada 2016].

Ilustracja 3: Gra w kultowe *Star Fire* obecnie jest możliwa dzięki technice emulacji



Źródło: <http://mamedev.org/roms/starfire/starfire-cabinet.jpg>

się rozrywką w postaci *Star Fire* (Exidy, 1979) czy *Top Gunnera* (Konami, 1986).

Wraz z rozwojem internetu oraz konsol nowych generacji, które oferują usługi online coraz trudniej znaleźć tytuły przeznaczone tylko i wyłącznie dla jednego gracza. Wielu twórców umyślnie koncentruje się na projektach konsolowych czy komputerowych w trybie multiplayer. Tymczasem stare, dobre technologie oferowały szeroki zasób gier dedykowanych tylko i wyłącznie jednemu graczowi. Ze względu na ograniczenia techniczne, skupiały się one na jednym graczem, któremu mimo osamotnienia oferowano pełen zasób doświadczeń czerpanych z growych produkcji. Jak już wspomniano, kwestią personalną jest fakt czy gracz docenia bardziej tradycyjne RPG, chociażby typu *Phantasy Star* (Sega, 1987), czy jednak woli skorzystać z jej współczesnej odsłony *Phantasy Star Online 2* (Sega, 2012)¹⁰, jak sama nazwa wskazuje umożliwiającej rozgrywkę w trybie multiplayer. Warto jednak zaznaczyć, że nie rezygnuje się tutaj z jednoosobowego trybu gry – wciąż jest on bardzo rozbudowany. Ponadto warto zwrócić uwagę na fakt, że gra *Phantasy Star Universe* (Sega, 2006), czyli najnowsza odsłona oryginalnego tytułu jest pozbawiona trybu wieloosobowego, dokładnie jak w pierwowzorze.

Gry retro są wolne od nacisków. Podczas gdy obecnie w naszej kulturze zaobser-

10 Phantasy Star Online 2. Online: <<http://www.pso2.com>> [data dostępu 5 listopada 2016].

wować można zjawisko wojowników społecznej sprawiedliwości (social justice warrior), promujących głośno w ostatnich latach poglądy wielokulturowości, feminizmu i ochrony praw człowieka, SJW mogą wywierać potencjalny wpływ na powstające gry, lecz nie spowodują zmian w istniejących już produkcjach¹¹. Gry 8-bitowe nie były pozbawione przemocy, podobnie jak ich następcy, m.in. w postaci *Custer's Revenge* (Mystique 1982), więc głosy protestów pojawiały się dotychczas i z pewnością nie ucichną w latach kolejnych. Gdyby naciski i poprawność polityczna zdominowały rynek gier, użytkownicy mają możliwość odwrotu i powrotu do przeszłości, gdzie współczesna cenzura nie ma wstępu.

Nawiązania, inspiracje

Kreatywnym pomysłem game developerów jest umieszczanie gier retro w nowych produkcjach. Najczęściej przejawia się to poprzez lokowanie ich w fabule tytułu w formie wstawki, jako swoistego rodzaju dodatek, nie zawsze dostępny i zauważalny dla każdego gracza, w branży gier nazywanego easter egg¹². W tym kierunku podążyli LucasArts, twórcy gry *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993). W pewnym momencie fabuły przed graczem pojawia się urządzenie przypominające Commodore 64, na którym można zagrać jej poprzednika, *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987). Co ciekawe, w ukrytej grze postacią był bohater głównej akcji. Kolejnym przykładem retro gry ukrytej we współczesnej produkcji jest umieszczenie gry przygodowej *Zork* (Infocom, 1980) w menu głównym pierwszej odsłony *Call of Duty: Black Ops* (Activision, 2010). Po uwolnieniu głównego bohatera Alexa Maso-
na z krzesła znajdującego się w pokoju przesłuchań, natrafić można na komputer, na którym uruchamia się wspomnianą grę tekstową po wpisaniu komendy „Zork”. To nie jedyny przejaw retrogrania, jeśli przywołuje się przykład serii *Call of Duty: Black Ops*. W drugiej części twórcy dali graczom możliwość przypomnienia sobie czterech produkcji z Atari 2600 – *Pitfall!* (Activision, 1982), *River Raid* (Activision, 1982), *Kaboom!* (Activision, 1981) oraz *H.E.R.O.* (Activision, 1984). Nie jest to jednak opcja dostępna dla każdego, ale dla tych, którzy na mapie Nuketown 2025

11 Ohlheiser A., *Why 'social justice warrior,' a Gamergate insult, is now a dictionary entry*. Online: <<https://www.washingtonpost.com>> [data dostępu: 6 listopada 2016].

12 Piotrowski M., *Easter Eggs, czyli jaja w grach*. Online: <<http://www.benchmark.pl>> [data dostępu: 6 listopada 2016].

Ilustracja 4: Gry Activision z lat 80. jako easter egg w *Call of Duty: Black Ops 2*



Źródło: <http://img.youtube.com/vi/N0WQfwIYE3Y/0.jpg>

poradzą sobie z zestrzeleniem głów manekinów w czasie dwóch minut. Chyba najwyraźniejszym przykładem tej tendencji jest *Animal Crossing* (Nintendo, 2001), w której otrzymujemy potencjalny dostęp do aż 20 gier z NESa (Nintendo Entertainment System). Niektóre spośród nich można wygrać na loterii Toma Nooka, a pozostałe otrzymuje się jako promocyjne przedmioty w trakcie gry. Wśród tych tytułów znalazły się m.in.: *Balloon Fight* (Nintendo, 1984), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) oraz *Punch Out* (Nintendo, 1987).

Wyraźnie zauważalną w ostatnich latach tendencją okazuje się tworzenie gier w rozmaity sposób inspirowanych 8-bitowcami. Przyczyny tego typu kroków omówiono już wcześniej jako ogólne zjawisko, w związku z tym warto w tym miejscu przejść do konkretnych, dość wyraźnych przykładów. Należy tutaj wyróżnić produkcję *Papers, Please* (3909 LLC, 2013), reprezentanta gier z gatunku indie, której premiery na różne platformy miały miejsce w 2013 i 2014 roku. Warstwa wizualna nawiązująca do stylistyki 8-bitowej jest widoczna tutaj jak na dłoni. Objasniając pokrótce, produkcja ma pokazywać zawód inspektora imigracyjnego, którego głównym zadaniem jest kontrolowanie dokumentów przybyszów i na ich podstawie decydowanie o „być” albo „nie być” w kraju Arstotzka. Działania inspektora mają prowadzić do wykrywania przestępców, terrorystów czy przemytników. W tym miejscu należy również wspomnieć o produkcji *Fez* (Polytron Corporation, 2012), stworzonej przez Phila Fisha. Dwuwymiarowa gra platformowa zaprojekto-

wana w świecie 3D wpisuje się w kulturę 8-bitowców poprzez prawdziwy powrót do przeszłości, a nie zwykle upodabnianie gry do starych¹³. Nie jest to więc gra indie, jakich wiele, ale tytuł, któremu przypisuje się duży wpływ na kolejne produkcje o 8-bitowej duszy.

Z tradycji korzystają nie tylko mniej znane tytuły, ale również produkcje o światowym rozgłosie. Wyraźny przykład stanowi m.in. *Uncharted 4* (Sony Computer Entertainment, 2016), co wyraźnie pokazuje, że nie tylko gry indie pamiętają o 8-bitowym fenomenie. Produkcja, która miała premierę w maju 2016 roku opcjonalnie oferuje możliwość gry w stylu retro, jako jeden spośród 13 filtrów, całkowicie modyfikujących wizualną stronę nowej części *Uncharted* i przygód Nathana Drake'a¹⁴. Lista tytułów inspirowanych się omawianym w artykule kultem jest znacznie dłuższa, również dlatego, że istnieje wiele niezależnych firm zajmujących się tworzeniem gier indie.

W odniesieniu do 8-bitowych gier i ich sfery wizualnej, nasuwa się również wniosek, że współcześnie powracanie do tych form można w pewnym sensie nazwać sztuką. Dowodem na to jest kanał na YouTube o nazwie Majami Hiroz: Welcome to the 80's¹⁵, którego twórca, Węgier Balazs Kalocsai zajmuje się przenoszeniem dzisiejszych gier na techniki wykorzystywane właśnie w latach 80. ubiegłego stulecia. Wśród filmów ilościowo wyraźnie dominują gry zaprezentowane odbiorcom w ostatnich latach, ale przedstawione właśnie w wersji 8-bitowej. Dzięki tej twórczości widzowie mogą sprawdzić w skrócie jak wyglądałyby: *Wiedźmin* (CD Projekt, 2007), *GTA V* (Rockstar Games, 2013) czy *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014), gdyby wyprodukowano je w wersji retro.

Produkcji, inspirowanych kulturą retro w przestrzeni cyfrowej można znaleźć znacznie więcej. W tym przypadku otwiera się szerokie pole do działania, które przekłada się także na kinematografię oraz muzykę. Istnieje trend przerabiania serialowych scen na ich grove odpowiedniki. W gronie tym znajdują się seriale cieszących się już estymą lub dopiero zyskujących szeroki rozgłos. W pierwszym przypadku jest to *Breaking Bad* oraz *Gra o Tron* kręcona przez HBO, z kolei drugi nurt reprezentuje

13 Grayson N., *8-bit wonder: why you should care about Fez*. Online: <<http://www.vg247.com>> [data dostępu: 7 listopada 2016].

14 Philips T., You can play the whole of Uncharted 4 with cel-shading. Online: <<http://www.eurogamer.net>> [data dostępu: 7 listopada 2016].

15 Majami Hiroz: Welcome to the '80s. Online: <<http://www.youtube.com>> [data dostępu 9 listopada 2016].

Ilustracja 5: Majami Hiroz: Welcome to the '80s prezentuje XXI-wieczne klasyki w 8-bitowej stylistyce



Źródło: <http://img.youtube.com/vi/N0WQfwIYE3Y/0.jpg>

tytuł wyprodukowany przez Netflix, *Stranger Things*. Serie przerobiono w ten sposób, że niektóre elementy fabuły dosłownie wrzucono w 8-bitowe realia. Od świata gier nie uciekną nawet wielkie kino. Wystarczy spojrzeć na przeróbki znanych plakatów słynnych już filmów na styl 8-bitowy. Konceptualnie tożsamym zjawiskiem jest modyfikowanie okładek niektórych dzieł literackich czy utworów muzycznych, w przestrzeni internetowej niektóre spośród nich spotkał ten sam los wrzucenia do świata pikselowego.

Ilustracja 6: Postaci z *Gry o Tron* w 8-bitowym środowisku



Źródło: <http://frankhong.deviantart.com>

Na koniec, jako dowód na powrót 8-bitowców i wywieranie przez nich wpływu na współczesną kulturę masową można przytoczyć fakt wskrzeszenia przez Nintendo kultowej konsoli NES z 1985 roku. Jej nowa odsłona, NES Classic Mini pokazuje, jak daleko w ostatnich latach zaszła moda na retrogranie. Użytkownicy nie posiadający sprzętu starego typu i niechętni wobec zastosowania emulacji, dzięki małemu urządzeniu mają możliwość powrotu do korzeni swojej growej pasji i zagrania w aż 30 wbudowanych produkcjach znanych z lat 80., m.in.: *Super Mario* (Nintendo, 1985), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), *Metroid* (Nintendo 1986), *Punch-Out!!* (Nintendo, 1987). Wobec tego czy gry retro przeżywają swój renesans? Wszystko wskazuje na to, że tak. Kolejnym argumentem, który przemawia za tym twierdzeniem jest fakt, że pojawiają się konsole, dzięki którym można wrócić do 8-bitowego świata. Są przygotowane w ten sposób, aby działać nawet na najnowocześniejszych telewizorach. Często są bardzo małe, dzięki czemu można zabrać je wszędzie. Za przykład może posłużyć konsola, na której znajdziemy gry 8-bitowe bardzo zbliżone do tych, które pamiętamy z czasów dzieciństwa. W urządzeniach tego typu umieszcza się nawet do 250 tytułów nawiązujących do tych najbardziej kultowych 8-bitowych produkcji. Pomyślmy wobec tego o fakcie, że gra *Pong* (Atari, 1972)¹⁶ mogła dostarczać niegdyś tyle samo emocji co nowe wydanie *Wiedźmina* czy rozgrywka online w *Star Wars: Battlefront* (Electronic Arts, 2015).

Ilustracja 7: Klasyk *The Legend of Zelda* z 1986 roku powrócił dzięki konsoli NES Classic Mini



Źródło: http://www.levelgamingground.com/uploads/1/1/5/9/11597309/_6086361_orig.jpg

Zakończenie

Reasumując, warto zastanowić się czy powrót 8-bitowców do łask to tylko chwilowa moda czy stosunkowo stały trend we współczesnym świecie gamingowym? Odpowiedź nie jest jednoznaczna, bo trudno przewidzieć, w jaki sposób zmienią się potrzeby odbiorców. To pytanie rodzi kolejne. Czy gracze zostaną przy retroprodukcjach, czy po chwilowym powrocie, znudzą się i zatęsknią za grafiką, jaką można stworzyć przy pomocy obecnych narzędzi? Ze względu na rozmiary tego zjawiska w ostatnich latach wydaje się, że nie jest to przemijająca, chwilowa moda, o czym świadczy chociażby produkcja Nintendo Classic Mini. Czas jednak pokaże czy stare, dobre gry wideo, które każdy wspomina niemalże z łezką w oku przetrwają na rynku dużej konkurencji i licznie produkowanych gier wideo. Każde gry wideo są sztuką, niemniej jednak stylistyka 8-bitowa stała się już chyba pewnym kanonem w dzisiejszej twórczości i wciąż inspiruje artystów.

BIBLIOGRAFIA

1. Byford S., *Pixel art games aren't retro, they're the future. It's still hip to be square in video games*. Online: <<http://www.theverge.com>> [data dostępu: 4 listopada 2016].
2. Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011, s. 24-25.
3. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 81-82.
4. Grayson N., *8-bit wonder: why you should care about Fez*. Online: <<http://www.vg247.com>> [data dostępu: 7 listopada 2016].
5. Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 1985.
6. Kłoskowska A., *Kultura masowa. Krytyka i obrona*, Warszawa 1980, s. 95.
7. *Majami Hiroz: Welcome to the ,80s*. Online: <<http://www.youtube.com>> [data dostępu 9 listopada 2016].
8. *Multiple Arcade Machine Emulator*. Online: <<http://www.mame.net>> [data dostępu: 4 listopada 2016].
9. Ohlheiser A., *Why 'social justice warrior,' a Gamergate insult, is now a dictionary entry*. Online: <<https://www.washingtonpost.com>> [data dostępu: 6 listopada 2016].

-
10. *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012, s. 21.
 11. *Phantasy Star Online 2*. Online: <<http://www.pso2.com>> [data dostępu 5 listopada 2016].
 12. Philips T., *You can play the whole of Uncharted 4 with cel-shading*. Online: <<http://www.eurogamer.net>> [data dostępu: 7 listopada 2016].
 13. Piotrowski M., *Easter Eggs, czyli jaja w grach*. Online: <<http://www.benchmark.pl>> [data dostępu: 6 listopada 2016].
 14. Weber M., *Is 8-bit gaming making a comeback?*, Online: <<http://www.gbtimes.com>> [data dostępu: 4 listopada 2016].

GRY

1. 3909 LLC (2013). *Papers, Please* [gra wieloplatformowa]. 3909 LLC, Wielka Brytania.
2. Carlo Shaw (1982). *River Raid* [gra wieloplatformowa]. Activision, USA.
3. CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [gra PC]. CD Projekt, Polska.
4. David Crane (1982). *Pitfall!* [gra wieloplatformowa]. Activision, USA.
5. EA DICE (2015). *Star Wars: Battlefront* [gra wieloplatformowa]. Electronic Arts, USA.
6. Konami (1986). *Top Gunner* [gra wieloplatformowa]. Konami, Japonia.
7. Konami (1987). *Contra* [gra konsolowa]. Konami, Japonia.
8. LucasArts (1993). *Day of the Tentacle* [gra wieloplatformowa]. LucasArts, USA.
9. Mojang AB (2011). *Minecraft* [gra wieloplatformowa]. Mojang AB, Szwecja.
10. Mystique (1982). *Custer's Revenge* [gra na Atari 2600]. Mystique, USA.
11. Namco (1980). *Pacman* [gra wieloplatformowa]. Atari, Japonia.
12. Naughty Dog (2016). *Uncharted 4* [gra na PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment, USA.
13. Nintendo (1981). *Donkey Kong* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.
14. Nintendo (1984). *Balloon Fight* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.
15. Nintendo (1986). *The Legend of Zelda* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.
16. Nintendo (1987). *Punch-Out!!* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.
17. Nutting Associates, Atari (1971). *Computer Space* [gra na automaty arcade]. Nutting Associates, USA.

-
18. Polytron Corporation (2012). *Fez* [gra wieloplatformowa]. Polytron Corporation, Kanada.
 19. Rockstar Games (2013). *GTA V* [gra wieloplatformowa]. Rockstar Games, USA.
 20. Sega (1987). *Phantasy Star* [gra wieloplatformowa]. Sega, Japonia.
 21. Sega (2012). *Phantasy Star Online 2* [gra wieloplatformowa]. Sega, Japonia.
 22. Sonic Team (2006). *Phantasy Star Universe* [gra wieloplatformowa]. Sega, Japonia.
 23. Taito Corporation (1978). *Space Invaders* [gra na automaty arcade]. Midway, Japonia.
 24. Treyarch (2010). *Call of Duty: Black Ops* [gra wieloplatformowa]. Activision, USA.
 25. Ubisoft Montreal (2014). *Watch Dogs* [gra wieloplatformowa]. Ubisoft, USA.
 26. William Higinbotham (1958). *Tennis for Two* [gra powstała na komputerze analogowym Donner Model 30]. USA.

Abstract

The article discusses the contexts and reasons behind the return of 8-bit gaming culture to contemporary console and computer production. The initial part refers to the relationship of games with mass culture and the ludology. As the main reasons for the return of pixel games the author shows economic aspect, nostalgic memories among gamers about the old titles and styling players grew up with. The impact of 20th-century games can be also easily seen due to their varied genres, while today's game production is focused around only a few selected ones and the multiplayer mode. The culture of 8-bit games also becomes as the inspiration and humorous, surprising easter eggs in today's games.

Keywords

retro games, 8-bit games, mass culture, inspiration, emulator

mgr Katarzyna Kubas — absolwentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej, medioznawca, doktorantka na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach.
E-mail: kmkubas1@gmail.com



fol. Tadeusz Matuszak

ISBN 978-83-65139-90-0