UNIWERSYTET ŁÓDZKI
WYDZIAŁ FILOLOGICZNY

Rozprawa doktorska

GRACZ JAKO MODEL UCZESTNIKA WSPÓŁCZESNEJ KULTURY

mgr Kamil Jędrasiak

PROMOTOR
prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński

PROMOTOR POMOCNICZY
dr Katarzyna Prajzner

ŁÓDŹ 2017

Spis treści

WSTĘP. Wzrost roli gier w kulturze 4
ROZDZIAŁ 1. Teoria gier. Podstawowe zagadnienia, nurty badań 21
1.1. Klasyczna Teoria Gier. Johan Huizinga, Roger Caillois 21
1.1.1. Za Johanem Huizingą 21
1.1.2. Za Rogerem Caillois 28
1.2. Gry tradycyjne wobec gier cyfrowych 35
1.2.1. Klasyczna teoria gier a gry cyfrowe 36
1.3 Współczesne akademickie nurty badań nad grami: groznawstwo, projektowanie gier wideo 43
1.3.1. Przedmiot refleksji groznawstwa i dziedzin pokrewnych 44
1.3.2. Współczesne nurty badań nad grami 48
1.4 Wyłonienie i kształtowanie się języka stosowanego w mówieniu o grach 57
ROZDZIAŁ 2. Praktyka grania i kompetencje gracza 59
2.1. Dyspozytyw, interfejs, platforma 59
2.1.1. Dyspozytyw – ujęcia teoretyczne 59
2.1.2. Interfejsy – ujęcia teoretyczne 62
2.1.3. Dyspozytyw i interfejs w perspektywie platform do grania 68
2.1.4. Dystrybucja cyfrowa 80
2.2. Sytuacja rozgrywki 82
2.2.1. Granie indywidualne 83
2.2.2. Granie kolektywne – wprowadzenie 86
2.2.3. Granie kolektywne. *Multiplayer* „miejscowy” 89
2.2.4. Granie kolektywne. *Multiplayer* „zdalny” 92
2.2.5. Granie społecznościowe. Granie rodzinne, gry przeglądarkowe, *social gaming* 97
2.3. Typy graczy 102
2.3.1. Wizerunek gracza w kulturze popularnej, stereotypy dotyczące graczy 102
2.3.2. Gracz zaangażowany a *casual* 104
2.3.3. Gracz implikowany a subwersywny 106
2.3.4. Typy graczy gier sieciowych 108
2.4. Gracz jako twórca gry, kompetencje poszerzone 111
2.4.1. Edytory 111
2.4.2. Scena modderska 113
2.4.3. Game jamy 116
2.4.4. Oprogramowanie dla programistów 119
2.4.5. Nauka oprogramowania na etapie nauczania początkowego jako *signum temporis* 122
ROZDZIAŁ 3. Kultura graczy, zjawiska kulturowe zorientowane na gry i graczy 129
3.1. Oferta kulturowo-rozrywkowa gier i graczy w przestrzeni miejskiej 129
3.1.1. Od salonów gier do pubów dla graczy 130
3.1.2. Eventy gamingowe, festiwale 134
3.1.3. E-sport 136
3.1.4. Gry w przestrzeni miejskiej (i nie tylko) 139
3.1.5. Gry w przestrzeni muzealnej 142
3.2. Publicystyka i mass-media dla graczy 145
3.2.1. Prasa specjalistyczna, obecność w prasie ogólnotematycznej, niebranżowej 145
3.2.2. Telewizja 157
3.2.3. Internetowe serwisy i portale 167
3.2.4. Internetowe telewizje i vlogi 179
ROZDZIAŁ 4. Wokół kultury graczy, zjawiska kulturowe świadomie bazujące na grach i graczach 193
4.1. Zastosowanie gier do celów innych niż sama gra 193

4.1.1. Marketing w grach oraz za pomocą gier 193
4.1.2. Gry w zastosowaniach treningowych 199
4.1.3. Gry w procesach edukacyjnych 203
4.1.4. *Serious games* 211
4.1.5. *Gamification* i zjawiska powiązane. Grywalizacja praktyk społecznych. 214
4.1.6. Hardware gier w obsłudze innych zjawisk 224
4.2. Strategie gry w sztuce. Gra jako dziedzina artystyczna. Sztuka jako gra? 226
4.2.1. Machinima 226
4.2.2. Filmy dla graczy, filmy wykorzystujące poetykę gier 228
4.2.3. Strategia gry w sztuce 234
4.2.4. Sztuka inspirowana grami 236
4.2.5. Gry jako temat działań artystycznych 240
4.2.6. Intencjonalne zdystansowanie. Ambiwalencja kontekstu. 244
ZAKOŃCZENIE. Podsumowanie rozważań. Wnioski końcowe i obserwacje 251
Bibliografia: 257

WSTĘP
Wzrost roli gier w kulturze

Automaty, konsole, komputery, telefony, smartfony, tablety, telewizory – to tylko część urządzeń mogących służyć za platformy do grania we współczesnym świecie. Gry są dziś tak mocno zintegrowane z rzeczywistością, że towarzyszą nam niemal na każdym kroku. Praktyka grania, niegdyś kojarzona jedynie z grupami zapalonych pasjonatów, aktualnie staje się normą dla większości uczestników kultury[1]. Niezależnie od tego, czy świadomie deklarujemy przynależność do grupy społecznej określanej jako gracze i czy definiujemy swoją tożsamość z użyciem kategorii gracza bądź graczki, czy też nie, *gros* z nas ma za sobą doświadczenie grania, które przecież nie pozostaje bez wpływu choćby na nasze kompetencje medialne.

Niemal niemożliwe byłoby dziś również życie w całkowitym oderwaniu od treści, które – nawet grami nie będąc – mają z grami coś wspólnego. Reklamy gier, dotyczące tego medium audycje czy programy, filmy będące ekranizacjami gier bądź inspirowane nimi na dowolnym poziomie, stylizowana muzyka operująca „growymi" motywami, dzieła sztuki wykorzystujące atrybuty wywodzące się z gier... Na kolejnych stronach niniejszej rozprawy przyjrzę się różnym sposobom, w jakie gry zaznaczają swoją obecność w kulturze. Przyjrzę się również graczom i postaram się ustalić znaczenie realizowanego przez nich modelu uczestnictwa kulturowego. Tytułem wstępu jednak chciałbym pokrótce nakreślić wizerunek graczy w debacie publicznej.

Insert Coin. Jak nas widzą, tak nas piszą – parę słów o wizerunku graczy

Wizerunek gier wideo w zbiorowej świadomości uczestników kultury zależy między innymi od tego, w jakim świetle są one prezentowane przez instytucje zdolne do wpływania na opinię publiczną. Do grona takich instytucji zaliczają się między innymi nadawcy medialni korzystający ze środków masowego przekazu. Ich stosunek do gier zmienia się z biegiem czasu w zależności od wielu czynników. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, iż mass-media, zgodnie z powszechną tezą o ich zamiłowaniu do sensacji i retoryki szoku, zdecydowanie najczęściej formułowały komunikaty

[1] Zwraca na to uwagę między innymi Jesper Juul. Por. J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010, s. 8.

stawiające gry w negatywnym świetle. „Gry komputerowe mogą... i mają uzależniać”[2], „Zabił, bo rodzice zabrali mu grę komputerową”[3], „16-letni wnuczek ćwiczył zabijanie w komputerze”[4], „Szkolny strzelec postępował zgodnie ze «scenariuszem» w stylu gier wideo”[5] – takie i podobne nagłówki przyczyniły się (oraz wciąż przyczyniają) do utrwalania dystansującego, sceptycznego podejścia do tego medium i jego użytkowników.

Wśród czołowych argumentów przytaczanych przez przeciwników gier wymienić można między innymi ich rzekomy wpływ na podwyższanie poziomu agresji, a także przypisywanie im właściwości uzależniających. Rozprawienie się z tymi – oraz paroma dodatkowymi – zarzutami stanowi punkt wyjścia dla artykułu Johna Fiske „Przyjemność gier wideo”[6], w którym przytacza on między innymi wyniki kilku niezależnych badań (dotyczących związków pomiędzy graniem a złym zachowaniem oraz uzależniającego potencjału gier), wydawać może się zadaniem niemożliwym do wykonania. Choć pierwotna wersja tego tekstu opublikowana została już w 1989 roku[7], medialne doniesienia na temat „ciemnej strony” branży growej pojawiają się do dziś (wszystkie przytoczone powyżej nagłówki pochodzą z XXI wieku). Wciąż publikowane są jednak również wyniki kolejnych badań, mających na celu określenie wpływu gier na zachowanie graczy. Wnioski z nich płynące są bardzo zróżnicowane, nadal jednak sugerowanie bezpośredniego związku pomiędzy graniem (nawet w brutalne gry) a agresją, uznawane jest za zbyt kontrowersyjne. Reprezentantem takiej wyważonej perspektywy jest Christopher Ferguson, który (wraz z grupą innych badaczy) krytycznie odnosi się do stanowiska Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego[8]:

> „Wrażenie, że istnieje taka zależność jest klasyczną korelacją iluzoryczną, w której społeczeństwo odnotowuje sprawy pasujące, a odrzuca niepasujące do wzorca. Kiedy strzelcem [w sensie: mordercą – dop. KJ] jest młody mężczyzna, media informacyjne podnoszą wrzawę wokół brutalnych gier wideo, lekceważąc i pomijając fakt, że prawie wszyscy młodzi mężczyźni grają w brutalne gry wideo. Odkrycie, że

---

[2] *Gry komputerowe mogą... i mają uzależniać*, „PolskieRadio.pl”, 08.01.2015, http://www.polskieradio.pl/9/1058/Artykul/1348625,Gry-komputerowe-moga-i-maja-uzalezniac [dostęp: 17.03.2016].

[3] *Zabił, bo rodzice zabrali mu grę komputerową*, „WP Wiadomości”, 13.01.2009, http://wiadomosci.wp.pl/kat,1356,title,Zabil-bo-rodzice-zabrali-mu-gre-komputerowa,wid,10742314,wiadomosc.html [dostęp: 17.03.2016].

[4] *Kulisy zbrodni w Żychlinie. 16-letni wnuczek ćwiczył zabijanie w komputerze*, „Fakt.pl”, 13.05.2015, http://www.fakt.pl/wydarzenia/wnuczek-zabil-babcie-w-zychlinie-trenowal-zabijanie-w-grze,artykuly,544570.html [dostęp: 17.03.2016].

[5] *School shooter followed video game-like 'script'*, „Crime & courts” on „NBCNEWS.com”, 25.03.2005, http://www.nbcnews.com/id/7288381/ns/us_news-crime_and_courts/t/school-shooter-followed-video-game-like-script/ [dostęp: 17.03.2016].

[6] J. Fiske, *Przyjemność gier wideo*, przeł. Michał Szota, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010, s. 111-131.

[7] J. Fiske, *Reading the Popular*, Londyn 1989, s 77-93.

[8] Stanowisko American Psychological Association w tej sprawie dostępne jest do wglądu pod adresem: https://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf [dostęp: 17.03.2016].

konkretny młody strzelec akurat również grał w takie gry nie jest ani zaskakujące, ani znaczące”[9].

W powyższym cytacie warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt, który może mieć znaczenie przy diagnozowaniu problemów związanych z konotacjami przypisywanymi grom przez mass-media i część ich audytorium. Chodzi mianowicie o wzmiankę Fergusona o „młodych mężczyznach” jako graczach i kontekście, w jakim się owa wzmianka pojawia. Może ona bowiem prowadzić nas do kilku wniosków.

Po pierwsze, nie oznacza wcale, że badacz ten wyznacza niniejszym socjologiczne ramy społeczności graczy, ale że mass-media operują krzywdzącym stereotypem, zgodnie z którym każdy gracz (sympatyzujący z brutalnymi grami) jest potencjalnym mordercą. Gry stają się więc przy okazji domyślną przyczyną wielu przypadków zła dokonywanego przez osoby grające, zwłaszcza młode, zwłaszcza zaś młodych mężczyzn. Choć fakt doświadczenia grania może nie mieć bezpośredniego związku z popełnionym przewinieniem, to właśnie w nim często upatruje się źródeł niemoralnego postępowania (mimo, że w istocie takich źródeł może być bardzo wiele, począwszy od problemów psychicznych, poprzez błędy wychowawcze, na wpływie środowiskowym skończywszy).

Po drugie, wspomniana wzmianka Fergusona odwołuje nas do kolejnego ważnego problemu, a konkretnie do zbiorowej tożsamości graczy. Ta zaś jest przedmiotem dyskusji zarówno samego środowiska osób grających, jak i szeroko rozumianych uczestników publicznej debaty w ogóle. Wyrazistym i względnie świeżym przykładem ścierania się różnych poglądów w tym zakresie jest afera określana – nieco na wyrost, na wzór innych głośnych spraw pokroju Watergate[10] – mianem GamerGate.

W 2013 swoją premierę w sieci miała gra *Depression Quest*, podejmująca zasygnalizowaną już w tytule trudną tematykę depresji. Odpowiedzialna za jej stworzenie Zoë Quinn[11] już wówczas spotkała się z licznymi niemiłymi komentarzami, które z czasem zyskiwały na sile. Wraz z kolejnymi sukcesami, takimi jak wprowadzenie gry na platformę Steam za pośrednictwem usługi Greenlight, oraz z ciepłym jej przyjęciem – zarówno przez część graczy, jak i krytyków (ceniących sobie *Depression Quest* przede wszystkim za jej wartości edukacyjne) czy choćby organizatorów festiwalu IndieCade – złośliwe wiadomości stawały się coraz bardziej agresywne i niebezpieczne.

---

[9] M. Peckham, *Researcher Says Linking Video Games to Gun Violence Is a 'Classic Illusory Correlation'*, „TIME”, 08.10.2013, http://techland.time.com/2013/10/08/researcher-says-linking-video-games-to-gun-violence-is-a-classic-illusory-correlation/ [dostęp: 17.03.2016].

[10] Przykładową listę, zawierającą wybór skandali opatrzonych nazwami wykorzystującymi sufiks „-gate” znaleźć można między innymi na Wikipedii: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_scandals_with_%22-gate%22_suffix [dostęp: 10.04.2016].

[11] Przy pracy nad *Depression Quest*, oprócz Zoë Quinn, brali udział również Patrick Lindsey (tekst) oraz Isaac Schankler (muzyka). Quinn i Lindsey, osobiście doświadczeni zmaganiami z depresją, postanowili podzielić się ze światem swoimi przeżyciami za pomocą gry wideo. Por. S. Parkin, *Zoe Quinn's Depression Quest*, „The New Yorker”, 09.09.2014, http://www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest [dostęp: 08.05.2016].

Sytuację skomplikował dodatkowo były partner Quinn, oskarżający ją między innymi o nawiązanie seksualnych relacji z dziennikarzem Nathanem Greysonem w zamian za pochlebne opinie na temat gry w mediach, z którymi ten ostatni współpracował. Mimo, że pomówienia te zostały zdementowane, to zdążyły w międzyczasie obiec Sieć i stać się pretekstem do dalszych ataków na projektantkę[12]. Rzekoma troska o etykę w dziennikarstwie skupiającym się na grach[13] stała się oficjalną wymówką internetowych ekstremistów, którzy zaczęli posługiwać się w mediach społecznościowych[14] hasztagiem[15] #GamerGate w postach dotyczących sprawy Quinn oraz innych tematów związanych z tą sfalsyfikowaną aferą.

Na przestrzeni ostatnich lat z podobną agresją spotykały się bowiem również inne kobiety związane bardziej lub mniej bezpośrednio z branżą gier. Szczególnie dotkliwie doświadczyły tego Brianna Wu oraz Anita Sarkeesian. Pierwsza z nich, podobnie jak Zoë Quinn zajmująca się tworzeniem gier, stała się kolejnym spośród głównych celów ataku GamerGate po tym, jak w październiku 2014 roku otwarcie krytykowała sympatyków ruchu skupionego pod tym hasztagiem. Fundamentaliści przynależący do tegoż ruchu wychodzili zaś z założenia, że są reprezentantami całego środowiska graczy, a krytykowanie ich działalności jest jednoznaczne z atakiem na tożsamość „prawdziwego gracza", zatroskanego rzekomo o etykę w growym dziennikarstwie, czy też szerzej – establishmencie. Postawę osób takich, jak Brianna Wu uważali więc za symptom formowania się opozycyjnego stronnictwa, działającego ich zdaniem na niekorzyść szeroko rozumianej kultury gier. Druga z wymienionych postaci, natomiast, to krytyczka, zajmująca się problematyką reprezentacji kobiet w tekstach kultury popularnej, w tym w grach wideo. Rozgłos przyniosły jej przede wszystkim prowadzona przez nią strona „Feminist Frequency" oraz cykl wideo w serwisie YouTube, zatytułowany *Tropes vs. Women in Video Games*[16].

---

[12] E. Dockterman, *What is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?*, „TIME.com", 16.10.2014, http://time.com/3510381/gamergate-faq/ [dostęp: 08.05.2016].

[13] Warto w tym miejscu zaznaczyć, że dyskusje dotyczące GamerGate szybko wykroczyły poza krąg specjalistycznej prasy branżowej, zajmującej się wyłącznie grami. Por. P. Luty, *Gamergate, czyli wojna kulturowa… w świecie graczy. Koniec z przedmiotowym traktowaniem kobiet w grach*, natemat.pl, 31.10.2014, http://natemat.pl/122423,gamergate-czyli-wojna-kulturowa-w-swiecie-graczy-koniec-z-przedmiotowym-traktowaniem-kobiet-w-grach [dostęp: 08.05.2016].

[14] Za główne obszary aktywności ruchu GamerGate uznaje się przede wszystkim takie usługi sieciowe, jak Twitter, 4chan, 8chan czy IRC.

[15] Hasztag (ang. *hashtag*) – wyraz powstały z połączenia słowa *hash*, określającego znak #, ze słowem *tag*, oznaczającym w informatyce etykietę, słowo-klucz; hasztagi w mediach społecznościowych służą porządkowaniu treści, a w zasadzie ułatwieniu dostępu do treści – pełnią one bowiem funkcję swego rodzaju leksji/linków (wpisy opatrzone określonym hasztagiem trafiają na wspólną listę wyników wyszukiwania, dostępną np. po kliknięciu w hasztag); największe zasługi dla zwiększenia popularności i eksploracji użyteczności hasztagów w *social media* odegrał serwis Twitter.

[16] Cykl *Tropes vs. Women in Video Games* sfinansowany został crowdfundingowo przez użytkowników portalu Kickstarter, którzy wpłacili na jego realizację ponad 160000 dolarów, mimo że Sarkeesian ubiegała się zaledwie o niespełna 4% tej kwoty (6000 dolarów). Po pierwsze, świadczy to o zainteresowaniu tematyką podjętą przez krytyczkę i zapotrzebowaniu na tego typu materiały. Po drugie, niebywały sukces kampanii na Kickstarterze zapewnił inicjatorce projektu znaczący rozgłos medialny. W efekcie, stała się ona łatwym celem przeciwników feminizmu, w tym

Zarówno Zoë Quinn, jak i Brianna Wu czy Anita Sarkeesian, oprócz przejawów agresji słownej ograniczających się do złośliwości pisanych w Internecie, spotkały się również z aktami naruszenia prywatności, a także otrzymywały pogróżki, będące podstawą do zasadnych obaw o własne bezpieczeństwo, zdrowie i życie. Poczucie zagrożenia było tym bardziej uzasadnione, że za sprawą kolektywnych działań internautów utożsamiających się z ruchem GamerGate, do sieci trafiło wiele osobistych danych i informacji na temat każdej z trzech wymienionych kobiet, włącznie z ich adresami zamieszkania.

Więcej wątków dotyczących afery GamerGate pojawi się w dalszej części niniejszej pracy, konkretnie w rozdziale trzecim. W tym miejscu wspominam o niej głównie z dwóch powodów. Po pierwsze, jest ona wyrazistym przykładem konfrontowania pewnych wyobrażeń osób definiujących się jako „prawdziwi gracze" z poglądami przedstawicieli (i przedstawicielek!) społeczności graczy bardziej otwartych na zmiany, takie jak choćby podejmowanie przez gry poważnych tematów, niekiedy kosztem intersubiektywnie konotowanej z grami funkcji rozrywkowej. Po drugie, paradoksalnie, afera ta zwraca uwagę na dywersyfikację heterogenicznej przecież kultury graczy – niejako na przekór stereotypom, które wybryki takich fundamentalistów, jak prowodyrzy GamerGate utrwalają. Choć sama Brianna Wu ironizuje, że członkowie tej grupy „walczą z apokaliptyczną przyszłością, w której kobiety stanowią osiem procent twórców oprogramowania, a nie trzy"[17] (w istocie, w 2014 roku wskaźnik ten był niewiele wyższy, bo wynosił dwanaście procent[18]), to odsetek kobiet w społeczności graczy jest znaczący. Według raportu Women's Media Center z 2014 roku, graczki mogą stanowić nawet czterdzieści siedem procent wszystkich osób grających[19], choć zdarzają się także statystyki mówiące o jeszcze większym udziale.

Różnorodność kultury graczy dotyczy także innych kryteriów, takich jak choćby wiek. Czasy, w których medium gier wideo można było utożsamiać wyłącznie z młodymi chłopcami dawno już minęły. Zmiany społeczne dokonujące się na przestrzeni ostatnich dekad, zachodziły w otoczeniu medialnym, którego coraz ważniejszą częścią były właśnie gry. W efekcie, granie stało się istotnym elementem doświadczania zmediatyzowanej rzeczywistości, począwszy od wczesnych lat wychowania osób, które przyszły na świat w czasach, gdy gry wideo funkcjonowały już w zbiorowej świadomości jako coś powszechnego i normalnego. W zależności od obranej perspektywy, można zwrócić uwagę na różne konsekwencje takiego stanu rzeczy, np. w kontekście zmian pokoleniowych czy rozwoju sektora gier na rynku rozrywkowym.

---

przyszłych prowodyrów GamerGate.

[17] B. Teitell, C. Borchers, *GamerGate anger at women all too real for gamemaker*, BostonGlobe.com, 30.10.2016, http://www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-flee-her-home/BRHwDSGjMsSnHquH9jYQIJ/story.html [dostęp: 09.05.2016].

[18] *Ibidem*.

[19] *Ibidem*.

Należy bowiem zauważyć, iż wykształciło się już pokolenie (tudzież: pokolenia), dla którego gry wideo – czy też szerzej: technologie cyfrowe – są nieodzownym elementem rzeczywistości[20]. Jego reprezentanci nie rozpatrują więc już tego medium jako czegoś nowego i obcego, lecz „swojego". Być może gry uznać można wręcz za czynnik definiujący – wraz z powszechnymi urządzeniami w danym momencie rozwoju technologii[21] – daną generację w opozycji względem generacji wcześniejszych.

Owe zmiany pokoleniowe przekładają się natomiast na pewne przesunięcia w zakresie praktyk medialnych, obejmując szereg przemian w szeroko rozumianym przemyśle kulturowym, a więc między innymi w rozrywce i związanej z nią ekonomią. Te zaś bardzo łatwo zaobserwować, przyglądając się choćby strategiom dystrybucji treści rozrywkowych z wykorzystaniem różnych mediów (konwergencja mediów, o której więcej napiszę w dalszej części pracy) czy budżetom gier i innych gałęzi sektora rozrywkowego. Poszczególne statystyki dotyczące rozwoju branży growej i wzrostu szacunkowej wartości jej budżetu w ostatnich latach drugiej dekady XXI wieku różnią się między sobą, aczkolwiek wszystkie wskazują na niebagatelne sumy oscylujące na pułapie bliskim stu miliardów dolarów[22]. Czyni to z rynku gier wideo jeden z najmocniej rozwiniętych obszarów przemysłu rozrywkowego. Jeśli uwzględnimy natomiast wyniki sprzedaży, to przykładowo według danych IHS z 2015 roku branża growa wypada wręcz lepiej niż muzyczna i filmowa razem wzięte[23]. Dane te pomagają zrozumieć, jak wielkie znaczenie zyskało to stosunkowo młode medium we współczesnej kulturze, także pod względem kapitałowym, tudzież gospodarczym.

Więcej na temat rozwoju sektora gier na rynku rozrywkowym oraz wzrostu ich znaczenia w szeroko rozumianej ofercie kulturalnej napiszę w trzecim oraz czwartym rozdziale niniejszej

---

[20] Pokolenie wychowane w otoczeniu mediów i technologii cyfrowych, a dzięki temu uprzywilejowane w kwestii rozumienia tych fenomenów, określa się np. mianem cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*). Niejako w opozycji do tego terminu stosuje się kategorię cyfrowych imigrantów (ang. *digital immigrants*), oznaczające osoby, dla których pojmowanie tychże fenomenów wiąże się z nieco większym trudem, ponieważ nie towarzyszyły im one w okresie dorastania. Autorem i popularyzatorem tych określeń był Marc Prensky. Por.: M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon" październik 2001, Vol. 9, No. 5.

[21] Przykładami takich etykiet pokoleniowych, ukonstytuowanych na bazie powszechności specyficznych technologii, mogą być *thumb generation* (tudzież *thumb tribe*) oraz *generation swipe* (tudzież *the touch-screen generation*). Ci pierwsi („generacja kciuka"), to ludzie wychowani w czasie, w którym znaczącym *novum* były niewielkie przenośne urządzenia komunikacyjne pokroju telefonów komórkowych. Drudzy zaś („generacja ślizgaczy"), rozwijali/rozwijają się w czasie powszechnienia i powszedniości elektronicznego hardware'u wyposażonego w ekrany dotykowe, takiego jak większość smartphone'ów, talety czy hybrydy obu tych typów, określane mianem phabletów. Por.: hasło „Thumb Tribe", [w:] „Wikipedia.org", https://en.wikipedia.org/wiki/Thumb_tribe [dostęp: 11.05.2016]; H. Rosin, *The Touch-Screen Generation*, „The Atlantic", kwiecień 2013, http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/ [dostęp: 17.05.2016]; S. Divakaran, *Generation Swipe: What Toddlers Know That We Don't?*, „Digital Uncovered", 19.03.2016, http://digitaluncovered.com/generation-swipe-what-toddlers-know/ [dostęp: 12.05.2016].

[22] Por.: B. Sinclair, *Global gaming market to hit $93 billion by 2009 – Report*, gameindustry.biz, 03.06.2015, http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-03-global-gaming-market-to-hit-usd93-billion-by-2019-report [dostęp: 13.05.2016]; *Global Report: US and China Take Half of $113BN Games Market in 2018*, Newzoo, 18.05.2015, https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018/ [dostęp: 13.05.2016].

[23] C. Dring, *More money is spent on games than movies and music combined, says IHS*, „MCV. The Market for Computer & Video Games", 14.06.2015, http://www.mcvuk.com/news/read/more-money-is-spent-on-games-than-movies-and-music-combined-says-ihs/0151059 [dostęp: 13.05.2016].

rozprawy. Już teraz zaznaczam jednak, że wzrastająca popularność gier przekłada się na szereg istotnych zmian, których zasięg i konsekwencje wykraczają znacznie poza wzbogacenie przemysłu rozrywkowego o nowe narzędzia dostarczania frajdy konsumentom.

Press START to join the game. W stronę ugrowienia kultury

Niezależnie od tego, na jakie rozumienie pojęcia „kultura" się zdecydujemy, niezaprzeczalnym faktem pozostaje to, iż każde medium, bez wyjątku, stając się jej częścią wywiera jednocześnie wpływ na jej kształt. Przeobrażenia te dotyczą również między innymi stosunku uczestników kultury do innych, wcześniejszych niż dane *novum* fenomenów.

W celu lepszego zrozumienia tej zależności można posłużyć się kategorią asymilacji, akcentując jednak wzajemność wpływów zachodzących pomiędzy dotychczasowym zestawem fenomenów a danym *novum*. W kontekście medialnym można na przykład zauważyć, że nowe medium (np. gry komputerowe), wzbogacając istniejący przed nim samym krajobraz medialny, zostaje przezeń „wchłonięte", „przyswojone". Klasyczny model asymilacji zakładałby, że owa nowość musi się dostosować do standardów, zatracając bądź tuszując swoją specyfikę i odmienność. W pewnym sensie można mówić o zachodzeniu analogicznego procesu, np. w sytuacji zapożyczania metodologii czy dyskursów już ukształtowanych i ukonstytuowanych przy starszych mediach do pracy przy mediach nowszych. Asymilacja wzajemna oznacza jednak, że dotychczasowy paradygmat, wzbogacony o dodatkowy element, sam ulega pod wpływem tego elementu zmianom. Innymi słowy, np. pojawienie się gier komputerowych doprowadziło do takiej modyfikacji krajobrazu medialnego, że każde inne medium, które się nań składa uległo bardziej lub mniej znaczącym przemianom (czy zmianie uległo jedynie miejsce danego medium w kulturze, czy też jakieś jego cechy immanentne, o tym napiszę w dalszej części pracy).

Wśród kolejnych technologicznych wynalazków oraz odkryć wskazać można jednak takie, które w perspektywie historycznego rozwoju cywilizacyjnego okazały się szczególnie istotne, a więc takie, których oddziaływanie na całokształt kultury ocenia się jako wyjątkowo duże. W kontekście rozwoju krajobrazu medialnego za tego typu przełomowe nowinki uznać można np. druk, radio, film czy telewizję. Każde z nich wpłynęło znacząco na model produkcji, dystrybucji i dostępu do informacji, na zakres kompetencji uczestników kultury czy wreszcie na sposób myślenia o świecie.

Wraz z następnymi zmianami technologicznymi pojawiały się oczywiście także kolejne teksty kultury realizowane przy użyciu nowych narzędzi. Stopniowe oswajanie się ludzi z każdą tego typu nowością, a zatem postępująca stabilizacja pozycji danego *novum* w kulturze,

nieodzownie wiązały się więc z szeregiem przesunięć dokonujących się praktycznie na każdym obszarze praktyk kulturowych. Co więcej, pomimo nieuniknionych różnic w tempie przyswajania owych zmian w różnych miejscach na Ziemi w zależności od uwarunkowań geopolitycznych, tendencje rozwojowe związane z upowszechnianiem nowych standardów (nie tylko medialnych) mają zasięg intersubiektywny, a potencjalnie wręcz globalny. Jednym z najnowszych mediów, które w wyraźny sposób wywiera wpływ na kształt współczesnej kultury na całym świecie są gry komputerowe.

Nie wdając się w szczegóły dotyczące zmian kulturowych, jakie miały miejsce przy pojawianiu się oraz rozwoju każdego poszczególnego medium, chciałbym przyjrzeć się przemianom towarzyszącym konkretnie powstaniu i upowszechnieniu gier cyfrowych[24]. Nie oznacza to jednak oczywiście, że w niniejszej pracy ograniczę się wyłącznie do zagadnień związanych z interaktywnym oprogramowaniem tego typu, ani nawet do szerokiego spektrum zjawisk kulturowych składających się na tak zwaną „kulturę graczy" (tudzież „kulturę gier" czy „kulturę grania"). Wręcz przeciwnie – zamierzam podjąć próbę holistycznego oglądu przeobrażeń, jakie można zaobserwować w kulturze w ogóle (to znaczy w jej ujęciu ogólnym, całościowym) w obliczu stabilizacji pozycji gier w aktualnym krajobrazie medialnym. Moim zamiarem jest bowiem wskazanie istotnej roli tychże gier w kształtowaniu współczesnej kultury, w tym wyraźnego ich wpływu na inne media. Owo szerokie spektrum zjawisk (zarówno w perspektywie medioznawczej, jak i kulturoznawczej) proponuję określić mianem „ugrowienia" kultury.

Choose your weapon. Gry w obecnym pejzażu medialnym – przykładowe narzędzia teoretyczne

Omawianie zarysowanego powyżej zakresu tematycznego wymaga uprzedniego wprowadzenia kilku istotnych zagadnień, których rozumienie może okazać się konieczne dla spójności dalszego wywodu. Jedną z takich ważnych kategorii, której poświęcę część swoich rozważań, jest konwergencja. Termin ten, szczegółowo opracowany w kontekście kulturowym

[24] Pomimo akcentu ulokowanego głównie na grach cyfrowych, część prowadzonych przeze mnie rozważań dotyczyć będzie także gier w szerokim rozumieniu tego słowa, a więc również rozmaitych zabaw czy tak zwanych „gier bez prądu" (czyli gier karcianych, bitewnych, planszowych etc.). Szczególna uwaga, którą poświęcam konkretnie grom cyfrowym nie jest jednak bezzasadna. W mojej opinii bowiem wyraźna – komentowana obecnie w akademickich, krytycznych, publicystycznych i innych opiniotwórczych kręgach – obecność gier w kulturze zaczęła zarysowywać się szczególnie silnie dopiero w momencie wyłonienia się nowego medium, jakim są właśnie gry cyfrowe. W niniejszej rozprawie stosować będę zamiennie określenia „gry cyfrowe", „gry wideo" oraz „gry komputerowe", choć część badaczy zajmujących się podobnymi zagadnieniami na poziomie językowym zwraca uwagę na możliwość stosowania tych terminów wobec różnego rodzaju fenomenów. Temat ten powraca w drugim rozdziale w kontekście rozważań na temat interfejsu i dyspozytywu.

przez Henry'ego Jenkinsa w książce *Kultura konwergencji* (2007), oznacza – najogólniej rzecz ujmując – wzajemne przenikanie i współistnienie mediów. „W świecie konwergencji mediów każda ważna historia zostaje opowiedziana, każda marka sprzedana, a każdy konsument flirtuje z różnymi platformami medialnymi" – pisze autor[25]. W publikacji tej opisuje on całą paletę zjawisk związanych z tak rozumianą konwergencją, wśród których wymienić można między innymi systemy rozrywkowe, kulturę konwergencji (pojmowaną tu jako konkretną odmianę kultury przy założeniu istnienia mnogości jej typów) oraz systemy fanowskie czy opowiadania transmedialne. Zagadnieniom tym poświęcę więcej miejsca w dalszej części moich rozważań.

Kolejnym ważnym w tej pracy terminem, którego rozumienie bliskie jest konwergencji, jest intermedialność. Pojęcia te funkcjonują w odniesieniu do wielu zagadnień przynależnych jednocześnie do porządku dyskursywnego wyznaczanego przez każde z nich, w związku z czym niewątpliwie można stwierdzić ich wzajemną relacyjność. Różnica między nimi polega jednak – w obranej przeze mnie perspektywie – na nieco odmiennych kontekstach określających zakres paradygmatów, w których się one mieszczą. O ile bowiem konwergencja dotyczy raczej przede wszystkim aspektów produkcyjno-ekonomicznych (systemy), narracyjnych (opowiadania transmedialne) i odbiorczych (uczestnictwo kulturowe), o tyle intermedialność przywołuje kontekst wszelkich zależności i migracji pomiędzy mediami (tak na poziomie treści, jak i ukształtowania wewnętrznego, np. mechaniki oraz walorów estetycznych)[26]. Intermedialne mogą być więc zarówno wszelkie intertekstualne cytaty zachodzące między tekstami realizowanymi w innych mediach, jak i przykłady przeniesienia poetyki i środków wyrazu charakterystycznych dla danego medium do tekstu kultury realizowanego w innym medium. Dopuszczalna jest więc perspektywa traktująca tak rozumianą intermedialność jako kategorię poniekąd nadrzędną wobec niektórych kategorii przynależnych do słownika pojęć związanych również z konwergencją, na przykład transmedialności.

Wspomniana wcześniej intertekstualność to kolejne zagadnienie zasługujące na szczegółowe omówienie. Moje rozumienie tego terminu oparte jest na rozważaniach takich teoretyków, jak Julia Kristeva czy Gérard Genette, podsumowania których dokonuje w swoim artykule *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje* Katarzyna Majewska (1998)[27]. Najogólniej rzecz ujmując, intertekstualność to zabieg polegający na umieszczeniu w danym tekście nawiązań do innego dzieła. Stosując między innymi opisaną przez Majewską Genette'owską typologię, nawiązania te mogą mieć rozmaity charakter – od dosłownego przenoszenia

[25] H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 9.

[26] Por.: P. Szczepanik, *Intermediality and (Inter)media Reflexivity in Contemporary Cinema*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies", nr 8 (4) 2002, s. 29.

[27] K. Majewska, *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje*, „Studia Filmoznawcze" nr 19/1998.

(„przeklejenia”) fragmentu jednego utworu do drugiego, poprzez wyraźnie zaakcentowany cytat, po luźne, niekiedy ledwo zauważalne aluzje. Co najważniejsze jednak, intertekstualność zaistnieć może nie tylko na obszarze kinematografii, literatury, muzyki czy choćby gier komputerowych, ale także pomiędzy różnymi mediami, ewokując rozważania natury intermedialnej.

Wzajemne relacje pomiędzy mediami obejmują również, jak już wspomniałem, zjawisko przenoszenia elementów estetyki i mechaniki jednego medium do drugiego. Oznacza to migrację środków wyrazu, poetyki, konstrukcji narracyjnych etc. pomiędzy literaturą, filmem, grami itd. Wiążą się z tym dwa pojęcia istotne we współczesnej refleksji medioznawczej, czyli remediacja i remiks. Rozważając kategorię remediacji, Mirosław Filiciak i Alek Tarkowski (2009) korzystają z teorii takich badaczy, jak Jay David Bolter i Richard Grusin (*Remediation*) czy Lev Manovich (*Język nowych mediów*). Autorzy piszą:

> „Remediacja to proces wzajemnego wywierania wpływu na media przez inne media ze względu na fakt, że żadne z nich nie funkcjonuje w próżni. Stare media kształtują więc wyłaniające się nowe formy medialne – jak pisał w *Języku nowych mediów* Lev Manovich – «kultura wizualna ery komputerowej jest kinematograficzna na poziomie wyglądów»28.

Remediacja dotyczy więc porządku medialnego i można ją rozumieć jako adaptowanie języka jednego medium w innym, w nowym kontekście technologicznym. Innymi słowy, oznacza ona przeniesienie środków wyrazu jednego medium do drugiego (np. pismo jako zremediowana narracja ustna, druk jako zremediowane pismo i słowo pisane obecne w Internecie lub grze komputerowej jako zremediowane pismo lub druk). Pod tym względem remediacja lokuje się więc w pobliżu wspomnianej już intermedialności.

Remiks natomiast wiąże się z porządkiem tekstualności i jest praktyką polegającą na dokonywaniu na tekście bądź tekstach takich modyfikacji, które prowadzą do zmiany ich sensów, uporządkowania itd. Do operacji charakterystycznych dla remiksu zaliczyć można między innymi samplowanie (uzyskiwanie fragmentarycznych cząstek źródłowego tekstu kultury do dalszego użytku w innym tekście), edycję (obróbkę i montaż sampli) czy mieszanie (montaż sampli pochodzących z jednego lub więcej tekstów źródłowych w nową całość). Stosowanie kategorii remiksu nie tylko do migracji treści, ale i elementów języka medium zasadne jest jedynie w szczególnych przypadkach, np. w sytuacji łączenia w ramach jednego tekstu cech charakterystycznych dla tekstów realizowanych w różnych mediach. Wówczas remiks oznacza bowiem przemieszanie zremediowanej estetyki – tudzież poetyki – dwóch lub więcej mediów, tworzące nową jakość (przykładem może być sposób opowiadania części historii w grze *Max*

[28] M. Filiciak, A. Tarkowski, *Alfabet nowej kultury: R jak remediacja*, „Dwutygodnik”, nr 19, 2009, http://www.dwutygodnik.com/artykul/701-alfabet-nowej-kultury-r-jak-remediacja.html [dostęp: 18.04.2015].

Payne: wykorzystanie komiksowych kadrów zilustrowanych w warstwie audialnej muzyką i głosem bohatera-narratora na wzór filmów *noir*).

„Remediacja" i „remiks" jako terminy względnie świeże stosowane bywają retrospektywnie również względem niektórych tekstów kultury powstałych wcześniej, ale dopiero kultura cyfrowa stanowi w moim odczuciu szczególnie sprzyjające okoliczności dla powszechnego występowania (a nawet popularyzacji) tych tendencji w kulturze. Środowiskiem najbardziej podatnym do ich zaistnienia są natomiast gry komputerowe jako medium, którego cechą immanentną jest szeroko rozumiana hybrydyczność (także na poziomie estetycznym).

Wszystkie zarysowane powyżej kategorie przenikają się wzajemnie na poszczególnych poziomach oraz stanowią istotny kontekst dla mówienia o ugrowieniu kultury. Podsumowując, konwergencja i intermedialność to pojęcia, które nakreślają szersze spektrum rozważań nad wzajemną relacyjnością mediów, intertekstualność odnosi się do kwestii migracji treści, a remediacja i remiks dotyczą głównie obszaru operowania językiem medium oraz reprezentacji estetycznych.

Skupiając się jednak na problematyce ugrowienia, należy zwrócić uwagę na takie przykłady wymienionych dotąd zjawisk, które podkreślają istotną rolę gier w kulturze. Mówiąc więc o przenoszeniu treści, poetyk, estetyk itd. pomiędzy mediami, szczególną uwagę zamierzam zwrócić na takie przykłady, w których migracje skierowane są zgodnie z wektorem gra → inny tekst kultury. Równie ważne są oczywiście także sytuacje, w których niezależnie od zwrotu wektora, gry stanowią istotną część systemu.

Przykładem ugrowienia są relacje pomiędzy grami a tekstami kultury (reprezentującymi różne inne media) na poziomie organizacji strukturalnych. Można je określić np. mianem strukturalno-narracyjnego ugrowienia[29] tekstu realizowanego w innym medium, remediacją growych struktur narracyjnych do takiegoż tekstu bądź remiksem strukturalno-narracyjnym poetyki danego typu tekstu z językiem gier. Co wyraźnie widać w każdej z tych propozycji nazewnictwa, źródłem tego procesu (jak również grywalizacji, o której wspomnę później) może być tylko gra komputerowa, rozumiana jednak jako rodzaj tekstu kultury, nie konkretny tytuł.

Czym jest owo ugrowienie strukturalno-narracyjne? W największym skrócie to przeniesienie pewnych charakterystycznych elementów związanych ze specyfiką konstrukcji gry (np. wnikających z mechaniki) do innego medium. Owo przetransponowanie dotyczyć może wielu aspektów realizacyjnych, jak choćby zasad rządzących światem przedstawionym czy sposobu prowadzenia narracji. W tym miejscu posłużyć chciałbym się dwoma przykładami. Pierwszy to film

[29] W tym rozumieniu chodzi o konkretny typ operacji reprezentujących na niższym poziomie abstrakcji szerszą, ogólną tendencję stanowiącą wyższy poziom abstrakcji. Ugrowienie sktrukturalno-narracyjne (szczególne) rozumiane byłby więc jako inspiracje grami w zakresie struktury i narracji, stanowiąc zarazem konkretną odmianę, przykład szeroko rozumianego ugrowienia kultury (ogół).

Scott Pilgrim kontra świat w reżyserii Edgara Wrighta. Jego fabuła uporządkowana jest zgodnie z uproszczonym schematem gier komputerowych (zwłaszcza starszych), o czym świadczy między innymi obecność kolejnych bossów (szczególnie silnych przeciwników), których słabe punkty bohater musi rozpoznać, aby zwyciężyć. Po drugie, w obrębie świata przedstawionego *Scott Pilgrim vs. The World* funkcjonują elementy charakterystyczne dla starych gier arkadowych: urzeczywistnienie metaforycznego okrzyku „Get a life!", pieniądze wypadające z pokonanych wrogów, zaburzone prawa grawitacji etc.

Drugi przykład to niemiecki hit *Biegnij Lola, biegnij* (1998) Toma Tykwera. W filmie tym bohaterka wielokrotnie podejmuje się próby realizacji wyznaczonego zadania, za każdym razem wybierając inną wariację zdarzeń, powołując do życia inny scenariusz. Rzecz w tym, że kolejne próby zaczynają się w tym samym miejscu (niczym w punkcie zapisu typu *checkpoint*), a Lola jest za każdym razem bogatsza o doświadczenia nabyte przy wcześniejszych podejściach (można więc odnieść wrażenie, że Lola widoczna na ekranie jest czymś na wzór awatara sterowanego przez gracza, który uczy się na własnych błędach). Innymi przykładami filmów realizujących tę strategię są np. *Sucker Punch* (2011; Zack Snyder) czy *Kod Leonarda da Vinci* (2006; Ron Howard – tutaj uwagi te odnieść można także do książki Dana Browna). Podaję przykłady filmowe, ale zabiegi ugrawiające znaleźć można także w innych mediach i w sztuce[30].

W języku polskim funkcjonuje również pojęcie grywalizacja, używane niekiedy naprzemiennie z gryfikacją (tudzież nieuprawomocnionym słowotwórczo, acz funkcjonującym już w obiegu słowem „gamifikacja"), jako tłumaczenie angielskiego *gamification*. Ów angielski termin służy bowiem opisowi szeroko pojmowanego zjawiska, opierającego się na nadawaniu cech gry fenomenom kulturowym nie będącym grami. Istnieje jednak wyraźna różnica pomiędzy wspomnianą wcześniej migracją estetyki czy elementów strukturalno-narracyjnych z gier do innych mediów a gryfikacją/grywalizacją. Tę ostatnią rozumiem bowiem jako specyficzny rodzaj wpływu, jaki gry wywierają na kulturę, wykraczający poza czysto intermedialne rozważania, choć – rzecz jasna – nie proponuję całkowitego oddzielenia jej od aspektu medialnego.

Czym byłaby więc owa grywalizacja? Próbując ukuć zwięzłą oraz użyteczną definicję, można przyjąć, że jest to proces polegający na implementowaniu i stosowaniu systemów reguł gier poza grami, prowadzący do skutecznego uzyskania określonych rezultatów, będących celami innymi niż gra sama w sobie. Stosując analogię do rozumienia rzeczonej migracji estetyki/elementów strukturalno-narracyjnych, w moim mniemaniu należy tu zastąpić przedmiot, jakim tam były teksty kultury należące do innych mediów, relacjami międzyludzkimi, interakcjami i aspektami takimi, jak np. systemy gratyfikacji czy hierarchizacji. Innymi słowy, środek ciężkości

[30] Por. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu,* Warszawa 2010, s. 230-236.

zostaje przeniesiony z artefaktu kultury będącego tekstem do obszaru interakcji społecznych bądź motywacji przyświecających działaniu.

Co to oznacza w praktyce? Dobrym przykładem mogą być sposoby określania rangi (tudzież funkcji, statusów) osób korzystających z forów internetowych pod kątem ich aktywności, czyli liczby publikowanych postów. Im bardziej dany użytkownik się udziela, tym wyższą pozycję w rankingu forumowiczów zajmuje. Ranga zostaje wyrażona przydomkiem (tytułem) uzyskiwanym po zamieszczeniu określonej liczby wypowiedzi na forum i z czasem może ulec zmianie. Przypomina to rozwój postaci w grach (np. cRPG) w oparciu o gromadzone punkty doświadczenia. Na nieco podobnej, choć nie identycznej zasadzie funkcjonują również rankingi w ramach portali aukcyjnych typu Allegro, gdzie użytkownicy gromadzą swoiste punkty za swoją działalność. Zebranie odpowiedniej liczby punktów owocuje otrzymaniem rekomendacji w postaci znaczników takich, jak np. „SuperSprzedawca". Poza tym w niektórych instytucjach (niezależnie od ich profilu) spotkać można się dziś z zadaniowym (niekiedy questowym) systemem wytycznych i gratyfikacji, nierzadko wykorzystującym również element punktacji za realizację określonych zadań.

Odrębnym zagadnieniem, które mieści się w zakresie rozważań dotyczących wpływu gier na współczesną kulturę, jest także obecność gier w przestrzeni publicznej. Na tym polu mamy do czynienia z szerokim spektrum zjawisk, do których zaliczają się między innymi *game art* i rozmaite inne relacje zachodzące pomiędzy grami a sztuką, wykorzystanie gier do celów edukacyjnych (np. gry PWN), reklamowych (interaktywny zwiastun filmu *Super 8* w dodatkach do gry *Portal*), w rehabilitacji pacjentów, medycynie, wojskowości i w wielu innych dziedzinach życia. Nie wdając się w szczegółowy opis każdego z tych przejawów wkraczania gier do domeny publicznej, pragnę jedynie zaznaczyć, że to, co dotąd określano mianem cyfrowej rozrywki (niekiedy posługując się tym terminem w sposób pejoratywny, podkreślając wyłącznie zabawowy charakter medium), staje się dziś istotnym elementem kształtującym współczesną kulturę. Co więcej, owo kształtowanie odbywa się nie tylko na poziomie intermedialnym, co świadczy o wstępowaniu gier do kulturowego mainstreamu, ale też w obszarach życia niezwiązanych z reprezentacjami (takimi jak teksty kultury), a nawet nie będących artefaktami. Przykładem takiego obszaru wpływów gier może być myślenie o świecie przy zastosowaniu kategorii zaczerpniętych z gier. W pewnym sensie narzędzia wypracowane na potrzeby badania gier cyfrowych modelują dziś myślenie o zjawiskach całkowicie dotąd niezależnych (przynajmniej w powszechnym mniemaniu) od ludologii. Zaryzykować można wręcz stwierdzenie, że rekonfigurują one obraz rzeczywistości jako takiej, we wszystkich jej aspektach.

Można przyjąć założenie, że „growa" specyfika kultury, wyraźnie akcentowana już przez Johana Huizingę, o czym więcej napiszę w pierwszym rozdziale niniejszej rozprawy, zyskuje na wyrazistości zwłaszcza współcześnie, w dobie ogromnej popularności, a wręcz powszechności gier, w tym gier cyfrowych, zajmujących coraz silniejszą pozycję w pejzażu medialnym. Ów wzmacniający się status przejawia się zarówno w rozwoju samej branży gier, jak i we wpływie, jaki wywiera ona na pozostałe media i inne aspekty życia. Z jednej strony mam tu na myśli między innymi szereg wspomnianych już zjawisk natury międzymedialnej, takich jak np. migracja elementów estetyki gier do filmu, czy choćby narracja transmedialna z wykorzystaniem gier pośród innych medialnych reprezentacji; z drugiej zaś – będące konsekwencją gruntownego zakorzenienia gier cyfrowych we współczesnej codzienności, radiacyjne oddziaływanie fenomenu gier na współczesne myślenie o świecie oraz na rozmaite dziedziny kultury i cywilizacji (również te pozamedialne).

Na przemiany te zwraca uwagę między innymi Janet Murray, pisząc:

> "W ponowoczesnym świecie jednak doświadczenie życia codziennego zaczęło coraz bardziej przypominać grę i mamy świadomość konstrukcyjnej natury wszystkich naszych narracji. Zwykłe kategorie doświadczenia, takie jak rodzic, dziecko, kochanek, pracodawca czy przyjaciel zaczęły być opisywane jako „role" i są już dekonstruowane do postaci ich kulturowo tworzonych składowych. Dlatego fuzja gry i opowiadania to żywa przestrzeń, otwarta na eksplorację zarówno ze strony kultury wysokiej, jak i niskiej, w długotrwałych, jak i przygodnych związkach nawiązywanych przez wszystkich z nas kiedy negocjujemy zmieniające się relacje społeczne globalnej społeczności i zmieniamy naukowe pojmowanie naszego krajobrazu wewnętrznego. Ludzki mózg, mapa Ziemi, protokoły związków międzyludzkich – wszystkie są elementami w improwizowanym, kolektywnym opowiadaniu-grze, skupisku zachodzących na siebie, skonfliktowanych, nieustannie zmieniających formy struktur, które ustalają zasady, według których działamy i poprzez które interpretujemy nasze doświadczenia.
>
> Żeby przedstawić tę historię i ćwiczyć uczestnictwo w tej nowej grze, potrzebujemy nowego medium – znaleźliśmy je w komputerze. Medium cyfrowe to odpowiedni locus dla przedstawiania i eksplorowania rywalizacji oraz układanek nowej, globalnej społeczności i ponowoczesnego życia wewnętrznego"[31].

Murray, zwracając uwagę na tendencję do narratywizacji życiowych doświadczeń człowieka ery ponowoczesnej (w różnych kontekstach), nie poprzestaje na obserwacji dotyczącej „ról" społecznych – co samo w sobie przywołuje na myśl rozważania Ervinga Goffmana o „człowieku w teatrze życia codziennego"[32] – lecz wprowadza istotne jej zdaniem suplementacje w postaci pojęć

[31] J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. M. Filiciak [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli…,* s. 65.
[32] E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. Helena Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak, Warszawa 2007.

takich, jak gra czy medium cyfrowe. Badaczka ta, komentując dyskusję o grach cyfrowych w kategoriach opowiadania, zwraca również uwagę na szczególną predyspozycję środowiska cyfrowego do łączenia własności ludycznych i narracyjnych:

> „Po pierwsze, medium cyfrowe dobrze pasuje do gier, ponieważ jest proceduralne (generuje zachowania w oparciu o zasady) i otwarte na uczestnictwo (pozwala zarówno graczowi, jak i twórcy na manipulowanie). Dla grania znaczy to bardzo dużo. Po drugie, jest to medium, które zawiera nieruchome obrazy, ruchome obrazy, tekst, dźwięk, trójwymiarową przestrzeń, w której można nawigować – więcej cegieł do budowania opowieści niż oferowało nam jakiekolwiek pojedyncze medium wcześniej. Tak więc twórcy gier mogą zawrzeć więcej tych elementów w świecie gry”[33].

Wszystkie powyższe spostrzeżenia korespondują z jedną z kluczowych tez przyświecających niniejszej rozprawie, zgodnie z którą to właśnie gry cyfrowe i ich powszechność przyczyniają się w największym stopniu do fundamentalnych przemian kulturowych. W socjologicznych rozważaniach Ervinga Goffmana to teatr był punktem odniesienia i pryzmatem, przez który można postrzegać rzeczywistość społeczną. Dziś funkcję takiego filtra pełnić zaczęły raczej właśnie gry.

Goffman skupiał się przede wszystkim na swego rodzaju performatywnym wymiarze ludzkich interakcji, nieustannie podlegających oglądowi i ocenie innych ludzi. Jego perspektywa dramaturgiczna dotyczy więc głównie konkretnych sytuacji życiowych, w których człowiek, niczym aktor na deskach teatru, odgrywa swoją rolę na scenie życia. Kluczowe pojęcia, którymi ów teoretyk posługuje się w swoim wywodzie, pochodzą z terminologii teatralnej, a są to takie kategorie, jak występ, scena, fasada, kulisy, aktor, zespół, widownia, rola, maska itd.[34].

Warto w tym miejscu wspomnieć, iż propozycja Goffmana zawierała w sobie pewne antycypacje „growej” perspektywy, a to za sprawą obecnych w niej terminów i koncepcji, takich jak gry społeczne, czy też wskazywania określonych analogii między życiem a wybranymi typami gier[35]. Nie bez znaczenia może okazać się w tym ujęciu znajomość teorii Huizingi i Caillois, przydatnych jako zaplecze teoretyczne pomagające zrozumieć lepiej te konkretne fragmenty refleksji Goffmana.

Tymczasem, zastępująca dziś ów „teatralny” model myślenia i opisu, perspektywa przyjmująca za główny punkt odniesienia gry nie tylko nie sprowadza się do rozważań z zakresu socjologii, ale też dotyczy znacznie szerszego zakresu refleksji – od konkretnych sytuacji po ogólną filozofię życia, metaforycznie postrzeganego jako gra. Wiąże się to między innymi z takimi

---

[33] *Ibidem*, s. 63-64.

[34] Por. D. Ćwiklińska-Surdyk, A. Surdyk, *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens” 1/(4) 2012, s. 49-54.

[35] *Ibidem*, s. 52-53.

właściwościami charakteryzującymi niektóre gry, jak możliwość rozróżnienia celu głównego (cel gry: sens życia) od questów pobocznych (mikro-cele: konkretne życiowe osiągnięcia). Co więcej, w przeciwieństwie do metody dramaturgicznej Goffmana, myślenie w kategoriach bazujących na grach nie jest zasadniczo zależne od tego, czy mamy swoich obserwatorów, czy nie. Przykładowa terminologia służąca opisowi tej perspektywy obejmowałaby natomiast takie określenia, jak gracz, wyzwanie, cel, quest, awatar, checkpoint, level, reguły gry i wiele innych, zarówno związanych z grami w ogóle, jak i specyficznych dla gier wideo.

Continue? Ciąg dalszy nastąpi

Więcej na temat fenomenów kulturowych świadomie bazujących na grach i graczach (zarówno na poziomie artefaktów kultury, jak i zjawisk społecznych, tudzież po prostu zjawisk niematerialnych) przeczytać będzie można w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy. Rozwinę tam zagadnienia związane z relacjami gier z różnymi dziedzinami kultury nie będącymi grami, tym samym skupiając swoją uwagę na ekspansji „growości" poza jej naturalny kontekst.

Wcześniej, w trzecim rozdziale, skupię się na samej kulturze graczy, czyli na zjawiskach kulturowych zorientowanych na gry i graczy. Nakreślę tam pokrótce różne sposoby funkcjonowania gier w zbiorowej świadomości, w opinii publicznej. Począwszy od wyraźnie akcentowanej obecności tego medium i jego użytkowników w specjalnie dla nich przeznaczonej przestrzeni (miejsca, wydarzenia), a skończywszy na tematycznych mass-mediach czy publicystyce, spróbuję zarysować pewne spektrum „widoczności" graczy jako wyspecjalizowanych uczestników kultury, których zamiłowanie do grania stanowi istotny wyznacznik tożsamości.

Drugi rozdział dotyczyć będzie praktyki grania oraz kompetencji, które wraz z tą praktyką można nabyć. Co daje graczom granie? W jaki sposób dyspozytyw oraz zróżnicowane sytuacje grania wpływają na kształtowanie tożsamości dzisiejszych uczestników kultury? Jakie typologie stosować można wobec graczy traktowanych jako grupa społeczna? W jaki sposób przejawia się zróżnicowanie aktywności graczy w zależności od ich zaangażowania? Szukając odpowiedzi na te i inne pytania, uczynię ten rozdział punktem wyjścia dla podjętych w trzecim rozdziale rozważań dotyczących tych sektorów kultury, które adresowane są do graczy jako specyficznego, wyspecjalizowanego typu uczestników kultury.

Cały ten wywód należy jednak oprzeć na konkretnych fundamentach metodologicznych. Wybór zagadnień i wykładni, które uznałem za wartościowe dla podejmowanych przeze mnie badań i rozważań prezentuję w rozdziale pierwszym. Wychodząc od klasycznej teorii gier, sięgam w nim również po opracowania badaczy z kręgu współczesnego *game studies*.

Logika wywodu zbudowana jest więc w taki sposób, by posiłkując się solidnym zapleczem teoretycznym, przyglądać się coraz szerszemu zakresowi zjawisk: od konkretnych praktyk graczy, poprzez wykształcenie i rozwój specjalistycznego obszaru kulturowego skupionego wokół tych praktyk, po przekształcenia kultury w ogóle pod wpływem wzrastającej roli graczy jako uczestników tejże kultury. Punkty centralne poszczególnych rozdziałów można przedstawić za pomocą prostego ciągu: teorie gier → gry, granie i gracze → kultura graczy → ugrowienie kultury. Uważam bowiem, że gry (a zwłaszcza gry wideo) poszerzyły swoje pole wpływów na tyle znacząco, że urosły do rangi jednego z najważniejszych fenomenów dzisiejszego świata, nie tylko w dziedzinie rozrywki. Gracz natomiast stał się istotnym (jeśli nie dominującym) modelem uczestnika współczesnej kultury, w szerokim rozumieniu tego słowa.

ROZDZIAŁ 1
Teoria gier
Podstawowe zagadnienia, nurty badań

1.1. Klasyczna Teoria Gier. Johan Huizinga, Roger Caillois

W refleksji wokół wpływu gier na kulturę konieczne jest obranie szerokiej, holistycznej perspektywy zarówno na kategorię kultury, jak i na gry. Jakkolwiek w rozważaniach podjętych w niniejszej rozprawie szczególny akcent kłaść zamierzam na gry komputerowe, to niezbędne jest nakreślenie pewnego tła teoretycznego, na którym opieram swoją wykładnię. To zaś uwzględnia rzecz jasna obszar badawczy z kręgu współczesnego *game studies* czy groznawstwa, ale również klasyczną teorię gier. Określenie „klasyczna teoria gier" stosuję tu wobec dwóch szczególnie istotnych z historycznego punktu widzenia (zwłaszcza dla ludologii) teorii opracowanych przez Johana Huizingę oraz Rogera Caillois.

1.1.1. Za Johanem Huizingą

Opublikowana w 1938 roku książka *Homo ludens* uznawana jest dziś za jedną z najważniejszych publikacji dotyczących gier i zabaw. Jej autor, historyk holenderskiego pochodzenia Johan Huizinga, wyznaczył w niej niejako główne kierunki, którymi podąża wciąż refleksja w tym zakresie z perspektywy antropologicznej, socjologicznej czy kulturoznawczej. Wprowadził również do dyskursu istotne kategorie, takie jak „magiczny krąg", stanowiące fundament dla wielu późniejszych opracowań teoretycznych, proponowanych przez innych badaczy.

„Zabawowy element kultury" a „zabawowy element w kulturze"

Tym, co w kontekście rozważań prowadzonych przeze mnie w niniejszej pracy wydaje się

szczególnie interesujące i ważne w refleksji Huizingi, jest podkreślany przez niego akcent kładziony na „zabawowy element kultury" (a nie „w kulturze", jak często parafrazowano jego słowa, nad czym autor otwarcie ubolewa we wstępie do swojej książki[36]). Innymi słowy, zwracał on już wówczas uwagę na takie aspekty kultury, które należy postrzegać przez pryzmat zabawy; które świadczą, iż na złożoną naturę kultury składają się między innymi właściwości „zabawowe", ludyczne. Ludyczność postrzegał więc nie tyle jako specyfikę jedynie wybranych egzemplifikacji praktyk kulturowych, ale jako immanentną cechę kultury w ogóle, jak sam wyraźnie podkreślał, uzasadniając swoje stanowisko w sporach z tłumaczami:

> „Szło mi przy tym nie o to, jakie miejsce zajmuje zabawa pomiędzy pozostałymi zjawiskami kulturowymi, lecz o to, jak dalece sama kultura ma charakter zabawy. Chodziło mi o to — a dotyczy to również tego szeroko zakrojonego studium — żeby pojęcie zabawy stało się, jeśli wolno mi się tak wyrazić, częścią składową pojęcia kultury"[37].

Stanowisko Huizingi, mocno akcentującego swoją holistyczną i dogłębnie przenikliwą perspektywę spojrzenia na kulturę jako zjawisko ludyczne, jest całkowicie zrozumiałe i zasługuje rzecz jasna na podkreślenie. Tym niemniej, proponuję wprowadzić pewne rozróżnienie, które z jednej strony pomoże uporządkować dalsze rozważania na temat wpływu gier na kształt kultury, z drugiej zaś – pozwoli nie odrzucać tego, od czego holenderski historyk tak mocno się odżegnywał, czyli optyki pozwalającej mówić o „zabawowym [tudzież ludycznym] elemencie w kulturze", czy może raczej o „zabawowych [ludycznych] elementach w kulturze". Owo rozróżnienie obejmowałoby mianowicie dwa poziomy refleksji:

- poziom makro – skupiający się na całościowym oglądzie kultury, umożliwiający wyciąganie ogólnych, syntetycznych wniosków na temat kondycji tejże kultury, a więc poniekąd tożsamy lub co najmniej zbliżony do głównej tezy Huizingi;
- poziom mikro – koncentrujący się na poszczególnych zjawiskach kulturowych i relacjach pomiędzy nimi, pozwalający więc na konstruowanie szczegółowych, analitycznych uwag i wniosków dotyczących przeobrażeń kultury.

Uwzględnienie rozważań na temat ludyczności kultury na tak rozumianym poziomie „mikro" uważam za zasadne przynajmniej z dwóch powodów. Po pierwsze, dzięki takiemu spojrzeniu można odnotować, a także sproblematyzować wzrastającą rolę gier oraz złożonego zakresu praktyk kulturowych i społecznych wykształconych wokół gier i graczy w ramach szeroko pojmowanej kultury. Po drugie, co poniekąd wiąże się z poprzednią uwagą, daje to nam szansę

[36] Por. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurowska, W. Wirpsza, Warszawa 2011, s. 8.
[37] *Ibidem*.

między innymi na wskazywanie rozmaitych procesów zachodzących wewnątrz kultury pomiędzy grami a różnymi innymi jej dziedzinami i fenomenami. Tym samym ludyczność kultury przybiera znamion właściwości możliwej do opisania niejako „na skali", występującej ze zmiennym nasileniem wraz z upływem czasu, do tego przejawiającej się w różnych kontekstach i „odcieniach".

W pewnym sensie, na ów historyczny wymiar funkcjonowania ludyczności zwraca zresztą uwagę również Huizinga. Świadczy o tym już sam tytuł przytoczonej tu książki jego autorstwa – *Homo ludens*. Ta łacińska nazwa oparta jest na konstrukcji językowej paralelnej do tej stosowanej w tradycyjnej myśli antropologicznej, dążącej do ukucia syntetycznej definicji istoty człowieka[38]. Holenderski teoretyk przytacza w tym kontekście dwa inne określenia: *homo sapiens*[39] oraz *homo faber*[40] – i proponuje, by wprowadzonej przezeń nowej, tytułowej kategorii (oznaczającej człowieka bawiącego się) przyznać należne jej miejsce obok tego drugiego. Historyczność tej optyki przejawia się przy założeniu, iż przytoczone określenia człowieka – podobnie jak wiele innych im pokrewnych określeń – są kolejnymi stadiami rozwoju, akcentującymi kluczowe dla danego momentu cywilizacyjnego (lub wręcz ewolucyjnego) właściwości oraz/lub okoliczności wyznaczające standard ludzkich doświadczeń czy zachowań. *Homo faber* oraz *homo ludens* nie muszą przy tym być postrzegane jako dwa różne etapy, lecz jako dwa warianty nazwy dla tego samego etapu bądź po prostu owoce dwóch równorzędnych sposobów postrzegania aktualnego etapu, kładących akcent na inne własności bądź czynniki. Huizinga sugeruje, iż zabawa pełni funkcję nie mniej istotną dla zdefiniowania człowieka, aniżeli jego zdolności twórcze. Wniosek ten uzupełnia między innymi obserwacją, iż to właśnie zabawa leży u podstaw każdej ludzkiej aktywności. Tak też streścić można logikę leżącą u podstaw tezy o ludycznym charakterze kultury na poziomie makro, zgodnie z którą holenderski teoretyk buduje swój wywód.

Przy refleksji na poziomie mikro, ewokującej rozważania na temat poszczególnych zjawisk „growych" w kulturze, nie chodzi bynajmniej jedynie o konstatację, iż artefakty kultury zaliczające się do kategorii gier zyskują wciąż na popularności i coraz wyraźniej zaznaczają swoje miejsce pośród innych tekstów kultury. Istotą takiej refleksji nie jest też wyłącznie stwierdzenie o dywersyfikacji takich artefaktów czy choćby próba ich klasyfikacji. Nawet jeśli rozszerzymy perspektywę o inne zjawiska ludyczne, np. takie o charakterze performatywnym i nietekstualnym (w tym choćby sport albo niektóre inne odmiany gier i zabaw), będzie to wciąż zbyt ograniczające spojrzenie przy próbie uchwycenia zabawowej specyfiki kultury zarówno w ujęciu ogólnym,

[38] Por.: M. Banaszkiewicz, *Zabawa – i co z tego wynika?*, [w:] T. Paleczny, R. Kantor, M. Banaszkiewicz (red.), *Kultura zabawy*, Kraków 2012, s. 9.

[39] Nazwa *homo sapiens* zgodnie tłumaczona jest zwykle jako „człowiek myślący" tudzież „człowiek rozumny".

[40] Nazwa *homo faber* tłumaczona jest na różne sposoby, spośród których „człowiek pracujący", „człowiek zręczny" czy preferowane przez Huizingę „człowiek twórczy" („Man the Maker") cieszą się szczególnym uznaniem. Termin ten akcentuje umiejętność człowieka do kontrolowania i kształtowania swojego otoczenia poprzez kreację i pracę.

jak i na poziomie szczegółowych procesów. Błędem byłoby również ograniczać się do rozważań dotyczących festiwalizacji i karnawalizacji życia kulturowego – zjawisk, owszem, nad wyraz ważnych między innymi dla antropologii kultury, zwłaszcza gdy bierzemy pod uwagę szerszą i ogólniejszą optykę pokroju tej proponowanej przez Huizingę, ale niewystarczających do opisu kondycji kultury przez pryzmat ludyczności.

Otóż musimy także pamiętać o wszystkich tych procesach, które przyczyniają się do ekspansji „elementów zabawowych" – czy też, z punktu widzenia zaproponowanego przeze mnie w ramach rozważań podejmowanych w niniejszej rozprawie, „elementów growych" – poza obszary badawcze interesujące dla ludologii oraz innych dziedzin skupiających się na zbliżonym zakresie zjawisk. Jeśli bowiem opisujemy gry jako czynniki kulturotwórcze, musimy brać pod uwagę to, jak wpływają one na kulturę w tych jej aspektach, które z założenia nie są częścią tego samego paradygmatu. Innymi słowy, naszą uwagę przykuć powinny nie tylko różne konteksty kształtujące tak zwaną kulturę gier (tudzież kulturę graczy), ale także te obszary ludzkiej aktywności, dla których elementy o growej proweniencji są swego rodzaju zapożyczeniem bądź katalizatorem przemian, źródłem inspiracji dla przeobrażeń.

Definicja zabawy, „magiczny krąg" a panzabawowa koncepcja świata

Huizinga nie tylko uznaje zabawę za jeden z podstawowych budulców kultury, ale wręcz postrzega ją jako starszą od samej kultury. W świecie natury można bowiem odnotować wiele przykładów igraszek prowadzonych przez zwierzęta, w których to igraszkach dają się rozpoznać poszczególne cechy charakterystyczne również dla zabaw ludzkich[41], począwszy od przestrzegania zasad (kluczowych przecież dla gier), a skończywszy na radości, będącej owocem tego typu praktyk. Uwaga ta nie oznacza jednak wcale, jak zaznacza autor, iż zabawa – jako coś poprzedzającego powstanie kultury – jest czynnością stricte biologiczną, fizyczną, fizjologiczną czy nawet psychiczną. Huizinga używa wobec niej określenia „funkcja sensowna"[42], tłumacząc, iż jest to rodzaj czynności nie warunkowanej wcale instynktem, a więc motywowanej chęcią przetrwania czy prokreacji. To czynność ukierunkowana na realizację określonego celu podlegającego wewnętrznej logice, sensowi narzucającemu porządek przebiegu zabawy.

[41] Do podobnych spostrzeżeń dochodzi również między innymi Roger Caillois, doszukując się w świecie zwierząt pewnych zachowań odpowiadających jego rozumieniu poszczególnych typów gier i zabaw. Typologię tę przytaczam w dalszej części pracy, choć nie rozwijam tam wątku zwierzęcych igraszek. Nie to jest bowiem tematem moich rozważań – w niniejszej rozprawie skupiam się na kulturowych aspektach funkcjonowania gier w życiu człowieka. Zaznaczam jednak marginalnie, dla porządku, że rozważania obu twórców klasycznej teorii gier obejmują również takie wątki, wychodząc niejako poza obszar refleksji o człowieku.

[42] J. Huizinga, *Op. cit.*, s. 12.

Postawienie znaku równości pomiędzy zabawami, w których uczestniczą ludzie a igraszkami zwierząt jawi się z punktu widzenia współczesnych nauk o kulturze i jej aspektach ludycznych propozycją dyskusyjną. Pewne zastrzeżenia rodzić może, będące konsekwencją takiego myślenia, uznanie zabawy za zjawisko występujące niejako „obok" kultury i wchodzące z nią po prostu w rozmaite relacje. Kluczowa wykładnia logiki Huizingi zdaje się zawierać w tych jego słowach:

> „Jeśli zbadamy treść naszego działania aż do dna tego, co poznawalne, może zrodzić się w nas myśl, że wszelkie poczynania ludzkie są jedynie zabawą. Lecz ten, kto zadowala się tym metafizycznym wnioskiem, niechaj nie czyta tej książki. Westchnienie ulgi bynajmniej nie uprawnia do rezygnacji z wyodrębnienia zabawy jako czynnika tkwiącego we wszystkim, co istnieje na świecie. Od dawna już i we wzrastającym stopniu umacniało się we mnie przekonanie, że kultura ludzka powstaje i rozwija się w zabawie i jako zabawa"[43].

Jakkolwiek takie zapatrywanie się na relacje między kulturą a zabawą budzi wiele zastrzeżeń, lokując poniekąd kulturę wewnątrz szerszego kontekstu wyznaczanego przez zabawę, to krytyczna lektura powyższych słów pozwala wyciągnąć z nich parę interesujących wniosków. Otóż Huizinga na szczęście odcina się od metafizyki i uproszczonego odczytu swoich tez. Poza tym, autor akcentuje istotną kulturotwórczą rolę zabawy. Precyzując własną perspektywę, zwraca też później uwagę na to, iż biologiczne, psychologiczne czy antropologiczne narzędzia nie są wprawdzie w jego refleksji pominięte, ale bazuje ona jednak na naukach o kulturze, a zabawa traktowana jest przezeń jako zjawisko kulturowe właśnie[44].

Co dokładnie rozumie Huizinga pod pojęciem zabawy? Jak stwierdza, jest ona „czynnością swobodną, którą odczuwa się jako «nie tak pomyślaną» i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, z którą nie łączy się żaden interes materialny, przez którą żadnej nie można osiągnąć korzyści, która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni; czynnością przebiegającą w pewnym porządku, według określonych reguł i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata"[45]. O ile więc autor dostrzega czynnik zabawowy w każdym działaniu człowieka, o tyle zdaje sobie również sprawę z tego, że zabawa w czystej postaci charakteryzuje się cechami, które odróżniają ją od innych rodzajów aktywności i od „zwykłego życia". Idei tej poświęca zresztą znacznie więcej uwagi i rozwija ją, wprowadzając do swoich rozważań kategorię

---

[43] *Ibidem*, s. 7.
[44] *Ibidem*, s. 8.
[45] J. Huizinga, *Op. cit.*, s. 31.

„magicznego kręgu” (tudzież „magicznego koła”).

Rozważania Huizingi dotyczące zabaw stosuje się powszechnie również względem gier. Zwraca na to uwagę między innymi Michał Wróblewski, akcentując za tłumaczami *Homo ludens* dwoiste znaczenie łacińskiego słowa *ludus*, odsyłającego zarówno do idei zabawy, jak i do koncepcji gry[46]. Maciej Laskowski, również powołując się na słowa holenderskiego badacza, wręcz apriorycznie adaptuje je do fragmentów swojego wywodu dotyczących gier, znacząco marginalizując przy tym użycie terminu „zabawa”, choć nie ignorując go całkowicie ze swojej refleksji[47]. Analogicznie, w siódmym rozdziale książki Katie Salen i Erica Zimmermana *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, poświęconym w całości zestawieniu rozmaitych definicji gry, autorzy również przywołują między innymi cytowaną powyżej definicję opracowaną przez Huizingę. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że – za angielskim przekładem *Homo ludens* – para badaczy posługuje się tam słowem „play”, a nie „game”, a do tego podkreśla pewne wątpliwości i zastrzeżenia uniemożliwiające bezrefleksyjne i bezkrytyczne przykładanie tej definicji do pojęcia gry („game”). Akcentując problemy z nią związane, nie dyskredytują jednak całkowicie jej przydatności, doceniają bowiem te jej aspekty, które zdają się przynajmniej bliskie opisom specyfiki gier[48]. Podobnych przykładów opracowań teoretycznych dotyczących zagadnień związanych z grami[49] – w tym także z grami komputerowymi – dla których *Homo Ludens* posłużyła za fundament wskazać można znacznie więcej, wśród badaczy na całym świecie. Świadczy to nie tylko o szerokim spektrum zjawisk ludycznych, stanowiących przedmiot rozważań Huizingi, ale także o przystawalności niemałej części wypracowanych przez niego założeń do fenomenów powstałych długo po sformułowaniu tez i koncepcji zawartych w rzeczonej książce. Dobrą tego egzemplifikacją jest wspomniany już „magiczny krąg”.

Przykładowo, we wspomnianej już książce *Rules of Play*, Katie Salen i Eric Zimmerman piszą między innymi o granicach, tudzież ramach (czasowych i przestrzennych) rozgrywki w grach. Rozdział, który poświęcają tej problematyce, tytułują właśnie *The Magic Circle*, a wśród teoretyków, na których się powołują, wymieniają autora tego terminu[50]. Jakkolwiek słusznie zauważają oni, że magiczny krąg jest tylko jednym z przykładów tego typu granic/ram gry – nazywanych przez Huizingę „play-grounds”[51] – to ten konkretny termin zaadaptowany został na potrzeby groznawstwa zarówno w anglosaskim, jak i polskim dyskursie akademickim.

Zgodnie z konkluzją Adama Olczyka, pojęcie to stosuje się dla określenia relacji,

---

46 M. Wróblewski, *Gra jako model społeczny*, „Homo Ludens” 1/2009, s. 294.

47 M. Laskowski, *Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej*, „Nierówności społeczne a wzrost gospodarczy”, nr 32, 2013, s. 24.

48 K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Massachusetts/Londyn 2004, rozdział 7.

49 Uwagę tę odnieść można również do takich rozważań, w których gry stanowią po prostu istotny kontekst.

50 K. Salen, E. Zimmerman, *Op. cit.*, rozdział 9.

51 W polskim przekładzie „play-grounds” nazywane są „terenami zabawy lub gry”. Por. np.: J. Huizinga, *Op. cit.*, s. 23-24.

w jakiej pozostają względem siebie gracze. Jak słusznie zauważa autor: „Magiczny krąg pozwala na wydzielenie pewnej szczególnej rzeczywistości, która chroni ją przed obowiązywaniem zasad przyjętych na co dzień, w «zwykłej» rzeczywistości [...]”[52]. Olczyk skupia się wprawdzie na prawnych aspektach funkcjonowania gier wideo (a konkretnie dokonywanych w ramach gry czynów) i właśnie w tym kontekście przytacza koncepcję Huizingi, ale poczynione przezeń uwagi pomagają dostrzec znaczenie idei magicznego kręgu dla nakreślenia złożonych i niejasnych zależności między grami a codziennością, czyli między tym, co „wewnątrz”, a co „poza” ramami rozgrywki. Przyglądając się tym zależnościom z należytą uwagą, łatwo zaobserwować liczne napięcia pomiędzy szeroko rozumianą kulturą a grami postrzeganymi jako tej kultury specyficzna dziedzina, wyraźnie podkreślające zarazem silny, głęboki związek obu tych kategorii.

Na pierwszy rzut oka, panludyczne postrzeganie świata przez Huizingę może wydawać się sprzeczne z koncepcją magicznego kręgu i z towarzyszącym mu rozumieniem zjawisk ludycznych (gier i zabaw) jako zdecydowanie odrębnych względem „zwykłej” rzeczywistości. Ów paradoks można jednak zrozumieć, jeśli przyjmie się logikę może nie wyrażoną wprost, ale jednak możliwą do wyczytania w rozważaniach holenderskiego teoretyka. Otóż przy założeniu, że zabawa rozumiana jako zjawisko kulturowe jest czymś innym niż formy „zabawy” występujące w przyrodzie, można postawić kolejne tezy. Po pierwsze, podobnie jak zwierzęce igraszki są tylko jednym z wielu typów zachowań zwierząt, tak działania ludyczne są specyficzną odmianą aktywności człowieka w kulturze. Po drugie – i to uważam za szczególnie ważne – jako część kultury, są one uwikłane w skomplikowaną sieć relacji z innymi jej dziedzinami, z którymi dzielą niektóre właściwości. Liczba i typ owych wspólnych cech, podobnie jak nagromadzenie i poziom komplikacji tych powiązań, zależą od wielu czynników, w tym od miejsca gier i zabaw w kulturze pośród innych jej dziedzin. W czasach, kiedy gry wideo zyskują status jednego z największych sektorów rozrywki, a do podstawowych kompetencji współczesnego człowieka – uczestnika kultury – coraz częściej zalicza się również te związane z graniem (w tym obsługę interfejsów służących graniu, nawigację po nielinearnie uporządkowanych tekstach kultury itp.) zapoczątkowana przez Huizingę refleksja nabiera szczególnego znaczenia. Dla zrozumienia i opisania kondycji dzisiejszego człowieka bardziej niż kiedykolwiek dotąd użyteczna okazuje się więc postulowana przez holenderskiego teoretyka kategoria *homo ludens*.

Podobnie, jak Johan Huizinga wystrzega się zwrotów ku metafizyce, tak i ja nie zamierzam poświęcać swojej uwagi (a w każdym razie nie nazbyt wiele uwagi) tym aspektom. Nie będę również wnikał we wszystkie historyczne źródła refleksji nad grami i zabawami, sięgające nawet filozofów starożytnej Grecji, choć zdaję sobie sprawę z ich istnienia oraz rozumiem i doceniam

[52] A. Olczyk, *Your character has been robbed. Do you want to sue the other player? Polskie prawo karne a „kradzież” przedmiotu w grze komputerowej*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, Numer 1 (1)/2014, s. 109.

starania uwzględniania ich w akademickim dyskursie[53]. Nakreślając zaplecze teoretyczne, a zarazem podstawy moich rozważań, rozpoczynam od Johana Huizingi głównie dlatego, że to właśnie jego *Homo ludens* traktowane jest przez zdecydowaną większość badaczy gier jako początek poważnego, naukowego dyskursu o grach. Co więcej, eklektyczny rys refleksji tego holenderskiego teoretyka charakteryzuje również współczesne *game studies*, na co zwraca uwagę wielu teoretyków związanych z tym polem badań – w tym Espen Aarseth, który podkreśla, iż jej „interdyscyplinarne i empiryczne zróżnicowanie sięga ekstremum"[54], czy też Frans Mäyrä, akcentujący inter- oraz multidyscyplinarny charakter tej dziedziny[55]. Niejako aby podkreślić znaczenie wykładni Huizingi dla własnego stanowiska badawczego, Mäyrä rozpoczyna zresztą swoją książkę od cytatu z najważniejszej książki tego holenderskiego teoretyka[56]. O związkach pomiędzy klasyczną teorią gier a badaniem gier wideo napiszę w dalszej części niniejszej rozprawy, tymczasem chciałbym przybliżyć pokrótce fundamentalne dla refleksji nad grami tezy drugiego spośród teoretyków uznawanych za założycieli tej dziedziny, Rogera Caillois.

1.1.2. Za Rogerem Caillois

Nie bez powodu już na początku rozważań podjętych w książce *Gry i ludzie*, opublikowanej w 1958 roku, Roger Caillois przywołuje postać Johana Huizingi i jego najsłynniejsze dzieło. Chociaż już wówczas ów francuski teoretyk zwrócił uwagę na dyskusyjny charakter wielu tez przedstawionych w *Homo ludens*, to właśnie ową publikację uznaje on za szczególnie istotną dla narodzin oraz rozwoju badań i refleksji nad grami. Caillois stwierdza wręcz, że dzieło Huizingi nie dotyczyło w zasadzie gier, lecz „płodnego wpływu, jaki wywiera na kulturę duch ludyczny, w szczególności właściwy niektórym grom, polegającym na współzawodnictwie ujętym w reguły"[57]. Wykładnia Huizingi stanowi więc punkt wyjścia również dla tez opracowanych w książce francuskiego badacza, w której – jak można się domyślić – dokonuje on bardziej szczegółowego opracowania fenomenu gier i zabaw, wraz z próbą ich definicji (rozdział 1) oraz klasyfikacji (rozdział 2). Już sam tytuł *Gry i ludzie* uznać można jednak za zapowiedź perspektywy badawczej, oscylującej również w rejestrach zbliżonych do obszarów refleksji prowadzonej wcześniej właśnie przez Huizingę. Potwierdza to także choćby przegląd spisu treści –

[53] Por. M. Banaszkiewicz, *Op. cit*.
[54] E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, s. 15.
[55] F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London/Los Angeles/New Delhi/Singapur 2008, s. 1-11.
[56] *Ibidem*, s. 1.
[57] R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s.15.

obok rozdziałów poświęconych względnie wąskim zagadnieniom związanym bezpośrednio z samymi grami i zabawami, są również takie, które dotyczą szerszego kontekstu, w którym te funkcjonują. Caillois rozważa więc między innymi społeczną rolę gier i zabaw (rozdział 3), socjologię prowadzoną z perspektywy zabawowej (rozdział 5) czy współzależność gier, zabaw i kultur (rozdział 7)[58].

W kręgu gier i zabaw

Wśród kategorii opracowanych przez Rogera Caillois można wskazać takie, które szczególnie trwale zapisały się w historii badań nad grami. Bodaj najważniejszym osiągnięciem tego teoretyka jest zaproponowana przez niego klasyfikacja gier. Zgodnie z tą propozycją, gry można podzielić na cztery zasadnicze kategorie, „zależnie od tego, czy w danych grach przeważa element współzawodnictwa, przypadku, naśladowania czy oszołomienia”[59]:

- *agon* – gry oparte na idei współzawodnictwa, konfliktu; „grupa gier i zabaw o charakterze zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans, pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest ściśle wymierna i niepodważalna”[60];
- *alea* – gry losowe, w których o zwycięstwie decyduje kaprys losu, łut szczęścia; wszelkie gry polegające „– przeciwnie niż *agon* – na decyzji, która nie zależy od gracza i na którą nie ma on najmniejszego wpływu, tak iż chodzi tutaj nie o zwycięstwo nad przeciwnikiem, lecz nad losem (…)”[61], tudzież „zwycięstwo zależy tu jedynie od losu, tak że w wypadku rywalizacji zwycięstwo znaczy tylko tyle, że los bardziej sprzyjał zwycięzcy niż zwyciężonemu”;
- *mimicry* – zabawy w udawanie, naśladowanie, odgrywanie ról; „wszelka gra czy zabawa zakłada czasowe przyjęcie, jeśli nie iluzji (…), to w każdym razie świata zamkniętego, umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego”[62];
- *ilinx* – zabawy w utratę kontroli; „gry i zabawy polegające na dążeniu do oszołomienia”, czy też „chwilowego unicestwienia stabilności odbioru i narzucenia świadomości swoistego upojnego lęku”, w których chodzi o to, „by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans

[58] Por. opis książki *Gry i ludzie* na stronie OW Volumen: http://owvolumen.pl/gry-i-ludzie/ [dostęp: 29.04.2016].
[59] R. Caillois, *Op. cit.*, s. 22.
[60] *Ibidem*, s. 23.
[61] *Ibidem*, s. 25.
[62] *Ibidem*, s. 27.

lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa”[63].

Caillois celowo zwraca uwagę na przewagę różnych elementów, które sugerują przynależność poszczególnych form aktywności do danej kategorii, zaznaczając zarazem, że w gruncie rzeczy często kategorie te przenikają się wzajemnie i uzupełniają, że mają cechy wspólne[64]. Podaje również konkretne przykłady dla każdego z powyższych typów:

> „Wszystkie cztery kategorie należą z całą pewnością do dziedziny gier i zabaw: gra się w piłkę nożną, w kule, w szachy (*agon*), gra się w ruletkę czy na loterii (*alea*), gra się w pirata albo w Nerona czy Hamleta (*mimicry*), bawi się, aby wywołać w sobie samym – przez ruch obrotowy albo ruch opadania – organiczny stan oszołomienia (*ilinx*). Określenia te jednak nie wyczerpują bez reszty świata gier i zabaw. Dzielą go one na cztery grupy, z których każdą rządzi własna zasada. Wyznaczają sektory obejmujące gry i zabawy tej samej kategorii”[65].

Dalej autor wprowadza dwie kategorie, na skali pomiędzy którymi lokują się różne gry przynależne do każdego z powyższych czterech typów. Pierwszą z tych kategorii stanowi *paidia* – „nieskrępowana bujna wyobraźnia”, przejawiająca się przez beztroskie zabawy bazujące na improwizacji i rozpasaniu. Na drugim biegunie lokuje się *ludus* – tendencja dążąca do dyscypliny, do uporządkowania anarchiczności, kapryśności i spontaniczności za sprawą przeszkód utrudniających osiągnięcie pożądanego celu przyświecającego rozrywce[66].

Roger Caillois podjął się także próby doprecyzowania definicji gier i zabaw[67] względem tej opracowanej uprzednio przez Huizingę. Jedną z kluczowych zmian, które francuski badacz wprowadza w swojej propozycji definicyjnej, jest podważenie założenia o bezinteresowności gry. Nie chodzi mu jednak o szeroko rozumiany przemysł czy kulturową otoczkę, budowane wokół poszczególnych gier, w efekcie czego wyłania się np. profesjonalny sport. Zawodowych sportowców Caillois nie uznaje w ogóle za graczy. Brak zgody na zaliczenie bezinteresowności do cech gier uzasadnia on istnieniem gier hazardowych, których immanentnymi właściwościami są ryzyko i związane z nim przemieszczenie własności. Choć sama rozgrywka jest bezproduktywna w tym sensie, że w efekcie jej przeprowadzenia nie dochodzi do wytworzenia jakichkolwiek dóbr (np. bogactwa czy dzieła), to decyzja o udziale w grze hazardowej wiąże się z koniecznością zgody

---

63 *Ibidem*, s. 30.
64 Por. np. *ibidem*, s. 26-31.
65 *Ibidem*, s. 22.
66 Por.: *ibidem*, s. 22.
67 Caillois posługiwał się francuskim słowem „jeu”, które – podobnie jak niemieckie „Spiel” – cechuje się pewną niejednoznacznością. Dla rozróżnienia dwóch zasadniczych znaczeń weń się zawierających, w języku polskim stosuje się osobne terminy „gra” oraz „zabawa”. Zwraca na to uwagę między innymi osoba odpowiedzialna za polskie tłumaczenie książki *Ludzie i gry*, wyjaśniając zarazem swoje decyzje translatorskie dotyczące przekładania” jeu” na „grę”, „zabawę” lub „grę i zabawę” w zależności od kontekstu użycia w oryginalnym tekście. Por.: *ibidem*, s. 15.

na nieuniknioną „transakcję”, co oznacza po prostu akceptację ryzyka straty w zamian za szansę na zysk towarzyszący wygranej[68].

Francuski teoretyk odrzuca również wspomniany w definicji Huizingi element tajemnicy. Jakkolwiek nie podważa bowiem „powinowactwa między grą czy zabawą a pewną tajemniczością”, to odrzuca je jako coś, co definiować miałoby rzekomo gry i zabawy[69]. Swoją decyzję uzasadnia spostrzeżeniem o widowiskowym charakterze tych ostatnich, wobec czego stoją one w oczywistej sprzeczności ze skrytością oraz istotą autentycznej tajemnicy, które bliższe są sakramentom i instytucjom. Co innego, kiedy tajemniczość nie jest traktowana serio, tylko zostaje obnażona i staje się przedmiotem ostentacyjnego udawania na potrzeby rozrywki[70].

Pozostałe składowe definicji gier i zabaw według Caillois są poniekąd pochodnymi definicji zaproponowanej wcześniej przez Huizingę. Stwierdza więc między innymi, że są one czynnościami[71]:

- dobrowolnymi – ich rozrywkowy charakter wyklucza przymus uczestnictwa;
- wyodrębnionymi – rozgrywają się w określonych granicach czasowo-przestrzennych;
- zawierającymi element niepewności – ich wynik i przebieg nie jest z góry ustalony, lecz zależny od pomysłowości i działań uczestnika;
- nieproduktywnymi – rozgrywka nie owocuje powstaniem nowych dóbr, więc suma dóbr w sytuacji wyjściowej i po jej zakończeniu są identyczne;
- ujętymi w normy/reguły – ich przebieg podporządkowany jest tymczasowym zasadom i/lub konwencjom, niezależnym od zwykłych, zewnętrznych praw;
- fikcyjnymi – towarzyszy im poczucie innej rzeczywistości, oderwania od zwykłego życia.

Co ciekawe, Caillois stwierdza, że dwie ostatnie cechy zazwyczaj się wykluczają, co w moim odczuciu jest wnioskiem błędnym. Być może moje zastrzeżenie wynika jednak z innego postrzegania relacji pomiędzy tymi cechami – relacji będącej przedmiotem burzliwych dyskusji groznawców w późniejszych okresach refleksji nad grami i zabawami. Francuski badacz zaznacza również, że jego rozważania nie dotyczą (lub dotyczą wyłącznie pośrednio) sporej ilości gier i zabaw, takich jak „latawiec i bąk, łamigłówki, krzyżówki, pasjans, karuzela, huśtawka i niektóre atrakcje jarmarczne”[72]. Również ta uwaga i te przykłady budzą pewne wątpliwości.

---

[68] Por.: *ibidem*, s. 17.
[69] *Ibidem*, s. 16.
[70] Por.: *ibidem*, s.16.
[71] Por.: *ibidem*, s. 20, 47 (i inne).
[72] *Ibidem*, s. 20, 47 (i inne).

Wokół kręgu gier i zabaw

Francuski teoretyk poświęca również sporo uwagi kwestiom związanym ze społeczną rolą gier i zabaw. Podejmując ten wątek, zauważa między innymi:

> „Zabawa nie jest wyłącznie rozrywką indywidualną. Może nawet jest nią w znacznie mniejszym stopniu, niż się przypuszcza. Oczywiście, istnieje wiele gier i zabaw, przede wszystkim związanych ze zręcznością, w których przejawia się osobista wprawa i nic dziwnego, że uprawia się je w pojedynkę. Gry i zabawy «zręcznościowe» rychło okazują się jednak zawodami w zręczności”[73].

Następnie, posiłkując się przede wszystkim przykładami latawca i bilbokieta, udowadnia tezę o kolektywnym aspekcie funkcjonowania gier i zabaw, który powołuje do życia społeczności graczy – zarówno uczestniczących w danych rozgrywkach, jak i skupionych wokół konkretnych gier itd. Dochodzi nawet do wniosku, że „zabawa «zręcznościowa» staje się niewątpliwie zjawiskiem kulturowym: czynnikiem nawiązania kontaktu i zbiorowej uciechy”, oraz że „gra i zabawa, z natury swej jednostkowa, podlega z łatwością wszelkiego rodzaju rozbudowaniu i wzbogaceniu, które w danym przypadku czynią z niej swego rodzaju instytucję”[74]. Pisząc o „zjawisku kulturowym”, Caillois nie ma jeszcze na myśli przyporządkowania gier i zabaw do paradygmatu tekstów kultury, chodzi mu natomiast o ich kulturowe znaczenie, o kształtowanie i oddziaływanie na interpersonalne relacje. Instytucyjny charakter oznacza zaś integracyjny wymiar funkcjonowania gier, wraz z towarzyszącą mu tendencją do organizacji. „Każda z podstawowych kategorii gier i zabaw przedstawia w ten sposób pewne aspekty uspołecznione, które dzięki swemu zasięgowi i trwałości zyskały prawo obywatelstwa w życiu zbiorowym” – zauważa[75].

Jakkolwiek Caillois zwraca uwagę na konieczność odseparowywania gier i zabaw od codziennego życia, to podkreśla jednocześnie tezę Huizingi o growej proweniencji kultury jako takiej. Wysnuwa z tej obserwacji interesujące wnioski na temat kulturowego znaczenia gier i zabaw, stwierdzając np.:

> „Zabawa to zarazem inwencja i wolność, fantazja i dyscyplina. Wszelkie istotne przejawy kultury są wzorowane na zabawie. Kultura korzysta z postawy poznawczej, z poszanowania dla reguł, z dystansu wobec potocznego życia – z tego wszystkiego, co właśnie zabawa tworzy i podsyca. Z pewnego punktu widzenia reguły prawne, poetyckie, muzyczne, prawa perspektywy, inscenizacji i liturgii, taktyki wojskowej, sporów filozoficznych – to wszystko reguły gry i zabawy. Ustanawiają one konwencje, których musi się przestrzegać, a ich misterne struktury tworzą ni mniej, ni więcej tylko podstawę cywilizacji. (…)

[73] *Ibidem*, s. 43.
[74] *Ibidem*, s. 45.
[75] *Ibidem*, s. 46.

[Duch] zabawy to źródło płodnych konwencji pozwalających na rozwój kultur. Pobudza on pomysłowość, subtelność, inwencję. Równocześnie zaś uczy lojalności w stosunku do przeciwnika i dostarcza przykładu współzawodnictwa, w którym rywalizacja kończy się wraz z końcem spotkania. Dzięki zabawie człowiek może skutecznie przeciwstawić się monotonii, determinizmowi, ślepocie i brutalności natury. Uczy się tworzyć ład, gospodarować, ustanawiać sprawiedliwość"[76].

Rozwijając myśl Huizingi o kulturotwórczej roli gier i zabaw, Roger Caillois konfrontuje ją z założeniami niektórych badaczy, jakoby fenomeny te były jedynie strywializowanymi odpowiednikami niegdyś „poważnych" czynności (np. zabawy na wzór dawnych rytuałów) i przedmiotów (jak choćby zabawki na kształt archaicznych broni). Założenia te poddaje jednak w wątpliwość, zważywszy na fakt, iż niektóre gry i zabawy (w tym zabawa w wojnę) współwystępują ze swoimi „poważnymi" odpowiednikami.

Ostatecznie francuski teoretyk dochodzi do wniosku, że „pytanie, co było pierwsze – gry i zabawy czy struktura serio – okazuje się mało istotne"[77]. Ważne jest natomiast powinowactwo pomiędzy dziedzinami mechanizmów społecznych a zjawiskami ludycznymi, ich wzajemne podobieństwa, oddziaływania i zależności. Te punkty wspólne, choć obejmują zarówno logikę poszczególnych fenomenów, jak i motywacje przyświecające uczestnikom (gier i zabaw z jednej strony, a życia społecznego z drugiej), nie wystarczają rzecz jasna do zdefiniowania kultury, mogą być jednak pomocne w próbach lepszego jej zrozumienia. Zdaniem Caillois, bowiem – czasem przez pryzmat zgodności, a czasem kompensacji – wybór „takiej, a nie innej gry czy zabawy ujawnia poniekąd charakter, oblicze, styl i system wartości danego społeczeństwa"[78]. Cechą, która czyni z gier i zabaw użyteczny wskaźnik w określaniu tych charakterystyk, jest między innymi ich stałość i uniwersalność. Choć rozwijają się one historycznie w różnych kontekstach lokalnych, to również migrują, w związku z czym ich wybór i zaadaptowanie w określonych kręgach kulturowych można odczytać jako znaczące fakty, mówiące coś o danych kulturach[79]. „Gry i zabawy wyrabiają nawyki, wytwarzają odruchy. Zakładają pewien typ reakcji i tym samym skłaniają do uznawania reakcji odmiennych za brutalne lub obłudne, prowokacyjne lub nielojalne" – stwierdza francuski teoretyk[80]. W swoich rozważaniach sugeruje np., że gry typu *ilinx* oraz *mimicry* bliższe są raczej społeczeństwom pierwotnym (tudzież „społeczeństwom bezładu"), które charakteryzuje zamiłowanie do transu i naśladowania, zaś *agon* i *alea* lokują się bliżej społeczeństw uładzonych (czyli „społeczeństw rachunkowości"), ceniących zasługi i odpowiednie

[76] *Ibidem*, s. 58.
[77] *Ibidem*, s. 62.
[78] *Ibidem*, s. 63.
[79] R. Caillois, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 387-389.
[80] *Ibidem*, s. 369.

urodzenie swoich członków[81]. Tym niemniej, ani nie uznaje on tej konkretnej analizy za bezbłędną, ani nie sprowadza użyteczności zaproponowanych w swojej wykładni rozważań do tego typu wniosków.

Jak więc widać, niektóre rozważania przedstawione zarówno w *Homo ludens*, jak i w *Gry i ludzie* niewątpliwie uznać należy za pierwsze istotne próby spojrzenia na gry i zabawy w szerszym kontekście kulturowym. To z kolei stanowi jedną z istotnych (wręcz kluczowych) perspektyw dla refleksji podejmowanej w niniejszej rozprawie.

[81] *Ibidem*, s. 394-395, 410.

1.2. Gry tradycyjne wobec gier cyfrowych

Wkład Huizingi i Caillois w ugruntowanie refleksji nad grami w środowisku badaczy i myślicieli zajmujących się szeroko rozumianą kulturą jest z dzisiejszej perspektywy niepodważalny. Czy rozważania obu tych teoretyków można jednak z powodzeniem stosować wobec fenomenów powstałych już po ich spisaniu, w tym przede wszystkim w odniesieniu do gier wideo? Powszechna praktyka odwoływania się do wykładni autorów *Homo ludens* oraz *Gry i ludzie* przez przedstawicieli współczesnego groznawstwa zajmujących się cyfrowymi fenomenami growymi świadczy o tym, iż tezy (a przynajmniej wybrane kategorie) opracowane przez rzeczonych teoretyków znajdują dziś wciąż swoje zastosowanie, również w badaniach nad tymi względnie nowymi zjawiskami.

Wiemy więc, że klasyczna teoria gier nie straciła dziś na znaczeniu, mimo że kluczowe książki stanowiące jej solidny rdzeń wraz z zawartymi w nich tezami powstały w okresie, w którym przedmiot zainteresowania dzisiejszego *game studies* jeszcze nie istniał. Zaadaptowanie jej do potrzeb badań i rozważań prowadzonych wokół gier cyfrowych wiąże się jednak z różnymi „przesunięciami", owocującymi w większym lub mniejszym stopniu zmienionym w nowym kontekście rozumieniem samych konstruktów myślowych opracowanych przez Huizingę i Caillois. Spowodowane są one zaś poszerzeniem przedmiotu refleksji prowadzonej z użyciem tychże konstruktów o nowe spektrum zjawisk i fenomenów, a co za tym idzie, z konieczną aktualizacją specyfiki tak zrekonstruowanego i przekształconego zbioru zagadnień wyznaczającego – szerokie skądinąd już wcześniej – granice przedmiotu refleksji.

Klasyczna teoria gier skupiała się na tradycyjnych grach i zabawach. To właśnie myślicielom tego nurtu zawdzięczamy pierwsze rzeczowe próby zdefiniowania i klasyfikacji obu tych kategorii. Problematyzując rozmaite aspekty ludycznego wymiaru rzeczywistości, ukonstytuowali oni podstawowe kategorie dla myślenia i mówienia o rzeczonych fenomenach. Poprzez wskazanie ich specyfiki i akcentowanie odmienności od „normalnego życia", teoretycy ci zainicjowali precyzyjną, uporządkowaną i wnikliwą refleksję nad grami, kontynuowaną współcześnie przez kolejne pokolenia badaczy w nowych kontekstach. Wielką zasługą owych inicjatorów było między innymi wspomniane już wprowadzenie pierwszych przemyślanych typologii, definicji i specjalistycznego języka, stosowanego przy mówieniu o ludycznych aspektach rzeczywistości. Jakkolwiek ich spostrzeżenia są cenne również dziś, to przedmiot zainteresowania współczesnych groznawców nie sprowadza się wyłącznie do zjawisk, którymi zajmowali się Huizinga czy Caillois.

(Nie)klasyczna teoria gier. Nowe wyzwania – nowa perspektywa

Dziedzina określana dziś mianem *game studies*, choć niewątpliwie wywodzi się z klasycznej teorii gier i pozostaje z nią w bliskim pokrewieństwie, w żadnym wypadku nie jest z nią tożsama. Stanowi raczej jeszcze bardziej interdyscyplinarną perspektywę dla badania gier – i nie tylko gier, o czym napiszę więcej za chwilę – postrzeganych jako złożone i nieoczywiste fenomeny kulturowe. Owa złożoność przejawia się w akcentowaniu i analizowaniu wielu odmiennych aspektów badanych zjawisk, z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi i metodologii: ludologicznych, narratologicznych, medioznawczych, kulturoznawczych i innych.

Już z tego wstępnego zarysu wynika jasno, że obszar refleksji *game studies* uwzględnia takie obiekty, których specyfika – pozwolę sobie wspomnieć tu choćby o tekstualności – jest odmienna od specyfiki zjawisk i artefaktów, którymi zajmowali się Huizinga i Caillois. Poszerzenie perspektywy badawczej względem klasycznej teorii gier pozwala na przykład na badanie gier wideo nie tylko w paradygmacie gier (w tradycyjnym rozumieniu tego słowa), ale także w charakterze tekstów kultury, „nowego" medium czy nawet dziedziny sztuki. Tym samym, uwypukleniu ulegają również inne aniżeli ludyczne właściwości tegoż fenomenu.

1.2.1. Klasyczna teoria gier a gry cyfrowe

Wspomniałem wcześniej, że klasyczna teoria gier skupiała się na tradycyjnych grach i zabawach. Pod pojęciem tym kryją się między innymi performatywne zabawy w odgrywanie ról, sport, gry karciane, planszowe czy bitewne. We współczesnym badaniu gier, natomiast, akcent położony jest przede wszystkim na gry wideo. Te zaś wpisują się w szereg kontekstów charakterystycznych dla zgoła odmiennej rzeczywistości technologicznej i medialnej, takich jak cybernetyka czy cyfrowość. Nie oznacza to, rzecz jasna, że nie mają one nic wspólnego z grami tradycyjnymi, jednak do ich badania klasyczna teoria gier jest po prostu niewystarczająca (choć wciąż pomocna i użyteczna).

Klasyczne definicje i klasyfikacje wobec nowych gier

Wiele spośród tez formułowanych przez Johana Huizingę oraz Rogera Caillois

w odniesieniu do gier tradycyjnych daje się z powodzeniem zaadaptować do rozważań na temat gier cyfrowych. Dowodem takiej możliwości niech będzie próba rozważenia najważniejszych cech gry według klasycznej teorii gier (wspomnianych we wcześniejszej części pracy) w kontekście szeroko rozumianych gier wideo:

- dobrowolność – prowadzenie rozgrywki w dowolną grę wideo (arkadową, komputerową, konsolową czy na urządzeniach mobilnych[82]) wymaga uprzedniego intencjonalnego „wejścia" w sytuację gry, w tym uruchomienia tejże gry i grania w nią; to efekt arbitralnej decyzji;
- wyodrębnienie – przestrzeń gry wideo wyznacza między innymi dyspozytyw[83] technologiczny (w tym jednostka centralna, ekran, interfejsy) i oprogramowanie;
- element niepewności – użytkowanie gry przez gracza kształtuje przebieg rozgrywki i wpływa na jej efekt w stopniu, w jakim pozwala na to system gry zaprojektowany przez twórców;
- bezproduktywność – granie w grę wideo zmienia stan rzeczy wewnątrz cyfrowo generowanej rzeczywistości prezentowanej na ekranie (w niej mogą być tworzone nowe obiekty), nie prowadzi jednak do wytworzenia żadnych nowych dóbr o znaczeniu dla świata zewnętrznego względem gry;
- ujęcie w normy – granie w grę wideo przebiega zgodnie z zasadami regulowanymi przez system gry (a niekiedy również przez uczestników i/lub obserwatorów gry); reguły gry nie są tożsame z zewnętrznymi wobec niej prawami; niepodporządkowanie się regułom systemowym praktycznie uniemożliwia dalszą grę;
- fikcyjność – rozgrywka w grę wideo zasadza się w fikcyjnej przestrzeni wyobrażonej, sygnalizowanej przez reprezentację ekranową (niezależnie od ewentualnego ewokowania przestrzeni pozaekranowej)[84].

W przeciwieństwie do założeń Caillois, fikcyjność i ujęcie w normy nie tylko się nie wykluczają, ale można wręcz przyjąć, że są wzajemnie komplementarne. Przykładowo, w grach fabularnych, w których można wskazać świat przedstawiony, reguły wyznaczają granice możliwych do dokonania w tym świecie akcji. Na wyższym poziomie abstrakcji można też

[82] Różnym platformom do grania poświęcę nieco więcej uwagi w drugim rozdziale niniejszej pracy.
[83] Rozumienie kategorii dyspozytywu przybliżę w drugim rozdziale niniejszej pracy.
[84] Jak już wspomniałem, w niniejszej rozprawie nie wprowadzam rozróżnienia pomiędzy grami wideo, grami komputerowymi a grami cyfrowymi, traktując te kategorie niejako w charakterze wzajemnie synonimicznych. Jedną z konsekwencji tej decyzji jest stosowanie pewnych uproszczeń, nie uwzględniających np. odstępstw od normy, zgodnie z którą gry komputerowe wykorzystują ekrany. W istocie istnieją jednak również takie gry, jak stworzony na komputer Odra 1003 *Marienbad* (Witold Podgórski, 1962), w którym stan gry drukowany był za pomocą dalekopisu, nie był zaś prezentowany na żadnym ekranie.

zauważyć, że z uwagi na cyfrowy charakter gier wideo, ich reguły i warstwa reprezentacji podporządkowane są jednemu językowi – językowi kodu gry[85].

Rzecz jasna, powyższe uwagi widniejące przy każdej z wymienionych cech gry, dotyczą standardowych sytuacji rozgrywki. Z łatwością można byłoby wskazać przykłady potwierdzające każdą z nich. Teoretycznie, możliwe jest też wyobrażenie sobie hipotetycznych okoliczności stawiających obserwacje te pod znakiem zapytania (np. granie pod zewnętrznym przymusem). Wspominam o tym niejako marginalnie; nie sytuacje ekstremalne są bowiem przedmiotem mojej refleksji w kontekście aktualnie prowadzonych rozważań, toteż dla zachowania spójności wywodu nie zamierzam w tym miejscu poświęcać im więcej uwagi.

Czy kolejny ważny owoc klasycznej teorii gier, czyli opracowana przez Rogera Caillois typologia gier, również znajduje zastosowanie wobec gier cyfrowych? Przyglądając się poszczególnym kategoriom tejże typologii – *agon*, *alea*, *mimicry*, *ilinx* – zauważyć można między innymi, że łatwość, z jaką dają się one zaadaptować do rozważań nad interesującymi mnie współczesnymi fenomenami, jest różna w stosunku do każdej z nich. Poza tym, zgodnie z uwagami autora tej klasyfikacji, przenikają się one wzajemnie, co w kontekście gier wideo jest bardzo wyraźnie zauważalne.

Agon – kategoria ta wydaje się stosunkowo łatwa do wyjaśnienia (i wskazania na przykładach) w odniesieniu do gier wideo, choć wymaga słowa komentarza w związku ze specyfiką tegoż medium. Konflikt jest bowiem wyjątkowo popularnym elementem wielu gier cyfrowych; dotyczy jednak nie tylko pojedynków pomiędzy graczami, ale też wyzwań w trybie dla jednego gracza (wówczas role antagonistów pełnią postaci sterowane przez komputer, tudzież szerzej – świat gry). Innymi słowy, gra może, ale nie musi być narzędziem interakcji pomiędzy graczami (jak np. MUD-y[86]), ale także pomiędzy graczami a sztuczną inteligencją i przeciwnościami w świecie wykreowanym przez system gry (dobrym przykładem są tu gry MMORPG[87], w których oprócz pojedynków PvP[88] można uczestniczyć w starciach PvE[89]).

---

[85] Innymi słowy, fikcja i zasady generowane są ze wspólnego dla nich kodu źródłowego, czyli właśnie swoistego języka, którym zapisane są w systemie (programie), jakim jest gra, wszystkie jego elementy. Dopiero dekodowanie przez poszczególne podzespoły jednostki centralnej (procesory i układy przykładowego komputera czy konsoli) odpowiednich fragmentów kodu prowadzi do ich przekładu na konkretne obrazy, dźwięki, algorytmy kontrolujące reguły świata gry i szereg innych funkcji składających się na grę.

[86] MUD (akronim od angielskiego *Multi-User Dungeon*) – gatunek fabularnych gier sieciowych opartych na interfejsie tekstowym, w których wielu graczy jednocześnie eksploruje świat gry, predefiniowany wstępnie scenariuszem umieszczonym na serwerze, do którego wszyscy podłączeni są przez Internet. Inne spotykane warianty rozwinięcia akronimu to: *Multi-User Dimension* oraz *Multi-User Domain*.

[87] MMORPG (akronim od angielskiego *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) – gatunek fabularnych gier sieciowych, zbliżonych gatunkowo do gier cRPG (akronim od angielskiego *computer Role-Playing Game*), przeznaczonych dla wielu graczy, którzy za pośrednictwem Internetu podejmują działania w wirtualnym świecie.

[88] PvP (akronim od angielskiego *Player versus Player*) – model rozgrywki polegający na konfrontacji dwóch lub większej liczby graczy ze sobą nawzajem w dowolnej konfiguracji.

[89] PvE (akronim od angielskiego *Player versus Environment*) – model rozgrywki polegający na konfrontacji jednego lub więcej graczy ze środowiskiem gry, a więc ze sztuczną inteligencją i przeciwnościami w świecie wykreowanym

Alea – kluczowe dla tej kategorii kryterium nieprzewidywalności i losowości, w grach tradycyjnych związane np. z tasowaniem kart czy rzutem kością, odnaleźć można również w grach cyfrowych, w których wybrane „zdarzenia losowe" generowane są przez algorytmy systemu. Zdarzenia te dzieją się niejako niezależnie od kompetencji i intencji gracza lub graczy biorących udział w rozgrywce, choć mogą je uzupełniać (przykładowo, w grach cRPG umiejętności gracza pozwalają mu pokonać przeciwników, ale to algorytm „losowości" generuje między innymi zawartość łupu pozostawianego przez pokonanych wrogów).

Mimicry – z najbardziej wyrazistymi przykładami tej kategorii mamy do czynienia w różnych grach wideo, w których gracze przejmują kontrolę nad postacią, określaną zwykle mianem awatara. Wspomniane już gatunki cRPG i MMORPG umożliwiają na ogół wybór rozmaitych cech awatara, począwszy od reprezentowanej przez niego klasy postaci, a skończywszy na wyglądzie, co jeszcze wyraźniej upodabnia je do dziecięcych swobodnych zabaw w odgrywanie ról.

Ilinx – bodaj najtrudniejsza do przełożenia na kontekst gier wideo kategoria w typologii gier opracowanej przez Caillois, a to za sprawą względnie stabilnych typowych okoliczności prowadzenia rozgrywki zapośredniczonej technologicznie. Zdarzają się jednak gry, które na przykład za pomocą specyficznych załamań wyświetlanej na ekranie perspektywy gracza na reprezentowany świat, mogą doprowadzić do pewnych zaburzeń percepcyjnych, a nawet wprowadzić w błąd ludzki błędnik. Szczególnie sprzyjają tego typu zaburzeniom innowacyjne typy dyspozytywu technologicznego, takie jak gogle VR czy interfejsy haptyczne, o których więcej napiszę w 2. rozdziale niniejszej rozprawy.

Rzecz jasna przytoczone powyżej przykłady, wspomniane przy każdej z czterech kategorii opracowanych przez francuskiego teoretyka, w żadnym wypadku nie wyczerpują spektrum gier mieszczących się w dowolnej z nich. Przywołane tu gatunki[90] wydały mi się natomiast wystarczająco wyraźnie nacechowanymi właściwościami pozwalającymi dostrzec ich zbieżność z cechami przypisywanymi *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx*, by mogły posłużyć za czytelne egzemplifikacje tych czterech typów gier. Co więcej, podobnie jak zaznaczał już Caillois, typy te wzajemnie się przenikają i uzupełniają[91], przez co konkretna gra może jednocześnie reprezentować więcej niż jeden z nich. Dotyczy to również większych zbiorów gier, takich jak np. właśnie całe gatunki, co wyraźnie widać po dobranych przeze mnie przykładach, czyli odmianach gier

---

przez system gry.

[90] Przy *ilinx* nie wspominam wprawdzie o żadnym specyficznym gatunku, a o pewnych rozwiązaniach formalnych czy technologicznych, jednak szczególnie użytecznymi do tego typu manipulacji obrazem są gry typu FPS (akronim od angielskiego First Person Shooter), czyli „strzelanki" z perspektywy pierwszej osoby (w których punkt widzenia postaci zbieżny jest z punktem widzenia gracza w ramach wyznaczanych przez ekran).

[91] Por. np. R. Caillois, *Gry i ludzie...*, s. 26-31.

fabularnych cRPG oraz MMORPG, które spełniają kryteria więcej niż jednego typu z klasyfikacji francuskiego badacza.

W odniesieniu do gier wideo można również zastosować kategorie *paidia* oraz *ludus*. Do pewnego stopnia pomagają one nawet lepiej zrozumieć rolę reguł w systemie gry, problematykę wolności gracza do niej przystępującego. Z jednej strony zasady ograniczają swobodę użytkownika, redukując spektrum akcji potencjalnie możliwych do wykonania w danej grze wideo (*ludus*). Z drugiej zaś – odpowiednio złożony system reguł kontrolowanych przez oprogramowanie daje temuż użytkownikowi adekwatnie wiele możliwości działania (bliżej *paidia*), co dodatkowo podkreśla różnicę pomiędzy tekstami kultury realizowanymi w tym medium a takimi, których standardowe odczytanie przebiega w sposób linearnie uporządkowany.

Klasyczna teoria gier daje się więc zaadaptować do mówienia o grach wideo, nawet na poziomie charakterystyki obu zbiorów fenomenów, jakimi są tradycyjne gry i zabawy z jednej strony, oraz gry ery cyfrowej z drugiej. Należy przy tym jednak pamiętać o uwzględnieniu pewnych różnic między tymi zbiorami. Choć powszechne odwoływanie się do założeń opracowanych przez Huizingę i Caillois przez kreatorów i uczestników dyskursu wytworzonego wokół gier komputerowych świadczy o występowaniu cech (być może nawet licznych i znaczących cech) współdzielonych przez obydwa rzeczone zbiory, to ani nie są one ze sobą tożsame, ani nie zachodzi między nimi relacja przynależności jednego do drugiego.

W kontekście rozważań podjętych przeze mnie w niniejszej pracy jeszcze bardziej interesujące wydają się jednak uwagi dotyczące sposobów, w jaki gry (zarówno tradycyjne, jak i cyfrowe) oraz ich specyfika wpływają na kształt kultury. Dlatego też warto raz jeszcze podkreślić, że już twórcy klasycznej teorii gier pośród formułowanych tez zawarli też takie, które lokują gry w szerszym kontekście kulturowym. Refleksja prowadzona przez Huizingę i Caillois wykracza wobec tego poza same gry, a obejmuje również – że pozwolę sobie po raz kolejny zacytować komentarz autora książki *Gry i ludzie* na temat *Homo ludens* – „płodnego wpływu, jaki wywiera na kulturę duch ludyczny”[92].

Gry w kontekście kulturowym

Mając w pamięci założenia obu twórców klasycznej teorii gier o kulturotwórczej roli gier i zabaw, warto zastanowić się nad trafnością ich spostrzeżeń w tym zakresie, ale wobec gier cyfrowych. Czy również tego medium dotyczyć mogą te same obserwacje?

Oczywistym jest, że gry wideo nie poprzedzają swoim istnieniem kultury, są bowiem

[92] R. Caillois, *Gry i ludzie…*, s.15.

jednym z jej wytworów, powstałym dopiero w XX wieku naszej ery. Jeśli jednak przejąć, że w jakimś stopniu stanowią one rozwinięcie wcześniejszych fenomenów konkretyzujących wspomniany „duch ludyczny", to ich wpływ na kulturę teoretycznie może być analogiczny do tego, jaki wywierają (bądź wywierały) na nią gry tradycyjne. Zwłaszcza, że gry cyfrowe pasują zasadniczo do opisu szczególnie predestynowanych do wywierania takiegoż wpływu gier, polegających „na współzawodnictwie ujętym w reguły"[93].

Charakterystyka gier komputerowych potwierdza wiele spośród tez wypracowanych w ramach klasycznej teorii gier. Dotyczy to również założeń co do funkcjonowania opisywanych fenomenów w szerszym kontekście kulturowym. Co warto podkreślić, gry wideo stanowić mogą równie dobre, jeśli nawet nie lepsze egzemplifikacje właściwości, o których teoria ta mówi.

Dobrym tego przykładem są spostrzeżenia Rogera Caillois na temat kolektywnego funkcjonowania gier i zabaw. Już wczesne automaty do gier (tak zwane *arcade*) zachęcały do porównywania swoich osiągnięć z innymi za sprawą zaimplementowanych w większości z nich tabel wyników najlepszych graczy. Niektóre z nich umożliwiały również bezpośrednią konfrontację w ramach jednej rozgrywki w trybie dla dwóch użytkowników. Co więcej, były one ulokowane w publicznych lokalach, takich jak salony gier, które stanowiły wspólną przestrzeń do grania, a zarazem pierwsze miejsca spotkań społeczności graczy. Nawet później, w okresie rosnącej popularności konsol do grania przeznaczonych do użytku domowego, ważną częścią doświadczenia użytkownika była opcja gry we dwie lub więcej osób na raz.

Wszystkie opisane powyżej sytuacje potwierdzają słowa Caillois o zabawie, która staje się „czynnikiem nawiązania kontaktu i zbiorowej uciechy"[94], niekiedy – pomimo z grubsza indywidualnego typu oferowanej rozgrywki – przeradzającej się wręcz w formę zawodów. To jednak nie wszystko, albowiem teoretyk ten stwierdza również, co następuje:

> „[Różne] kategorie gier i zabaw: *agon* (na mocy definicji), *alea*, *mimicry*, *ilinx* – zakładają nie samotność, lecz grono osób. Zazwyczaj idzie jednak o krąg niezwykle ograniczony. Wobec tego, że każdy ma kolejno wziąć udział w grze czy zabawie, uprawiając ją zgodnie z własnymi upodobaniami oraz zgodnie z regułami – liczba uczestników nie może rosnąć w nieskończoność. W rozgrywce może wziąć udział tylko ograniczona liczba osób, stowarzyszonych lub niestowarzyszonych. Gra czy zabawa jawi się więc jako zajęcie niewielkich grupek wtajemniczonych *aficionados*, oddających się ulubionej rozrywce przez jakiś czas z dala od innych"[95].

Opis ten doskonale oddaje ograniczenia towarzyszące graniu w salonach gier czy w warunkach domowych w wieku XX i na początku wieku XXI. Interesujące przesunięcia

[93] *Ibidem*, s. 15.
[94] *Ibidem*, s. 45.
[95] *Ibidem*, s. 45.

dokonują się natomiast w tych zakresach w przypadku współczesnych gier wideo, zaopatrzonych w rozbudowane funkcje sieciowe i społecznościowe.

Po pierwsze, już w początkowym okresie istnienia gier umożliwiających wspólną grę przez Internet zaczyna zanikać warunek wspólnej przestrzeni fizycznej, w której dokonuje się kolektywna rozgrywka. Gracze mogą zawiązać się w społeczność wokół danej gry nawet wówczas, kiedy przebywają w oddalonych od siebie miejscach, łącząc się ze wspólnym serwerem i usługami sieciowymi towarzyszącymi owej grze. Po drugie, liczba graczy tworzących taką społeczność może być nieporównywalnie większa, aniżeli zakładał Caillois, osiągając nawet kilkudziesięciu-kilkuset uczestników pojedynczej rozgrywki oraz miliony użytkowników określonej gry w ogóle (często uwzględnianych nawet na wspólnych listach rankingowych). Po trzecie, coraz częściej w grach komputerowych implementuje się systemy osiągnięć, odnotowujących większe lub mniejsze sukcesy graczy za pomocą specjalnych nagród, rejestrowanych na ich indywidualnych kontach w ramach usług sieciowych dedykowanych na przykład użytkownikom określonych platform do grania[96]. Osiągnięcia te możliwe są do zdobycia zarówno w ramach rozgrywek prowadzonych w tytuły przeznaczone dla wielu graczy, jak i w gry jednoosobowe.

Wnikliwa analiza współczesnych gier wideo zaopatrzonych w funkcje sieciowe i społecznościowe pozwoliłaby zapewne wskazać więcej zbieżności z założeniami Caillois na temat integracyjnego charakteru gier, aczkolwiek te już wymienione wydają się najbardziej znaczące. Zamiast tego, proponuję więc przejść do innego znaczącego aspektu, a mianowicie do związku pomiędzy grami a „poważnymi" czynnościami i przedmiotami w kulturze (tudzież kulturach). Otóż gry wideo zdają się pasować do każdej z sytuacji opisywanych przez francuskiego teoretyka – umożliwiają poprzez zabawę (inter)aktywny, mimetyczny wgląd w przeszłą „strukturę serio" na poziomie czynności (w warstwie tematycznej: np. w grach, których akcja nawiązuje do prawdziwych wydarzeń historycznych, w tym konfliktów zbrojnych) lub przedmiotów (w warstwie tematycznej: np. w grach, których świat osadzony jest w realiach historycznych, w tym w takich, które obrazują dawny oręż zbrojny; w warstwie interfejsu: np. w grach, które wykorzystują kontrolery o właściwościach symulacyjnie mimetycznych względem dawnego oręża zbrojnego[97]), tudzież w „strukturę serio" współczesną (np. gry, których akcja toczy się w świecie przedstawionym wzorowanym na realnym świecie współczesnym) lub nawet

[96] Przykładowo, użytkownicy konsol Sony PlayStation 3, Sony PlayStation 4 oraz Sony PlayStation Vita posiadają konta w ramach usługi PlayStation Network, gdzie odnotowywane są między innymi tak zwane Trofea (Trophies), zdobywane za wykonywanie określonych celów w różnych grach przeznaczonych na te platformy. Analogicznie, gracze używający konsol Microsoft Xbox 360 i Microsoft Xbox One (oraz usługi Windows – Live) gromadzą w ramach usługi Gamerscore tak zwane Osiągnięcia (Achievements). Z podobnymi systemami nagród mamy do czynienia również między innymi w przypadku usług takich, jak Steam (Valve), Game Center (Apple iOS) czy Google Play Games (Google Android), jak również kilku innych.

[97] Istnieją gry, wykorzystujące kontrolery haptyczne (o których więcej napiszę w rozdziale 2.), obsługa których imituje w sposób uproszczony np. ruchy mieczem i tarczą.

futurystyczną (analogicznie, w grach antycypujących przyszłość)[98].

Do interesujących wniosków może również doprowadzić refleksja nad zależnościami pomiędzy popularnością poszczególnych gier w określonych kręgach kulturowych. W dobie globalizacji, produkcji gier wideo z myślą o globalnym rynku, a także cyfrowej dystrybucji, ich rozprzestrzenianie przebiega znacznie szybciej niż kiedykolwiek wcześniej. Badanie zainteresowania określonymi tytułami, czy nawet konwencjami lub gatunkami w różnych kulturach lokalnych może więc dostarczyć pewnych informacji na temat tychże kultur. Z jednej strony powstają bowiem gry, które cieszą się uznaniem niemal na całym świecie (a przynajmniej w tych jego rejonach, w których praktyka grania jest powszechna), z drugiej zaś – niektóre gry zyskują szczególne zainteresowanie w wybranych tylko obszarach[99].

Przyjmując za Caillois, że „przejawy kultury są wzorowane na zabawie", oraz że „misterne struktury [gier] tworzą (…) podstawę cywilizacji", a następnie odnosząc te uwagi do gier komputerowych, należy zastanowić się, w jaki sposób te ostatnie wpływają na współczesną kulturę. Zagadnieniom tym poświęcona jest w gruncie rzeczy cała niniejsza rozprawa, szczególnie zaś czwarty jej rozdział, w którym skupię się na wyrazistych przykładach zjawisk kulturowych bazujących na grach i graczach. Już teraz można jednak zaznaczyć, iż ów wpływ różni się pod pewnymi względami od tego, jak tradycyjne gry wpływały na kulturę przed pojawieniem się gier cyfrowych. Innymi słowy, zmiany dokonujące się dziś w kulturze za sprawą gier wideo odbiegają nieco – pomimo pewnych analogii – od tego, co wiadome było twórcom klasycznej teorii gier.

1.3 Współczesne akademickie nurty badań nad grami: groznawstwo, projektowanie gier wideo

Jakkolwiek klasyczna teoria gier daje się zaadaptować do współczesnego badania gier, co wykazałem już w tym rozdziale, to w obliczu powstawania nowych fenomenów growych wykształciła się nowa dziedzina naukowa. Badacze z kręgu *game studies*, bo o tej dziedzinie mowa, posiłkując się uznanymi i znanymi wcześniej metodologiami – zapożyczonymi nie tylko z klasycznej teorii gier – zbudowali eklektyczny zestaw narzędzi badawczych, użyteczny przy konstruowaniu refleksji wokół interesujących ich zjawisk ludycznych. Podobnie jak Huizinga czy Caillois, środowisko to nie poprzestaje jednak wyłącznie na badaniu współczesnych gier. Ich rozważania obejmują bowiem szerokie spektrum tematów, które wiążą się z funkcjonowaniem tychże gier w szerszym kontekście. W zależności od przyjętej perspektywy, poszczególni

[98] Rzecz jasna, gry odwołujące się do „struktury serio" współczesnej lub futurystycznej, mogą opierać owe odwołania na obu wspomnianych w tekście poziomach (zarówno na poziomie czynności, jak i przedmiotów), a także w obu wspomnianych warstwach (tak tematycznej, jak i interfejsowej).
[99] Dobrym tego przykładem jest gatunek zwany *visual novels*, lubiany zwłaszcza w Japonii, skąd się zresztą wywodzi.

reprezentanci *game studies* – a są wśród nich między innymi twórcy gier czy osoby o zapleczu krytycznym – wnoszą do wspólnej refleksji różne spostrzeżenia, które składają się na względnie kompleksową i heterogeniczną dziedzinę.

1.3.1. Przedmiot refleksji groznawstwa i dziedzin pokrewnych

Przy wyznaczaniu zakresu tematów kształtujących kontekst rozważań czołowych przedstawicieli opisywanej dziedziny, warto zwrócić uwagę na określenia stosowane dla jej nazwania. Nazwa „*game studies*", używana powszechnie w dyskursie anglojęzycznym, wskazuje jednoznacznie na gry. Jak zauważa Frans Mäyrä, chodzi przede wszystkim o gry cyfrowe[100].

W języku polskim, głównie za sprawą łódzkiego środowiska akademickiego, na przestrzeni ostatnich lat popularność zyskał termin „groznawstwo", będący niejako synonimem *game studies* w szerokim rozumieniu[101]. Z jednej strony po raz kolejny akcentuje on grocentryczny charakter refleksji, z drugiej zaś – słusznie ewokuje konotacje z dziedzinami takimi, jak filmoznawstwo, literaturoznawstwo, medioznawstwo czy kulturoznawstwo. Skojarzenia z pierwszymi dwiema kategoriami są tyleż zasadne, że – podobnie jak groznawstwo – obie one stawiają w centrum rozważań konkretne media (kolejno film i literaturę), a jednocześnie nie wystrzegają się badawczego spojrzenia na nie w szerszych kontekstach. Z medioznawstwem groznawstwo łączy zaś postrzeganie gier wideo w kategoriach medium oraz/bądź przynależnej do określonego medium odmiany tekstów kultury. Konotacje z kulturoznawstwem, natomiast, akcentują szerokie spojrzenie na kulturowe aspekty funkcjonowania gier, jakże bliskie zarówno wielu groznawcom, jak i ich protoplastom.

Termin „ludologia" (ang. *ludology*), będący połączeniem łacińskiego „*ludus*" (gra i zabawa) oraz greckiego „*logos*" (rozum, myśl), zwłaszcza w polskim dyskursie akademickim używany bywa często naprzemiennie z *game studies* czy groznawstwem. Jeden z badaczy stosujących chętnie tego typu rozumienie, a wręcz postulujący posługiwanie się nazwą ludologia wobec szeroko rozumianego badania gier i powiązanych z nimi zjawisk, to związany z Polskim Towarzystwem Badania Gier teoretyk Augustyn Surdyk[102]. Nie jest to jednak najbardziej fortunne zastosowanie, na co zwracają uwagę między innymi tacy badacze, jak Maria B. Garda[103] oraz Katarzyna Marak

[100] F. Mäyrä, *Op. cit*.
[101] Jedną z pierwszych popularyzatorek stosowania tego terminu w kręgu polskich akademików jest Maria B. Garda. Por.: M. B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016, s. 15.
[102] A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, [w:] „Homo Ludens" 2009, nr 1 (1), s. 223-243.
[103] M. B. Garda, *Op. cit.*, s. 14-15.

i Miłosz Markocki[104].

Oprócz tego właśnie, ogólnego znaczenia, synonimicznego wobec wspomnianych już dwóch sposobów określania opisywanej tu szerokiej dziedziny, termin „ludologia" ma jednak jeszcze jedno, węższe znaczenie. Owo znaczenie sytuuje ludologię w charakterze perspektywy badawczej, podobnie jak np. narratologię. Tę ostatnią rozumieć można wówczas przede wszystkim jako dziedzinę skupioną na wszelkich zjawiskach dotyczących opowiadania, „zestaw teorii narracji niezależnych od medium przedstawiania"[105]. Ludologia zaś utożsamiana jest w tym ujęciu wyłącznie z badaniem gier przez pryzmat struktury i mechaniki, aspektów związanych z „czystą" rozgrywką[106]. Jak słusznie zauważa Gonzalo Frasca, praktyka badawcza samych ludologów dowodzi, iż takie spojrzenie na ludologię jest jednak przejawem radykalizmu, opartego zresztą na błędnym założeniu o jej całkowitym odseparowaniu od rozważań dotyczących opowiadania historii[107]. Narratologia i ludologia, choć skupiają się na innych aspektach oraz dysponują własnymi narzędziami, metodami i metodologiami, nie są więc całkowicie od siebie odseparowane, ani nie stoją ze sobą w sprzeczności.

W niniejszej pracy, jak można wywnioskować z powyższego opisu, posługuję się kategoriami *game studies* oraz groznawstwo w odniesieniu do tych samych zjawisk, czyli wszelkich zagadnień związanych z szeroko pojmowanym badaniem gier komputerowych. Szczególny nacisk kładę zaś na rozmaite kulturowe aspekty funkcjonowania tychże gier, stanowiące istotny obszar refleksji podejmowanej przez teoretyków i badaczy identyfikujących swoją dziedzinę z obiema tymi kategoriami, a także z różnymi perspektywami badawczymi, w tym z narratologią i ludologią. Choć w moim wywodzie nie brakuje bowiem uwag dotyczących samych gier (postrzeganych głównie jako medium lub teksty kultury), zasadniczym przedmiotem rozważań prowadzonych w niniejszej pracy są raczej zjawiska związane z graczami, kulturą gier i kulturą w ogóle.

Co oprócz gier? Konceptualizacje przedmiotu refleksji groznawstwa i dziedzin pokrewnych

Aby uzyskać wgląd w złożoność zakresu tematycznego będącego przedmiotem rozważań groznawców, warto skupić się na zjawiskach stanowiących marginalne jego obszary. W tym celu wystarczy zwrócić uwagę na przynajmniej kilka fenomenów, w otoczeniu których funkcjonują gry. Wskazując wybrane kategorie towarzyszące refleksji groznawczej, odwołujące się jednak

[104] K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016, s. 41-63.
[105] G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli…*, s.78.
[106] *Ibidem*, s. 79, 83.
[107] *Ibidem*, s. 78-89.

do zjawisk grami nie będących acz z nimi spokrewnionych, wyznaczyć można bądź ścisłe granice samego paradygmatu growości, bądź też jego „rozmyte" rubieże, ramy teoretyczne. Dobrym sposobem na ich wyłonienie jest przyjrzenie się kategorialnie problematycznym przypadkom.

Ciekawą egzemplifikacją takiego niejasnego typologicznie bytu jest *Second Life*. Pomimo wątpliwości dotyczących przynależności *SL* do paradygmatu gier wideo, często jest ono do przytaczane właśnie w tym kontekście. Co sami twórcy piszą o swoim dziele? Po odnalezieniu *Second Life* w wyszukiwarce internetowej, pierwsze, co rzuca się w oczy, to opis: „Oficjalna Strona Second Life – Wirtualne Światy, Awatary, Darmowy Chat 3D" (w języku angielskim: *Second Life Official Site – Virtual Worlds, Avatars, Free 3D Chat*). Podobną wymowę, choć z nieco inaczej rozłożonymi akcentami, ma również meta-opis, który głosi: „Oficjalna strona Second Life. Second Life jest darmowym wirtualnym światem 3D, w którym użytkownicy mogą wchodzić w relacje społeczne, łączyć się i tworzyć z wykorzystaniem darmowego czatu głosowego i tekstowego" (*Second Life official website. Second Life is a free 3D virtual world where users can socialize, connect and create using free voice and text chat*). Po wejściu na ową witrynę, na głównej stronie można zaś przeczytać, że jest to „największy wirtualny świat 3D, stworzony w całości przez jego użytkowników"[108]. Położenie akcentu na kolektywny aspekt istnienia *Second Life* i niejako przeniesienie autorstwa na jego użytkowników, podkreśla sposób funkcjonowania treści w ramach tegoż świata. Kwestia twórczości jest również podkreślona w zakładce „About" na wspomnianej stronie, gdzie „artystyczna błogość" (w języku angielskim *Artistic Bliss*) pojawia się w otoczeniu takich haseł, jak „niekończąca się frajda" (*Endless Fun*), „wyrażanie siebie" (*Self-Expression*), „wypełnienie przyjaciółmi" (*Filled with Friends*) czy „eksploracja i odkrywanie" (*Exploring and Discovery*), z założenia oddającymi ideę projektu. Już sama ta eksplikacja twórców zachęca do podjęcia próby zastosowania wobec *Second Life* pewnych konceptualizacji zrodzonych na gruncie kultury cyfrowej.

Po pierwsze, można spojrzeć na nie jak na wirtualny świat. Generowana komputerowo przestrzeń zachęca do imersji, a następnie eksploracji, najlepiej w asyście innych użytkowników. Wypełniona jest ona przedmiotami i zdarzeniami, także stworzonymi przy zastosowaniu technologii informatycznej. Ani parametry owej przestrzeni, ani rzeczone przedmioty czy zdarzenia nie są ograniczone nadrzędnym wymogiem mimetyczności względem znanej nam rzeczywistości realnej[109], w związku z czym – jako składowe świata fikcjonalnego – rządzą się one swoimi prawami. Dzięki wykorzystaniu określonych właściwości zastosowanej technologii,

[108] Oficjalna strona internetowa *Second Life*, http://secondlife.com/ [dostęp: 28.05.2016].

[109] Nie wchodzę tu w rozważania na temat realności wirtualnych światów, to znaczy np. w problematykę ich udziału w kształtowaniu „rozszerzonego" doświadczania życia przez współczesnego człowieka. Mając świadomość umowności tego typu dualistycznego podejścia do rzeczywistości, realnym nazywam tu wszystko to, co dotyczy niefikcjonalnych przejawów rzeczywistości społecznej i fizycznej „off-line", wirtualnym zaś – elementy rzeczywistości odseparowanej od życia codziennego, zapośredniczone medialnie/technologicznie.

czyli komputerów podłączonych do Internetu, dostęp użytkowników do tego świata umożliwia im interakcję z wybranymi jego elementami.

Po drugie, kategorią pasującą do *Second Life* jest cyfrowe – tudzież wirtualne – środowisko. Środowisko należy tu rozumieć zgodnie z logiką dyskursu technologicznego, nie przyrodniczego. W tym sensie, *SL* można byłoby umieścić w tym samym paradygmacie, co dowolny system praktyk kulturowych, polegających na wytwarzaniu, eksploatacji i dystrybucji określonych dóbr. Innymi słowy, propozycja ta polega na potraktowaniu go jako – paradoksalnie – narzędzie i materiał określonych działań, np. artystycznych. Sztuka i kreacja są zresztą szczególnie łatwym do zauważenia przykładem tej perspektywy, nie tylko z uwagi na fakt, że sami twórcy *SL* zwracają na ten aspekt uwagę. *Second Life* jest bowiem chętnie wykorzystywane jako środowisko twórcze, czego przykładem może być dorobek artystyczny Evy i Franco Mattes, pary artystów występujących pod pseudonimem 0100101110101101.org, zajmujących się między innymi reenactmentem performansów artystycznych właśnie w tym środowisku[110].

Po trzecie, można wreszcie spróbować zastosować wobec *Second Life* perspektywę analogiczną do tej, z jaką podchodzi się do gier komputerowych. Już sam opis twórców, mocno podkreślający kolektywny aspekt funkcjonowania *SL*, przywodzi to na myśl uwagi Caillois o społecznym wymiarze gier. Te same uwagi odnieść można jednak do wielu innych obszarów występowania relacji społecznych. Co przybliża więc *Second Life* do gier na tyle, że często przywoływane jest ono w kontekście gier wideo? Najbardziej bodaj wyraźną charakterystyką tegoż świata/środowiska współdzieloną przezeń z grami, jest rodzaj relacji między nim a jego użytkownikiem. Wiele gier wideo daje graczowi kontrolę nad awatarem, którym przemierza on świat gry i uczestniczy w jego wydarzeniach. Możliwości interakcji w ramach tegoż świata ograniczone są zasadami, które wpływają na kształt rzeczywistości fikcjonalnej, zaprojektowanej przez twórców, ale już sam ich przebieg zależy od gracza. Analogicznie, w *Second Life* użytkownicy przejmują kontrolę nad swoimi awatarami, które umieszczone zostają w eksplorowalnej przestrzeni, na którą mają wpływ, choć została ona wstępnie zaprojektowana przez twórców. Biorąc pod uwagę swobodę, z jaką dokonuje się różnych akcji wewnątrz świata *SL*, najbliżej mu do gier określanych mianem sim[111] bądź sandbox[112]. Zasadniczym argumentem

[110] Por.: Zakładka cyklu „re-enactments" na oficjalnej stronie Evy i Franco Mattes, http://0100101110101101.org/reenactments/ [dostęp: 28.05.2016].

[111] Sim (skrót od angielskiego słowa *simulation*) – etykieta quasi-gatunkowa stosowana wobec gier, w których uproszczone modele symulacyjne obejmują bardzo różne aspekty życia. Najbardziej oczywistymi przykładami gier typu „sim" są wyprodukowane przez firmę Maxis gry z cyklu *The Sims*, w których gracz przejmuje opiekę i częściową kontrolę nad postaciami zamieszkującymi domostwo w fikcyjnym mieście, a jego zadaniem jest dbanie o ich dobrobyt, dobre samopoczucie oraz podstawowe czynności życiowe (takie jak jedzenie, sen, higiena itd.).

[112] Sandbox – gry, w których do dyspozycji gracza zostaje oddana przestrzeń, eksploracja której (dokonywana za pośrednictwem kontrolowanego przez gracza awatara) zależy od woli samego gracza i jego wyborów. Od jego woli zależy również decyzja o podejmowaniu (bądź nie podejmowaniu) wyzwań zaimplementowanych w grze jako opcjonalne, jak również o kolejności ich realizacji w ramach ścieżek fabularnych przygotowanych przez twórców.

przemawiającym za wyłączeniem *Second Life* poza zbiór gier jest spostrzeżenie, że w tym przypadku znacznie trudniej jest określić cel użytkowania, warunkujący wygraną lub przegraną, ponieważ nie definiuje go system reguł.

1.3.2. Współczesne nurty badań nad grami

Wszystkie wspomniane powyżej wątpliwości mieszczą się w kręgu zainteresowań badaczy gier, przynajmniej z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze, niejasny status *Second Life* prowokuje do rozważań nad naturą samego medium gier komputerowych, a w konsekwencji również nad definicją tegoż medium. Po drugie, wszystkie wspomniane fenomeny, jako egzemplifikacje kultury cyfrowej, stanowią kontekst, w którym gry wideo funkcjonują. Same te kategorie mogą więc być przydatne w groznawstwie.

Zanim jednak przejdę do kwestii językowych, chciałbym pokrótce przybliżyć wybrane zagadnienia z refleksji podejmowanej przez kilka szczególnie ważnych dla *game studies* postaci. Wybór owych zagadnień podyktowany jest przede wszystkim ich związkiem z głównymi tematami niniejszej rozprawy. W związku z powyższym przytaczam tu przede wszystkim te rozważania poszczególnych myślicieli, które dotyczą graczy, kultury gier oraz związków gier z kulturą w szerszym ujęciu.

Espen Aarseth

Jednym z czołowych przedstawicieli współczesnego groznawstwa niewątpliwie jest Espen Aarseth. Opublikowana w 1997 roku książka tego norweskiego badacza *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*[113] uznawana jest za jedną z najważniejszych pozycji w badaniu fenomenów kultury epoki cyfrowej. Choć punktem wyjścia do jej powstania jest teoria literatury, to trudno przecenić znaczenie tej publikacji dla *game studies*. Niemniejsze znaczenie ma również założone przez Aarsetha w 2001 roku czasopismo naukowe „Game Studies”[114], którego redaktorem naczelnym jest on po dzień dzisiejszy. Gry wideo stanowią zresztą zasadniczą część zainteresowań badawczych tego teoretyka, o czym świadczy dalszy rozwój jego kariery. Biorąc pod uwagę jej przebieg, nie powinno dziwić, że uznawany jest dziś nie tylko za autorytet w dziedzinie badania

[113] E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków/Bydgoszcz 2014.
[114] http://gamestudies.org/

gier cyfrowych, ale wręcz za jednego z „ojców założycieli" tejże dziedziny.

W swoich rozważaniach Aarseth skupia się na różnych aspektach związanych z funkcjonowaniem gier wideo. Począwszy od analizy struktury samych obiektów tego medium, poprzez badanie ich poetyki i specyfiki w zestawieniu z innymi mediami, a skończywszy na meta-refleksji metodologicznej badania gier, norweski teoretyk nakreśla szerokie spektrum perspektyw badawczych dla *game studies*[115].

Z punktu widzenia rozważań podjętych w niniejszej rozprawie, szczególnie interesujące są te spostrzeżenia Aarsetha, które uwidaczniają humanistyczny rys jego refleksji, a zwłaszcza uwagi dotyczące graczy oraz gier postrzeganych jako teksty kultury. Perspektywa ta daje się zresztą zauważyć w większości jego tekstów.

„Gry są kulturowo najbogatszym i najbardziej złożonym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał" – słowa te, rozpoczynające artykuł *A Multi-Dimensional Typology of Games*[116] napisany przez Espena Aarsetha wraz z Solveig Marie Smedstad oraz Lise Sunnanå, świadczą o ogromnym entuzjazmie oraz uznaniu ze strony autorów dla medium gier cyfrowych. Przede wszystkim jednak, uderza w nich pewność, z jaką gry umieszczone zostają w kontekście kulturowym, a nawet w ścisłym centrum paradygmatu kultury, jako narzędzia ludzkiej ekspresji. Za uzupełnienie tej mocnej tezy niech posłużą spostrzeżenia Aarsetha, będące pokłosiem jego wystąpienia na konferencji DAC 2003 w Melbourne:

> „Studia nad estetyką gier są zjawiskiem bardzo młodym, liczącym niespełna dwie dekady. Inaczej niż w wypadku mających znacznie dłuższą tradycję badań nad grami prowadzonych przez matematyków czy socjologów, gry jako przedmiot studiów humanistycznych zaistniały dopiero odkąd popularność zyskały gry wideo i gry komputerowe. Tak długi brak zainteresowania może wydawać się zaskakujący, ale tylko jeśli mylnie postrzegamy tradycyjne gry i gry komputerowe jako zjawiska o podobnej naturze. Możemy ten brak zainteresowania wyjaśnić zauważając, że gry są zwykle postrzegane jak coś trywialnego i pospolitego przez elity teoretyczne i estetyczne, kultywujące analizę artystycznych obiektów medialnych: literatury, sztuk wizualnych, teatru, muzyki itd. […]
>
> [Gry] komputerowe, w odróżnieniu od tradycyjnych gier czy sportów, zawierają nieefemeryczną zawartość artystyczną (zapisane słowa, dźwięki i obrazy). Za ich sprawą gry wideo sytuują się znacznie bliżej idealnego obiektu humanistyki – dzieła sztuki. Tym samym w odróżnieniu od wcześniejszych zjawisk stają się widoczne dla obserwatora estetycznego i możliwe do uznania za tekst"[117].

[115] Por.: E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier…*, s. 13-36.
[116] E. Aarseth, S. M. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, DiGRA. Digital Games Research Association, 2003, s. 48, https://web.archive.org/web/20120310210449/http://www.digra.org/dl/db/05163.52481 [dostęp: 01.06.2016].
[117] E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier…*, s. 13.

W powyższym cytacie pojawia się kilka istotnych tez, spośród których te najważniejsze, moim zdaniem, dotyczą kolejno: znaczenia popularności gier komputerowych dla narodzin humanistycznej refleksji nad grami; odmienności gier komputerowych względem gier tradycyjnych; estetycznego i tekstualnego charakteru gier komputerowych. Również (pojawiające się tu w szczątkowym wymiarze) sformułowania sygnalizujące znaczenie kontekstu artystycznego jako znaczącego dla refleksji prowadzonej wokół gier wydają się warte podkreślenia już teraz, choć więcej uwagi poświęcę im dopiero w czwartym rozdziale.

W swoich dociekaniach metodologicznych z wczesnego okresu *game studies*, Aarseth zwraca uwagę także na „ogromny sukces ekonomiczny i kulturowy gier komputerowych, [który] nastręcza jednak pewnych trudności prowadzącym obserwacje estetyczne – zwłaszcza jeśli […] są oni przygotowani do analizy tekstualnej/wizualnej”[118]. Owym problemem jest jego zdaniem analizowanie gier „za pomocą narzędzi, które akurat znajdują się pod ręką, jak teoria filmu czy, zapoczątkowana jeszcze przez Arystotelesa, narratologia”[119]. Ta właśnie obserwacja staje się dlań punktem wyjścia do – słusznego skądinąd – postulatu o wypracowanie swoistych metod, teorii i metodologii badania gier, a także do własnych prób w tym zakresie.

Jakkolwiek Aarseth określa postrzeganie gier komputerowych i tradycyjnych jako zjawisk o podobnej naturze mianem „mylnego postrzegania”, to warto przypomnieć, iż pewne znaczące pokrewieństwa pomiędzy tymi fenomenami w istocie występują, czego dowiodłem już we wcześniejszej części niniejszego rozdziału. Analogicznie, choć podzielam stanowisko norweskiego badacza i wielu jego następców, by wypracowywać nowe narzędzia teoretyczne specyficzne dla gier wideo jako fenomenów odmiennych od zjawisk wcześniejszych, to jednak jestem zwolennikiem adaptowania narzędzi wypracowanych na polu refleksji zrodzonej wokół innych dziedzin do groznawstwa. Sam zresztą Aarseth – podobnie jak wielu innych badaczy – ma świadomość interdyscyplinarnego charakteru *game studies*[120], uzasadniającego posługiwanie się osiągnięciami różnych dyscyplin naukowych w badaniu gier.

Do interesujących wniosków może także doprowadzić zwrócenie uwagi na rolę, jaką w refleksji Aarsetha zajmują gracze. Po pierwsze, przy kreśleniu ram tematycznych towarzyszących postulatom wyodrębnienia metodologii groznawstwa, przywołuje on również konieczność skupienia się na osobach grających. W tym kontekście norweski badacz przytacza szereg kategorii funkcjonujących w dyskursie groznawczym, służących nazwaniu i opisowi poszczególnych postaw, które gracz może reprezentować podczas rozgrywki. W jego rozważaniach pojawiają się np. takie pojęcia, jak nowicjusz (*newbie*), gracz okazjonalny (*casual*), gracz zapalony

[118] *Ibidem*, s. 14.
[119] *Ibidem*, s. 14.
[120] *Ibidem*, s. 15-18.

(*hardcore*), poszukiwacz towarzystwa (*socializer*), zabójca (*killer*), wyczynowiec (*achiever*) czy odkrywca (*explorer*)[121]. Wszystkie te kategorie, wraz z szeregiem innych, stosowanych w różnych modelach klasyfikacji graczy, przybliżę dokładniej w kolejnym rozdziale.

Po drugie, Espen Aarseth jest współautorem wielowymiarowej typologii gier, w której kwestie związane z liczbą graczy uczestniczących w rozgrywce oraz relacjami zachodzącymi pomiędzy nimi stanowią jedno z kluczowych kryteriów podziału. Typologia ta uwzględnia więc między innymi gry dla jednego gracza (*singleplayer*), dwóch graczy (*twoplayer*), wielu graczy (*multiplayer*), pojedynczej drużyny (*singleteam*), dwóch drużyn (*twoteam*) i wielu drużyn (*multiteam*)[122]. Już sam *design* gier reprezentujących każdy z tych typów zależny jest od docelowego układu sił przewidzianego przez system gry, warunkowanego przez liczbę graczy i rodzaj zależności pomiędzy nimi. Przy badaniu poszczególnych tytułów należy więc uwzględniać również to kryterium, ponieważ ma ono znaczenie dla ostatecznego charakteru gry wespół z pozostałymi czterema kluczowymi kryteriami (jej zasadami, konstrukcją przestrzeni, uporządkowaniem czasowym rozgrywki oraz możliwościami kontroli), a także ze skorelowanymi z nimi cechami-subkategoriami[123].

Poza rozważaniami na temat silnego zakorzenienia gier wideo w kulturze oraz zaakcentowaniem roli figury gracza w ich badaniu, założyciel „Game Studies" wprowadził do dyskursu groznawczego jeszcze wiele istotnych spostrzeżeń i pomysłów. Wypracowane przez niego modele teoretyczne na stałe weszły do kanonu wiedzy groznawców, a zainicjowane przezeń wątki rozważań stały się podstawą dla pracy licznych kontynuatorów refleksji w tej dziedzinie. Choć niewątpliwie są to interesujące zagadnienia, którym warto poświęcić więcej uwagi przy badaniu gier, nie to jest przedmiotem dociekań podjętych przeze mnie w niniejszej rozprawie. Jako że skupiam się na kulturowych aspektach funkcjonowania gier i – przede wszystkim – graczy we współczesnym świecie, to zamiast przybliżać całość wywodu tegoż myśliciela, zachęcam do zapoznania się z pozostałymi obszarami jego rozważań, niezwiązanymi bezpośrednio z tematem niniejszej rozprawy, we własnym zakresie.

Jesper Juul

Kolejnym teoretykiem uznawanym za postać wybitnie zasłużoną dla groznawstwa jest pochodzący z Danii Jesper Juul. Zarówno jego dysertacja doktorska *Half-Real: Video Games*

[121] Por. np. *Ibidem*, s. 21-32.
[122] E. Aarseth, S. M. Smedstad, L. Sunnanå, *Op. cit.*, s. 51.
[123] Por.: *Ibidem*, s. 48-53.

between real Rules and Fictional Worlds[124], jak i kolejne książki oraz liczne inne publikacje autorstwa Juula, trwale zapisały się w historii refleksji prowadzonej wokół gier wideo. Teoretyk prowadzi również blog o wiele mówiącej nazwie The Ludologist[125], na którym zamieszcza wpisy o wybranych publikacjach z zakresu *game studies*, o wydarzeniach związanych z grami oraz o innych zjawiskach przynależnych do szeroko rozumianej kultury gier. Publikuje na nim również swoje przemyślenia na tematy dotyczące przede wszystkim rzeczonego medium, jego użytkowników i znaczenia tychże we współczesnej kulturze.

Z punktu widzenia rozważań na temat kulturowych aspektów funkcjonowania gier, wśród szczególnie interesujących pozycji w dorobku tego badacza można z pewnością wskazać *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*[126], w której zwraca on uwagę na okoliczności i konsekwencje rosnącej popularności gier nieangażujących, a zarazem wzrastającego znaczenia graczy niezaangażowanych[127] w kulturze graczy. Akcentuje w niej znaczący rozrost grupy użytkowników gier, jej dywersyfikację pod względem cech statystycznych, takich jak wiek czy płeć, a także na liczne zmiany w kwestii oczekiwań tak zróżnicowanej społeczności graczy wobec gier. Juul wyraźnie podkreśla, że wszystkie te przesunięcia wpływają na branżę w skali, która pozwala wręcz mówić o tytułowej rewolucji. Zagadnieniom tym poświęcony będzie stosowny fragment drugiego rozdziału niniejszej rozprawy, w którym zajmę się typami graczy według kilku ważnych typologii.

Podobnie jak Espen Aarseth, również Jesper Juul sporo uwagi poświęca graczom, których znaczenie dostrzega także na poziomie poszukiwań definicyjnych samego fenomenu gier, w tym także gier komputerowych zestawianych z grami nieelektronicznymi[128]. Jak sam stwierdza, „dobra definicja gry powinna opisywać trzy kwestie: 1) Typy systemów ustanawianych przez reguły gry (gra). 2) Relację pomiędzy grą i graczem (gracz). 3) Relację pomiędzy graniem w grę i resztą świata (świat)”[129]. Wśród trzech kluczowych „poziomów” definicji, jeden skupia się więc na graczu. Próbując skonstruować swoją definicję gry, Juul przywołuje wybrane wcześniejsze definicje, począwszy od cytowanych już w niniejszej pracy autorów klasycznej teorii gier, skończywszy na badaczach zajmujących się grami wideo. Dokonując ich porównania, odnajduje szereg wspólnych i różnicujących je składników, po czym w wyniku selekcji i analizy wyodrębnia kilka najważniejszych komponentów definicyjnych, które rozpatruje następnie w kontekście tych

[124] J. Juul, *Half-Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.
[125] The Ludologist, http://www.jesperjuul.net/ludologist/ [dostęp: 15.06.2016].
[126] J. Juul, A *Casual Revolution…*
[127] Polskie kategorie „gier nieangażujących” oraz „graczy niezaangażowanych” podaję za: P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore/casual*, [w:] „Homo Ludens”, nr 1(7)/2015, s. 89-109.
[128] Por. J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. M. Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli…*, s. 37-62.
[129] *Ibidem*, s. 38.

trzech zaproponowanych przez siebie „poziomów": gra, gracz, świat[130].

W ujęciu Juula, znaczenie relacji gracza z grą daje się szczególnie dobrze zauważyć przy rozpatrywaniu celów jako jednego z esencjonalnych aspektów dla funkcjonowania gry. Zgodnie z jego propozycją, koncepcję celów należy podzielić na trzy składowe: „1) Waloryzację możliwych wyników: niektóre są przedstawiane jako pozytywne, niektóre jako negatywne. 2) Wysiłek gracza: jako gracz musisz coś robić. 3) Przywiązanie gracza do aspektu wyniku: jako gracz przyjmujesz, że będziesz się cieszyć, jeśli wygrasz grę i smucić, jeśli przegrasz"[131]. Niektórym zagadnieniom przynależnym do tej problematyki poświęcił Juul swoją trzecią książkę, zatytułowaną *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*[132]. Snuje w niej rozważania na różne tematy dotyczące bezpośrednio graczy, zastanawiając się na przykład, co motywuje ludzi do grania pomimo negatywnych emocji towarzyszących nieodłącznie wiążącemu się z tą praktyką doświadczeniu porażki.

Gonzalo Frasca i Ian Bogost

Stworzona przez Iana Bogosta i Gonzalo Frascę, działająca w latach 2003-2009 strona internetowa Water Cooler Games była – zgodnie z opisem Bogosta – pierwszym i głównym forum dla „gier komputerowych z misją"[133]. Służyła ona promowaniu idei wykorzystania gier poza sektorem rozrywkowym, np. w reklamie, polityce, edukacji i innych obszarach codziennej aktywności. Przez pierwsze trzy lata, obaj twórcy wspólnie zarządzali stroną, która służyła im zarazem jako blog badawczy. W latach 2006-2009 opiekę nad witryną przejął sam Bogost, którego zainteresowania perswazyjnym charakterem gier zaowocowały dalszymi pracami badawczymi na ten oraz pokrewne tematy, prowadzonymi na Georgia Tech. W czasie funkcjonowania Water Cooler Games obaj badacze zajmowali się również tworzeniem gier, co nie pozostało bez wpływu na ich rozważania natury teoretycznej. Ian Bogost stworzył wespół z Gerardem LaFondem studio produkujące gry, nazwane Persuasive Games[134]. Gonzalo Frasca, natomiast, tworzył gry w urugwajskim studio Powerful Robot Games[135]. Choć ścieżki kariery obu naukowców w kolejnych latach się rozdzieliły i zgłębiali nieco inne obszary groznawczej refleksji, ich współpraca i podobne doświadczenia odcisnęły się wyraźnie na zainteresowaniach badawczych

[130] *Ibidem*, s. 39-52.
[131] *Ibidem*, s. 43.
[132] J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Bydgoszcz 2016.
[133] Water Cooler Games. Videogames with an Agenda – website archive; strona internetowa Iana Bogosta, http://bogost.com/games/water_cooler_games_2/ [dostęp: 15.06.2016].
[134] Persuasive Games: The game studio I co-founded. We make games about social and political issues; strona internetowa Iana Bogosta, http://bogost.com/games/persuasive_games_1/ [dostęp: 15.06.2016].
[135] Ludology.org, http://www.ludology.org/about_gonzalo_frasca.html [dostęp: 15.06.2016].

każdego z nich.

Wśród najważniejszych owoców rozważań prowadzonych przez Iana Bogosta wskazać należy przede wszystkim ideę retoryki proceduralnej, zaprezentowaną w książce *Persuasive Games*[136] oraz koncepcję operacji jednostkowych, wyłożoną w książce *Unit Operations*[137]. Podejście badacza – ugruntowane na źródłach filozoficznych, krytycznoliterackich, informatycznych i związanych z projektowaniem gier – stanowi połączenie postulatów ludologów i narratywistów, lokując gry wideo pomiędzy światem nauk informatycznych i światem kultury[138]. Jego spostrzeżenia korespondują więc z tezami, które przedstawię zwłaszcza w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy, gdzie podejmę się opisu złożonych relacji pomiędzy grami a innymi tekstami kultury. Z refleksji Bogosta wyłania się bowiem bliska mi perspektywa na gry wideo jako pełnoprawne medium ekspresyjne[139], które pomimo ewidentnych różnic związanych przede wszystkim z interaktywnością, lokuje się w tym samym pejzażu medialnym, w którym funkcjonują literatura czy kino. Owe różnice zaś przyczyniają się do unikatowej, odmiennej w zestawieniu z mediami uporządkowanymi linearnie retoryki, opartej nie tyle na samym przekazie (reprezentacji), ale też na interakcjach ściśle związanych z regułami. Akceptacja tychże reguł – stanowiących uproszczony model reguł rządzących światem – leży w gestii gracza, który godzi się w ten sposób na wykreowaną w grze wizję świata, a swoimi akcjami wypełnia tak zwaną lukę symulacyjną (*simulation gap*). Zwięźle referuje to założenie Marcin Petrowicz:

> „[Model] symulacyjny w grze jest niekompletny, dopóki ktoś nie zaakceptuje zaprojektowanych reguł i nie wypełni symulacji działaniem. Działanie to, które musi podjąć gracz, Bogost nazywa w retoryce proceduralnej symulacyjną luką (ang. *simulation gap*). Jest to presupozycja, którą gracz musi zaakceptować, by móc uczestniczyć w grze. Przykładowo, w Super Mario Bros [Nintendo, 1985] by zaangażować się w grę, musimy zgodzić się z faktem, że celem małego, włoskiego hydraulika imieniem Mario jest uratowanie księżniczki Peach poprzez przemierzanie wrogich krain i pokonanie złego demona Bowsera. Jest to jeden z najważniejszych chwytów perswazyjnych w tego typu retoryce. Interpretacja presupozycji w grach jest niezwykle ważna ze względu na rolę, jaką odgrywa gracz w tekście — rolę aktywną. Użytkownik nie tylko akceptuje ideologię potrzebną do wypełnienia symulacyjnej luki, ale wręcz wprowadza ją w czyn poprzez swoje działanie”[140].

O ile jednak Petrowicz postrzega interakcję gracza jako przeszkodę w działaniu retoryki proceduralnej, o tyle w moim odczuciu obecność gracza i jego decyzyjność stanowią o potencjalnej

[136] I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.
[137] I. Bogost, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, Cambridge 2006.
[138] Por.: M. Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, [w:] „Replay. The Polish Journal of Game Studies” nr 1/2014, s. 83.
[139] *Ibidem*, s. 86.
[140] *Ibidem*, s. 88.

sile tego typu retoryki poprzez kreowanie poczucia współodpowiedzialności za przebieg historii (konfigurację segmentów narracyjnych). Niewątpliwie jednak to właśnie osoba gracza i jego nieprzewidywalne reakcje na „zaproszenie" do wypełnienia symulacyjnej luki poprzez akceptację reguł i podjęcie działania warunkującego przebieg gry okazują się w wykładni Bogosta znamienne. W perspektywie rozważań podejmowanych przeze mnie w niniejszej pracy, idea retoryki proceduralnej okaże się istotna przy opisywaniu między innymi edukacyjnych oraz marketingowych zastosowań gier wideo.

Jane McGonigal

Jakkolwiek na kolejnych stronach powoływał będę się na większą liczbę badaczy podejmujących się w swoich naukowych pracach zagadnień związanych z grami komputerowymi oraz (przede wszystkim) ich użytkownikami, w tym miejscu chciałbym wspomnieć jeszcze tylko o jednej osobie. Jane McGonigal, bo o niej mowa, zyskała sobie nawet opinię „najbardziej medialnej" postaci *game studies*[141]. W mojej opinii, jednak, miejsce wśród autorów szczególnie zasłużonych dla badania gier należy jej się przede wszystkim z powodu ogromnego wkładu w popularyzację zjawiska, jakim jest grywalizacja. Autorka bestsellerowych książek *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*[142] oraz *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*[143] nie tylko doskonale rozumie sedno „growości" gier (w tym gier wideo), ale też w prostych słowach potrafi nauczyć, jak ową „growość" można „aplikować" do rozmaitych aspektów życia, włącznie z edukacją, leczeniem i rekonwalescencją. Tym samym, stała się istotną kreatorką światowego dyskursu groznawczego, zwłaszcza w polu semantycznym terminu *gamification*. Nic dziwnego, że bywa także nazywana aktualną twarzą tego właśnie zjawiska[144].

Oczywiście temat grywalizacji stanowi istotną część moich rozważań w czwartym rozdziale niniejszej pracy, ale nie jest to jedyny kontekst, w którym dorobek teoretyczny McGonigal okazuje się przydatny dla mojego wywodu. Ta amerykańska projektantka gier oraz groznawczyni sporo uwagi poświęca w swoich badaniach graczom – przygląda się społecznym relacjom pomiędzy nimi oraz z ich udziałem, a także akcentuje ogromne możliwości wynikające z kolektywnej inteligencji

[141] P. Sterczewski, *Akademia: Światy z pikseli*, „Jawne Sny", 5.10.2011, http://jawnesny.pl/2011/10/akademia-swiaty-z-pikseli/ [dostęp: 04.06.2017].
[142] J. McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Nowy Jork 2011. Strona internetowa książki: http://realityisbroken.org/ [dostęp: 04.06.2017].
[143] J. McGonigal, *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Warszawa 2017.
[144] O. Burkeman, *SXSW 2011: The internet is over*, „The Guardian", 15.03.2011, https://www.theguardian.com/technology/2011/mar/15/sxsw-2011-internet-online?cat=technology&type=article [dostęp: 04.06.2017].

graczy nastawionych na wspólny cel[145]. Warto podkreślić, że w centrum jej zainteresowań zawodowych i akademickich znajdują się przede wszystkim gry typu ARG[146] zwanych przez nią często mianem *pervasive games*. Zagadnieniom tym poświęcę więcej uwagi w trzecim rozdziale niniejszej pracy. W swojej refleksji podejmuje ona również liczne wątki związane z klasycznie pojmowanymi grami wideo, ich aplikacją w różnych dziedzinach życia, w tym w edukacji, rozwiązywaniu problemów itd.

[145] J. McGonigal, *„To nie jest gra" – estetyka immersywna i kolektywne granie*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli*…, s. 430-456.

[146] ARG (akronim od angielskiego *Alternate Reality Games*) – specyficzny rodzaj gier wykorzystujących fizyczny świat, w którym żyjemy oraz obecne w nim media jako przestrzeń reprezentacji wyimaginowanej rzeczywistości alternatywnej. Tekstualny charakter poszczególnych ich komponentów prezentowanych w poszczególnych mediach nie wyznacza całości obszaru, na którym zaistnieć może użytkowanie gry. Zamiast tego, komponenty te stanowią raczej rodzaj wytycznych dotyczących przebiegu praktyki uczestniczenia, wskazówek dla uczestników, cząstek narracyjnych.

1.4 Wyłonienie i kształtowanie się języka stosowanego w mówieniu o grach

Gry wideo, jako nowe medium, od początku swojego istnienia spotykały się z zainteresowaniem nie tylko ze strony graczy, ale także szeroko rozumianej opinii publicznej. Z uwagi na historyczne związki z instytucjami badawczymi, praktycznie od zawsze stanowiły one przedmiot dyskusji środowisk akademickich, choć początkowo byli to głównie przedstawiciele nauk informatycznych. Na rozwój i kształt dyskursów skupionych wokół gier, żargonu graczy oraz – w konsekwencji – wyłonienia się złożonego, acz ewoluującego wciąż języka stosowanego w mówieniu o grach miało natomiast wpływ znacznie więcej zainteresowanych nimi grup. Z jednej strony kreowali go sami gracze, z drugiej wspomniani akademicy, z trzeciej twórcy gier, z czwartej prasa… Wraz z rosnącą popularnością gier wideo wykształciło się wiele specjalistycznych odmian tego języka, a zainteresowanie kolejnych grup społecznych tym medium przyczyniało się do rosnącej wciąż heterogeniczności środowiska jego użytkowników oraz komentatorów.

Dziś, teoretycznie, można mówić o dziesiątkach różnych dyskursów stosowanych względem fenomenu gier komputerowych. Z innej perspektywy – oraz w inny sposób – myślą i mówią o grach przedstawiciele nauk humanistycznych, z innej zaś informatycy; inaczej formułują swoje wypowiedzi gracze, inaczej twórcy gier; innych zwrotów używają wobec tego medium dziennikarze „branżowi", innych publicyści nie związani z branżą. Do tego dochodzą krytycy, instytucje kulturowe, artyści, socjologowie, prawnicy, duchowni oraz wiele innych grup zawodowych i społecznych, które z różnych powodów czują się zainteresowane grami wideo i/lub zobligowane do jakiegoś ustosunkowania się do nich jako istotnego zjawiska współczesnej kultury.

Warto jednak podkreślić, że – jakkolwiek dyscyplina językowa jest wskazana zwłaszcza w konstruowaniu wywodów naukowych w odniesieniu do gier – nieodzowną częścią kultury gier są ciągłe fluktuacje pomiędzy różnymi żargonami wokół nich narosłymi.

Dobrą egzemplifikację takich wzajemnych zależności stanowić może kariera terminu „immersja" w odniesieniu do gier. Problemy towarzyszące próbom definicyjnym immersji (tudzież imersji) w wyczerpujący sposób omówiła Katarzyna Prajzner, między innymi w książce *Tekst jako świat i gra*[147]. Spośród dwóch wymienionych przez badaczkę zasadniczych sposobów rozumienia omawianego zjawiska, czyli grupy definicji objaśniających je jako „zanurzenie zmysłowe" oraz grupy tłumaczącej immersję jako „zanurzenie psychologiczne"[148], wobec tekstów kultury zdecydowanie częściej stosuje się tę drugą perspektywę. Nie ma bowiem znaczenia, czy medium

[147] K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
[148] *Ibidem*, s. 22.

danego tekstu kultury operuje językiem wizualnym, czy na przykład tekstowym[149]. Wprawdzie postrzeganie immersji w sensie „zanurzenia zmysłowego" jest aktualnie modnym tematem w kontekście rozwoju technologii VR, ale w dyskursach – również okołogrowych – utrwaliło się jednak „psychologiczne" rozumienie tegoż terminu[150]. Nie bez powodu użyłem liczby mnogiej w stosunku do „dyskursów", ponieważ kategoria immersji, choć przez dłuższy czas funkcjonowała głównie wśród akademików oraz w marketingowym żargonie[151] (tu częściej w postaci określenia „immersyjny"), z czasem przedostała się również do słownika growych dziennikarzy i publicystów, a także graczy.

Z podobnymi migracjami mamy do czynienia w przypadku wielu innych terminów opisujących gry, różne aspekty doświadczenia grania i ogólnie kulturę gier. Analogicznie, jak w każdej innej dziedzinie, również w języku graczy zaobserwować można ciągłą ewolucję, obejmującą „wymieranie" pewnych słów (takich jak „miodność"), zapożyczenia/rekontekstualizacje semantyczne (jak zaczerpnięta z filmu [wirtualna] „kamera") czy neologizmy (pokroju etykiet gatunkowych typu „roguelike"). Ostatecznie, obecność danego terminu w obiegu użytkowników języka – w tym również w słownictwie graczy – weryfikowana jest poprzez częstotliwość stosowania w uzusie.

[149] *Ibidem*, s. 23.
[150] *Ibidem*, s. 17-25.
[151] M. Falkowska, *Ludo ergo sum – Trudne (?) słowo „immersja"*, „GRYOnline.pl", 02.06.2007, www.gry-online.pl/S013.asp?ID=34043 [dostęp: 04.06.2017].

ROZDZIAŁ 2
Praktyka grania i kompetencje gracza

2.1. Dyspozytyw, interfejs, platforma

Każdemu medium towarzyszy określony zestaw praktyk kulturowych związanych między innymi (a w kontekście rozważań podejmowanych przeze mnie w tym rozdziale – przede wszystkim) z jego użytkowaniem. Na poziomie ludzkiego doświadczania zmienia się bardzo wiele w zależności od tego, czy mamy do czynienia z lekturą książki, oglądaniem filmu, graniem w grę komputerową czy obcowaniem z dowolnym innym typem tekstu kultury. Zmiany te dotyczą choćby odmiennych kodów stosowanych w poszczególnych mediach (oraz kompetencji potrzebnych do ich przyswajania i dekodowania) czy rozmaitych specyficznych dla nich aspektów technologiczno-estetycznych, a nawet technologiczno-kulturowych, takich jak interfejs czy dyspozytyw. Zwłaszcza w kontekście interakcji (a także nakreślania różnic pomiędzy tekstami dynamicznymi a statycznymi, tudzież interaktywnymi a nieinteraktywnymi) obie te kategorie okazują się szczególnie przydatne i istotne.

2.1.1. Dyspozytyw – ujęcia teoretyczne

Kategorię dyspozytywu wywodzę z refleksji wyrosłej na gruncie teorii kina, tudzież szeroko rozumianego filmoznawstwa, gdzie zestawiane jest ono często z aparatem podstawowym. Różni badacze i teoretycy różnie określają sens pojęcia dyspozytywu, ale – zwłaszcza, gdy skupimy się na perspektywie medialno-kulturowej – stosunkowo łatwo odnaleźć w poszczególnych jego zastosowaniach części wspólne znaczeniowo.

Przykładowo, Bogusław Skowronek postrzega dyspozytywy jako związane z konkretnymi mediami „formy użytkowania i semiotycznej partycypacji”[152], stanowiące wraz z tymi mediami ważne konteksty dla tzw. medialnego habitusu jednostki, warunkującego jej relacje

[152] B. Skowronek, *Medioznawstwo i lingwistyka transdyscyplinarne*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempnej-Pieniążek (red.), *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*, Warszawa 2014, http://www.ispan.pl/film-i-media-przeszlosc-i-przyszlosc.andrzej-gwozdz-magdalena-kempnapieniazpdf.pdf [dostęp: 13.12.2016].

ze społeczeństwem[153]. Andrzej Gwóźdź, omawiając historię kina, wspomina o „maszynie filmowej", będącej czymś więcej aniżeli „kamerą, filmem, projektorem [czy] kombinacją przyrządów, aparatów, technik", lecz „dyspozytywem spajającym ze sobą różne układy: technologiczne, ekonomiczne, ideologiczne"[154]. W innym miejscu pisze nawet o „rewolucjach dyspozytywowych" w odniesieniu między innymi do zmian doświadczenia odbiorczego obrazów filmowych w zależności od tego, czy oglądane są one w kinie, czy w telewizji lub na wideo (choć nie ogranicza się wyłącznie do tych platform medialnych)[155]. Karina Banaszkiewicz, z kolei, nie podaje wprawdzie wprost definicji dyspozytywu, ale posługując się tym terminem przy antropologicznym opisie procesów użytkowania medium, wspomina o dwóch typach dyspozytywów: komunikacyjnym oraz rządzącym percepcją[156].

W kontekście zagadnień podejmowanych przeze mnie podczas formułowania niniejszego wywodu, szczególnie przydatne wydają się natomiast ujęcia tematu obecne (niekiedy marginalnie) w tekstach takich badaczy, jak Ryszard W. Kluszczyński czy Bartosz Zając, według których dyspozytyw obejmuje – kolejno: „mechanizmy, procesy (zarówno techniczne, jak i psychiczne), ich aranżacje oraz konteksty składające się wspólnie na sytuację projekcji, percepcji i recepcji filmu"[157], tudzież „triadę złożoną z technologii, tekstu (formy filmowej z właściwym jej sposobem adresowania widza) i szeregu czynników składających się na sytuację odbiorczą (*spectatorship*)"[158]. Obydwa te cytaty cechuje analityczny esencjonalizm, czyniący z nich ciekawe i zwięzłe propozycje definicyjne. Pomimo pewnych różnic (akcentowanie częściowo innych właściwości, czy też może raczej aspektów dyspozytywu), łatwo odnaleźć w nich elementy wspólne. Przede wszystkim pozwalają one dostrzec, iż dyspozytyw, jakkolwiek silnie związany z technologią, nie sprowadza się jednak wyłącznie do materialnej bądź strukturalnej postaci tekstu lub artefaktu kultury, ani do narzędzi służących do jego odbioru, lecz obejmuje również szersze spektrum uwarunkowań (technicznych, komunikacyjnych, psychicznych; można przyjąć –

[153] Jako źródło tej terminologii Skowronek wskazuje socjologię Pierre'a Bourdieu, zwłaszcza obecne w niej pojęcie habitusu.

[154] A. Gwóźdź, *Media – teatr/spektakl*, [w:] „Przestrzenie. Teorii" 3/4, Poznań 2004, s. 178.

[155] A. Gwóźdź, *Widz w tele-kinie*, [w:] „Kultura współczesna. O współczesnym widzu filmowym", nr 2/1994, s. 73-83.

[156] Autorka zauważa: „Antropologia koncentruje swą uwagę na matrycach przekaźników i na możliwościach wyjścia poza owe matryce, w pole uniwersum, którego zawartość podlega aktualizacji. Doświadczenie jest wymiarowane przez matrycę medialną i przez matrycę kultury. Przejście od jednej ku drugiej wymaga gestu mimetycznego i skupia uwagę na sytuacji doświadczania. W tym kontekście sytuacja komunikacyjna oznacza wąski aspekt wymiany. W istocie chodzi o dyspozytywy: komunikacyjny i rządzący percepcją. Wskazują one zachowania, jakie użytkownik musi podjąć, by móc widzieć czy słyszeć obrazy i na warunki, jakie musi spełnić, by móc czytać obrazy lub uczestniczyć w zdarzeniach zorganizowanych wedle porządków ekspresji przekaźnika". Por.: K. Banaszkiewicz, *O potrzebie antropologizowania. Metoda i praktyka w badaniach nad audiowizualnością*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempnej-Pieniążek (red.), *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*, Warszawa 2014, http://www.ispan.pl/film-i-media-przeszlosc-i-przyszlosc.andrzej-gwozdz-magdalena-kempnapieniazpdf.pdf [dostęp: 13.12.2016]

[157] R. W. Kluszczyński, *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski (red.), *Widok. WRO Media Art Reader 1. Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu*, Wrocław 2009, s.37.

[158] B. Zając, *Esej audiowizualny – w stronę historii*, [w:] R. W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka (red.), *Paradygmaty kina współczesnego*, Łódź 2015, s. 105.

okolicznościowych, tudzież kontekstualnych) kształtujących sytuację odbiorczą.

Kluszczyński wyraźnie odróżnia tutaj dyspozytyw od wspomnianego już aparatu podstawowego, rozumianego jako „ogół urządzeń, technik i operacji wytwarzających film i ustanawiających jego podmiot oraz, w rozszerzonym ujęciu, także sieć powiązanych z nimi kontekstów: społecznych, kulturowych, ideologicznych, ekonomicznych etc."[159]. Wspólnie zaś, aparat oraz dyspozytyw składają się z jednej strony na tzw. aparaturę, z drugiej na instytucję kina[160]. Co ciekawe, rozróżniając pojęcia kina i filmu, badacz ów zauważa, iż odniesieniem dla tego drugiego pozostaje sfera tekstualno-artystyczna, przez Zająca traktowana poniekąd (choć bez wzmianek o artyzmie) jako część „triady" kształtującej dyspozytyw.

Powołując się na propozycje badawcze Franka Kesslera, Zając zauważa, że przy poczynionym założeniu o składowych dyspozytywu, „należy uznać, że «w różnych momentach historii medium może wyprodukować szczególną i (tymczasowo) dominującą konfigurację technologii, tekstu i modelu odbioru»"[161], po czym dodaje:

> „W badaniu dyspozytywu należy więc uwzględnić zagadnienia związane z szeroko pojętą recepcją, którą determinuje nie tylko wykorzystana technologia i specyficzna architektura, w ramach której film jest wyświetlany, ale także pozycja odbiorcza determinowana między innymi przez zmienne historycznie i zależne od rozmaitych kontekstów instytucjonalnych (produkcyjnych, tych związanych z określonymi sposobami prezentacji filmu, ale też uwzględniających np. rolę otaczających filmy dyskursów) nawyki i kompetencje odbiorcze"[162].

Z powyższych słów zarysowuje się szerokie, a jednak dość wyraźne rozumienie dyspozytywu jako całokształtu procesów składających się na doświadczenie odbiorcze towarzyszące recepcji tekstów kinematograficznych. To coś więcej niż określony zestaw narzędzi czy sam aparat, choć zapewne są to istotne czynniki składające się na charakterystykę dyspozytywu instytucji kina.

Jakkolwiek cytowani powyżej badacze w refleksji wokół pojęcia dyspozytywu skupiali się głównie na filmie i mediach pokrewnych ontologicznie, to ich rozważania uznać można za solidną podstawę do badania analogicznej problematyki w stosunku do innych mediów[163], w tym gier wideo (podobnie, jak i gier w ogóle). Adaptacja terminu „dyspozytyw" na grunt refleksji groznawczej wydaje się zresztą nie tylko zasadna, ale wręcz wskazana, zwłaszcza przy próbach

[159] R. W. Kluszczyński, *Przeobrażenia…*, s. 37.
[160] *Ibidem*, s. 37.
[161] Bartosz Zając, *Esej…*, s. 105.
[162] *Ibidem*, s. 105.
[163] W innych tekstach Kluszczyński również stosuje kategorię dyspozytywu, nie zawsze w kontekście kina/filmu, ale również wideo, telewizji i szeroko rozumianej sztuki nowych mediów. Por. np. R. W. Kluszczyński, *Estetyka sztuki nowych mediów*, http://www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow.pdf [dostęp: 20.12.2016].

uchwycenia i opisu specyfiki doświadczenia grania oraz warunkujących tę specyfikę czynników sytuacyjnych.

Pod pojęciem dyspozytywu rozumiem więc wszelkie uwarunkowania sytuacyjne – technologiczne, techniczne, komunikacyjne itd. – związane z użytkowaniem danego aparatu, mające wpływ na sposoby jego użytkowania. Nie chodzi więc jedynie o narzędzia, służące przykładowo obcowaniu z tekstami, ani tym bardziej ich produkcji, lecz również o ich użytkowy aspekt. W przypadku gier wideo na dyspozytyw składałoby się przede wszystkim wymagane do ich użytkowania oprogramowanie (*software*) i sprzęt (*hardware*) – te same elementy są istotne również w kontekście kategorii interfejsu – ale także czynniki „zewnętrzne", kształtujące sytuację użytkowania gry, nadające mu szerszy, poniekąd społeczny kontekst.

Kategorii interfejsu przyjrzę się szczegółowo w dalszej części tekstu. Tymczasem, wstępnie, określam tym mianem takie rozwiązania, które umożliwiają zaistnienie interakcji pomiędzy użytkownikiem a interaktywnym obiektem (w centrum moich rozważań pozostają gry wideo). Dyspozytyw, jak łatwo się domyślić, odgrywa tu ważną rolę, a jego związek z interfejsem uznać można za trwały, nierozłączny, „istotowy", a w pewnym sensie komplementarny. Dyspozytyw warunkuje projektowanie interfejsów i interakcji, jednocześnie będąc pochodną tychże. Od interfejsów i dyspozytywów zależy w dużej mierze charakter doświadczenia użytkownika.

Przykładowo, ta sama gra inaczej będzie prezentować się na ekranie monitora CRT, inaczej na LCD, a jeszcze inaczej na rzutniku czy wreszcie z zastosowaniem gogli VR (co więcej, każdy z tych ekranów wymaga nieco innej organizacji przestrzeni i odpowiednich warunków). Poza tym, granie w nią na komputerze, na konsoli stacjonarnej oraz na urządzeniu mobilnym – nawet w sytuacji, gdy mamy do czynienia z tytułem wieloplatformowym, a nie z emulacją – wiązać będzie się z odmiennym zestawem wrażeń towarzyszących rozgrywce. Interesującym polem do rozważań w kontekście tak zarysowanej problematyki mogą być liczne kulturowe implikacje wynikające z tych różnic.

2.1.2. Interfejsy – ujęcia teoretyczne

Interfejs jest jedną z najistotniejszych kategorii w badaniu zjawisk współczesnej kultury, angażującej swoich uczestników do aktywnej postawy użytkowania. Zajmuje ona istotne miejsce w kontekście różnych perspektyw i metodologii stosowanych w badaniu gier wideo, zwłaszcza że do cech specyficznych tego medium zalicza się interaktywność oraz ergodyczność. To przez interfejsy dokonują się procesy umożliwiające rozgrywkę – złożona, wielopoziomowa

komunikacja człowiek-gra.

Złożoność owej komunikacji wiąże się między innymi z charakterystyką gier postrzeganych jako systemy o mnogich właściwościach, przez pryzmat których mogą być one opisywane. Interesującą propozycję typologii w tym zakresie, służącą do omawiania charakterystyki gier, odnaleźć można w przywoływanej w poprzednim rozdziale książce *Rules of Play – Game Design Fundamentals* Katie Salen i Erica Zimmermanna[164]. Autorzy przyglądają się w niej grom (nie tylko grom wideo) z wielu perspektyw, analizując przedmiot swojej refleksji między innymi jako różne odmiany systemów, w tym np. jako systemy emergentne, systemy niepewności, systemy konfliktu, systemy informacji czy systemy cybernetyczne. W zależności od obranej w danym momencie perspektywy, akcentują oni poszczególne cechy gier i objaśniają ich sens. Pośród licznych uwag na temat reguł, estetyki czy struktur gier, znalazło się również miejsce dla rozważań na temat interfejsów.

Intuicyjnie, Salen i Zimmermann posługują się w rzeczonej książce kategorią interfejsu w stosunku do szeroko rozumianego systemu komunikacji gracza z grą. W wielu fragmentach desygnatem tego terminu są dla nich elementy mechaniczne umożliwiające graczowi sterowanie, takie jak przyciski kontrolera/konsolety, często opatrywane dodatkowym, dookreślającym słowem („knob interface"[165]„*buton interface*"[166], „*steering wheel and pedal interface*"[167]). Ogólnie, to rozumienie interfejsu określić można mianem interfejsu hardware'owego[168], a odnosi się ono do szeroko pojmowanej interakcji człowiek-maszyna. Salen i Zimmermann stwierdzają, iż wygoda i przyjemność użytkowania kontrolerów do gier ma istotne, kluczowe wręcz znaczenie dla kształtowania doświadczenia użytkownika, dla utrzymania jego woli prowadzenia rozgrywki i podtrzymania motywacji do grania w ogóle[169]. Sensoryczne doznania towarzyszące rozgrywce, w tym oddziaływanie interfejsu na zmysł dotyku, powinny być więc ważnym aspektem przyświecającym projektowaniu interakcji – zwłaszcza, posługując się terminologią autorów *Rules of Play*, przy uwzględnieniu tak zwanej interakcji funkcjonalnej, tudzież praktycznego uczestnictwa, do którego zaliczają się:

> „funkcjonalna, strukturalna interakcja z materialnymi komponentami systemu (prawdziwego bądź wirtualnego). Na przykład., w kontekście rozegranej graficznej gry przygodowej [można zadać sobie pytania]: jak sprawdził się interface? Jak «lepkie» były guziki? Jak szybko reagowały? Jak czytelne były napisy [wyświetlane] na zastosowanym monitorze w wysokiej rozdzielczości? Wszystkie te elementy są

[164] K. Salen, E. Zimmerman, *Op. cit.*
[165] *Ibidem*, przedmowa, s. 1.
[166] *Ibidem,* rozdział 26, s. 24.
[167] *Ibidem*, rozdział 27, s. 29.
[168] *Ibidem*, rozdział 24, s. 4.
[169] *Ibidem*, rozdział 24, s. 4.

częścią całościowego doświadczenia interakcji”[170].

Idąc tropem wywodu prowadzonego przez Piotra Kubińskiego w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*[171], wyjaśnienie terminu „interfejs” w kontekście refleksji groznawczej warto rozpocząć od rozumienia ogólnego, podstawowego, ponieważ wydobywa ono komunikacyjny aspekt interfejsów jako takich. I tak w *Słowniku terminologii medialnej* kategoria ta opisana jest jako „urządzenie, układ elektroniczny lub oprogramowanie służące do wymiany informacji pomiędzy komponentami wchodzącymi w skład systemu komputerowego, programami lub pomiędzy komputerem a użytkownikiem”[172].

Po pierwsze, w kontekście rozważań podejmowanych w niniejszej rozprawie, istotne są te odmiany interfejsu, które zasadzają się na komunikacji człowiek-gra. Takie interfejsy najczęściej określa się mianem interfejsów użytkownika (ang. *user interaces*). Po drugie, adaptując przytoczoną definicję do refleksji medioznawczej – w tym rzecz jasna w kontekście gier – należy podkreślić, że sygnalizowane już wcześniej sprzętowe rozumienie kategorii interfejsu nie jest oczywiście jedynym znanym jej znaczeniem. Termin ten ma swoje zastosowanie również w odniesieniu do komunikatów ekranowych, adresowanych do gracza. Przywołany uprzednio cytat z książki Katie Salen i Erica Zimmermanna zawierał wzmiankę o czytelności tekstu wyświetlanego na ekranie, choć uwagę tę można było odczytać w kontekście jakości monitora bądź adekwatności wyglądu liter. Tymczasem design komunikatów ekranowych to złożony problem, nie dający się sprowadzić wyłącznie do kwestii czysto technicznych bądź estetycznych.

Istotną kategorią interfejsu użytkownika w dyskursie funkcjonującym wokół gier wideo jest tzw. graficzny interfejs użytkownika (GUI). Ten, jakkolwiek wykazać można jego współzależność z technologią i czynnikami technicznymi, funkcjonuje w porządku nie tyle hardware’owym i technicznym, co software’owym i informacyjnym, oraz służy informowaniu gracza o stanie gry. Ma zatem charakter tekstowy, czy też szerzej – znakowy[173]. W przeciwieństwie do generowanych komputerowo diegetycznych obiektów w ramach głównego ekranu przedstawiającego właściwą rozgrywkę, elementy graficznego interfejsu użytkownika nie muszą należeć do diegezy tejże gry, są bowiem raczej domeną poziomu jej zasad. Jak kisze Kubiński:

„Analiza wizualnej warstwy graficznych interfejsów użytkownika pozwala wyróżnić dwa podstawowe aspekty tego zjawiska:

a. aspekt komunikacyjny – zadaniem omawianych elementów interfejsu jest zapewnienie graczowi dodatkowych informacji (np. takich, których nie byłby w stanie uzyskać na podstawie obserwacji świata,

[170] *Ibidem*, rozdział 6, s. 4.
[171] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s.184-215.
[172] Hasło „interfejs”, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Warszawa 2006. Cyt. za: *Ibidem*, s. 155.
[173] Por. *Ibidem*, s. 156-158.

w którym rozgrywa się akcja);

b. aspekt narzędziowy – interfejs w takiej postaci dostarcza ponadto narzędzi umożliwiających przeprowadzenie pożądanej (inter)akcji”[174].

Autor zaproponował również godną uwagi, użyteczną typologię GUI, dokonując ich podziału ze względu na dwa kryteria zasadnicze (diegetyczność oraz przestrzenność) i trzy subkryteria (diegetyczność komunikatu, filtr kontekstowy oraz ikoniczność dynamiczna), co pozwoliło mu wyłonić ostatecznie siedem odmian interfejsów (nakładka, metareprezentacja, filtr sytuacyjny, interfejs przestrzenny, metainterfejs, komunikat diegetyczny, semeion)[175]. Jako że nie opis różnorodności samych interfejsów stosowanych w grach jest przedmiotem moich rozważań, nie będę opisywał wszystkich tych typów. Warto jednak zauważyć, że w społecznościach graczy dają się odnotować pewne tendencje w kwestii preferencji konkretnych cech GUI (np. intuicyjność ich obsługi i funkcjonalna „przezroczystość”), co ma przełożenie na zmienną popularność wybranych ich typów oraz charakterystycznych dla nich rozwiązań, a co za tym idzie – na sposób projektowania gier wideo[176].

Komplementarność interfejsów hardware’owych oraz graficznych pozornie opisać można za pomocą ich zasadniczych funkcji w ramach procesów komunikacji gracz-gra. Interfejsy użytkownika zakładają bowiem relację zwrotną, polegającą na wydawaniu poleceń maszynie i oprogramowaniu przez człowieka, a zarazem odbieraniu przez niego sygnałów (poleceń oraz/lub informacji) nadawanych przez ową maszynę i oprogramowanie.

Pierwszą z tych funkcji realizuje się poprzez mechaniczne, materialne urządzenia pełniące rolę kontrolerów. Te działają zgodnie z wektorem gracz → gra, czyli z perspektywy użytkownika są narzędziami „wejścia” do systemu (ang. *input*), umożliwiającymi wydawanie komend grze. Dzięki klawiaturom, myszom, padom, joystickom, mikrofonom czy kamerom, na najbardziej podstawowym poziomie, realizowane są zaprogramowane w softwarze możliwości sprawczości, przez nie bowiem dokonuje się wydawanie poleceń systemowi[177].

Drugiej funkcji podporządkowane są wizualne komunikaty (tekstowe i znakowe; w aspekcie narzędziowo-komunikacyjnym) działające zgodnie z osią gracz ← gra, czyli z perspektywy użytkownika będące jedną z metod pozyskiwania informacji z systemu (o stanie gry, o możliwościach działania, o celach, nagrodach, karach itd.). Te należą więc do porządku „wyjściowych” elementów tegoż systemu (ang. *output*).

Do pozostałych elementów w tej grupie (wyjściowej) zaliczyć można np. komunikaty

[174] *Ibidem*, s. 165.
[175] *Ibidem*, s. 182-215.
[176] *Ibidem*, s. 172-174, 215-235.
[177] Por.: *Ibidem*, s. 158; oraz: C. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1984, rozdział 5.

dźwiękowe lub haptyczne, spośród których zwłaszcza te drugie bywają silnie zintegrowane z hardwarem wejściowym – wystarczy wspomnieć o wibratorach wbudowanych w pady bądź smartfony, reagujących wibracjami na wydarzenia w grze. Zjawiskom tym nie poświęca się niestety równie wiele uwagi, co graficznym interfejsom użytkownika. Oprócz mnie, zajmują one jednak coraz liczniejszą grupę badaczy, również tych reprezentujących perspektywę humanistyczną, w tym cytowanego już Piotra Kubińskiego czy Marcina M. Chojnackiego.

Skala skomplikowania interfejsów, zarówno mechanicznych/materialnych (sprawczych, hardware'owych), jak i graficznych (informacyjnych, software'owych), zależna jest z jednej strony od skonwencjonalizowanych rozwiązań gatunkowych, z drugiej zaś – od implikowanego odbiorcy (w tym jego motywacji, spodziewanych okoliczności prowadzenia rozgrywki oraz kompetencji, których wymagać ma od niego rozgrywka). Wszystkie elementy interfejsu użytkownika zależne są więc w pierwszej kolejności od ich użyteczności, pełnią bowiem istotną rolę w takich – podstawowych przecież dla medium gier – aspektach, jak anatomia wyboru, opisana szczegółowo przez cytowanych wcześniej Katie Salen i Erica Zimmermanna. Istotne jest bowiem to, w jaki sposób gracz dowiaduje się o swoich możliwościach w zakresie sprawczości czy choćby o konsekwencjach poszczególnych decyzji[178]. Oprócz przestrzeni diegetycznej, również komunikaty interfejsowe pełnią tu zatem kluczową rolę przy sygnalizowaniu i egzekwowaniu reguł.

Wspomniane wcześniej tendencje dotyczące kształtów interfejsów, trendy i dążenia co do ich cech, zależne są jednak, co wydaje się znamienne, nie tylko od specyfiki poszczególnych gatunków gier, w których konkretne interfejsy są bardziej użyteczne od innych. Można przyjąć, że obok kryterium *stricte* utylitarnego, znaczenie ma w tym przypadku także szereg uwarunkowań kulturowych, takich jak absolutyzowanie imersji[179] (ściśle związane z jednej strony z przyzwyczajeniami odbiorczymi, z drugiej zaś, paradoksalnie, z usilnymi dążeniami do ewoluowania poetyki gier wideo i nowych mediów). Nie bez znaczenia są więc zarówno nowe rozwiązania technologiczne, jak i poszukiwania natury estetycznej, eksperymenty narracyjne, wzajemne wpływy gier wideo i innych mediów oraz szereg czynników zmiennych historycznie dla rozwoju branży.

O jednej z najważniejszych takich zmian, zarówno w perspektywie interfejsów, dyspozytywów[180], jak i szeroko rozumianej kultury gier, pisze Jesper Juul w książce *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*[181]. Już sam tytuł tej publikacji sygnalizuje, że poprowadzony w niej wywód dotyczy nie tylko samego medium, ale i jego użytkowników.

[178] Por.: K. Salen, E. Zimmermann, *Op. cit*., rozdział 6, s. 8-10.
[179] Por.: P. Kubiński, *Op. cit.,* s. 53-58.
[180] Jesper Juul w swoim wywodzie nie posługuje się kategorią dyspozytywu, choć liczne wątki jego rozważań podejmują zagadnienia, do opisania których byłaby ona użyteczna.
[181] J. Juul, *A Casual Revolution…*

Tytułowa „rewolucja casualowa", którą opisuje Juul, to przesunięcie, polegające na wyodrębnieniu się w ramach kultury gier specjalnego typu gier i graczy, określanych mianem „*casual*", rzekomo „kontrastujących z bardziej tradycyjnymi grami, teraz określanymi jako gry hardcore'owe, oraz z hardcore'owymi graczami w nie grającymi"[182]. Rozpoznanie tego przesunięcia autor datuje na rok 2000, kiedy to dychotomia *hardcore/casual* została zwerbalizowana w dyskursie graczy i innych osób związanych z tym medium. Wtedy też narodziły się pewne stereotypy dotyczące obu tych grup zarówno gier, jak i ich użytkowników, wykorzystujące często takie opozycje, jak: prostota-skomplikowanie; czasochłonność-chwilowość; regularność-okazjonalność itd.[183]

Paweł Grabarczyk, proponując polski przekład obu tych kategorii – jako „gry angażujące/nieangażujące" oraz „gracze zaangażowani/niezaangażowani" – opatrzył wywód Juula i innych badaczy podejmujących się opracowań na temat rzekomej dychotomii inspirującym komentarzem, wyłuszczając liczne problemy związane z tą koncepcją i jej stosowaniem[184]. Rozwijając ideę Juula, by na omawiane zjawisko patrzeć z dwóch różnych perspektyw – wychodząc od charakterystyki graczy lub gier – nakreślił zarazem potencjalne możliwości wyjaśnienia i zlikwidowania niejasności związanych ze stosowaniem kategorii *hardcore* i *casual*.

Kulturowym implikacjom tego rozróżnienia przyjrzę się jednak w trzeciej części niniejszego rozdziału. W tym miejscu chciałbym natomiast zwrócić uwagę na główną ideę przyświecającą Juulowi przy doborze fenomenów, które uczynił przedmiotem swojej refleksji w przywołanej książce. Otóż zdecydował się on skupić przede wszystkim na dwóch trendach w opisywanej przez siebie rewolucji: na grach z mimetycznymi interfejsami; oraz na nieangażujących grach dostępnych do pobrania z sieci[185]. W kontekście rozważań na temat interfejsów szczególnie interesującą decyzją jest uczynienie pierwszego z tych trendów jednym z dwóch kluczowych przedmiotów refleksji.

Pisząc o „mimetycznych interfejsach", Juul ma na myśli takie interfejsy, w których czynności wykonywane przez gracza w ramach użytkowania tychże interfejsów (czyli w celu wydawania komend systemowi) są mimetycznie podobne do aktywności odzwierciedlanych na ekranie. Jako przykład, podaje on grę taneczną oraz dwie gry muzyczne z kontrolerami przypominającymi instrumenty muzyczne (i mikrofon)[186]. Wspomina również o grze będącej symulatorem tennisa, w której ruchy wykonywane przez gracza kontrolerem w przestrzeni fizycznej „naśladowane", tudzież powtarzane są np. przez awatara w przestrzeni diegetycznej gry, prezentowanej na ekranie. Wszelkie tego typu interfejsy oparte są na różnych odmianach

[182] *Ibidem*, s. 8
[183] *Ibidem*, s. 8-12.
[184] P. Grabarczyk, *Op. cit.*
[185] J. Juul, *A Casual Revolution…*, s. 5.
[186] *Ibidem*, s. 5.

technologii polegającej na wykrywaniu ruchu (zazwyczaj wykorzystują one kamerę). Jeden z najbardziej rozpoznawalnych kontrolerów identyfikowanych ze zwrotem opisywanym przez Juula, Wii Remote (podstawowy kontroler konsoli Nintendo Wii, do którego nawiązuje okładka *A Casual Revolution*) wyposażony jest w czujnik ruchu, przyspieszeniomierz oraz sensor optyczny[187].

2.1.3. Dyspozytyw i interfejs w perspektywie platform do grania

Opisując w niniejszej rozprawie rozmaite fenomeny składające się na kulturę graczy, przywołuję różne gry, granie w które możliwe jest na określonych typach urządzeń. Pisząc o graczach, nie ograniczam się więc na przykład do użytkowników gier powstałych na komputery stacjonarne. Jak wspomniałem już we wstępie niniejszej rozprawy, określenia „gry wideo" oraz „gry komputerowe" (a także np. „gry cyfrowe") stosuję zaś naprzemiennie, traktując je jako różne warianty nazwy dla jednej ogólnej kategorii, w której mieszczą się gry przeznaczone na różne typy hardware'u i software'u. Moją decyzję warunkuję z jednej strony uzusem językowym[188], w którym obydwa te warianty stanowią dla siebie nawzajem synonimy, z drugiej zaś – przystawalnością tego podejścia do przyświecającej mi idei opisywania kultury graczy w szerokim ujęciu. Warto jednak, dla porządku, zwrócić uwagę na dwa aspekty poniekąd związane z perspektywą alternatywną do tej obranej przeze mnie.

Po pierwsze, w środowisku badaczy gier wskazać można takie subdyscypliny i perspektywy badawcze, dla których kluczowe są precyzyjne rozróżnienia kategorialne zasadzające się na konkretnych kryteriach dyspozytywu. Mogą one dotyczyć choćby specyfikacji technicznej urządzenia służącego do grania, np. obecności mikroprocesora (gra komputerowa) lub jego braku (gra wideo)[189]. Za dobrą egzemplifikację podejścia do badania gier, dla którego szczególnie istotne są kwestie klasyfikacji gier w oparciu o technologię posłużyć mogą prowadzone pod kierownictwem Iana Bogosta i Nicka Montforta tak zwane *Platform Studies*, skupiające się

[187] Hasło „Wii Remote", [w:] „Wikipedia.org", https://pl.wikipedia.org/wiki/Wii_Remote [dostęp: 27.04.2017].

[188] Opisany przeze mnie uzus językowy w nomenklaturze wielu polskich graczy, badaczy i publicystów zakłada przede wszystkim naprzemienne używanie wspomnianych w tekście terminów „gry komputerowe" i „gry wideo", ale niekiedy (choć niewątpliwie rzadziej) także i innych, jak „gry cyfrowe" bądź „gry elektroniczne". Być może należy w tym miejscu zwrócić uwagę na fakt, że Polska nie jest w tej materii wyjątkiem. Przykładowo w języku angielskim ten sam, niezwykle szeroki obszar zjawisk, również zwykło się opatrywać wspólną nazwą „*videogames*", niezależnie od etymologicznej/lingwistycznej zgodności bądź niezgodności tego terminu z charakterem konkretnych gier, wobec których jest on stosowany. Innymi słowy, mianem „*videogame*" określa się zarówno grę uruchamianą na konsoli do gier, jak i na telefonie czy komputerze (cyfrowym lub nawet analogowym); zarówno wyświetlającą obrazy wideo na ekranie, jak i taką, która takich obrazów na ekranie nie wyświetla.

[189] Z tego typu wyznacznikami spotkać można się np. w rozważaniach Marka J.P. Wolfa; por.: M. J.P. Wolf, *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, London 2008, s. 3.

na „związkach pomiędzy hardware'owym a software'owym zaprojektowaniem systemów komputerowych oraz kreatywnych pracach wyprodukowanych na tych systemach"[190]. Można więc przyjąć, że na stosowaną przez nich kategorię „platformy" składają się konkretne systemy sprzętowe i towarzysząca im biblioteka oprogramowania oraz gier[191]. Tym niemniej, nawet reprezentujący ten nurt akademicy posługują się wspólnym terminem „*videogames*"[192] dla gier na różnych badanych platformach.

Po drugie, również poza akademickimi rozważaniami dostrzec można wyraźną tendencję do podkreślania różnic pomiędzy wiodącymi platformami do grania. Bynajmniej nie chodzi tu nawet o *stricte* marketingowe – czy też szerzej – rynkowe działania producentów hardware'u i software'u (choć i ci potrafią owe dystynktywne skłonności wykorzystywać). Sami gracze, wyrażając swoje preferencje co do platform, uskuteczniają niekiedy tak zwane *Console Wars*, czyli toczące się zwykle w Internecie, oparte na wzajemnych złośliwościach kłótnie (czasami żartobliwe) zwolenników grania na PC, konsolach bądź urządzeniach mobilnych. Co widać już w samej nazwie rzeczonego zjawiska, napięcia pojawiają się często wewnątrz „obozu" użytkowników konsol – aktualnie zwłaszcza dwóch wiodących producentów: Sony (PlayStation) oraz Microsoft (Xbox) – a waśnie nasilają się w okresach bliskich premierze każdej kolejnej generacji takiego sprzętu. Jednak wśród zwolenników grania na komputerach osobistych również znajduje się liczna grupa, która chętnie bierze udział w tym sporze, określająca siebie jako „*PC Master Race*" („pecetowa rasa panów"), sugerując zarazem swoją wyższość nad „*console peasants*" („konsolowymi kmiotami", choć w Polsce częściej stosowanym określeniem jest „konsolowy plebs") czy użytkownikami urządzeń mobilnych (np. „tabletowa i mobilna dzicz").

Spory takie jak wspomniany powyżej stanowić mogą interesujący przedmiot refleksji nad postępującą dywersyfikacją środowiska graczy albo nad dyskursami wytworzonymi w ramach tego środowiska, ale tym zagadnieniom poświęcę więcej uwagi w kolejnym rozdziale niniejszej

---

[190] http://platformstudies.com/ [dostęp: 15.11.2016].

[191] W wydawanym przez MIT Press cyklu książkowym skupionym właśnie na Platform Studies, do roku 2016 ukazało się siedem publikacji, dotyczących kolejno: Atari VCS, Nintendo Wii, Commodore Amiga, Flash, Nintendo Entertainment System, S-C 4200 oraz The BBC Micro (pełna lista oraz opisy poszczególnych tomów dostępne między innymi pod adresem: https://mitpres.mit.edu/books/series/platform-studies [dostęp: 16.11.2016]). Na chwilę obecną wiadomo również, że w przygotowaniu jest tom poświęcony Super NES (http://platformstudies.com/ [dostęp: 16.11.2016]). Już ten krótki spis pokazuje, że mianem „platformy" określa się w tym nurcie nie tyle sam sprzęt służący do grania, co raczej swoiste sprzężenie hardware'u i software'u, wyznaczające obszar praktyk kulturowych skupionych wokół takiegoż fenomenu. Z jednej strony w centrum zainteresowania pojawiają się bowiem konkretne modele komputerów (np. Commodore Amiga) czy konsol (np. Atari VCS), z drugiej zaś – środowisko programistyczne (Flash). Tę samą różnorodność dostrzec można, zaglądając do zakładki z przykładami na stronie projektu (http://platformstudies.com/examples.html [dostęp: 16.11.2016]). Jak nietrudno zauważyć, jednym z terminów użytecznych dla definiowania platformy w tej perspektywie okazuje się więc dyspozytyw.

[192] W dyskursie prowadzonym w języku angielskim funkcjonuje więcej niż jeden zapis określenia „gry wideo" – łączny „videogames", z dywizem „video-games" oraz rozłączny „video games". Jakkolwiek ostatnia forma jest najsilniej uzasadniona gramatycznie i wyraźnie najczęściej stosowana, dyskusje na temat preferencji w tym względzie pozostają wciąż nierozstrzygnięte. Por.: C. Kohler, *On 'Videogame' versus 'Video Game'*, „Wired", 12.11.2007, https://www.wired.com/2007/11/on-videogame-ve/ [dostęp: 18.11.2016].

rozprawy. Tymczasem, w kontekście interfejsu i dyspozytywu warto natomiast wskazać na kilka interesujących cech, które rzeczywiście odróżniają granie z wykorzystaniem różnego typu platform. Na potrzeby moich rozważań proponuję skupić się na czterech takich typach: automatach *arcade*, komputerach osobistych, konsolach stacjonarnych oraz urządzeniach mobilnych. Jakkolwiek nie są to jedyne odmiany platform do grania, a poza tym same w sobie podlegają wewnętrznemu zróżnicowaniu, to myślę, że pozwolą dostrzec istotną rolę techniczno-kulturowych uwarunkowań w kształtowaniu doświadczenia użytkownika i ewolucję tychże uwarunkowań.

Arcade

Stacjonarne automaty do gier, określane mianem *arcade*, stanowią dziś raczej relikt przeszłości niż wiodący trend. Wprawdzie można wciąż trafić na działające urządzenia tego typu w wybranych lokalach, ale jako znaki minionych czasów stacje z *Computer Space*, *Pongiem* czy *Pac-Manem* trafiły do muzeów lub innych instytucji zajmujących się dziedzictwem kulturowym (w tym konserwacją, restauracją, magazynowaniem i/lub ekspozycją gier) oraz do prywatnych kolekcjonerów. Ich zdjęcia znalazły się też w archiwach i na łamach licznych książek. Również popkultura zdążyła zresztą włączyć je w nostalgiczne obrazy przeszłości, czego przejawami mogą być filmy pokroju *Ralph Demolka* czy *Tron: Dziedzictwo*.

Dawniej, natomiast, automaty arkadowe były czymś całkowicie powszechnym, zwłaszcza w większych miastach. W Stanach Zjednoczonych ich popularność rozpoczęła się już w latach siedemdziesiątych. Choć uznawane za pierwszą przeznaczoną do powszechnego użytkowania grę *arcade*, stworzone przez Nolana Bushnella *Computer Space* nie było w swoim czasie wielkim sukcesem finansowym[193], to tytuł ten przeszedł do historii, stanowiąc jedną z pierwszych komercyjnych gier wideo, a zarazem bodaj pierwszy przykład gry z założenia dostępnej dla mas. Dalszy rozwój sektora automatów arkadowych zaowocował ogromną popularnością tej formy rozrywki, dając początek prężnie rozwijającej się branży growej.

Na charakterystykę gier tego typu składa się wiele czynników. W kontekście refleksji na temat interfejsów za istotny uznać można fakt, że o grach arkadowych mówi się często, iż są proste do nauczenia, ale trudno osiągnąć w nich poziom mistrzowski („*Easy to learn, difficult to master*”). Owa specyfika wiąże się poniekąd ze specyficznymi warunkami użytkowania takich automatów. Mianowicie, gracze w salonach gier bądź barach, w których były one wystawiane, mieli spędzać przy nich dość dużo czasu, żeby zdążyć się zaangażować w rozgrywkę, a jednocześnie dość mało, by kolejni zainteresowani nie zrezygnowali z czekania na swoją kolej. Proste zasady

[193] P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia*, Warszawa 2010, s. 14-18.

i łatwe do opanowania sterowanie pozwalały szybko zorientować się w celach i warunkach ich osiągnięcia oraz skupić się na próbach optymalizacji kolejnych rozgrywek (za które trzeba było zresztą płacić, wrzucając do maszyny żetony). Punktacja zapisywana we wspólnej tabeli wyników, zaimplementowanej w wielu takich arkadowych automatach, dodawała do gry element rywalizacji z innymi graczami. Wokół poszczególnych tytułów wytwarzały się więc swego rodzaju lokalne mikrospołeczności użytkujących je bywalców miejsc, w których były one dostępne. W Polsce podobne zjawisko można było zaobserwować w salonach gier nawet na początku XXI wieku.

Fakt, że automaty umieszczane były w konkretnych lokalach miał, rzecz jasna, również inne konsekwencje. Przede wszystkim, aby zagrać, trzeba było opuścić przestrzeń prywatną (wyjść z domu) i wkroczyć w publiczną (udać się w odpowiednie miejsce). Siłą rzeczy, nie było wówczas mowy o intymności w odniesieniu do sytuacji rozgrywki, gdyż nieodłącznym elementem doświadczenia było włączenie się w kolektywną kulturę graczy, a co za tym idzie, między innymi wystawienie się na ocenę. W zależności od tego, czy automat znajdował się w salonie gier, czy też w barze, różna była też jego klientela – zarówno pod względem wieku i ekonomicznego potencjału, jak i intencji znalezienia się we wspólnej przestrzeni (nie wszyscy byli przecież graczami).

Specyficzna konstrukcja urządzeń służących do grania w gry arkadowe wiązała się również z określoną postawą gracza. Mianowicie, rozgrywka przy takich automatach przebiegała zazwyczaj w pozycji stojącej, a ich interfejs na poziomie hardware'u wykorzystywał przyciski i manetki umieszczone na panelu znajdującym się poniżej ekranu[194]. W maszynach tych znajdowały się również zwyczajowo specjalne otwory na monety, za pomocą których opłacano każdorazowo rozgrywkę. Wszystko to przekładało się, rzecz jasna, na określony sposób projektowania gier, uwzględniający docelowy wzorzec przebiegu rozgrywki. Zasady miały być na przykład, jak już wspomniałem, łatwe do nauczenia, zaś poziom trudności służyć powinien potencjałowi iteratywnemu danej gry. Trudności nie tylko zapobiegały nudzie, ale też zapewniały względnie krótkie interwały potrzebne na poszczególne rozegrania, a tym samym sprzyjały rotacji kolejnych graczy przy automacie i prowokowały chęć powrotu, by po raz kolejny zmierzyć się z wyzwaniem (a tym samym uiścić kolejną opłatę za taką szansę). Ewolucja sektora *arcade* pozwoliła z jednej strony wyłonić optymalne rodzaje kontrolerów do poszczególnych gatunków gier, z drugiej zaś sprzyjała rozwojowi jednych gatunków kosztem innych. Ogromne znaczenie miały w tym

[194] Opis ten dotyczy klasycznych automatów arkadowych, których schemat konstrukcyjny powtarzany był w większości gier pokroju przytoczonych w tekście *Computer Space*, *Pong* czy *Pac-Man*, gdyż stał się swego rodzaju standardem designu tego typu urządzeń. Należy jednak zaznaczyć, że: po pierwsze, wygląd poszczególnych automatów (w tym między innymi typ oraz ułożenie ekranu, tudzież liczba i rodzaj przycisków oraz drążków) uwzględniał różne pomniejsze różnice pomiędzy nimi w zależności od gier, dla jakich były one stworzone, a czasami nawet w zależności od wersji danej gry; po drugie, oprócz tegoż dominującego wzorca, w salonach gier i barach znajdowały się również inne urządzenia służące do gry, takie jak automaty do gier innego typu, aniżeli gry wideo (np. pinball czy „jednoręki bandyta") oraz stanowiska do gry wykorzystujące interfejsy na poziomie hardware'u imitujące określone przedmioty (np. kontrolery przypominające broń, z której gracz „celuje" do obiektów pojawiających się na ekranie). Tego typu kontrolery, również w kontekście niektórych współczesnych gier, określa się często mianem interfejsów mimetycznych.

przypadku również potencjalne okoliczności, w jakich rozgrywka miała być prowadzona, a więc i charakterystyka miejsc, w których automaty były ustawiane. Szczególnie popularne na automatach arkadowych okazały się tak zwane gry platformowe, gry sportowe, bijatyki (*fighting games*) czy „strzelanki" (*shooters*).

Jak więc widać, sieć zależności między kształtami interfejsów gier a czynnikami kształtującymi sytuację ich użytkowania była (i oczywiście wciąż jest) skomplikowana oraz wielokierunkowa. Z wszystkich tych zmiennych wyłania się natomiast charakterystyka określonego dyspozytywu.

Konsole

Równolegle z narodzinami i rozwojem gier na automatach, prężnie rozwijał się również inny sektor branży growej, czyli konsole do gier wideo przeznaczone do użytku domowego. Ralph Baer pracował nad prototypem tego typu urządzenia już w latach sześćdziesiątych XX wieku. Celem jego i jego zespołu było stworzenie systemu do grania, który można było podłączyć do zwykłego telewizora. Jeszcze przed swoimi najgłośniejszymi wynalazkami, Baer miał na koncie kilka ciekawych prototypów, takich jak: gra *Chase*, w której gracze kontrolowali dwie kropki ganiające się po ekranie; inspirowana ping-pongiem gra podobna do późniejszego *Ponga* firmy Atari; czy choćby parę gier sportowych (w tym nawet jedna z wykorzystaniem peryferyjnego kontrolera w kształcie strzelby)[195]. Sygnał nadchodzącego sukcesu pojawił się w roku 1968, kiedy to udało mu się stworzyć konsolę zwaną Brown Box. Na komercyjny sukces trzeba było jeszcze jednak trochę poczekać. Konkretnie, do roku 1972, kiedy to świat ujrzało kolejne dzieło Baera, czyli Magnavox Odyssey, uznawane za pierwszą domową konsolę w historii. O znaczeniu tego modelu dla przyszłego rozwoju branży świadczą choćby liczby – udało się go sprzedać w ponad 700000 egzemplarzy[196]. Tym samym rozpoczęła się pierwsza generacja konsoli gier wideo, dając początek szybkiemu rozwojowi obszernego sektora rynku elektronicznej rozrywki.

Czym charakteryzowałyby się rzeczone stacjonarne (tudzież „domowe") konsole gier wideo? Otóż są to względnie niewielkich rozmiarów urządzenia o charakterze zbliżonym do komputerów[197], których funkcje podporządkowane zostały jednak przede wszystkim graniu. Podłączane do telewizora i zaopatrzone w stosowne kontrolery, w zdecydowanej większości są to urządzenia kojarzone z innego typu rozrywką, aniżeli miało to miejsce w przypadku automatów

[195] Por. J. Atteberry, *Who invented video games?*, „How Stuff Works. Science", http://science.howstuffworks.com/innovation/inventions/who-invented-video-games1.htm [dostęp: 21.12.2016].
[196] *Ibidem*.
[197] Więcej uwagi różnicom pomiędzy komputerami a konsolami poświęcę w dalszej części tekstu.

arkadowych. Różnic pomiędzy tymi sektorami wskazać można zresztą bardzo wiele, lokując je na rozmaitych poziomach analizy, w tym również zestawiając ich interfejsy i dyspozytywy.

Po pierwsze, w przeciwieństwie do automatów arkadowych, docelowo użytkowanie konsol przypisane jest do obszaru prywatnego, ponieważ standardowym miejscem grania na tego typu urządzeniach jest dom. Zainicjowanie rozgrywki nie wymaga więc zazwyczaj opuszczania strefy komfortu i wkraczania w przestrzeń publiczną, wspólną kolektywowi graczy. Dlaczego „zazwyczaj", wyjaśnię w dalszej części tekstu, już teraz zaznaczam jednak, że w kulturze graczy można zaobserwować odstępstwa od tej zasady. Podłączana do ekranu – zwykle telewizora[198] – staje się elementem wyposażenia mieszkania. Dyspozytyw kształtuje więc dobrze znana przestrzeń, podatna na modyfikacje zgodnie z upodobaniami domowników, zapewniająca dynamiczność/możliwość ruchu w ramach tejże przestrzeni w dowolnym momencie etc. – w odróżnieniu choćby od oryginalnego dyspozytywu kina (zaciemniona sala kinowa, widownia przypisana do konkretnych miejsc) czy gier na automatach arkadowych (głośny salon gier lub bar, założenie „rotacji" graczy przy automatach oraz wiele nieprzewidywalnych zmiennych kształtujących potencjalne doświadczenie).

Po drugie, duże znaczenie ma fakt posiadania konsoli na własność. Niewielkie wymiary, względnie prosta instalacja i stosunkowo niewielkie koszty konsol przeznaczonych do użytku domowego sprawiają, że są to urządzenia dostępne dla wielu potencjalnych nabywców. Ważniejsze są natomiast implikacje posiadania własnej konsoli. O ile kolejne rozpoczęcia gry na automatach arkadowych wiążą się z koniecznością uiszczania opłat właścicielowi lokalu (standardowo poprzez wrzucenie monety do odpowiedniego slotu), o tyle jednorazowy zakup domowej konsoli umożliwia prowadzenie niezliczonych rozgrywek w dowolnym momencie. Co więcej, na jednej konsoli można zwykle uruchomić więcej niż jedną grę – a biblioteka gier, jak już wspomniałem w kontekście Platform Studies, jest ważnym czynnikiem kształtującym doświadczenie grania na danym urządzeniu.

Po trzecie, graniem na konsolach rządzi inna dyscyplina czasowa. Wiąże się to z szeregiem czynników, takich jak brak presji czasu towarzyszącej rotacji graczy oczekujących w kolejce (tudzież z redukcją tejże presji, będącej konsekwencją redukcji graczy w przypadku grania kolektywnego[199]), możliwość grania w dowolnym momencie oraz możliwość prowadzenia długich

[198] Niektórzy gracze do wyświetlania obrazów z gier wykorzystują nie telewizor, a np. zestaw rzutnik-ekran. Jakkolwiek takie rozwiązania wiążą się z konkretnymi obostrzeniami dotyczącymi między innymi rozlokowania potrzebnego sprzętu czy zapewnienia odpowiedniego oświetlenia pomieszczenia, są to jednak sporadyczne przypadki. Najpowszechniej stosowanym przez graczy urządzeniem służącym za ekran dla konsol do grania jest telewizor. Co więcej, na wrażenia z rozgrywki wpływ ma również dobór odpowiedniego telewizora do konkretnej generacji konsol.

[199] Pomijając wyjątkowe sytuacje, kolektywny charakter rozgrywki z wykorzystaniem konsol może przybrać albo postać klasyczną, czyli wspólne granie ze znajomymi we własnym domu bądź u nich, albo – w konsekwencji rozwoju współczesnej infrastruktury medialnej – granie za pośrednictwem Internetu, ze znajomymi albo obcymi

sesji rozgrywki. W efekcie, również gry tworzone na tego typu platformy projektowane są z myślą o tych możliwościach – konsole sprzyjają między innymi grom z dłuższymi i bardziej rozbudowanymi fabułami, zwłaszcza przy uwzględnieniu możliwości przerwania rozgrywki i zapisywaniu jej stanu z zamysłem powrotu i kontynuowania w przyszłości.

W przeciwieństwie do grania na automatach, standardową pozycją gracza konsolowego jest pozycja siedząca. Chociaż istnieją takie gry konsolowe, które wykorzystują specjalne rodzaje interfejsów wymuszających np. stanie i ruch (więcej miejsca poświęcę im w dalszej części tekstu), to jednak w użytkowanie tego typu urządzeń niejako wpisane jest założenie, że czyni się to „na siedząco". Stąd też liczne słowa krytyki oraz żarty pod adresem tej formy spędzania czasu, operujące stereotypem gracza jako człowieka leniwego, prowadzącego „kanapowy" tryb życia. Jakkolwiek obraz ten jest krzywdzący, to w istocie projektowanie dłuższych gier, niekiedy zakładających stosunkowo długie (w porównaniu choćby z grami na automatach arkadowych) interwały czasu przeznaczane na jednorazową sesję rozgrywki, a także odpowiednio lekkich i podatnych na przemieszczanie kontrolerów, takich jak (przewodowe lub bezprzewodowe) pady czy dżojstiki, faktycznie wiąże się z doborem wygodnej pozycji.

Nie jest to jednak wyłącznie kwestia interfejsu, ani tym bardziej specyfiki jednostki centralnej hardware'u służącego do gry, lecz również dyspozytywu. Kontekst gry w domowym zaciszu, wraz z komfortowymi konotacjami i protokołami zachowań kulturowych charakterystycznych dla przestrzeni prywatnej, sprzyja tego typu swobodzie grania oraz grom o specyfice wykorzystującej tę swobodę jako implikowany model sytuacji rozgrywki. Proces kształtowania się domowego gamingu[200] działa więc w obie strony; relacje między konsolowymi grami, interfejsami i dyspozytywami są oparte na wzajemnych wpływach.

Łatwo się domyślić, że pod wieloma względami model ten przypomina następny, związany z graniem na komputerach osobistych. Jak postaram się jednak za chwilę dowieść, istnieją pewne drobne, acz znaczące różnice pomiędzy nimi, wynikające między innymi z odmiennego charakteru urządzeń, jakimi są konsole do grania i komputery.

---

ludźmi. Tym samym przestrzeń grania kolektywnego pozostaje więc poniekąd przestrzenią prywatną lub hybrydową (przy założeniu „wirtualnego" towarzystwa graczy *online*, towarzystwa zapośredniczonego przez Sieć).

[200] Osobiście jestem zwolennikiem stosowania zapożyczonego z języka angielskiego terminu *gaming* również w polskim dyskursie – włącznie z odmienianiem tegoż terminu przez przypadki czy tworzeniem od niego przymiotników oraz dokonywania innych przetworzeń zgodnie z gramatyką języka polskiego. Moją decyzję motywuję po pierwsze tym, że obecnie pojęcie to jest już powszechnie używane w różnych lokalnych dyskursach polskojęzycznych. Po drugie, jego obszerny zakres znaczeniowy weryfikowany jest i precyzowany w poszczególnych zastosowaniach przez kontekst wypowiedzi. Zdaję sobie jednak sprawę z tego, że jest to spolszczenie nieuzasadnione słowotwórczo, oraz że zarówno wśród polskich językoznawców, jak i dziennikarzy czy akademików znajdują się osoby preferujące tłumaczenie tego typu pojęć. Na dalszych stronach niniejszej rozprawy słowa „gaming", „gamingowe" itp. pojawiają się więc w konsekwencji świadomego wyboru, nie zaś poprzez bezwiedne i bezrefleksyjne powielenie.

Komputery osobiste

Pisząc o komputerach osobistych (w skrócie nazywanych „pecetami”/PC – od angielskiego określenia *personal computer*) należy już na wstępie zaznaczyć, że chodzi zarówno o urządzenia stacjonarne, jak i o przenośne laptopy. Różnice pomiędzy tymi typami (a także dywersyfikacja sprzętu w poszczególnych sektorach rynku komputerowego) wpływają rzecz jasna na specyfikę ich użytkowania, a co za tym idzie, również grania na nich w gry komputerowe. Inaczej gra się bowiem na komputerach o parametrach przystosowanych do standardowego użytku biurowego, inaczej na komputerach „gamingowych”, przeznaczonych dla graczy; inne możliwości oferuje graczom (i szerzej: użytkownikom) jednostka stacjonarna, inne notebook, a jeszcze inne netbook. Poszczególne kryteria kształtujące na poziomie hardware'u[201] doświadczenie użytkownika – od wydajności sprzętu, poprzez kwestie mobilności, na różnorodności designu skończywszy – czynią poszczególne modele bardziej lub mniej odpowiednimi do różnych zadań i celów, co dotyczy między innymi grania.

Są jednak pewne cechy łączące większość typów komputerów osobistych i czyniące z nich poniekąd platformę – czy też może platformy – konkurencyjną dla konsol. Przede wszystkim, pecety z założenia są urządzeniami wielofunkcyjnymi, obsługującymi rozmaite rodzaje oprogramowania służącego różnorodnym celom. Gry wideo są tylko jednym z wielu rodzajów oprogramowania dedykowanego komputerom osobistym. Właśnie ta „wielozadaniowość” stała się istotnym elementem kampanii reklamowej komputera uznawanego za pierwszy w historii mikrokomputer wielozadaniowy wykorzystujący graficzny interfejs użytkownika, czyli Amiga 1000. Ten wprowadzony na rynek w 1985 roku przez firmę Commodore model, podobnie jak młodsza o dwa lata Amiga 500 oraz inne modele powstałe w tym samym okresie (również te stworzone przez innych producentów, zwłaszcza Apple Computers), wyznaczyły poniekąd kierunek rozwoju dla komputerów osobistych w kolejnych latach. Dalekim następstwem tego rozwoju jest również współczesny rynek PC. O popularności tego typu sprzętu jako platformy do grania przesądziło wiele czynników, wśród których warto wspomnieć choćby właśnie o wielozadaniowości oraz szerokiej bibliotece oprogramowania, w tym rzecz jasna gier.

Wracając do specyfiki pecetów w kontekście ich growego przeznaczenia, należy wyraźnie

[201] Różnice w doświadczeniu użytkownika wynikają także z różnorodności software'u, również na poziomie oprogramowania podstawowego, czyli odmiennych systemów operacyjnych. W przeciwieństwie do współzależności pomiędzy zainstalowaną na urządzeniu grą a resztą oprogramowania (aplikacjami), wybór systemu operacyjnego i stosownych sterowników do podzespołów sprzętowych ma kluczowe znaczenie dla kompatybilności tejże gry z daną jednostką. Innymi słowy, gry projektowane z myślą o komputerach wyposażonych w system Microsoft Windows mogą nie dać się uruchomić na komputerach firmy Apple, obsługiwanych przez ich własny system operacyjny. Do pewnego stopnia problem ten dotyczy również komputerów, na których zainstalowane są inne OS-y (ang. *operating system*), takie jak np. Linux.

zaakcentować fakt, że prawidłowe działanie gier wymaga[202] posiadania odpowiedniego systemu operacyjnego, zainstalowania (poza samą grą) stosownych sterowników i innych programów pomocniczych typu DirectX, a także innych działań składających się na właściwą konfigurację sprzętową i software'ową.

Już sam ten fakt pozwala zauważyć szereg istotnych różnic pomiędzy komputerami osobistymi a opisanymi dotąd rodzajami platform (konsolami i automatami *arcade*). W przeciwieństwie do nich, pecety nie są platformą tak jednorodną, ustandaryzowaną i opatrzoną predefiniowaną parametryzacją. Przykładowo wszystkie modele konsoli Sony PlayStation 4 (w skrócie PS4) skonstruowane są w oparciu o tę samą architekturę sprzętową[203], w związku z czym wydane na tę konsolę gry są z założenia gotowe do uruchomienia na niej niemalże od razu, tuż po – lub nawet w trakcie[204] – instalacji (ta zaś przebiega automatycznie, zaraz po włożeniu nośnika z grą do napędu optycznego bądź po pobraniu plików gry do pamięci konsoli z sieci). Nieco inaczej sprawa wyglądała w przypadku automatów arkadowych, z reguły przeznaczonych do grania w jedną konkretną grę przypisaną do nich na stałe – siłą rzeczy, jednak, gracz również nie musiał przejmować się konfiguracją sprzętu i mógł rozpocząć rozgrywkę od razu.

Komputery, tymczasem, z uwagi na ogromne zróżnicowanie modeli (odmienne podzespoły i oprogramowanie), nie gwarantują natychmiastowej rozgrywki, a czasami nawet kompatybilności gry przeznaczonej na PC z daną jednostką. W efekcie, w odróżnieniu od konsol czy automatów, w opisie gier pecetowych istotne są tak zwane „wymagania techniczne", wskazujące, jakie parametry – standardowo: system operacyjny, wartość pamięci RAM, modele i/lub taktowanie procesora, modele i/lub wydajność karty graficznej – powinna spełniać dana jednostka, aby granie w daną grę było na niej w ogóle możliwe (wymagania minimalne) lub umożliwiło jak najlepsze wykorzystanie atutów technicznych tejże gry, takich jak płynność działania, oprawa audio-wizualna

[202] Opis ten dotyczy standardu współczesnego, ale wiele cech tego standardu kształtowało się już od pierwszych lat rozwoju komputerów osobistych.

[203] Można wskazać różne serie produkcyjne konsol Sony PlayStation 4, różniące się przede wszystkim pojemnością dysku twardego, a także trzy zasadnicze modele tejże konsoli o nieco odmiennych parametrach sprzętowych – PlayStation 4, PlayStation 4 Slim oraz PlayStation 4 Pro. Konstrukcja wszystkich tych konsol jest jednak zbliżona do tego stopnia, by wszystkie gry wydawane na tę generację sprzętu działały na każdej z nich bez zastrzeżeń. Jedynie ostatni z wymienionych modeli (Pro) prezentuje poprawioną wydajność sprzętową (w tym umożliwia między innymi wyświetlanie obrazów w rozdzielczości 4K, poprawę płynności wyświetlania do 60 klatek na sekundę czy wykorzystanie technologii HDR), ale po pierwsze dla wielu graczy poprawa ta nie jest zbyt odczuwalna, a po drugie biblioteka gier dla niej i dla pozostałych modeli jest wspólna, co oznacza taką optymalizację tychże gier przez twórców, która zapewnia komfortowe granie w nie na każdym modelu PS4.

[204] Dzięki wykorzystaniu funkcji PlayGO wiele gier na PlayStation 4 umożliwia granie w nie jeszcze przed pobraniem całej potrzebnej zawartości na dysk twardy konsoli, w trakcie procesu instalacji. W praktyce oznacza to szansę na włączenie „okrojonej" wersji gry, z ograniczonym zakresem dostępnych funkcji w niej zaimplementowanych, możliwej do uruchomienia po zainstalowaniu minimalnej potrzebnej do tego porcji plików, podczas gdy pobieranie pozostałych danych przebiega „w tle". Rozwiązanie takie wprowadzili również inni producenci, np. Microsoft odpowiedzialny za konsolę Xbox One zaopatrzoną w funkcję analogiczną do PlayGo. W przypadku obu najbardziej popularnych aktualnie na rynku konsol, PlayStation 4 i Xbox One, informacje o wprowadzeniu w nich funkcji pozwalających grać w trakcie instalacji „w tle" wzbudziło spore zainteresowanie mediów i graczy. Por.: http://www.vg247.com/2013/04/24/ps4s-playgo-system-explained-by-sonys-mark-cerny/ [dostęp: 17.01.2017].

etc. (wymagania optymalne, zalecane). I o ile w przypadku konsol wymiana podzespołów jest praktycznie niemożliwa, to w przypadku komputerów – przy odpowiednim doborze kompatybilnych ze sobą elementów – jak najbardziej można takich modyfikacji dokonywać[205].

W środowisku graczy można spotkać się ze stwierdzeniem sprowadzającym ten pierwszy aspekt do krótkiej konkluzji, zgodnie z którą w sytuacji poszukiwania platformy do grania w domowych warunkach wybór komputera osobistego wiąże się z koniecznością (i możliwością!) konfigurowalności w zamian za potencjalnie wyższe oraz podatne na poprawę osiągi sprzętu, natomiast wybór konsoli oznacza zgodę na niezmienną (pre)konfigurację sprzętu i ograniczone osiągi sprzętowe w zamian za wygodę i „natychmiastowość" użytkowania.

Urządzenia mobilne

W przeciwieństwie do trzech poprzednich grup urządzeń służących do grania, istnieje również szerokie spektrum urządzeń umożliwiających rozgrywkę w warunkach niestacjonarnych. Wewnętrzne zróżnicowanie tego sektora sprzętu gamingowego sprawia, że trudno w tym przypadku mówić o jednej wspólnej platformie, lecz raczej o szerokim asortymencie platform klasyfikowanych do wspólnej kategorii ze względu na ich mobilność oraz wybrane inne współdzielone cechy.

Biorąc pod uwagę kwestię hardware'u, do kategorii tej zaliczają się zarówno przenośne konsole, zwane często potocznie „konsolami kieszonkowymi" lub nawet „kieszonsolkami", jak i telefony, smartfony czy tablety. Wskazując na ich wspólne cechy, najczęściej wymienia się między innymi możliwość pracy na baterii i niewielkie rozmiary, co umożliwia korzystanie z nich bez stałego źródła zasilania, również w podróży czy po prostu w otwartej przestrzeni.

W kontekście typologii i klasyfikacji mobilnych urządzeń umożliwiających granie w gry wideo natrafić można na różne problemy w kwestiach związanych z przenośnymi komputerami osobistymi. Uwaga ta dotyczy np. laptopów, tudzież notebooków, które nie spełniają kryterium gabarytowego, często też ich baterie nie pozwalają na wystarczająco długą pracę bez konieczności ładowania, by rozegranie na nich jednej dłuższej lub wielu krótszych sesji gry mogło mieć miejsce – wszystko to ogranicza ich mobilność. Poza tym, są to urządzenia o wydajności zbliżonej współczesnym im komputerom stacjonarnym, czego na ogół nie można powiedzieć o ich zminiaturyzowanych odpowiednikach, takich jak choćby smartfony czy tablety (aczkolwiek dysproporcje te ulegają współcześnie postępującemu zmniejszaniu).

W związku ze wspomnianą dywersyfikacją typów urządzeń przenośnych, kategorię „mobile

[205] Warto w tym miejscu dodać, że znacznie łatwiej jest wymieniać modułowo podzespoły w komputerach stacjonarnych niż w przenośnych laptopach.

gaming" stosuje się więc powszechnie wyłącznie względem części z nich. I tak laptopy/notebooki oraz netbooki zwykle postrzega się, nie tylko przez środowisko graczy, w kategorii komputerów osobistych (jak już wspomniałem, w zależności od wydajności podzespołów są one bardziej lub mniej przydatne do grania – można nawet wskazać specjalne modele lub linie komputerów tego typu, określanych po prostu „laptopami gamingowymi"[206]), z graniem mobilnym kojarząc natomiast telefony, smartfony, tablety oraz przenośne konsole, takie jak Nintendo 3DS czy Sony PlayStation Vita[207].

Sytuację komplikuje obecność na rynku urządzeń hybrydycznych, łączących w sobie cechy np. netbooka i tabletu[208] albo telefonu i konsoli[209]. Dodatkową komplikację wprowadzają także tak zwane „gry hybrydowe", stanowiące połączenie gry wideo (aplikacji na urządzenia mobilne) i planszowej[210]. Jakkolwiek skala występowania takich heterogenicznych fenomenów (zarówno urządzeń, jak też tekstów kultury) jest na chwilę obecną wystarczająco mała, by uznać je za zjawiska marginalne, to ich popularność może się z czasem zwiększyć. Jako część głównego nurtu kultury, odzwierciedlają one pewne tendencje rozwoju technologiczno-medialnego, charakterystyczne dla porządku konwergencji i dywergencji.

Po zaprzestaniu produkcji konsolofonu N-Gage, firma Nokia próbowała reaktywować swoją platformę do grania w postaci N-Gage 2.0, będącej już rozwiązaniem nie hardware'owym, lecz sofware'owym. Projekt funkcjonował w latach 2008-2010. Historia tego przedsięwzięcia obrazuje jednak pewną istotną zmianę paradygmatu, w efekcie której za platformę do grania uznawać można nie tylko określone typy urządzeń, lecz również odpowiednie usługi, środowiska programowe. W tym nowym ujęciu, platformą byłby także system operacyjny (w skrócie OS) urządzeń mobilnych, taki jak Android, iOS czy mobilne wersje systemu Windows. Podobnie jak w przypadku komputerów osobistych, poza kompatybilnością danej gry z konkretnym OS-em i jego wersją, istotne są również parametry urządzenia, na którym planowana jest rozgrywka – na niektórych owa

[206] Wobec wydajnych laptopów projektowanych z myślą o grach komputerowych niekiedy stosuje się również naprzemiennie inne określenia, takie jak „laptopy do gier", „laptopy dla graczy" etc.

[207] Jak wynika z podsumowania dokonanego przez fundusz inwestycyjny GAMR względem danych zebranych między innymi w raportach SuperData Research czy Newzoo, Nintendo 3DS oraz PlayStation Vita to aktualnie dwie najpopularniejsze przenośne konsole obecnej generacji (por.: I. Pogiernicka, *Rynek gier w liczbach*, [w:] „Cd-Action" nr 03/2017 (266), s. 10).

[208] Przykładami takich urządzeń mogą być wybrane modele z serii Asus Transformer bądź Lenovo Yoga, w których występuje zintegrowana klawiatura. W zależności od intencji użytkownika i wyboru ustawień, mogą one pełnić zarówno rolę tabletu, jak i netbooka. W ograniczonym stopniu z podobnym zjawiskiem mamy do czynienia w przypadkach tabletów z „doczepianymi" kompatybilnymi klawiaturami jako urządzeniami peryferyjnymi.

[209] W kontekście przynależności kategorialnej do grania mobilnego, hybrydy łączące cechy telefonu z mobilnymi konsolami do grania nie budzą wątpliwości. Najsłynniejszymi przykładami konsolofonów, jak bywają one niekiedy nazywane, są Nokia N-Gage (wersja Classic oraz QD) i Sony Xperia Play. Wraz z rozwojem rynku smartfonów i zmianą przyzwyczajeń użytkowników, hybrydy telefonu z konsolą straciły na popularności i praktycznie zaprzestano ich produkcji. Aktualnie w sprzedaży można spotkać peryferyjne akcesoria w postaci kontrolerów współpracujących ze smartfonami, acz nie są to powszechnie stosowane gadżety.

[210] Za egzemplifikację gry hybrydowej posłużyć może wydana przez firmę Trefl gra *Roar! Łap potwora*, opisywana również jako „w pełni dźwiękowa gra planszowa". Por.: K. Jędrasiak, *Nie taki potwór straszny, jak go malują*, „Krytyk", 6.11.2016, http://krytyk.com.pl/gry/962/ [dostęp: 15.04.2017].

gra może działać lepiej, na innych gorzej, na jeszcze innych wcale, nawet jeżeli wszystkie będą zaopatrzone w ten sam bądź podobny system operacyjny[211].

Granie mobilne zdecydowanie różni się od grania na platformach stacjonarnych. W przeciwieństwie do automatów arkadowych, domowych komputerów osobistych i konsol, wobec urządzeń mobilnych określenie jednolitych norm w kwestii protokołów użytkowania jest praktycznie niemożliwe. Można jednak wskazać na pewne typowe dla nich okoliczności, w których rozgrywka może mieć miejsce. O ile bowiem granie w nie w domowym zaciszu jest jak najbardziej możliwe, o tyle mobilność z założenia umożliwia coś, czego opisane wcześniej większe (zwłaszcza stacjonarne) urządzenia nie mogą zaoferować – użytkowanie gier w poczekalniach, w środkach transportu zbiorowego, w parkach… słowem, wszędzie, gdzie najdzie nas ochota na rozegranie sesji. To natomiast ma przełożenie na sposób projektowania gier.

Przykładowo, z myślą o graniu w gry mobilne w komunikacji miejskiej, powszechną praktyką projektantów jest takie ich tworzenie, aby interwały czasowe potrzebne na rozgrywkę (czyli np. rozegranie przynajmniej jednej rundy, zdobycie kolejnego punktu kontrolnego czy wykonanie sekwencji ruchów/tur) były stosunkowo nieduże. Dzięki temu zaangażowanie uwagi i czasu gracza nie przekracza poziomu, przy którym ryzykowałby choćby przegapieniem właściwego przystanku. Nie oznacza to, że takie gry nie powinny być rozbudowane. W skali makro, ich ukończenie może wymagać ogromnych nakładów czasowych bądź nawet nie być możliwe (czego egzemplifikacją są tytuły skupiające się na potencjalnie nieskończonej rozgrywce ocenianej punktami). W skali mikro nie wymuszają one jednak zwykle regularności grania ani wygospodarowania dłuższych okresów potrzebnych na rozgrywanie pojedynczych sesji gry. W wielu przypadkach można je wręcz zacząć oraz wyłączyć w dowolnym momencie. Przyjmuje się również, że nauka mechaniki, zasad i obsługi interfejsów gier mobilnych nie powinny przysparzać graczom większych trudności. Pod względem wszystkich tych cech lokują się one zwykle w przywołanej już kategorii gier nieangażujących, opisanej szczegółowo przez Jespera Juula[212] czy Pawła Grabarczyka[213].

Innymi słowy, w przypadku gier mobilnych wskazać można na specyficzne cechy interfejsów i zmienny, niejednorodny dyspozytyw (tudzież mnogość dyspozytywów o zróżnicowanych, zmiennych właściwościach). W praktyce oznacza to, że w gry przeznaczone na tego typu urządzenia gra się zarówno w przestrzeni prywatnej, jak i publicznej; zarówno w pozycji siedzącej, jak i stojącej, leżącej, a nawet podczas chodzenia; tak w samotności, jak i w towarzystwie bądź w tłumie obcych ludzi; albo *online*, albo *off-line*; o dowolnej porze

[211] Por.: *Ibidem*; oraz: K. Jędrasiak, *Opowieści z krypty, czyli* Fallout *w wydaniu underground*, „Krytyk", 25.10.2016, http://krytyk.com.pl/gry/z-pradem/recenzja-gry-fallout-shelter-producent-bethesda-game-studios/ [dostęp: 15.04.2017].
[212] J. Juul, *A Casual Revolution*…
[213] Paweł Grabarczyk, *Op. cit.*

w ciągu doby. Te i inne zmienne pozwalają dostrzec wiele charakterystyk współdzielonych przez gry mobilne z jednej strony z komputerami osobistymi, z drugiej z konsolami, z trzeciej zaś z automatami arkadowymi, przy jednoczesnym zachowaniu wyraźnej odrębności między nimi na poziomie innych charakterystyk.

Podobnie, jak ma to miejsce w przypadku stacjonarnych komputerów osobistych i konsol, gry kupowane są na własność użytkownika[214], nie „wynajmowane" przy każdorazowej rozgrywce, jak w salonach gier. Z tymi ostatnimi łączy je natomiast choćby implikowane powszechne użytkowanie w przestrzeni publicznej, wpisane immanentnie w ideę mobilności.

2.1.4. Dystrybucja cyfrowa

O ile automaty arkadowe zaopatrzone były standardowo wyłącznie w jedną przypisaną do nich na stałe grę, o tyle granie na konsolach, komputerach osobistych oraz urządzeniach mobilnych umożliwia uruchamianie różnych gier (oraz, ogólnie, różnych rodzajów oprogramowania). O ile początkowo software nagrywany był na fizycznych nośnikach, takich jak taśmy magnetyczne, dyskietki, kartridże, płyty CD lub DVD, o tyle współcześnie wiele gier dostępnych jest w wersji cyfrowej – w tym rozumieniu tego słowa, że dystrybuowane są one za pośrednictwem Internetu w postaci plików możliwych do pobrania na pamięć (dysk twardy bądź pamięć flash) urządzenia i do zainstalowania na nim.

Innowacja ta wiąże się z szeregiem zmian, dokonujących się na bardzo wielu poziomach. Pomijając korzyści ekologiczne, związane z likwidacją potrzeby produkcji fizycznych nośników danych, istotne przesunięcia zaobserwować można w obszarze doświadczenia użytkownika.

Po pierwsze, konieczny staje się dostęp do Internetu, zaś połączenie sieciowe – dla optymalizacji doświadczenia – powinno zapewniać możliwie szybki i bezawaryjny przesył danych Po drugie, możliwość pobrania plików gry z sieci zmniejsza nakład pracy potrzebny do nabycia gry w wersji zapisanej na fizycznym nośniku, ponieważ nie trzeba nawet opuszczać domu (tudzież innego miejsca, w którym ustawione mamy stanowisko do grania). Po trzecie, rozluźnia się również dyscyplina czasowa, ponieważ pomijając sytuacje awaryjne, treści udostępniane w sieci – np. w sklepach dystrybucji cyfrowej pokroju App Store, Google Play,

[214] Zakup gier na własność dotyczy zarówno kopii wydawanych na fizycznych nośnikach, takich jak płyty Blu-ray, jak i gier dostępnych w dystrybucji cyfrowej. Wyjątkowy status mają gry dodawane w systemach lojalnościowych w ramach abonamentu. Przykładowo, w usłudze PlayStation Plus subskrybenci co miesiąc zyskują możliwość pobrania kilku gier przypisanych do ich konta w serwisie PlayStation Network/Sony Entertainment Network bez uiszczania za nie opłaty, aczkolwiek te „darmowe" gry dostępne są dla nich tylko wówczas, gdy usługa PS+ jest aktywna, czyli abonament za nią został opłacony. Pod tym względem systemy abonamentowe przypominają nie tyle zakup, co dzierżawę lub umowę najmu.

PS Store, Sklep Xbox czy Steam – można pobierać o dowolnej godzinie dnia i nocy (w przeciwieństwie do sklepów fizycznych, funkcjonujących zazwyczaj w ograniczonych godzinach otwarcia). Po czwarte, gry i aplikacje pobierane są zwykle na indywidualne konto użytkownika, na którym można uzyskać łatwy dostęp do pełnej biblioteki zakupionych pozycji, konfigurować je, instalować i odinstalowywać.

Wszystkie te właściwości składają się na błyskawiczny dostęp oraz wygodę użytkowania gromadzonych gier, likwidują natomiast obecność materialnych artefaktów, istotną na przykład dla graczy-kolekcjonerów, fetyszyzujących na ogół „namacalność" tekstów kultury.

2.2. Sytuacja rozgrywki

Wszelkie próby opisu praktyki grania w gry komputerowe i związanego z tym doświadczenia niechybnie skazane są na szereg trudności, w efekcie których stworzenie uniwersalnego i precyzyjnego modelu tejże praktyki oraz doświadczenia staje się właściwie zadaniem niewykonalnym. Wynika to z bardzo wielu właściwości gier wideo jako tekstów kultury i medium, z ich interaktywnością[215] oraz ergodycznością[216] na czele. Różnice pomiędzy przebiegiem rozgrywki poszczególnych graczy, a nawet pomiędzy przebiegiem wielu rozegrań tych samych fragmentów gry przez tego samego gracza, są dla doświadczenia użytkowania gry czynnikiem zasadniczym. Pomimo potencjalnie ograniczonego zestawu możliwości akcji podejmowanych w grze, warunkowanego zasadami, każdy gracz może uruchomić inny ciąg zdarzeń, ponieważ gry nie są systemami statycznymi ani periodycznymi, lecz kompleksowymi[217]. Poza tym, w każdym akcie rozgrywki nastąpić mogą momenty impasu, czyli zawieszenia i zagubienia (aporie) oraz objawienia rozwiązania, oświecenia (epifanie)[218], w dodatku dla różnych graczy przypadające na różne fragmenty gry. Podobnych zmiennych jest znacznie więcej.

Wewnętrzna dywersyfikacja tej dziedziny kultury, choćby pod względem interfejsów i dyspozytywów, pociąga za sobą kolejny poziom komplikacji. Otóż wrażenia towarzyszące graniu będą się od siebie różnić między innymi w zależności od zastosowanych do tego urządzeń. Dotyczy to także rozgrywek prowadzonych w jedną i tę samą grę, acz z użyciem różnych kontrolerów albo w wersjach przeznaczonych na inne platformy – przykładowo: z jednej strony na komputery osobiste, z drugiej zaś na konsole. Różnić mogą się wręcz wybrane cechy owych odmiennych wersji (inne rozdzielczości i tzw. „klatkaż" wyświetlanych obrazów, inne jakości tekstur obiektów graficznych itd.). Jednak nawet, jeśli na poziomie estetycznym różnice nie będą dostrzegalne, zmiana platformy pociąga za sobą odmienne doznania towarzyszące użytkowaniu interfejsów oraz zmiany w zakresie dyspozytywu. Kwestiom tym poświęciłem już nieco miejsca we wcześniejszej części bieżącego rozdziału.

Teraz chciałbym skupić się na tych aspektach doświadczenia rozgrywki, które zależne są od liczby uczestników tegoż doświadczenia, od charakteru ich uczestnictwa oraz od relacji kształtujących się pomiędzy tymi uczestnikami. W związku z tym proponuję skupić się na różnych typach grania, przy zachowaniu kryterium liczebności graczy mogących wziąć udział w grze,

---

[215] Por.: R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 76-81; oraz: M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 48-53.

[216] Por.: *Ibidem*; oraz: B. Kłoda-Staniecko, *Gram, więc… kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 91-102; oraz: P. Kubiński, *Op. cit.*, s. 32-34.

[217] Por.: Katie Salen, Eric Zimmerman, *Op. cit.*, rozdział 14, s. 6.

[218] Por.: Katarzyna Prajzner, *Tekst jako świat i gra…*, s. 115-120; oraz: Espen Aarseth, *Cybertekst…*, s. 99-101.

zwracając przy tym uwagę między innymi na towarzysko-społeczne oraz technologiczne konteksty wyznaczające ramy dla poszczególnych typów/kategorii.

2.2.1. Granie indywidualne

Zgodnie z obiegowym stereotypem, granie w gry wideo to zajęcie praktykowane indywidualnie, przyczyniające się zatem do alienacji i eskapizmu. Temu, jak mylny jest ów obraz grania i społecznego funkcjonowania graczy, przyjrzę się szczegółowo w dalszej części niniejszej pracy. Tymczasem pragnę zwrócić uwagę na jedno z możliwych źródeł podobnych stereotypów, ściśle związane z określonym typem gier i protokołami ich użytkowania.

Jednym z podstawowych modeli rozgrywki, implementowanym w zdecydowanej większości gier wideo, jest tryb przeznaczony do rozrywania przez jednego gracza. Określany bywa on na różne sposoby, a wśród powszechnie stosowanych nazw spotkać można się z terminami takimi, jak „gra jednoosobowa", „kampania" (lub „kampania dla jednego gracza") albo zapożyczonym z języka angielskiego hasłem *singleplayer*[219].

Zasadniczą cechą trybu dla jednego gracza jest taka konstrukcja zasad, interfejsu i pozostałych elementów gry, by rozgrywka nie wymagała – a nawet nie dopuszczała, nie uwzględniała – czynnego udziału więcej niż jednej osoby. System użytkowany jest więc przez pojedynczego gracza, od którego zależy przebieg gry. Można wskazać pewne gatunki gier, które mają szczególną predylekcję do designu z myślą o rozgrywaniu właśnie solo (takie jak gry przygodowe czy cRPG), warto jednak pamiętać, iż istnieją wyjątki od tej reguły. W wielu tytułach tryb jednoosobowy jest też dostępny jako jedna z opcji prowadzenia rozgrywki, obok którejś z odmian gry wieloosobowej (z ang. *multiplayer*).

Jeśli walka, to (głównie) z systemem gry

Posiłkując się typologią Caillois, można przyjąć, że komputerowa gra jednoosobowa może mieścić się w kategorii *agôn*, acz z tym zastrzeżeniem, że przynależność ta zasadza się na bardzo specyficznych warunkach. Otóż agoniczny charakter realizuje się w takich grach przede wszystkim na dwóch płaszczyznach: konfrontacji gracza z systemem (z wyzwaniami stawianymi mu przez system); oraz zapośredniczonej konkurencji pomiędzy graczami porównującymi swoje

[219] Termin zapisywany bywa zarówno łącznie (*singleplayer*), jak i rozłącznie (*single player*) czy z dywizem (*single-player*).

wyniki w konfrontacjach z systemem. Druga ze wspomnianych płaszczyzn jest wprawdzie formą rywalizacji graczy, ale funkcjonującą poniekąd na poziomie *meta* gry, „ponad" zasadniczą rozgrywką, tudzież „obok" niej. Przykładowo, w grze *Pac-Man* zadaniem gracza jest „zjadanie" kropek (a także owoców i innych typów obiektów do tego przeznaczonych, rozmieszczonych na kolejnych poziomach) przez sterowanego przezeń tytułowego Pac-Mana oraz unikanie kontaktu z goniącymi go duchami, których ruchy kontroluje system gry, tym samym starający się utrudnić graczowi realizację celu. Za postępy w grze przyznawane są punkty, które po zakończeniu rozgrywki (ukończeniu wszystkich poziomów lub utracie wszystkich żyć) zostają podliczone i umieszczone w tabeli wyników danego automatu do gry. Gracze mogą więc porównywać swoją punktację z punktami zdobytymi przez innych.

Aleatoryczność gier jednoosobowych sprowadza się przede wszystkim do generowanych przez system akcji oraz reakcji na poczynania gracza, niekiedy trudnych do przewidzenia nawet przy znajomości zasad. Za egzemplifikację posłużyć może tu losowo generowana kolejność spadania klocków o różnych kształtach w grze *Tetris*, działania postaci sterowanych przez sztuczną inteligencję w odpowiedzi na poczynania kierowanego przez gracza awatara w grach z cyklu *Uncharted* czy choćby zmienna zawartość łupu (ang. *loot*) wypadającego z pokonanych wrogów w dowolnej odsłonie serii *Diablo*. Przy analizie aleatoryczności gier wideo należy jednak brać poprawkę na złożoność problematyki losowości w systemach cybernetycznych, opisaną obszernie przez Katie Salen i Erica Zimmermanna z zastosowaniem pojęć takich, jak niepewność, ryzyko, poczucie przypadkowości, prawdopodobieństwa czy szansy [220].

Ilinx to kategoria bodaj najbardziej enigmatyczna, a zarazem najrzadziej stosowana do opisu doświadczenia grania w gry wideo[221]. Wynika to z wielu przyczyn, w tym z jednej strony z fizjologicznego, fizycznego, zmysłowego, psychosomatycznego charakteru przeżyć ilinktycznych (oszołomienie, trans etc.) rzekomo niełatwych do wywołania za pośrednictwem mediów; z drugiej zaś, z ograniczeń technologicznych przekładających się np. na możliwości generowania i prezentowania obrazów w skodyfikowanym języku medium. Wraz z wyłanianiem się i rozwojem nowych rozwiązań graficznych[222] oraz pojawianiem się nowych interfejsów (zwłaszcza rozwiązań pokroju VR), poszukiwanie i zgłębianie ilinktycznego potencjału gier komputerowych wezbrało na sile.

Z uwagi na charakter immersyjnego doświadczenia grania w gry wideo, *mimicry* zdaje się kategorią doskonale adaptowalną do badania tego medium. Wskazuje na to między innymi niebagatelne znaczenie przestrzeni wyobrażonej i realizowanej w niej sprawczości w grach.

[220] K. Salen, E. Zimmermann, *Op. cit*., rozdział 15.
[221] C. Bateman, *The Joy of Ilinx*, „Only a Game", 26.05.2006, http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/the_joy_of_ilin.html [dostęp: 27.04.2017].
[222] *Ibidem*.

Podobnie, jak w przypadku *agôn*, również dla *mimicry* wskazać można pewne gatunki, które w sposób szczególny poddają się opisowi za pomocą tej właśnie kategorii. Chodzi mianowicie o gry cRPG[223], zapewniające z reguły najwięcej możliwości personalizacji postaci sterowanej przez gracza. Zasadniczo, za mimikryczne uznać można jednak wszelkie odmiany gier, w których gracz wciela się w jakąś fikcyjną postać, będącą jego agensem, „przedłużeniem" w świecie przedstawionym (postać może być widoczna lub niewidoczna na ekranie w postaci awatara). *Mimicry* są więc domeną gier typu *sandbox*, gier akcji TPP, FPP, gier przygodowych oraz wielu innych odmian gier, w których gracz odgrywa jakąś rolę, przejmując kontrolę nad bohaterem. Również „symulatory życia" pokroju *The Sims* charakteryzować można przez pryzmat tej kategorii.

Samotność w tłumie

Pojęcia sukcesu i porażki, służące opisowi rezultatów i przebiegu realizacji celów gry (zarówno w skali *micro*, jak i *macro*), dotyczą w grach jednoosobowych efektów działań jednego gracza. Innymi słowy, wszelkie porównania, których gracze grający w gry jednoosobowe dokonują pomiędzy sobą, lokują się na poziomie metatekstowym, tudzież w zaimplementowanym wprawdzie w tekście (w grze), ale nie będącym częścią zasadniczej rozgrywki zestawieniu rankingowym. Niezależnie od różnic pomiędzy czasem przejścia, zdobytymi punktami i innymi kryteriami tego typu porównań, sukcesem każdego gracza jest skuteczna realizacja celów gry, porażką zaś niepowodzenia skutkujące wstrzymaniem lub zakończeniem rozgrywki, uniemożliwiające lub odwlekające sukcesywne ukończenie gry (sygnalizowane zwykle stosownymi planszami z napisami pokroju „Game Over" czy „You are dead").

Granie indywidualne możliwe jest w przypadku każdej z opisanych w poprzedniej części niniejszego rozdziału platform. W gry jednoosobowe grać można bowiem zarówno na automatach arkadowych, jak i na komputerach osobistych, konsolach oraz urządzeniach mobilnych. O ile jednak indywidualny charakter rozgrywki w gry przeznaczone na komputery osobiste i konsole wiąże się zwykle[224] z użytkowaniem w przestrzeni prywatnej, o tyle – jak już wspomniałem – urządzenia mobilne oraz (zwłaszcza) automaty *arcade* częściej kojarzone są z przestrzenią publiczną. To zaś wiąże się z opisaną wcześniej odmiennością dyspozytywową oraz szeregiem implikacji kulturowych, takich jak wymóg gotowości na obecność innych osób w miejscach, w których rozgrywka może być prowadzona (a więc z jednej strony w domowym

[223] Silnie mimikryczne są również gry MMORPG. Do nich wrócę jednak w dalszej części tekstu, w której będę pisał o graniu kolektywnym.
[224] O zastosowaniach gier na stacjonarne komputery osobiste i na konsole stacjonarne w przestrzeni publicznej wspomnę w podrozdziale 2.2.2. oraz, przede wszystkim, w rozdziale trzecim.

zaciszu, z drugiej zaś w salonach gier, pubach, środkach komunikacji miejskiej, parkach, poczekalniach, na ulicznych chodnikach itd.). Jakkolwiek więc sesje w gry arkadowe i mobilne mogą być rozgrywane w trybie *singleplayer*, często użytkowanie ich odbywa się jednak w towarzystwie przypadkowych osób. W jednoosobowe gry konsolowe i pecetowe, natomiast, gra się najczęściej w samotności lub towarzystwie osób bliskich na tyle, by mogły przebywać w naszej przestrzeni prywatnej.

2.2.2. Granie kolektywne – wprowadzenie

Innym popularnym modelem rozgrywki w gry wideo jest ten, który uwzględnia udział więcej niż jednego gracza. Niezależnie od wewnętrznego zróżnicowania opcji umożliwiających taką kolektywną grę, określane są one zwykle wspólnym mianem „gry/rozgrywki wieloosobowej" lub anglojęzycznym terminem „multiplayer". Na potrzeby niniejszego wywodu pozwoliłem sobie podzielić odmiany gry multiplayerowej na dwie zasadnicze grupy, dokonując owego podziału ze względu na zapośredniczony technologicznie lub bezpośredni (we wspólnej przestrzeni i czasie) charakter udziału graczy we wspólnej rozgrywce.

W pierwszej kolejności chciałbym skupić się na tej grupie, w której kolektywny charakter gry przyjmuje postać bezpośredni. Zanim jednak przejdę do opisu specyfiki tego typu rozgrywek, pokrótce przybliżę wybrane odmiany trybu gry *multiplayer*, przywołam również typologię rozgrywek ze względu na charakter konfliktu w grach postrzeganych jako systemy konfliktu.

Typologia trybów gry kolektywnej

Niezależnie od przynależności do jednej z dwóch wspomnianych grup, wyróżnić można różne tryby gry umożliwiającej udział dwóch lub więcej graczy we wspólnej rozgrywce. Do najbardziej popularnych należą między innymi:

- *deathmatch* – starcia „każdy na każdego", w których każdy gracz walczy wyłącznie we własnym interesie, starając się uzyskać jak największą przewagę nad wszystkimi pozostałymi graczami;
- *team deathmatch* – odmiana trybu deathmatch, w której gracze podzieleni są na rywalizujące ze sobą drużyny, a ich punkty podliczane są grupowo;
- *capture the flag* – dosłownie „zdobądź flagę", to tryb gry, w którym zadaniem podzielonych

na drużyny graczy jest przejmowanie i utrzymywanie flagi przeciwników w określonych obszarach (zwykle we własnych bazach);

- *skirmish* – pojedyncze potyczki, w których gracze uczestniczą w bitwie, wygrywanej indywidualnie lub drużynowo;
- transport wagonu – znany pod różnymi nazwami tryb polegający na drużynowym konwoju ładunku pomiędzy wskazanymi punktami na mapie wzdłuż wyznaczonej trasy, podczas gdy drużyna przeciwna stara się to zadanie uniemożliwić;
- kontrola obszarów – określany na różne sposoby tryb, w którym podzieleni na drużyny gracze próbują przejąć i utrzymać jak najwięcej obszarów dostępnych na danej mapie;
- *co-op* – tryb kooperacji, realizowany zwykle w kampaniach fabularnych (skonstruowanych tak samo lub podobnie, jak kampanie *singleplayer*), w których dwójka lub więcej graczy zmaga się z systemem gry.

Po pierwsze, rzecz jasna, nie są to wszystkie możliwe tryby rozgrywki, z którymi można się spotkać w grach *multiplayer*. Po drugie, we wszystkich tych trybach duże znaczenie może mieć czas, wyznaczający ramy sesji gry (innymi wyznacznikami trwania rund mogą być również np. limity punktów możliwych do zdobycia, liczby celów koniecznych do osiągnięcia itd.). Po trzecie, część z tych trybów w większym stopniu pasuje do rozgrywek *online*, podczas gdy inne z powodzeniem sprawdzają się bez połączenia przez Sieć.

Katie Salen oraz Eric Zimmermann, pisząc o grach jako systemach konfliktu, wyróżniają siedem typów gier, dla których różnice zasadzają się na ustaleniu „stron konfliktu”:

- pojedynczy gracz kontra pojedynczy gracz [np. tryb 2 Player Game w *Dr. Mario*];
- grupa kontra grupa [np. tryb Team Deathmatch w *Quake II*];
- jeden przeciwko wielu [np. asymetryczne tryby multiplayer w *Evolve*];
- każdy we własnym interesie [np. tryb Free For All w *Quake II*];
- gracz w konfrontacji z systemem gry [np. podstawowy tryb w *The Witcher 3*];
- indywidualni gracze w konfrontacji ramię w ramię przeciwko grze [np. przypadkowe współprace w *Journey*];
- grupa graczy w kooperacji przeciwko grze [np. kampania w *Left 4 Dead*][225].

W zależności od tego, czy gracz konfrontowany jest z innym graczem (tudzież innymi graczami), czy też z grą (systemem gry), można mówić o dwóch typach konfliktu: gracz kontra

[225] Por.: K. Salen, E. Zimmermann, *Op. cit*., rozdział 20, s. 1-2. Przykłady w nawiasach kwadratowych to moje własne propozycje.

gra/system/otoczenie/sztuczna inteligencja; bądź gracz kontra inny gracz/inni gracze[226]. Obydwa te typy mogą występować jednocześnie i się przenikać. Pierwszy z nich występuje również w trybie dla jednego gracza oraz w przypadku zastosowania tzw. botów zastępujących innych graczy w grach domyślnie projektowanych z myślą o rozgrywkach multiplayerowych.

Poza tym, jak słusznie zauważają autorzy *Rules of Play*, konflikt pomiędzy graczami może przybierać postać bezpośrednią bądź pośrednią[227], a obie te postaci również mogą współwystępować i przenikać się w wielu grach. Z konfliktem bezpośrednim mamy do czynienia wówczas, gdy dochodzi do otwartej konfrontacji pomiędzy graczami w ramach zasadniczej rozgrywki (np. pojedynki w grach z gatunku *fighting games*). O konflikcie pośrednim mowa wtedy, gdy poczynania graczy nie uwzględniają możliwości ich wzajemnych interakcji w ramach gry (nie atakują się, nie przeszkadzają sobie nawzajem itd.), aczkolwiek ich gra zostaje oceniona (np. przez system), co daje potencjalnie możliwość porównania, jak we wspomnianych wcześniej tabelach rankingowych (np. w *Space Invaders* czy *Pac-Manie*). Model mieszany, łączący cechy bezpośredniego i pośredniego konfliktu, zaobserwować można w grach, w których zanim dojdzie do starcia, gracze niezależnie od siebie zwiększają indywidualne statystyki, a więc szykują się do walki, rozwijając swoje bazy, postaci itd. (np. w multiplayerowych pojedynkach w *Starcraft*)[228].

Powyższe uwagi dobitnie pokazują, jak różnorodny charakter przyjmować może rozgrywka *multiplayer* (i nie tylko), oraz jak płynne są granice poszczególnych odmian takiej rozgrywki. Zarówno tryby gry, jak i typy konfliktu w nich występujące kształtują rzecz jasna odmienne wzorce doświadczenia grającego użytkownika. W efekcie, różnorodność przeżyć towarzyszących graniu (w tym graniu kolektywnemu) pozostaje trudna – jeśli nie niemożliwa – do uchwycenia i kompleksowego, syntetycznego opisania. Nie oznacza to jednak, że o doświadczeniach takich nie da się sformułować żadnych wartościowych spostrzeżeń. Kluczowe zdaje się w tym celu przyjęcie odpowiednio „wąskiej" perspektywy, pozwalającej skupić się na wybranych aspektach doświadczenia grania. Dla refleksji podejmowanej przeze mnie w niniejszej pracy, w kontekście grania kolektywnego istotne są przede wszystkim kulturowe walory poszczególnych odmian gry wieloosobowej zaliczających się do obu zaproponowanych przeze mnie grup.

[226] W grach sieciowych, zwłaszcza MMO, te dwa modele określa się często nazwami PvE (ang. *Player versus Environment* – czyli gracz kontra środowisko gry) oraz PvP (ang. *Player versus Player* – czyli gracz kontra gracz). Rzadziej stosuje się określenie PvA (ang. *Player versus All* – czyli gracz kontra wszyscy), będące poniekąd podkategorią PvP, a zarazem odpowiednikiem opisanego już w niniejszym tekście trybu *deathmatch*.
[227] K. Salen, E. Zimmermann, *Op. cit.*, rozdział. 20, s. 2.
[228] *Ibidem*.

2.2.3. Granie kolektywne. *Multiplayer* „miejscowy”

Do pierwszej grupy rozgrywek multiplayerowych zaliczam takie ich odmiany, które realizują się w okolicznościach wspólnego partycypowania w rozgrywce graczy znajdujących się w tej samej przestrzeni fizycznej i w tym samym czasie. Sytuacja ta owocuje bowiem określonymi rodzajami relacji zachodzących między graczami, wytwarza specyficzne płaszczyzny wspólnych doświadczeń oraz sprzyja konkretnym typom zachowań i protokołów kulturowych związanych z kolektywnym użytkowaniem medium.

Lokalny *multiplayer*

Przykładową praktyką, którą zaliczyć można do tej grupy jest granie na jednym systemie przez więcej niż jednego użytkownika. Niektóre gry zaimplementowaną mają funkcję określaną zwykle mianem lokalnego, tudzież „kanapowego” multiplayera (ang. *local multiplayer*/*couch multiplayer*)[229], umożliwiającą wspólną rozgrywkę dwóch lub więcej graczy jednocześnie przy wykorzystaniu jednego urządzenia. W zależności od profilu gry, taka wieloosobowa rozgrywka opiera się na konkurencji bądź współpracy.

Zazwyczaj, choć nie zawsze, do kolektywnej gry z zastosowaniem pojedynczego systemu potrzeba więcej niż jednego kontrolera. W przypadku automatów arkadowych, na konsoletach służących do ich obsługi znajdowało/znajduje się odpowiednio wiele przycisków i/lub gałek, by wspólna gra mogła się odbyć (o ile tryb dla dwóch graczy był/jest w danej grze obecny). W przypadku komputerów osobistych do lokalnego multiplayera możliwe jest zarówno wykorzystanie jednej wspólnej klawiatury[230], jak i podłączanych urządzeń peryferyjnych, takich jak joysticki czy pady. Te ostatnie są z kolei standardowymi kontrolerami konsol. Starsze konsole, do których stosowano kontrolery przewodowe, miały ograniczoną liczbę slotów – zwykle dwa, rzadziej cztery – choć istniały sposoby na zwiększenie ich liczby poprzez specjalne „rozdzielniki”, takie jak PlayStation MultiTap (adapter dedykowany pierwszej konsoli Sony PlayStation, umożliwiający podłączenie do czterech padów zamiast jednego poprzez dany slot). Nowsze, wykorzystujące technologię bezprzewodową, oferują możliwość „sparowania” z daną

[229] Nazwa ta wiąże się ze stereotypowym wyobrażeniem sytuacji grania na stacjonarnych konsolach do gry, w której gracze zasiadają razem na kanapie.

[230] Jeżeli rozgrywka przebiega w czasie rzeczywistym, nie w turach, klawiatura może zostać odpowiednio podzielona na sektory przydzielone poszczególnym graczom. Rozwiązanie to nie zawsze sprawdza się jednak na słabszych komputerach, w których istnieje systemowe ograniczenie liczby komend nadawanych w jednym momencie poprzez naciśnięcie klawiszy (równoczesne wciśnięcie większej ich liczby powoduje blokadę, sygnalizowaną niekiedy komunikatem dźwiękowym).

konsolą dwóch lub więcej kompatybilnych z nią kontrolerów niezależnie od ograniczeń w zakresie liczby slotów. Z uwagi na specyfikę urządzeń mobilnych, natomiast, zwłaszcza zaś na ich niewielkie rozmiary, stosunkowo rzadko gry na nie przeznaczone zaopatrzone są w funkcję lokalnego multiplayera, choć i takie przykłady się zdarzają.

W przypadku gier, w których wirtualna przestrzeń rozgrywki jest najmocniej ograniczona (np. *Pong*, *Street Fighter*), lub takich, w których pomimo większej przestrzeni sterowane przez graczy postaci przebywają po prostu w bezpośrednim kontakcie (*Super Mario Bros. U*, *Broforce*), przestrzeń ekranowa pozostaje jednolita dla wszystkich graczy biorących udział w rozgrywce. W grach, w których kontrolowane przez graczy jednostki mogą być od siebie znacznie oddalone (głównie wyścigi i strzelanki, np. *Crash Team Racing*, *Quake II*), przestrzeń ekranowa jest wewnętrznie podzielona metodą *split-screen* na odpowiednią liczbę mniejszych ramek (zwykle 2-4) ukazujących najbliższe otoczenie postaci sterowanych przez poszczególnych graczy.

Istnieje wiele trybów rozgrywki dostępnych w grach *multiplayer* przeznaczonych do użytkowania na jednym systemie. Część z nich rozgrywana jest w czasie rzeczywistym, inne przebiegają turowo. W pierwszym przypadku, typowym np. dla gier wyścigowych czy bijatyk, gracze muszą zachować nieprzerwaną czujność i nieustannie reagować na dynamiczne zmiany stanu gry. Dlatego też muszą mieć stały, równy dostęp do potrzebnych im informacji ekranowych oraz kontrolerów. W drugim przypadku, określanym zwyczajowo jako *hot-seat* (dosłownie „gorące krzesło”), gracze wykonują ruchy naprzemiennie, w związku z czym nie ma konieczności ani dzielenia ekranu, ani mnożenia hardware’owych elementów interfejsu użytkownika (urządzeń wejścia i wyjścia, w tym kontrolerów czy monitorów). Ten rodzaj gry charakteryzuje między innymi strategie turowe, a za egzemplifikację tej formy rozgrywki *multiplayer* posłużyć może seria *Heroes of Might and Magic*.

LAN parties

Inną praktyką, polegającą na synchronicznej kolektywnej rozgrywce prowadzonej w daną grę we wspólnej przestrzeni są tzw. *LAN parties*. To imprezy, w ramach których gracze spotykają się, by razem grać w multiplayerowe gry za pomocą osobnych komputerów lub kompatybilnych konsol podłączonych do wspólnej lokalnej sieci (ang. *local area network*, w skrócie LAN) za pomocą routera lub switcha. Z założenia, każde stanowisko zaopatrzone jest we własny komplet urządzeń potrzebnych do gry, a więc w komputer lub konsolę, monitor, odpowiednie kontrolery, a często również w inne urządzenia peryferyjne przydatne do prowadzenia rozgrywki, takie jak

słuchawki czy mikrofony.

Wydarzenia tego typu odbywać mogą się z udziałem niewielu (nawet zaledwie dwóch) osób, jak i ogromnych grup (liczonych w setkach czy wręcz tysiącach). Niektóre mają charakter spontaniczny, inne stanowią efekt długich i skomplikowanych przygotowań. Bywają albo bezinteresowną, oddolną inicjatywą graczy, albo komercyjnymi imprezami, tudzież punktami programu komercyjnych imprez. Ich status niekiedy określić można jako prywatny, innym razem jako publiczny. Odbywają się również w bardzo zróżnicowanych przestrzeniach – zarówno w prywatnych domostwach, jak i w miejscach służących do organizacji imprez masowych, czy wreszcie w lokalach takich, jak kafejki internetowe albo specjalnie do takich rozgrywek powoływane centra gamingowe zaopatrzone w lokalne sieci (ang. *LAN gaming centres*).

Lure parties

Z jeszcze inną, choć podobną odmianą kolektywnej gry we wspólnej przestrzeni, mamy do czynienia w przypadku niektórych inicjatyw podejmowanych przez użytkowników gier mobilnych zrzeszających wspólną grupę graczy. Przykładem takich praktyk mogą być tzw. *lure parties*, organizowane przez użytkowników *Pokémon GO*. Są to wydarzenia, w ramach których gracze tejże gry spotykają się w wyznaczonym miejscu – przy wybranym pokéstopie[231] – w celu wspólnego czerpania korzyści w ramach rozgrywki przy okazji uruchamiania tzw. *lure modules*[232] przez kolejnych graczy.

Tego typu spotkania odbywają się standardowo w przestrzeni publicznej, w bezpośrednim pobliżu miejsc, w których na mapie GPS gry *Pokémon GO* umieszczono wspomniane pokéstopy. Jakkolwiek są to wydarzenia zwykle organizowane oddolnie, mogą one być inicjowane przez instytucje, chcące przyciągnąć do swoich lokali użytkowników gry – pod warunkiem, że przy danym lokalu znajduje się akurat pokéstop.

Pomimo pewnych (głównie społecznych) podobieństw do *LAN parties*, należy postrzegać *lure parties* raczej w kategorii rozgrywek sieciowych, którym poświęcę więcej uwagi w dalszej części tekstu. Wykorzystują one bowiem nie połączenia typu LAN, lecz infrastrukturę bezprzewodowego Internetu, zwłaszcza 3G, 4G oraz LTE, rzadziej Wi-Fi.

[231] Pokéstop – w grze *Pokémon GO* są to punkty w świecie gry (a więc na mapie będącej nakładką na rzeczywiste mapy GPS), aktywacja których umożliwia zdobycie przedmiotów pożytkowanych podczas rozgrywki, takich jak pokéballe, ultraballe, jajka do wykluwania pokémonów, owoce do ich karmienia itp., a także daje postaci sterowanej przez gracza określoną liczbę punktów doświadczenia.

[232] Lure modules - w świecie gry *Pokémon GO* są to gadżety służące do zwabiania pokémonów w pobliże pokéstopu. Jako że łapanie pokemonów jest jednym z podstawowych celów gry, lure modules okazują się szczególnie cenne.

Multiplayer „miejscowy” – podsumowanie

W pewnym sensie, wspólne granie w rozmaitych wariantach odpowiadających pierwszej grupie (*multiplayer* „miejscowy”) stanowi powrót do tradycji – jest swego rodzaju aktualizacją i przetworzeniem warunków grania w gry arkadowe. Jednocześnie, przy praktykach, które mam na myśli wytwarza się szereg nowych, unikatowych właściwości kształtujących doświadczenie uczestniczące osób biorących w nich udział. Dokonuje się bowiem szereg istotnych przesunięć względem standardowych okoliczności grania zarówno na automatach arkadowych, jak i w gry jednoosobowe na komputerach i konsolach. Charakter kolektywnej rozgrywki „miejscowej”, niezależnie od jej odmiany, jest również odmienny względem sieciowych rozgrywek prowadzonych za pośrednictwem Internetu.

Obecność we wspólnej przestrzeni i w tym samym czasie – niczym w salonach *arcade* – umożliwia, przykładowo, podglądanie innych graczy, a nawet przeszkadzanie sobie nawzajem, rozpraszanie się itd. W przypadku przewagi liczby uczestników spotkania nad liczbą stanowisk do gry, wykształca się również podział na grających oraz obserwatorów, co niekiedy wiąże się z możliwością zmiany użytkowników przy danym stanowisku (rotacja jest jednak zwykle mniejsza niż w salonach gier). W zależności od trybów rozgrywki oferowanych przez gry użytkowane na takich „lokalnych” sesjach multiplayer, relacje między graczami mogą przyjmować charakter konkurencji lub kooperacji (w wariantach jeden na jednego lub drużynowo), co niekiedy oznacza również możliwość wspólnego przechodzenia kampanii fabularnej. Sytuacja wspólnej gry w tym samym miejscu i momencie – równolegle lub naprzemiennie – sprzyja integracji społeczności graczy zgodnie z tradycjami kontaktu bezpośredniego. Medium, wraz z funkcjonującymi w nim tekstami kultury, staje się nie tyle kanałem komunikacji, co celem lub pretekstem do spotkania na żywo, przedmiotem wspólnej pasji, a więc poniekąd katalizatorem kształtowania więzi społecznej.

2.2.4. Granie kolektywne. *Multiplayer* „zdalny”

W drugiej grupie gier multiplayerowych proponuję umieścić takie ich odmiany, w których udział poszczególnych graczy w rozgrywce dokonuje się pomimo dzielącego ich dystansu, za pośrednictwem sieci, współcześnie zwłaszcza Internetu. Jakkolwiek wspólną płaszczyznę doświadczenia wyznacza wciąż gra użytkowana przez różnych jej użytkowników,

to ich uczestnictwo dokonuje się w odmiennych miejscach, nawet jeżeli grają synchronicznie. Relacje pomiędzy graczami, współdzielone cechy ich doświadczeń, towarzyszące rozgrywce zachowania i protokoły kulturowe związane z użytkowaniem medium odbiegają jednak od tych, które charakteryzują kolektywne granie w wydaniu „miejscowym".

Gry sieciowe – multiplayer synchroniczny

Granie sieciowe[233] może przyjmować różną postać w zależności od relacji czasowych charakteryzujących udział poszczególnych graczy biorących udział w rozgrywce. Jeśli gra umożliwia symultaniczną wspólną rozgrywkę w tym samym momencie, mamy do czynienia z odmianą multiplayera, którą określić można mianem synchronicznego. W trybach rozgrywki zaliczanych do tej odmiany gracze „na żywo" reagują na poczynania innych graczy, widzą wzajemnie swoje awatary i prowadzą wspólną rozgrywkę w czasie rzeczywistym. Przykładowo, w *Battlefield 4* niezależnie od tego, czy wszyscy uczestnicy wspólnej gry rozpoczęli ją w tej samej chwili, czy też dołączali do sesji już w trakcie jej trwania, każdy z nich ma szansę wchodzenia w interakcję z pozostałymi w czasie rzeczywistym od momentu podłączenia do tego samego serwera, uruchomienia tego samego trybu i tej samej mapy.

Liczba graczy mogących wziąć udział w rozgrywce sieciowej zależna jest od decyzji projektantów gry, ale także od możliwości infrastruktury sieciowej, zwłaszcza zaś od ograniczeń serwerów. Duże znaczenie ma również silnik gry, dysponujący określonym limitem w zakresie liczby operacji możliwych do przeprowadzenia jednocześnie bez ryzyka przeciążenia i wystąpienia błędów. Większa liczba graczy oznacza więcej takich operacji, a zatem i więcej zmiennych „zewnętrznych" (bo dyktowanych przez użytkowników), z którymi *software* i *hardware* muszą sobie poradzić. W efekcie, poszczególne gry bądź tryby gier dopuszczają jednoczesny udział w pojedynczej rozgrywce wieloosobowej od dwóch do kilkudziesięciu graczy na raz.

Doskonałymi przykładami takich gier są sieciowe FPS-y (np. serie *Battlefield* czy *Call of Duty*), gry akcji i sandboxy (np. *GTA Online* czy tryby wieloosobowe w grach z serii *Uncharted*), MOBA (np. *League of Legends*, *Defence of the Ancients*), cRPG i hack'n'slash (np. multiplayer w cyklu *Diablo*), czy choćby wybrane funkcje sieciowe gier wyścigowych (np. *Driveclub*, seria *Need for Speed*). We wszystkich tych grach gracze mogą ze sobą zarówno konkurować, jak i współpracować – podczas pojedynków, wyścigów, wspólnych misji itd. – a możliwości w tym

[233] Choć uwagi dotyczące multiplayera synchronicznego oraz asynchronicznego formułuję w kontekście grania sieciowego, za pomocą obu tych kategorii opisywać można również wieloosobową rozgrywkę lokalną, w zależności od zasad występującego w niej trybu dla wielu graczy.

zakresie wyznaczane są przez szczegółowe zasady obowiązujące w poszczególnych tytułach i odmianach trybu *multiplayer*. Szczególny przypadek stanowią zaś gry typu MMO, opisane szczegółowo między innymi przez Mirosława Filiciaka w książce *Wirtualny plac zabaw*[234], a którym i ja poświęcę osobny fragment moich rozważań, takie jak np. *World of Warcraft*, *Ultima Online*.

Gry sieciowe – multiplayer asynchroniczny

Choć większość gier multiplayerowych pozwala na dynamiczne interakcje pomiędzy graczami w czasie rzeczywistym, dzięki czemu mogą oni konfrontować swoje umiejętności z innymi na bieżąco, nie jest to jedyna odmiana sieciowych trybów dla wielu graczy. Niektóre tytuły oferują bowiem możliwość tak zwanego multiplayera asynchronicznego.

Asynchroniczność polega tu na zastosowaniu takich rozwiązań, które nie umożliwiają wchodzenia w interakcje z innymi graczami „na żywo". Gry bazujące na tym wariancie oferują wprawdzie możliwość konkurencji pomiędzy graczami, ale nie dopuszczają do udziału we wspólnej przestrzeni gry i w tym samym czasie dwóch użytkowników, np. za pośrednictwem kontrolowanych przez nich w danej chwili awatarów. Zamiast tego, dopuszczają np. do konfrontacji z reprezentującą innego gracza sztuczną inteligencją.

Dobrą egzemplifikacją takiej gry jest przygodowa gra akcji TPP z elementami *roguelike* zatytułowana *Let it Die*. Zadaniem gracza jest eksploracja (wchodzenie na coraz wyższe piętra) wieży określanej w świecie gry jako Barb's Tower, pokonywanie przeciwników i zdobywanie cennych przedmiotów, kruszców oraz doświadczenia. Dokonuje się tego za pośrednictwem zmiennych awatarów, których łącznie zgromadzić można nawet osiem, choć kontrolę w danym momencie sprawować można tylko nad ruchami jednego z nich. Reszta awatarów standardowo przebywa w chłodni w pomieszczeniu zwanym Waiting Room, z którego zawsze rozpoczyna się rozgrywkę. Podczas eksploracji pięter wieży, awatary te mogą bronić Waiting Roomu przed najazdami dokonywanymi przez innych graczy (funkcja TDM)[235], ale wówczas sterowane są przez sztuczną inteligencję. Istnieje również możliwość wysyłania awatarów na ekspedycje, podczas których zbierają losowo generowane przedmioty oraz atakują postaci sterowane przez innych graczy – wówczas również kierowane są przez sztuczną inteligencję. Analogicznie, podczas eksploracji wieży zawsze natrafia się na awatary innych graczy sterowane przez sztuczną

[234] M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*…
[235] W grze zaimplementowana jest funkcja zwana Tokyo Death Metro, czyli system ataków na pomieszczenia Waiting Room, podczas których przejąć można część zasobów innych graczy, a nawet porwać któregoś z ich awatarów pozostawionych w chłodni.

inteligencję – określane są one hejterami (*haters*)[236] lub łowcami (*hunters*)[237]. Zarówno hejterzy, jak i łowcy są silniejsi niż postaci niezależne generowane przez świat gry (między innymi *screamers* oraz *tubers*)[238], a do tego walczą z tymiż postaciami, tak samo jak z awatarami kontrolowanymi przez graczy.

Let it Die umożliwia więc konkurencję pomiędzy graczami w nietypowym, hybrydowym trybie *multiplayer* zarówno w ramach TDM, jak i podczas kampanii fabularnej (jeśli za taką uznamy wyzwanie wspinania się na kolejne piętra Barb's Tower). Jednak ani podczas ataków lub obrony Waiting Roomów, ani podczas eksploracji wieży lub ekspedycji nie dochodzi zatem do bezpośredniego starcia dwóch awatarów sterowanych w tym samym momencie przez dwóch różnych graczy. Konfrontacja pomiędzy graczami dokonuje się poprzez starcia grywalnego awatara jednego gracza z awatarami sterowanymi przez sztuczną inteligencję „reprezentującą" innych graczy. Tryb oferujący taki rodzaj współzawodnictwa określa się właśnie mianem multiplayera asynchronicznego.

Z podobnymi rozwiązaniami mamy do czynienia w innych grach, przynależnych do różnych gatunków. Przykłady różne warianty asynchronicznego multiplayera wskazać można wśród gier wyścigowych (np. *Real Racing 3*), grach akcji FPP (np. *Mirror's Edge Catalyst*) czy cRPG akcji (seria *Dark Souls* czy *Bloodborne*). Choć nie dochodzi w nich do bezpośrednich starć pomiędzy graczami kontrolującymi swoje awatary w tej samej przestrzeni gry w tym samym czasie, możliwe są zapośredniczone – w różnym stopniu – interakcje pomiędzy nimi.

Gry sieciowe – MMO

Szczególnym quasi-gatunkiem[239] gier wideo skupiających się na rozgrywce sieciowej są tak zwane MMO, tudzież MMOG (ang. *Massive Multiplayer Online Games*). Nazwą tą określa się takie gry, które umożliwiają jednoczesny udział we wspólnej rozgrywce szczególnie dużej liczbie graczy. Wśród najbardziej popularnych gatunków ludycznych związanych z tą odmianą

[236] Hejterami są awatary, które zginęły na danym piętrze i nie zostały ożywione przez ich graczy, ewentualnie awatary stworzone przez twórców gry. Możliwe jest również starcie z własnym awatarem, jeżeli ten poległ, kiedy eksplorowaliśmy nim wieżę i nie został ożywiony (funkcja taka jest dostępna w grze – za wirtualną walutę, zdobywaną w świecie gry, można przywrócić do życia poległego awatara), a trafimy na niego podczas dalszego grania, gdy sterujemy akurat innym awatarem.

[237] Łowcami są awatary celowo wysyłane przez graczy (za sprawą funkcji ekspedycji) do walki z postaciami sterowanymi przez innych graczy.

[238] Pełen wykaz typów postaci występujących w *Let it Die* znaleźć można np. na poświęconej tej grze stronie typu wiki, pod adresem http://letitdie.gamepedia.com/Enemies [dostęp: 22.05.2017].

[239] MMO bywa wprawdzie stosowane jako etykieta gatunkowa, jego wyznaczniki nie mieszczą się jednak w klasyfkacji gatunków ludycznych, tematycznych ani funkcjonalnych.

multiplayera wymienić można MMORPG[240] oraz MMORTS[241], choć niekiedy wymienia się również przeglądarkowe strategie 4X[242] czy produkcje społecznościowe[243]. Za ich pierwowzór uznaje się natomiast gry typu MUD. Do najbardziej znanych tytułów MMO zalicza się natomiast między innymi: *Ultima Online*, *Tibia*, *EVE Online*, *World of Warcraft*, *Guild Wars*, *Star Wars: The Old Republic* czy *The Elder Scrolls Online*.

Gry MMO zazwyczaj umożliwiają zaawansowaną personalizację konta użytkownika. W przeciwieństwie do standardowych trybów multiplayer opierających się na pojedynczych starciach, MMO zakładają ciągły rozwój i postępy[244], dzięki czemu poczynania poszczególnych graczy składają się na swego rodzaju trwały, „żywy" świat gry[245]. To wszystko zaś wpływa na znacznie większe przywiązanie do swojego awatara.

Logika gier MMO sprzyja także powstawaniu wewnętrznie zróżnicowanych społeczności graczy, w ramach których wytwarzają się grupy połączone trwałymi więziami, zwane klanami, a nawet większe frakcje. W efekcie, gracze MMO, a w zasadzie poszczególne kolektywy takich graczy, stanowią wyjątkowo wdzięczny i inspirujący przedmiot refleksji socjologicznej, antropologicznej, etnograficznej czy kulturoznawczej. Rozważania w tym zakresie prowadzą, z różnych perspektyw, badacze tacy, jak Mirosław Filiciak[246], Bruce Sterling Woodcock[247] czy Dominika Urbańska-Galanciak[248].

MMO cechują się względnie dużą swobodą działań podejmowanych przez graczy, przed którymi stoi wiele możliwości interakcji ze światem gry generowanym przez komputer oraz – przede wszystkim – ze sobą nawzajem w ramach tego świata. Sprzyjają temu zaimplementowane w tych grach rozbudowane opcje komunikacji, wewnętrzna ekonomia czy systemy walki. Gracze mogą brać udział w wydarzeniach organizowanych odgórnie przez twórców gry oraz oddolnie, przez innych graczy. Mają również możliwość postępowania zgodnie z własnymi mikro-celami, co pozwala im na dobór optymalnych dla siebie taktyk i strategii prowadzenia rozgrywki[249].

Ciekawą egzemplifikację charakterystyki gier MMO dostarczają oficjalne opisy gry *Eve*

---

[240] MMORGP – ang. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*; masowe wieloosobowe sieciowe gry cRPG.
[241] MMORTS – ang. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategies*; masowe wieloosobowe sieciowe strategie czasu rzeczywistego.
[242] 4X – ang. *Explore, Expand, Exploit, Exterminate*; podgatunek gier strategicznych (czasu rzeczywistego lub turowych), opierający się na czterech podstawowych zasadach: eksploracji, ekspansji, eksploatacji i eksterminacji.
[243] Hasło „MMO", [w:] *Słownik Gracza* na stronie „GRYOnline.pl", http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=152 [dostęp: 22.05.2017].
[244] M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw…*, s. 88-91.
[245] *Ibidem*, s. 76.
[246] *Ibidem*.
[247] Bruce Sterling Woodcock, głównie strona mmogchart.org, aktualnie nieaktywna.
[248] D. Urbańska-Galanciak, *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, rozdział trzeci.
[249] Swoboda w tym zakresie pozwala wskazać kilka podstawowych typów graczy, o czym wspomnę w dalszej części niniejszego rozdziału.

Online, dostępne w sieci. Tytuł strony dla systemów wyszukiwania internetowego przetłumaczyć można jako „EVE Online – Jedna społeczność. Niezliczone wyprawy", zaś jej meta-opis (ang. *Meta Description*) głosi: „Stworzone przez graczy imperia, zarządzane przez graczy rynki oraz nieskończone sposoby na przedsięwzięcie twojej własnej przygody sci-fi". Po wejściu na stronę gry, pod hasłem „Czym jest EVE Online" przeczytać można dalszą część opisu:

> „Konspiruj z tysiącami innych, by sprowadzić galaktykę na kolana, albo działaj w pojedynkę i odkryj swoją własną niszę w ogromnym uniwersum EVE. Zbieraj plony, wydobywaj surowce, produkuj albo inwestuj. Podążaj dowolną ścieżką, na którą się zdecydujesz w tym najlepszym uniwersum nieskończonych możliwości. Wybór należy do ciebie w *EVE Online*"[250].

Jakkolwiek materiały te pełnią w zasadzie funkcję reklamową, to doskonale oddają ideę przyświecającą nie tylko *EVE Online*, ale również bardzo wielu innym grom MMO.

2.2.5. Granie społecznościowe. Granie rodzinne, gry przeglądarkowe, *social gaming*

Społeczny wymiar grania

Katie Salen i Eric Zimmerman wielokrotnie podkreślają w swojej książce społeczne konteksty, w których gry funkcjonują i które tworzą, a także społeczne aspekty grania. Jeden z rozdziałów, zatytułowany *Games as Social Play*[251], poświęcają właśnie tym zagadnieniom w całości. Zauważają w nim:

> „Nacisk kładziony przez ostatnie kilka dekad na gry komputerowe i gry wideo dla jednego gracza jest swego rodzaju anomalią w odwiecznej historii grania. Jakkolwiek są warte odnotowania wyjątki, takie jak karciane pasjansy, ogólnie mówiąc, przez stulecia gry cenione były jako doświadczenia społeczne, jako sposób odnoszenia się ludzi do siebie nawzajem, jako sposób na wspólną zabawę ludzi. Fakt, że gry ponownie sprzyjają doświadczeniom dla wielu graczy nie jest w żadnym razie nowym trendem: gry po prostu wracają do swoich korzeni społecznej zabawy"[252].

W ten sposób autorzy zwracają uwagę na bardzo istotną kwestię – znaczenie gier dla kształtowania się społecznych relacji. Ich uwagi, co warto podkreślić, dotyczą gier w szerokim rozumieniu, nie tylko ich cyfrowych odmian. Społeczne relacje dotyczące interakcji graczy lokują

[250] Oficjalna strona internetowa *EVE Online*, https://www.eveonline.com/ [dostęp: 24.05.2017].
[251] K. Salen, E. Zimmerman, *Op. cit.*, rozdział 28.
[252] *Ibidem*, s. 1.

zaś Zimmerman i Salen na dwóch poziomach: wewnętrznym (w ramach magicznego kręgu, w rezultacie formalnego systemu gry) oraz zewnętrznym (spoza magicznego kręgu, w rezultacie poza-growych zależności pomiędzy graczami)[253]. Pod wpływem decyzji i akcji podejmowanych w ramach rozgrywki zachodzą zaś zmiany relacji na obu poziomach oraz zmiany ról odgrywanych przez poszczególnych graczy. Gra, za sprawą reguł, wytwarza też swoisty system znaczeń symbolicznych, które stanowią swego rodzaju wspólny „język" komunikacji pomiędzy graczami[254].

Refleksja na temat społecznego wymiaru grania prowokuje rzecz jasna do rozważań na temat rozumienia kategorii społeczności w kontekście graczy. Jak słusznie zauważają autorzy *Rules of Play*, powołując się na uwagi Bernarda DeKovena[255], społeczne wspólnoty wytwarzają się pomiędzy graczami z różną trwałością i w różnych skalach, w różnym stopniu formalizacji, na różnych poziomach: zarówno przy okazji konkretnej rozgrywki multiplayer, jak i w szerszym kontekście sytuacji spotkania w celu gry, czy wreszcie przy cyklicznych spotkaniach[256]. Wątki podejmowane przy rozpatrywaniu społecznych aspektów grania wiążą się także z kwestiami takimi, jak typologie graczy, którym to poświęcę więcej uwagi w dalszej części tekstu.

Pisząc o społecznym wymiarze grania warto wspomnieć o różnych przejawach grania w celach towarzyskich, w tym o tak zwanym graniu rodzinnym. Jak wykazałem wcześniej, istnieją różne sposoby organizowania się graczy w większe lub mniejsze społeczności. Wiadomo już również, że wbrew stereotypowemu obrazowi wyobcowanego gracza-samotnika, gry – także te cyfrowe – mogą być (a wręcz w swej istocie po prostu są) istotnym czynnikiem kształtowania się różnorodnych relacji społecznych. Nic więc dziwnego, że w przestrzeni debaty publicznej pojawiają się wciąż wypowiedzi podejmujące takie zagadnienia, jak rola gier w socjalizacji, wychowaniu czy edukacji. Na szczęście pojawia się też coraz więcej takich inicjatyw. Zjawiskom tym poświęcę więcej uwagi w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy.

Przejawami postrzegania gier wideo w kategorii rozrywki rodzinnej są zarówno niektóre reklamy gier, jak i mnogość zdjęć stockowych przedstawiających grające rodziny, materiały medialne i wydarzenia promujące wspólne rodzinne granie czy wreszcie specjalne kategorie (a nawet etykiety gatunkowe) w sklepach i systemach dystrybucji cyfrowej.

Gry przeglądarkowe, *social gaming*

[253] Na ten sam problem zwraca uwagę między innymi autor *A Casual Revolution*. Por.: J. Juul, *A Casual Revolution....*, s. 20, 22.
[254] K. Salen, E. Zimmerman, *Op. cit.*, s. 2-3.
[255] B. DeKoven, *Creating the Play Community*, [w:] A. Fluegelman (red.), *The New Games Book*, San Francisco 1976, s. 41-42.
[256] K. Salen, E. Zimmerman, *Op. cit.*, s. 3.

W kontekście rozważań na temat społecznego wymiaru grania oraz gier multiplayerowych można wspomnieć również o wyłonieniu się specyficznego rozumienia kategorii *social gaming* dla określenia praktyk związanych z konkretnym typem gier, określanych mianem gier społecznościowych. Są to tytuły obsługiwane standardowo w przeglądarkach internetowych[257], dlatego też nazywane bywają również grami przeglądarkowymi (ang. *browser games*), za pośrednictwem portali społecznościowych takich jak Facebook, z którymi są zintegrowane[258].

Social gaming stanowi względnie świeży, interesujący fenomen społeczny, a unikatowa specyfika gier stanowiących jego trzon postrzegana bywa niekiedy przez pryzmat zmiany trybu życia osób wychowanych na grach, ale nie mogących pozwolić sobie na duże zaangażowanie (czasowe, kognitywne etc.) w prowadzenie rozgrywki[259]. Jak łatwo zauważyć, postrzegane w ten sposób wpisują się one doskonale w obszar refleksji na temat przytoczonej wcześniej *casual revolution*, opisanej przez Jespera Juula[260], Pawła Grabarczyka[261] i innych badaczy zajmujących się dychotomią *hardcore/casual* i kwestią zaangażowania w kontekście gier wideo.

Do najbardziej znanych gier społecznościowych zaliczyć można przede wszystkim dedykowane portalowi Facebook tytuły stworzone przez firmę Zynga, takie jak *FarmVille* czy (aktualnie nieaktywna) *Mafia Wars*. Obydwa te tytuły oparte były od początku swojego istnienia na względnie nieskomplikowanych zasadach, polegających na strategicznym i taktycznym zarządzaniu kolejno – farmą oraz organizacją przestępczą. Prosty model ekonomiczny, intuicyjny interfejs, krótkie interwały czasu potrzebne na rozgrywkę, zintegrowany system mikropłatności, przejrzysta oprawa graficzna, wsparcie Facebooka i zaimplementowane opcje społecznych interakcji pomiędzy graczami przełożyły się na ogromną popularność obu gier. W efekcie stanowią one wyraziste egzemplifikacje zjawiska, jakim jest *social gaming*.

Jakkolwiek wskazać można pewne podobieństwa i zbieżności gier społecznościowych z grami sportowymi, grami MMO[262] (np. ogromna liczba graczy) czy szerszym spektrum gier nieangażujących, gry społecznościowe stanowią osobny, swoisty fenomen. Przede wszystkim, są one jednak ukierunkowane na wytwarzanie i podtrzymywanie relacji społecznych pomiędzy graczami za pośrednictwem *social media*.

---

[257] Choć większość tytułów zaliczanych do tej kategorii to gry przeglądarkowe, mogą one być również uruchamiane na innych platformach, np. jako aplikacje na urządzeniach przenośnych. Por.: hasło „Social network game", [w:] „Wikipedia.org", https://en.wikipedia.org/wiki/Social_network_game [24.05.2017].
[258] W związku z integracją tego typu gier z *social media*, nazywane bywają one również mianem *social network games*. Por.: *Ibidem*.
[259] Por. A. Jabłoński, *Social gaming a brak czasu*, „ArturJablonski.com – Blog o marketingu internetowym", 10.07.2012, http://arturjablonski.com/social-gaming-a-brak-czasu/ [dostęp: 25.05.2017].
[260] J. Juul, *A Casual Revolution*…
[261] P. Grabarczyk, *Op. cit.*
[262] Por. Artur Jabłoński, *Op. cit.*

Social media

O rosnącym znaczeniu grania społecznościowego świadczy również między innymi wspomniana wcześniej implementacja rozmaitych elementów społecznościowych do gier wideo nie będących grami przeglądarkowymi (czy szerzej: społecznościowymi). Pod pojęciem elementów społecznościowych rozumiem tu takie funkcje, które sprzyjają zacieśnianiu więzi pomiędzy graczami między innymi za sprawą wymiany informacji o użytkowaniu gier bądź postępach osiąganych w grach, za pośrednictwem Internetu.

Przykładowo, grając w grę z cyklu *Angry Birds* gracze mają możliwość pochwalenia się własnymi osiągami z rozgrywki, wysyłając wiadomość komuś ze swoich znajomych grających również w *Angry Birds* albo publikując stosowne posty w mediach społecznościowych. Z poziomu gry mogą również porównać swoje wyniki z innymi graczami za sprawą umieszczonego w niej systemu rankingowego (pod tym względem trudno nie zauważyć podobieństwa z tablicami wyników w grach arkadowych).

Istnieją również specjalne usługi społecznościowe dedykowane graczom związanymi z konkretnymi platformami do grania, tudzież z platformami dystrybucji cyfrowej. Najpopularniejsze z nich to PlayStation Network, Xbox Live, Nintendo Network oraz Steam. Poza dostępem do cyfrowych sklepów, oferują one szereg rozwiązań analogicznych do serwisów *social media*. Posiadanie konta w PlayStation Network (usłudze dostępnej dla użytkowników konsol Sony PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Vita oraz wybranych smartfonów Sony Xperia), np., umożliwia między innymi: zakup gier w dystrybucji cyfrowej poprzez sklep PS Store, stworzenie listy kontaktów i subskrybowanie kont innych osób oraz firm, monitorowanie poszczególnych aktywności i reagowanie na nie, komunikację poprzez system wymiany wiadomości i komentarzy, zarządzanie informacjami i danymi czy publikowanie materiałów graficznych i wideo w mediach społecznościowych.

Osiągnięcia

W takich dedykowanych usługach pojawiają się także sygnalizowane przeze mnie już w pierwszym rozdziale systemy osiągnięć, takich jak *Achievements* (platformy Microsoftu) czy *Trophies* (platformy Sony). Można przyjąć, że są to swego rodzaju zewnętrzne wobec poszczególnych gier systemy motywacyjne, tudzież przejaw poza-growej grywalizacji członków wspólnoty graczy związanych z daną usługą, polegające na nagradzaniu ich za realizację rozmaitych mikro-celów podczas rozgrywek prowadzonych w różne gry. Przykładowo, gracze

korzystający z usługi PlayStation Network gromadzą wspomniane trofea za ukończenie konkretnych etapów w tychże grach, za konkretne liczby powtórzeń określonych czynności w nich dokonywanych czy za osiąganie rekordowych wyników – zarówno różnorodność celów umożliwiających zdobycie trofeów, jak i liczba trofeów możliwych do zdobycia w danej grze zależne są przede wszystkim od decyzji jej twórców[263]. W zależności od poziomu trudności zadań warunkujących zdobycie trofeum, wyróżnia się też cztery kategorie tychże, symbolizowane za pomocą różnych ikonek przedstawiających puchary w czterech kolorach, odpowiednio: brązowe (najliczniejsze i najłatwiejsze), srebrne (trudniejsze i rzadsze), złote (jeszcze trudniejsze i jeszcze rzadsze) oraz platynowe (najtrudniejsze, najrzadsze, możliwe do osiągnięcia po zdobyciu wszystkich brązowych, srebrnych i złotych w danej grze). Z podobną hierarchizacją można spotkać się również w konkurencyjnych rozwiązaniach.

Śledząc historię osiągnięć, za ich początek w znanej obecnie postaci uznaje się rok 2005 i premierę konsoli Microsoft Xbox 360, której towarzyszyło uruchomienie systemu punktów Gamescore, związanego z przypisywaniem osiągnięć do indywidualnych kont użytkowników[264]. Wśród rozwiązań poprzedzających natomiast powstanie osiągnięć, jako ich wymienia się między innymi tak zwane *skill points*, systemy wbudowane w konkretne gry, czy nawet fizyczne odznaki, przyznawane przez Activision na początku lat osiemdziesiątych i wysyłane pocztą po weryfikacji dokumentacji nadsyłanej przez graczy[265]. Osobiście wspomniałbym w tym kontekście również o przytoczonych już w niniejszej rozprawie systemach rankingowych w grach arkadowych. Ich rozwój w formie usieciowionej przyczynił się jednak do znaczącego przesunięcia względem każdego z tych zjawisk – osiągnięcia stały się częścią globalnych, a nie lokalnych zestawień, w pełni zautomatyzowanych i wkomponowanych w szereg funkcji sprzyjających komunikacji i integracji społeczności graczy.

[263] Implementowania trofeów w grach oczekują natomiast od producentów gier twórcy poszczególnych platform – w przypadku PlayStation jest to więc standard ustanowiony przez firmę Sony (aktualnie to wręcz wymóg).
[264] Por.: M. Jakobson, *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*, „Game Studies", http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson [dostęp: 23.05.2017]); M. Jakubicz, *Kilka zdań o trofeach i osiągnięciach w grach w ogóle*, „kikoo.pl", https://www.kikoo.pl/artykuly/kilka-zdan-o-trofeach-i-osiagnieciach-w-grach-ogolnie [dostęp: 23.05.2017].
[265] *Ibidem*.

2.3. Typy graczy

Graczy, w tym użytkowników gier wideo, podzielić można na różne typy, stosując w tym celu rozmaite kryteria podziału. W kontekście specyfiki doświadczenia grania możliwe jest, na przykład, porównanie rodzaju zaangażowania w rozgrywkę. Biorąc pod uwagę stosunek do reguł, można natomiast dokonać klasyfikacji pod kątem „posłuszeństwa". Przyglądając się z kolei aktywnościom podejmowanym przez graczy w społecznościach skupionych wokół środowisk sieciowych, da się wskazać określone preferencje w kwestii zachowań i motywacji.

Zanim jednak przejdę do tego typu podziałów, pokrótce przypomnę podstawowe elementy składające się na stereotypowe postrzeganie gracza przez opinię publiczną oraz na sposoby przedstawiania go w popkulturze.

2.3.1. Wizerunek gracza w kulturze popularnej, stereotypy dotyczące graczy

We wstępie do niniejszej rozprawy przytoczyłem jeden z krzywdzących stereotypów podtrzymywanych przez opiniotwórcze media głównego nurtu na temat graczy. Mimo, że liczni badacze – w tym przywoływani przeze mnie John Fiske i Christopher Ferguson – rzetelnie dyskredytują mylne opinie na temat środowiska osób grających, a gry zajmują coraz ważniejsze miejsce w kulturze, zmiana nastawienia opinii publicznej i kreowanego przez media wizerunku gracza okazuje się zadaniem długotrwałym i trudnym do jednoznacznie sukcesywnego ukończenia.

„W powszechnej opinii gracz to mało atrakcyjny fizycznie i pryszczaty nastolatek, który nie uprawia sportu i nie ma prawdziwych przyjaciół" – przeczytać można na początku artykułu pod znamiennym tytułem *Zmienia się dotychczasowy wizerunek typowego miłośnika gier komputerowych*, opublikowanego w 2006 roku w portalu Onet Gry[266]. Badania, na które powołuje się autor, przemawiać miały między innymi za mylnością przekonania o przewadze liczebnej grających mężczyzn nad kobietami. Z opublikowanego cztery lata później tekstu Kamila Przybysza *Wypaczony portret fanatyka* wynika jednak, stereotyp okazuje się wciąż nad wyraz trwały. „Gracza również można dostrzec na pierwszy rzut oka: zwykle jest pryszczaty, zaniedbany i biały jak ściana… Oj tak, prawdziwy maniak nie ma łatwego życia!" – ironizuje w leadzie tekstu Przybysz[267]. W dalszej części tekstu opisuje swój eksperyment, którego celem było sprawdzenie,

[266] *Zmienia się dotychczasowy wizerunek typowego miłośnika gier komputerowych*, „Onet Gry", 31.10.2006, http://gry.onet.pl/wiadomosci/stereotyp-gracza-przechodzi-do-lamusa/w9lkd [dostęp: 25.05.2017].

[267] K. Przybysz, *Wypaczony portret fanatyka*, „PCLab.pl – Digital Community", 8.08.2010, http://pclab.pl/art42746.html [25.05.2017].

jak jego znajome postrzegają „maniaków gier oraz komputerów", a następnie szuka źródeł trwałości tegoż stereotypu, wskazując między innymi na niereprezentatywny, wręcz hermetyczny charakter takich zainteresowań oraz duże zaangażowanie, którego wymagają[268]. Ironicznie konstatuje w jednym miejscu:

> „Fanatyk z krwi i kości musi mieć stertę kontrolerów, kolekcję gier i co najmniej trzy efektowne „frag movies" z Quake'a. Po tych setkach przegranych godzin będzie można stwierdzić, że przegrał życie i idealnie wpasowuje się w obraz biednego, pryszczatego chudzielca lub grubaska, który kobiety poznaje głównie w internecie"[269].

W kolejnych latach sytuacja nie ulega zanadto zmianie. Niestety, nie sprzyja temu także dyskurs prowadzony przez niektórych przedstawicieli środowiska graczy i osób zajmujących się pisaniem o grach. Przykładowo, przytaczając wyniki badań przeprowadzonych przez naukowców z Uniwersytetu Delawere, Szymon Adamus podważa (choć nie wprost) jeden z wyników badania – ten dotyczący płci osób grających, spośród których 40% stanowić miały wówczas kobiety – zastanawiając się, czy gdyby zamiast użytkowników gry *EverQuest 2* przeanalizowano płeć graczy *Gears of War 2*, *Halo* albo *Counter Strike*, wynik nie wskazywałby na większą dysproporcję płci. Autor stosuje również kontrowersyjny tytuł dla swojego artykułu – *Stereotypy zabite! Gracze są czyści, towarzyscy i często mają piersi*[270] – niejako w opozycji do tytułowego stereotypu, który streszcza następująco: „Gruby «nerd» zakochany w swoim padzie, Gwiezdnych Wojnach i półnagich bohaterkach z komiksów hentai".

Biorąc pod uwagę choćby tylko polskie materiały zamieszczane w sieci, z podobnymi stereotypami spotkać można się w wielu innych tekstach publicystycznych, w wideo online, na stronach z memami oraz w aglomeratach treści – niestety również współcześnie.

Niestety, również popkulturowe przedstawienia graczy operują często cechami składającymi się na przytoczony powyżej stereotyp. Z niekorzystnymi, przerysowanymi wizerunkami osób grających można zetknąć się na przykład w głośnych kinowych blockbusterach pokroju filmu *Gamer* w reżyserii Marka Neveldine'a i Briana Taylora, *Czterdziestoletni prawiczek* Judda Apatowa, *Szklana pułapka 4.0* Lena Wisemana czy *Piksele* Chrisa Columbusa. Również w serialach telewizyjnych stereotypy na temat graczy są wciąż utrwalane, czego wyrazistym przykładem może być odcinek *Make Love, Not Warcraft* serialu animowanego *South Park*.

Cieszą natomiast wszelkie próby weryfikacji krzywdzących stereotypów, polegające zarówno na prowadzeniu krytycznej refleksji w tym zakresie, jak również na badaniach naukowych

[268] *Ibidem*.
[269] *Ibidem*.
[270] S. Adamus, *Stereotypy zabite! Gracze są czyści, towarzyscy i często mają piersi*, www.gadzetomania.pl/43459,stereotypy-zabite-gracze-sa-czysci-towarzyscy-i-czesto-maja-piersi [dostęp: 29.06.2017].

opartych o różne metodologie. Choć takie badawcze próby podejmowane były od dawna – wystarczy wspomnieć przywoływanego już Fiske'a – to w ostatnich latach dostrzec można wzrost zainteresowania kwestią tożsamości graczy. Świadczą o tym przedsięwzięcia różnych ośrodków akademickich i instytucji statystycznych, takie jak raporty Interactive Software Federation of Europe[271], Life Course Associates[272] czy badanie *Jestem graczem*, przeprowadzone pod opieką IPSOS[273]. Mimo, że na ogół twórcom takich badań trudno ustrzec się (niekiedy nawet poważnych[274]) od błędów metodologicznych, stanowią one przejaw rosnącego znaczenia refleksji nad strukturą społeczności graczy czy ich tożsamością w ogóle.

2.3.2. Gracz zaangażowany a *casual*

Parokrotnie, w różnych kontekstach, pisałem na poprzednich stronach niniejszej rozprawy o rozróżnieniu *harcore/casual*, omówionym szczegółowo przez Jespera Juula w książce *A Casual Revolution*, a przełożonym na język polski przez Pawła Grabarczyka z zastosowaniem kategorii zaangażowania w odniesieniu do tekstów (gier) oraz ich użytkowników (graczy).

Przypomnijmy: w stosunku do gier termin *harcore* oznacza tyle, co „angażujące" – to znaczy stworzone w taki sposób, by były w stanie silnie angażować kognitywnie graczy, pochłaniać ich uwagę i potencjalnie móc zajmować wiele czasu na pojedynczą rozgrywkę; termin *casual*, natomiast, stanowi przeciwieństwo *hardcore* i używany jest do opisania gier „nieangażujących".

Kiedy mowa o graczach, analogicznie, *hardcore* przetłumaczyć można jako „zaangażowany", zaś *casual* jako „niezaangażowany". W tym przypadku jednak rozumienie owego zaangażowania wydaje się mniej oczywiste i zmienne w czasie. Jak zauważa Grabarczyk:

> Dodatkową wieloznacznością skażone jest samo wyrażenie *hardcore gamer*. W rozumieniu XX-wiecznym (gdy terminu tego używano raczej w opozycji do słowa *gamer* niż do rozpropagowanego w wieku XXI *casual gamer*) oznaczało ono wąską subkulturę entuzjastów, którzy swoimi praktykami wykraczali znacznie poza typowe działania większości. Charakterystycznymi zachowaniami takich graczy były: nastawienie na bicie

[271] Raporty dostępne na stronach: http://www.isfe.eu/industry-facts [dostęp: 25.05.2017]; http://www.isfe.eu/videogames-europe-2012-consumer-study [25.05.2017].
[272] Raporty z badań *The New Face of Gamers* oraz *Twitch Users Got Game*, dostępne na stronie: http://www.lifecourse.com/research/reports/ [dostęp: 25.05.2017].
[273] Raport z badania *Jestem Graczem*, http://www.jestemgraczem.com/assets/jestemgraczem_raport_z_badania.pdf [dostęp: 25.05.2017].
[274] S. Krawczyk, *„Jestem graczem", czyli jak nie należy robić badań (część pierwsza)*, „Czucie i Oko – Blog Stanisława Krawczyka", 16.12.2014, http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jestem-graczem-czyli-jak-nie-nalezy.html [dostęp: 25.05.2017].

rekordów, nierzadko z użyciem własnych obostrzeń (np. wymóg skończenia gry arkadowej przy użyciu jednej monety), własnoręczne tworzenie elementów ułatwiających lub wzbogacających granie (dodatkowe poziomy, mody, mapy), organizowanie społeczności fanowskiej (konwenty, strony WWW itd.). Znaczenie tego wyjściowego podziału uległo zatarciu wskutek rozpropagowania określenia *casual gamer*, ponieważ jest ono używane w opozycji zarówno do *hardcore gamer*, jak i do *gamer*, co prowadzić może do konfuzji. W ramach XXI-wiecznej dychotomii *H/C* wyrażenie *hardcore gamer* przestaje bowiem oznaczać omówione powyżej zaangażowanie kulturowe. Typowy gracz w *Call Of Duty 4* (Infinity Ward, 2007) czy *Halo* (Bungie, 2001) jest w obrębie tej opozycji modelowym przykładem gracza *hardcore*, nawet jeśli nie angażuje się kulturowo w opisany powyżej sposób (a zatem nie tworzy poziomów, modów, nie bije rekordów itd.)[275].

Następnie autor proponuje, by w kontekście dychotomii *H/C* zaangażowanie rozumieć jako zaangażowanie funkcji poznawczych, takich jak intelekt, pamięć, wyobraźnia, uwaga, motoryka czy emocje[276]. Zarzucenie kryterium kulturowego na rzecz kognitywnego wydaje się zasadne dla weryfikacji rozumienia obu tych etykiet (*hardcore* i *casual* – w sensie tożsamościowym graczy i typograficznym gier) w kontekście „rewolucji casualowej".

W przekładzie, problematyczne staje się wówczas jednak określanie graczy szczególnie zaangażowanych lub nieangażujących się zanadto w szeroko pojmowaną kulturę gier, z użyciem samej tylko kategorii zaangażowania: „gracz zaangażowany"/„gracz niezaangażowany" (gdyż te konotować mogą już wyłącznie zaangażowanie kognitywne charakterystyczne dla anglojęzycznych odpowiedników *hardcore/casual*). Rozwiązaniem tej komplikacji może być albo zastosowanie konkretyzującego dookreślenia: „gracz zaangażowany kognitywnie" jako kategoria inna niż „gracz zaangażowany w kulturę" (ewentualnie „w kulturę gier"); albo całkowita rezygnacja z kategorii zaangażowania w ujęciu kulturowym na rzecz innych określeń, takich jak „gracz oddany" lub „gracz aktywnie uczestniczący w kulturze gier" (w sensie zbliżonym do anglojęzycznych pojęć *devoted* albo *participating*).

Niezależnie od przyjętej nomenklatury, sam podział graczy na zaangażowanych i niezaangażowanych w sensie, w którym kategorie te – za Juulem i jego rozróżnieniem *hardcore*/*casual* – stosuje Grabarczyk pozwala zauważyć zróżnicowane charakterystyki doświadczenia grania i preferencje graczy w tym zakresie, zarówno w stosunku do konkretnych aktów rozgrywki (sesji grania), jak i do określonego sektora w ramach branży gier wideo czy do licznej grupy graczy[277].

[275] P. Grabarczyk, *Op.cit.*, 93-94.
[276] *Ibidem*, s. 99-106.
[277] *Ibidem*, s. 99-106.

2.3.3. Gracz implikowany a subwersywny

Powołując się na wykładnię Hansa-George'a Gadamera oraz Jonas Heide Smith, Espen Aarseth podejmuje w swojej refleksji wątek typologii graczy w perspektywie stylu gry[278], tudzież jego podejścia do reguł. Wychodząc od rozważań na temat problematycznego statusu gry bez gracza oraz gracza bez gry, Aarseth buduje wywód na temat znaczenia zasad i struktury gry, stosunek do których definiuje gracza oraz wyznacza zakres jego wolności jako podmiotu. Następnie, przywołując za Umberto Eco kategorię „czytelnika modelowego", za Wolfgangiem Iserem zaś „czytelnika implikowanego", zwraca uwagę na możliwość stosowania analogicznej kategorii „gracza implikowanego" dla określenia takiego typu graczy, którzy postępują zgodnie z założeniami twórców gry, z regułami nią rządzącymi[279]. „Implikowany gracz może więc być widziany jako rola stworzona dla gracza przez grę, zestaw oczekiwań które gracz musi spełnić by gra «wywarła swój skutek»" – zauważa[280]. Owe oczekiwania wpisane są w grę immanentnie, na poziomie logiki funkcjonowania każdej gry, przeznaczonej przecież do użytkowania przez graczy. Komunikowane są one temu ostatniemu poprzez interfejs i reprezentowane przez awatara (o ile takowy w danej grze występuje).

O ile rola gracza implikowanego jest najpopularniejszym i najbardziej oczywistym stylem użytkowania gry, o tyle nie jest to styl jedyny. Innym – interesującym np. z punktu widzenia motywacji i zachowań graczy – jest przyjęcie postawy prowadzącej do przekroczenia roli gracza implikowanego poprzez „naginanie" zasad lub ich łamanie w ramach możliwości oferowanych przez system. Jak zauważa Aarseth:

> „Gry są maszynami które czasem pozwalają graczom na robienie nieoczekiwanych rzeczy, często po prostu dlatego, że nie są one wyraźnie zakazane. Innymi słowy, nie są one częścią repertuaru czynności zamierzonego przez grę i w większości przypadków byłyby w grze niemożliwe, gdyby projektanci gry potrafili je przewidzieć.
>
> Te momenty złamania zasad gry są jednak bardzo ważne dla graczy i nierzadko są otaczane szacunkiem jako wydarzenia ważne, lub krytykowane jako stwarzające problemy i destrukcyjne"[281].

Innymi słowy, są to takie zachowania, które formalnie mieszczą się w granicach możliwości oferowanych przez system gry (nie dochodzi bowiem do naruszenia struktury gry poprzez ingerencję w jej kod), ale praktycznie rozmijają się z oczekiwaniami stawianymi przed graczami

[278] E. Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia" nr 13/2008, http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884 [dostęp: 01.06.2017].
[279] K. Prajzner, *Gracz, postać, obecność i tożsamość*, [w:] Andrzej Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu…*, s. 55-58.
[280] E. Aarseth, *Walczyłem…*
[281] *Ibidem*.

przez grę i jej twórców. Stanowią one bowiem efekt niestandardowego postępowania w ramach systemu reguł. Aarseth objaśnia je na przykładach anegdot zaczerpniętych z kilku gier: *Ultima Online*, *Halo*, *Eve Online* czy przede wszystkim *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

Dla nazwania tego typu niezgodnych z założeniami gry poczynań stosuje się określenia takie, jak „gra wywrotowa" lub „gra subwersywna"; dla graczy zaś – analogicznie – „gracz wywrotowy" lub „gracz subwersywny". Subwersja i wywrotowość rozumiane są tu w sposób odpowiadający rozumieniu tych terminów np. w dyskursie artystycznym, a więc jako przeciwstawienie się opresyjności systemu „z wewnątrz systemu", tudzież jako przejaw postawy krytycznej wobec obiektu podlegającego subwersji/wywróceniu. Ten sens pojęcia dobrze oddają uwagi Grzegorza Dziamskiego na temat sztuki krytycznej:

> „Dzisiejsza sztuka krytyczna posługuje się bardzo niebezpieczną strategią. Myślę o sztuce lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych – strategią subwersji. Subwersja polega na naśladowaniu, utożsamianiu się niemalże z przedmiotem krytyki, a następnie delikatnym przesunięciu znaczeń. Ten moment przesunięcia znaczeń nie zawsze jest uchwytny dla widza. To nie jest krytyka wprost, bezpośrednia, tylko krytyka pełna dwuznaczności, odwołująca się do pewnego sekretnego porozumienia z widzem, który musi podążać za myślą autora, a bardzo często sam skonstruować krytyczny sens pracy"[282].

Powyższe spostrzeżenia odnieść można także do subwersywnej postawy gracza względem gry postrzeganej jako obiekt (tekst, system). Wówczas zachowania w ramach aktu rozgrywki odrębne od tych przewidzianych dla gracza implikowanego stanowią rodzaj opozycji, sprzeciwu, krytycznego dystansu względem opresyjnego porządku wyznaczanego przez grę – nawet jeśli ich celem pozostaje rozrywka. Z jednej strony prowokuje to do zastanowienia się nad samymi zasadami; z drugiej – nad strukturą gry; z trzeciej natomiast – nad motywacjami gracza i charakterystyką doświadczania przez niego gry.

Niektóre nieoczywiste możliwości akcji podejmowanych w grach, odkrywane przez graczy subwersywnych, stają się istotną częścią kultury graczy, zwłaszcza w ramach społeczności skupionych wokół konkretnych tytułów. Dotyczy to również czynności będących przejawami wykorzystywania błędów programistycznych. Dobre egzemplifikacje takich subwersywnych akcji stanowić mogą specjalne ruchy w grach FPS, polegające na wykorzystaniu zaimplementowanych w grach systemów symulujących prawa fizyki, takie jak „skok guźca" (ang. *warthog jump* albo *explosive jumping*) w grach z cyklu *Halo*[283] albo *strafe-jumping*[284] (specjalne przyśpieszenie

[282] G. Dziamski, *Wartością sztuki krytycznej jest to, że wywołuje dyskusje*, dyskusja Wojciecha Makowskiego z Grzegorzem Dziamskim, Izabelą Kowalczuk i in., „Gazeta Malarzy i Poetów", nr 2-3/2001, Poznań 2001.
[283] Por.: hasło „Warthog jumping", [w:] „Halo Nation", http://halo.wikia.com/wiki/Warthog_jumping [dostęp: 01.06.2017].
[284] Por.: hasło „Strafe-jumping", [w:] „Wikipedia.org", https://en.wikipedia.org/wiki/Strafe-jumping [dostęp:

wynikające z nakładania się wartości ruchów do przodu oraz w bok podczas skoków) i *rocket jumping*[285] (dłuższe skoki z wykorzystaniem wyrzutni rakiet) w grach z cyklu *Quake* (oraz wybranych innych grach, wykorzystujących jedną z wersji silnika Quake Engine). Wśród najlepszych graczy *Halo* czy *Quake'a* znajomość i wykorzystywanie ruchów tego typu uznaje się niekiedy wręcz za normę, a w sieci znaleźć można wiele poradników pomagających opanować te umiejętności.

Również twórcy gier, starając się przewidzieć nietypowe zachowania graczy, wychodzą im naprzeciw. Zdarza się, że odkrywszy „furtkę" dla niepowołanych akcji w świecie gry, programiści wprowadzają stosowne poprawki w kodzie źródłowym oprogramowania, uniemożliwiające wykonywanie takich akcji. Nie zawsze jednak błędy tego typu są usuwane. Przykładowo, wspomniany już *strafe jumping* miał pierwotnie zostać usunięty z *Quake'a*, ale z uwagi na popularność tej praktyki wśród graczy, twórcy zdecydowali się pozostawić część kodu odpowiedzialną za tę możliwość również w kolejnych wersjach i odsłonach gry.

Jeszcze innym sposobem na ustosunkowanie się do poczynań subwersywnych graczy przez twórców jest umieszczanie w grach specjalnych odmian tak zwanych *easter egg'ów*, adresowanych właśnie do zwolenników takiej wywrotowej rozgrywki. Kiedy twórcy serii *Grand Theft Auto* zauważyli, że niektórzy gracze grający w kolejne odsłony tego cyklu chętnie próbują dostać się swoimi awatarami w takie miejsca w świecie gry, które z narracyjnego punktu widzenia nie powinny być celem ich wizyt, postanowili umieszczać w tych miejscach różne niespodzianki czekające na dociekliwych graczy. Wśród takich „znajdziek" znalazł się napis umieszczony na jednym z przęseł mostu Golden Bridge w grze GTA: San Andreas, głoszący „Nie ma tu żadnych easter egg'ów. Idź sobie" (ang. *There are no Easter Eggs up here. Go away*").

2.3.4. Typy graczy gier sieciowych

Na podstawie analizy stylów grania powstała również taksonomia graczy zaproponowana przez Richarda Bartle'a w artykule *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*[286]. Jej autor, jako oddany gracz i współtwórca gier[287], postanowił przyjrzeć się graczom gier MUD i podzielił ich na cztery zasadnicze typy, za kryterium podziału przyjmując dominujące motywacje, cele grania.

01.06.2017].

[285] Por.: hasło „Rocket jumping", [w:] "Wikipedia.org", https://en.wikipedia.org/wiki/Rocket_jumping [dostęp: 01.06.2017].

[286] R. Bartle, *Gracze,którzy pasuja do MUD-ów*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli*..., s. 363-408.

[287] Richard Bartle to współtwórca *Multi User Dungeon*, czyli tekstowej gry przygodowej z 1978 roku, która dała początek całemu gatunkowi gier, nazywanemu później jej imieniem, w skrócie MUD.

Zgodnie z jego typologią – stosowaną dziś nie tylko do graczy MUD-ów – gracze sieciowi dzielą się na:

- zdobywców (*achievers*);
- odkrywców (*explorers*);
- poszukiwaczy towarzystwa (*socializers;*)
- zabójców (*killers*).

Wyłoniwszy te cztery grupy, autor wskazuje na zróżnicowaną sieć wzajemnych relacji, powiązań pomiędzy ich przedstawicielami. Zwraca także uwagę na zależności pomiędzy poszczególnymi stylami gry a rozwiązaniami implementowanymi przez twórców gier, sprzyjającymi albo utrzymaniu równowagi pomiędzy grupami, albo faworyzowaniu którejś z nich.

Odkrywcy to w ujęciu Bartle'a gracze motywowani w pierwszej kolejności chęcią poznania świata gry oraz reguł nią rządzących. Rekonstrukcja zasad rządzących rzeczywistością wykreowaną w grze oraz odkrycie jak największej części diegezy są dla nich celami nadrzędnymi. Cechuje ich potrzeba uzyskania swego rodzaju encyklopedycznej wiedzy o świecie gry i jej mechanice. Równie chętnie poznają więc innych graczy oraz biorą udział we wspólnych wydarzeniach, jak i w samotności zwiedzają przestrzeń wirtualnej rzeczywistości w poszukiwaniu ukrytych miejsc, easter egg'ów, tajnych przejść czy nawet błędów w grze. Dzięki temu często poznają „granice" gry, stając się – stale lub temporalnie – graczami subwersywnymi.

Poszukiwacze towarzystwa, czyli społecznicy, charakteryzują się stałą potrzebą nawiązywania kontaktów z pozostałymi graczami. Dzięki wędrowaniu po świecie gry poznają innych graczy, z którymi dyskutują, organizują wspólne wydarzenia, współpracują lub pojedynkują się towarzysko. Chętnie kształtują długotrwałe interakcje społeczne, zawiązują się w społeczności. Zadania w ramach gry traktują nie w charakterze źródła rozrywki, lecz jako preteksty do nawiązywania kolejnych znajomości, jako potencjalne wspólne, jednoczące wyzwania. Nierzadko kontakty zainicjowane w świecie gry przenoszą również poza grę, będącą dla nich po prostu pierwszą wspólną płaszczyzną komunikacji.

Zabójcami określa się graczy, których interesuje przede wszystkim przegrana pozostałych graczy. Ich waleczne nastawienie opiera się nie tyle na statystykach sprzyjających kontroli i optymalizacji własnych osiągów, co do dominacji nad pozostałymi graczami w sytuacjach konfrontacji, do których wciąż dążą. Lubują się przede wszystkim w modelu PvP. Chętnie wywierają więc wpływ na innych dla własnych interesów, atakując ich awatary, okradając je i zabijając. Eksploracja świata gry oraz wchodzenie w kontakty traktują jako kwestie drugorzędne, niekiedy tylko pomocne w zyskiwaniu przewagi nad wrogami.

Zdobywcy to gracze nastawieni na jak najwyższe osiągnięcia w grze. Ważne są dla nich zatem

wszelkie systemy sprzyjające łatwemu rozeznaniu w tychże postępach, takie jak poziomy rozwoju postaci, gromadzenie zasobów czy statystyki punktowe. Znajomość reguł gry służy im przede wszystkim do jak najlepszego wykonywania zadań, przed którymi są stawiani. Cieszą się z każdego ukończonego questa, ze zdobytych nagród i odznak. Odkrywanie świata gry, walkę z innymi graczami czy współpracę z tymi ostatnimi traktują jako środek do osiągnięcia nadrzędnego celu, jakim jest bicie rekordów i optymalizacja własnych wymiernych osiągnięć.

Powyższe typy nie są wzajemnie wykluczające – postawa każdego indywidualnego gracza stanowi raczej wypadkową ich czterech przejawianych jednocześnie, acz z różnym nasileniem, niż egzemplifikację dowolnego z nich w czystej postaci. O zaklasyfikowaniu do którejś z etykiet wymienionych w taksonomii Bartle'a decyduje dominacja cech charakteryzujących którąś z nich.

Typy graczy – podsumowanie

Typologie graczy bazujące na kryteriach takich, jak zaangażowanie kognitywne (Juul, Grabarczyk) stosunek do reguł (Aarseth) czy style gry (Bartle) nie są, rzecz jasna, jedynymi znanymi i stosowanymi w dyskursach wytworzonych wokół gier wideo. Wśród pozostałych można wymienić między innymi podkreślane często przez samych graczy rozróżnienie na „noobów"[288] i „prosów"[289], oparte na obyciu, doświadczeniu w graniu. Można także podzielić graczy ze względu na preferowane przez nich platformy do grania (stąd opisane wcześniej *console wars*). Trzy przytoczone przeze mnie typologie wydają mi się jednak wystarczające, by nakreślić ogromne zróżnicowanie graczy, przekładające się na różnice w zakresie ich motywacji, odmienny charakter doświadczenia grania, a nawet różne kompetencje rozwijane przez konkretne gry czy postawy przyświecające graniu w nie.

[288] *Noob* – potoczny termin, synonimiczny do *newb* oraz *newbie*, służący do określenia graczy początkujących, nowicjuszy, którzy dopiero zdobywają podstawowe doświadczenie towarzyszące graniu. Często termin *noob* (zapisywany niekiedy jako *n00b*) nacechowany jest pejoratywnie i stosowany pogardliwie w charakterze inwektywy.

[289] *Pros* – potoczny skrót od *professionals*, tudzież *pro-gamers* – określenie służące do opisu graczy zawodowych, a więc takich, którzy utrzymują się z grania np. z uwagi na uprawianie e-sportu. W języku graczy terminy te stosowane bywają jednak również do nazywania graczy dobrze obeznanych z daną grą lub gatunkiem, radzących sobie z graniem lepiej niż gracze początkujący w związku ze zgromadzonym doświadczeniem.

2.4. Gracz jako twórca gry, kompetencje poszerzone

Praktyka grania wiąże się z wykształceniem i rozwojem określonych kompetencji kulturowych, takich jak obsługa interfejsów, nauka kodów kulturowych charakterystycznych dla medium gier, utrwalenie myślenia w kategoriach strukturalnych przy użytkowaniu ergodycznych tekstów kultury czy koordynacja interpretacyjnej postawy odbiorczej z kreatywnym udziałem i poczuciem odpowiedzialności za przebieg narracji wynikającym z decyzyjności osoby grającej. Więcej na temat znaczenia kompetencji związanych z graniem napiszę w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy, kiedy to przyjrzę się zależnościom pomiędzy grami, graczami i kulturą gier a szerszym kontekstem kulturowym i cywilizacyjnym.

W tym miejscu pragnę jednak zaznaczyć, że użytkowanie gier to jednak nie jedyna odmiana aktywności składających się na kompetencje uczestnika dzisiejszej kultury, związane bezpośrednio z obecnością gier wideo we współczesnym pejzażu medialnym. Pozostając w kręgu praktyk podejmowanych przez graczy wobec gier pojmowanych jako teksty kultury warto bowiem zwrócić uwagę na te formy uczestnictwa, które stanowią przejaw nie tylko użytkowania gier, ale także ich (współ)tworzenia. Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku mediów wcześniejszych, również gry stają się tekstami kultury, których wytwarzanie czy przekształcanie, w związku z rozwojem technologii i narzędzi kreacji, coraz bardziej „demokratyzuje się", zacierając – w ograniczonym wszak stopniu, ale jednak – granice między producentami a konsumentami, czy też raczej prosumentami. Innymi słowy, możliwości kreatywnego wkładu w treści formułowane w postaci gier wideo przestają być wyłącznie domeną korporacji czy innych zinstytucjonalizowanych środowisk profesjonalistów. Coraz częściej to gracze, pogłębiając w ten sposób swoje zaangażowane w kulturę gier, tworzą własne gry wideo bądź ingerują w zawartość gier stworzonych przez innych.

2.4.1. Edytory

Większość gier wideo zbudowana jest z generowanych cyfrowo obiektów, składających się na swoistą bazę danych dla konkretnego software'u, zwykle zaimplementowanych przez programistów i artystów pracujących nad daną grą. Zawartość takich baz danych podzielić można na kilka podstawowych kategorii, takich jak różne typy elementów graficznych (tekstury, modele 2D/3D czy animacje) oraz akustycznych (dźwięki, w tym muzyka). Ostateczny kształt gry stanowi połączenie tych elementów, którego owocem jest odpowiednia przestrzeń gry

oraz software'owy interfejs użytkownika. Jakkolwiek te zaprogramowane są zwykle przez twórców, zgodnie z ich wizją dotyczącą np. struktury gry, to w niektórych grach umieszczone są tak zwane edytory, czyli proste zestawy narzędzi w ramach software'u, które umożliwiają kreatywny wkład graczy w tworzenie nowych postaci, poziomów, a nawet wyzwań. Dotyczy to nawet gier, w których tego typu wpływ nie jest integralną częścią zasadniczej rozgrywki (a przecież tak właśnie jest w przypadku gier pokroju *The Sims*, w których tworzenie postaci i jej otoczenia jest immanentną cechą reguł gry).

Przykładowo, w grze *Tony Hawk Pro Skater 2* gracz ma do dyspozycji określoną liczbę lokacji stworzonych przez twórców tejże gry, studio Neversoft. Każda z nich złożona jest z różnego rodzaju ścian, schodów, murków, ławek, ramp, poręczy i innych obiektów, ułożonych w predefiniowane układy. Użytkownik otrzymuje również do wyboru kilka gotowych awatarów, będących podobiznami znanych zawodników skateboardingu (takich jak Tony Hawk, Rodney Mullen czy Eric Koston). Kontrolując wybraną postać, musi wykonywać rozmaite sztuczki na deskorolce w kolejnych lokacjach, poszukiwać rozmieszczonych w nich specjalnych przedmiotów i gromadzić punkty, za co dostaje nagrodę w postaci wirtualnych pieniędzy. Te zaś wydawać może na rozwój statystyk tejże postaci, nowe tricki oraz dodatkowe deskorolki.

Poza gotowymi awatarami, gracz ma także dostęp do edytora Create-a-Skater, za sprawą którego zyskuje możliwość stworzenia własnego zawodnika. Edycji podlegają różne parametry w zakresie wyglądu poszczególnych części ciała i ubioru, a także statystyki dotyczące umiejętności tworzonej postaci. Gracz ma również dostęp do specjalnego edytora Park Editor, w którym w granicach zamkniętej przestrzeni w świecie gry o z góry określonym rozmiarze stworzyć może własny poziom, umieszczając poszczególne typy wspomnianych wcześniej obiektów (murków, ławek, ramp itd.) według własnego projektu, samemu decydując o ich ustawieniu, ilości, różnorodności oraz innych parametrach. W efekcie, potencjalnie istnieje szansa zaprojektowania niemal nieograniczonej liczby kombinacji zestawienia takich elementów, co owocuje ogromnym zróżnicowaniem tego typu autorskich lokacji stworzonych przez graczy.

Z podobnymi edytorami mamy do czynienia w kolejnych odsłonach serii sygnowanej przez Tony'ego Hawka, a także w wielu innych grach, w których gracze mogą tworzyć własne poziomy i postaci. W niektórych tytułach aspekt kreatywnego myślenia i tworzenia, związany z obecnością stosownych edytorów, jest wręcz kluczowy i staje się nie tyle peryferyjnym dodatkiem, co jednym z filarów podstawowej mechaniki gry. Dobrym tego przykładem jest seria LittleBigPlanet, której hasłami przewodnimi są zawołania „Graj/Baw się" (ang. *Play*), „Twórz" (*Create*) oraz „Podziel się" (*Share*)[290]. W zwiastunie[291] drugiej części gry oraz niektórych jej opisach[292]

[290] Por.: Oficjalna strona internetowa gry, http://littlebigplanet.playstation.com/about [dostęp: 02.06.2017].
[291] *LittleBigPlanet 2Announcement Trailer (HD)* w serwisie YouTube, https://youtu.be/n3sk35a8U6A [dostęp:

spotkać można się z ciekawym zabiegiem – użyte w stosunku do *LittleBigPlanet 2* określenie „gra platformowa" zastąpione zostaje określeniem „platforma do gier". O ile bowiem u podstaw mechaniki kolejnych tytułów z tej serii leży faktycznie gatunek gier platformowych, o tyle oferowane graczom *LittleBigPlanet* – zwłaszcza części drugiej – możliwości edycji uwzględniają nie tylko tworzenie nowych poziomów i personalizację wyglądu awatara, ale także formułowanie różnych zadań, czyli selekcję i dobieranie zasad. Marketingowe przedstawianie tej gry w charakterze narzędzia do kreacji gier[293] nie jest więc całkowitą przesadą, zwłaszcza że zawarte w niej funkcje personalizacji i edycji umożliwiają implementację rozwiązań charakterystycznych dla różnych gatunków gier wideo. Widać to nawet we wspomnianym zwiastunie, w którym pojawiają się fragmenty rozgrywki zdradzające jawne inspiracje grami wyścigowymi, platformowymi, logicznymi czy klasycznymi grami arkadowymi.

2.4.2. Scena modderska

Nie wszystkie gry oferują jednak możliwości kreacji (czy to zadań, czy poziomów, czy choćby postaci) poprzez wbudowany w nie edytor. Niekiedy są to teksty kultury wyposażone wyłącznie w predefiniowany układ rozwiązań estetycznych, narracyjnych, na poziomie mechaniki rozgrywki etc. Dobrze obrazują to te gry, w których duże znaczenie ma fabuła – niezależnie od tego, czy jest to historia rozwijająca się liniowo, czy też oparta na rozgrywce nieliniowej.

Istotną częścią kultury gier stała się praktyka tak zwanego moddingu, czyli tworzenia modyfikacji ingerujących w zwartą strukturę gry wideo, w jej kod i bazy danych. Tego typu modyfikacje nazywa się modami (ang. *mods*), ich twórców moderami (ang. *modders*), a społeczność moderów – sceną modderską (*mod scene*). Najczęściej moddingiem zajmują się oddolnie i spontanicznie przedstawiciele społeczności fanowskich, gracze, rzadziej zaś wykonawcy działający na zlecenie producenta bądź wydawcy[294]. Modyfikacji dokonuje się za pomocą oprogramowania programistycznego, w tym dołączonych do gier edytorów oraz ogólnie dostępnych narzędzi deweloperskich[295].

Skala zmian dokonywanych za sprawą modów w oryginalnej grze wyjściowej rozciąga się

02.06.2017].

[292] Por.: Zakładka *LittleBigPlanet 2* na stronie internetowej twórców, studia Media Molecule, http://www.mediamolecule.com/games/littlebigplanet2 [02.06.2017].

[293] Por.: *Ibidem*; oraz blog PlayStation, https://blog.us.playstation.com/2010/05/10/littlebigplanet-2-for-ps3-officially-announced-for-winter-2010/ [dostęp: 02.06.2017].

[294] Hasło „mod", [w:] *Słownik Gracza* na stronie „GRYOnline.pl", http://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=154 [dostęp: 02.06.2017].

[295] *Ibidem*.

od drobnych ingerencji po gruntowne przebudowy[296]. Modyfikacji podlegać mogą różne komponenty gry, zarówno na poziomie estetycznym, jak i mechanicznym – charakter i wpływ na rozgrywkę zależne są od intencji moddera i motywacji przyświecających powstaniu moda.

Jednym z najbardziej rozpoznawalnych typów modów są tak zwane *add-ons*, częściowe przeróbki (ang. *partial conversions*)[297] – czyli mody służące uzupełnianiu gry o elementy, które nie znalazły się w niej na mocy decyzji twórców. Za ich sprawą w świecie gry pojawiają się nowe obiekty, np. bronie, pojazdy, postaci, przedmioty, a nawet całe lokacje. Czasami też modyfikacje takie uzupełniają gry o dodatkowe zadania, tryby rozgrywki lub rozwiązania mechaniki, których nie zaimplementowali w nich twórcy, bądź też takie, które przez twórców zostały w kodzie gry ukryte[298]. Niektóre mody tego typu postrzega się w kategorii nieoficjalnych „łatek" (ang. *patch*), czyli plików aktualizujących oprogramowanie w celu naprawy jego błędów lub poprawy wydajności. Charakterystyki wszelkich modyfikacji typu *add-on*, podobnie jak motywacje przyświecające ich tworzeniu, obejmować mogą zarówno walory rozrywkowe, jak i choćby artystyczne[299].

Niekiedy skala modyfikacji typu *add-ons* doprowadzić może do kompletnej restrukturyzacji tytułu na poziomie estetyki, mechaniki rozgrywki bądź wybranych rozwiązań narracyjnych. O ile więc zasadniczo gra wciąż zachowuje swoje najważniejsze komponenty w stopniu pozwalającym jednoznacznie stwierdzić, że to wciąż ta sama gra, o tyle granie w tak „poprawioną" jej wersję wiąże się z istotnymi zmianami doświadczenia estetycznego będącego owocem prowadzenia rozgrywki. Tego typu „odświeżenia" stanowią modderski odpowiednik oficjalnych remake'ów gier, a określane bywają jako gruntowne przebudowy[300] (ang. *total overhaul*[301]).

Inną odmianą modów są tak zwane całkowite przeróbki (ang. *total conversions*)[302], które prowadzą do tak zaawansowanych ingerencji, że w ich efekcie powstają praktycznie nowe gry, oparte na kodzie źródłowym gier już istniejących, użytych jako materiał źródłowy. Związek

---

[296] Por.: *Ibidem*; oraz hasło „Mod (video gaming)", [w:] „Wikipedia.org", https://en.wikipedia.org/wiki/Mod_(video_gaming) [dostęp: 02.06.2017].

[297] Por.: W. Scacchi, *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, [w:] „First Monday" Vol. 15, Nr. 5, 03.05.2010, http://firstmonday.org/article/view/2965/2526 [dostęp: 02.06.2017].

[298] Głośnym przypadkiem takiego ukrytego rozwiązania była mini-gra pozwalająca na uprawianie seksu z partnerkami głównego bohatera gry *Grand Theft Auto: San Andreas*. Jakkolwiek funkcja ta nie była dostępna w podstawowej komercyjnej wersji gry, stosowny fragment kodu źródłowego *GTA: San Andreas* odpowiedzialny za tęże funkcję nie został usunięty przez twórców przed rozpoczęciem sprzedaży. Aby „odblokować" owe interaktywne erotyczne sceny wystarczyło skorzystać z modyfikacji znanej pod nazwą *Hot Coffee Mod*, stworzonej przez modera Patricka Wildenborga (internetowy alias „PatrickW"). Por. między innymi: Oświadczenie Patricka Wildenborga, http://patrickw.gtagames.nl/ [dostęp: 02.06.2017]); oraz: T. Thorsen, *Confirmed: Sex minigame in PS2 San Andreas*, „Gamespot", 19.05.2005, https://www.gamespot.com/articles/confirmed-sex-minigame-in-ps2-san-andreas/1100-6129301/ [dostęp: 02.06.2017].

[299] Por.: Walt Scacchi, *Op. cit*.

[300] Por.: hasło „Mod (video gaming)", [w:] "Wikipedia.org", https://en.wikipedia.org/wiki/Mod_(video_gaming) [dostęp: 02.06.2017].

[301] Por.: *Ibidem*.

[302] Por.: W. Scacchi, *Op. cit.*

pomiędzy oryginalną grą a jej całkowitą przeróbką może być nieoczywisty, trudny do rozpoznania bez znajomości kontekstu lub wręcz niezauważalny. Szczególnie inwazyjna modyfikacja doprowadzić może bowiem do sytuacji, w której wszystko oprócz silnika gry (a więc tekstury, dźwięki, realia świata przedstawionego, modele postaci i innych obiektów, animacje, zasady, przynależność gatunkowa itd.) zostaje podmienione, a w skrajnych przypadkach powstały w ten sposób nowy program (nowy tekst kultury) nie musi nawet wymagać posiadania pierwotnej wersji gry, na bazie której powstał, stanowiąc całkowicie niezależny, samodzielny *software*.

Część producentów gier dostrzega ogromny kreatywny potencjał drzemiący w społecznościach fanowskich skupionych wokół tychże gier. Aby wykorzystać ten potencjał, udostępniają oni czasami wybrane narzędzia developerskie, takie jak zewnętrzne edytory poszczególnych komponentów gry lub nawet całe silniki, na których oparte jest działanie danego software'u. Wsparcie producentów obejmuje także konkursy bądź wyzwania dla modderów. Niektóre, najbardziej udane i popularne mody spotykają się ze szczególnym zainteresowaniem wydawców, w tym wydawców gier, na bazie których owe mody powstały. Jeżeli wydawcy ci nie mają zastrzeżeń i roszczeń wobec moderów z tytułu łamania praw autorskich, zdarza się, że proponują im współpracę, co czasami skutkuje legalnym wydaniem modów w charakterze oficjalnych dodatków lub samodzielnych gier (ang. *standalone game*). Do najbardziej znanych przykładów takich „usamodzielnionych" i formalnie zalegalizowanych modyfikacji, wprowadzonych na rynek komercyjny jako osobne gry, zaliczyć można między innymi takie tytuły, jak: *Counter-Strike* (pierwotnie – mod gry *Half-Life*), *DayZ* (mod gier *Arma 2* oraz *Arma 2: Operation Arrowhead*), *Dear Esther* (mod gry *Half-Life 2*) czy *Dota 2* (*kontynuacja* modu gier *Warcraft 3* oraz *Warcraft 3: The Frozen Throne*, zatytułowanego *Defenders of the Ancients*)[303].

Scena modderska stanowi doskonały przykład skomplikowanych powiązań (prawnych, społecznych czy kulturowych) pomiędzy twórcami i wydawcami gier a ich graczami, zwłaszcza tymi przejawiającymi szczególne zaangażowanie w aktywne uczestnictwo poprzez ingerencję w teksty kultury. Aktywność moderów posłużyć może za egzemplifikację współczesnych zjawisk kulturowych, takich jak kultura konwergencji[304] czy kultura remiksu[305]. To szczególnie wyrazisty przypadek praktyki kulturowej, w której gracz jest w stanie pogłębić swoje oddanie pasji związanej z grami wideo – a zarazem zwiększyć zakres swojego uczestnictwa w kulturze gier – za sprawą

[303] *Dota 2* stanowi szczególnie ciekawy przypadek, jeśli wziąć pod uwagę prawa autorskie. Gry stanowiące bazę dla modu *Defenders of the Anciets*, czyli *Warcraft 3* oraz dodatek *Warcraft 3: The Frozen Throne* (a także *StarCraft 2*, mapy z którego wykorzystano w tymże modzie), wydane zostały przez Blizzard Entertainment, tymczasem *Dota 2* – przez Valve Corporation, a więc firmę, która aktualnie dzierży prawa do komercyjnych zastosowań tej marki. Blizzard Entertainment zachował natomiast prawa do niekomercyjnych użyć nazwy przez społeczność (graczy i moderów *DotA*). Por.: J. Reilly, *Valve, Blizzard Reach DOTA Trademark Agreement*, „Game Informer", 11.05.2012, http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/05/11/valve-blizzard-reach-dota-trademark-agreement.aspx [dostęp: 02.06.2017].
[304] H. Jenkins, *Op. cit.*
[305] L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa 2009.

rozwijania i wykorzystywania kompetencji wykraczających poza umiejętność grania w kierunku realnej, praktycznej (współ)kreacji owych gier.

2.4.3. Game jamy

W związku z rosnącym zainteresowaniem aktywnym wkładem w powstawanie gier wideo oraz demokratyzacją narzędzi służących do tego celu, coraz większą popularność zyskują także wydarzenia dedykowane spontanicznemu „towarzyskiemu" tworzeniu gier we wspólnej przestrzeni. Co wydaje się szczególnie istotne, tego typu towarzyskie eventy stają się okazją do spotkania, wymiany doświadczeń i nabywania umiejętności (choćby podstawowych) pomiędzy ludźmi reprezentującymi różne środowiska i zakresy kompetencji. Z jednej strony organizowane są bowiem specjalistyczne branżowe konferencje i zjazdy, podczas których mogą powstawać także gry, z drugiej zaś – amatorskie bądź pół-amatorskie konkursy oraz tak zwane game jamy (ang. *game jam*).

Mianem *game jam* określa się wydarzenia, w ramach których w określonym czasie, w wyznaczonej przestrzeni zbiera się grupa uczestników, których celem jest stworzenie gier (zwłaszcza, choć nie tylko gier wideo), zwykle o wspólnym temacie. Zazwyczaj takie maratony tworzenia gier trwają nie dłużej niż dwie doby. W skrajnych przypadkach zdarzają się jednak i takie, które określić można mianem ekspresowych, gdyż na przygotowanie – zwykle siłą rzeczy dość prostej – gry uczestnicy mają zaledwie godzinę (czego przykładem jest 0h Game Jam[306]). Z drugiej strony, wskazać można również kilka wydarzeń znacznie dłuższych, niekiedy trwających nawet kilka tygodni, do tego niekoniecznie zakładających spotkania we wspólnej przestrzeni, a wciąż określanych mianem game jamów (takich jak Slow Jam/VR Jam, zorganizowany przez firmę Oculus i IndieCade)[307], aczkolwiek ich status/przynależność do kategorii *game jam* bywa, niebezzasadnie, kwestionowany[308]. Niekiedy tego typu inicjatywy mają zasięg lokalny i charakter incydentalny, aczkolwiek zdarzają się i takie, które są częścią większych, czasami cyklicznych, skoordynowanych projektów – nawet na skalę globalną.

Przykładowo, do tego typu inicjatyw o zasięgu ogólnoświatowym zaliczyć można między

[306] Por.: J. Wójcik, *0h Game Jam zakończony! Top 10 najciekawszych produkcji*, „1ndie World", 28.10.2013, https://1ndieworld.com/0h-game-jam-zakonczony-top-10-najciekawszych-produkcji [dostęp: 03.06.2017].
[307] B. Gilbert, *IndieCade teams with Oculus Rift for 'VR Jam', a game dev competition culminating this October*, „Endgadget", 23.07.2013, https://www.engadget.com/2013/07/23/indiecade-oculus-rift/ [dostęp: 04.06.2013].
[308] Por.: Wypowiedzi użytkowników forum na oficjalnej stronie internetowej firmy Oculus, np. https://forums.oculus.com/vip/discussion/2964/couple-of-questions-about-the-vr-jam [dostęp: 04.06.2017].

innymi czterodniowy Indie Game Jam[309], zorganizowany po raz pierwszy w 2002 roku w Oakland w stanie Kalifornia, pomysłodawcami którego byli Chris Hecker oraz Sean Barrett. W tym samym roku, z inicjatywy Geoffa Howlanda oraz innych pasjonatów powołano do życia Ludum Dare[310], czyli przedsięwzięcie, którego jednym z podstawowych celów jest organizacja game jamów. Innym, równie znanym wydarzeniem tego typu, organizowanym cyklicznie w różnych zakątkach globu od 2008 roku, jest Global Game Jam[311] (GGJ), którego inicjatorami są Susan Gold, Gorm Lai oraz Ian Schreiber[312]. Opis czwartej edycji jednej z lokalnych, polskich odsłon GGJ, czyli Łódzkiego Game Jamu, organizowanego między innymi przez Marię B. Gardę z Koła Naukowego Badaczy Gier UŁ, głosi:

„WSTĘP

Łódzki Game Jam 4 to kolejna edycja corocznego game jamu odbywającego się w Łodzi wraz z setkami innych tego typu wydarzeń na świecie w ramach międzynarodowej inicjatywy Global Game Jam. Całe wydarzenie polega na stworzeniu gry (komputerowej, planszowej i nie tylko) w ciągu 46 godzin na temat podany przez organizatorów wraz z rozpoczęciem jamu. (…)

Global Game Jam to największe tego typu wydarzenie na świecie - w edycji 2015 udział wzięło aż 36,000 osób z 93 krajów na całym globie. W zeszłorocznym Łódzkim Game Jamie uczestniczyło ponad 80 twórców, którzy łącznie wykonali 19 gier.

DLACZEGO WARTO?

Wzięcie udziału w Łódzkim Game Jamie to przede wszystkim świetna zabawa w dobrym towarzystwie - ale dla wielu młodych twórców jest to również szansa na podjęcie pierwszych kroków w tworzeniu gier, nauczenie się nowych technologii, sprawdzenie własnych możliwości i poznanie innych osób pasjonujących się tworzeniem gier.

CO TRZEBA UMIEĆ?

Przychodząc na game jam dobrze jest mieć odrobinę doświadczenia w jakimkolwiek segmencie projektowania gier. Jeśli umiesz programować, wymyślać historie, projektować rozgrywkę, rysować, tworzyć pixel-art, modelować w 3D, projektować interfejsy, grać na dowolnym instrumencie, komponować muzykę, podkładać głos, tworzyć papierowe wycinanki itp. na pewno będziesz się z nami dobrze bawić :)”[313]

Na oficjalnej stronie internetowej Łódzkiego Game Jamu, w zakładce FAQ[314] przeczytać można również zwięzłą próbę definicyjną imprez typu *game jam*:

[309] Oficjalna strona internetowa Indie Game Jam, http://www.indiegamejam.com/ [dostęp: 04.06.2017].
[310] Oficjalna strona internetowa Ludum Dare, http://ludumdare.com/compo/about-ludum-dare/ [dostęp: 03.06.2017].
[311] Oficjalna strona internetowa Global Game Jam, http://globalgamejam.org/about [dostęp: 03.06.2017].
[312] Oficjalna strona internetowa Global Game Jam, http://globalgamejam.org/history [dostęp: 03.06.2017].
[313] Oficjalna strona internetowa Łódzkiego Game Jamu, http://lodzkigamejam.pl/ [dostęp: 03.06.2017].
[314] FAQ (akronim od angielskiego *Frequently Asked Questions*) – zamieszczane głównie na stronach internetowych odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące określonej tematyki, działania instytucji itd.

„Czym jest game jam?

Game jam to wydarzenie, którego celem jest tworzenie gier (głównie komputerowych, ale jesteśmy też otwarci na wszystkie inne typy, takie jak gry planszowe, społeczne itd.). Uczestnicy mają 48 godzin, żeby stworzyć grę na zadany temat. Ograniczone ramy czasowe oraz możliwość współpracy z nowymi ludźmi mają na celu wspieranie kreatywnego myślenia, motywowanie Was do pracy i sprawienia, że będziecie w stanie stworzyć naprawdę fajne, eksperymentalne gry"[315].

Z dalszych pytań i odpowiedzi wyciągnąć można – poza kwestiami czysto organizacyjnymi – różne wnioski na temat charakteru game jamu jako wydarzenia przede wszystkim spontanicznego i wpisującego się w ideę otwartego obiegu treści kultury.

Zdarza się, że game jamy towarzyszą również innym wydarzeniom, będąc jedną z części programów ich atrakcji. Z takimi przypadkami mamy do czynienia na przykład w ramach festiwali, takich jak poznański Festiwal Fantastyki Pyrkon (P-Jam, organizowany od 2016 roku)[316] czy Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi (Komiks Festiwal Game Jam/Komiks Game Jam, organizowany od 2014 roku)[317].

Game jamy dowodzą, że tworzenie gier wideo staje się coraz łatwiejsze. W niedługim czasie udaje się bowiem dziś wymyślić i zrealizować gotowe do użytkowania projekty przynależne do tego medium. Wynika to z wielu czynników, spośród których wymienić można choćby przeobrażenia technologiczne prowadzące do uproszczenia i upowszechnienia narzędzi (hardware'owych i software'owych) przydatnych przy pracy nad grami komputerowymi. Wydarzenia typu *game jam* pokazują również siłę kolektywnych przedsięwzięć, w których osoby z różnymi predyspozycjami i kompetencjami są w stanie, wspólnymi siłami, powołać do istnienia tak złożone teksty kultury, jak gry wideo.

Nic więc dziwnego, że jako fenomen o dużym znaczeniu dla kultury graczy, zjawisko *game jam* stało się przedmiotem zainteresowania akademików z różnych kręgów badawczych[318]. Z uwagi na różnorodność w zakresie czasu trwania tego typu wydarzeń, liczby ich uczestników, wytycznych co do przestrzeni, warunków uczestnictwa oraz wielu innych zmiennych, rozumienie nazwy *game*

---

[315] Oficjalna strona internetowa Łódzkiego Game Jamu, http://lodzkigamejam.pl/#faqCzym [dostęp: 03.06.2017].

[316] Por.: http://pyrkon.pl/2016/pjam/ [dostęp: 03.06.2017]; oraz http://pyrkon.pl/2016/program/details/66/ [03.06.2017]; oraz http://pyrkon.pl/2017/regulamin-P-JAM-2017/ [dostęp: 03.06.2017]; oraz https://www.facebook.com/events/908434139259062/ [dostęp: 03.06.2017].

[317] Por.: https://www.facebook.com/events/340582399441849/ [dostęp: 03.06.2017]; oraz http://komiksjam.confetti.events/ [dostęp: 03.06.2017]; oraz https://www.facebook.com/events/1493228311000430/ [dostęp: 03.06.2017]; oraz http://komiksfestiwal.com/o-festiwalu/strefa-gier/ [dostęp: 03.06.2017]; oraz https://www.facebook.com/events/1767001360246159/ [03.06.2017].

[318] A. Kultima, *Defining Game Jam*, [w:] *The Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), 22-25 czerwca 2015, Pacific Grove w stanie Kalifornia*, dostępne na stronie: https://www.researchgate.net/publication/281748266_Defining_Game_Jam [dostęp: 04.06.2017].

jam okazuje się dość intuicyjne w zależności od badacza podejmującego się opisu tegoż zjawiska. Annakaisa Kultima z University of Tampere dokonała zestawienia i porównania tego typu rozważań oraz zaproponowała własne objaśnienie terminu *game jam*, które nazwała „definicją zaawansowaną". W myśl tejże definicji, game jamy określić można zwięźle jako: „przyśpieszone, obarczone konkretnymi ograniczeniami, będące dla uczestników szansą na rozmaite korzyści, wydarzenia dedykowane tworzeniu gier oraz ich publicznemu wystawianiu"[319].

Kwestia „przyśpieszenia" (ang. *acceleration*) rozumiana jest tu głównie w kontekście ściśle wyznaczonych ram czasowych, wewnątrz których odbywa się *game jam*. Ramy te zapewniają presję prowokująca do szybkiego działania, ponieważ celem tego typu wydarzeń jest nie tyle stworzenie kompleksowych, rozbudowanych, pieczołowicie dopracowanych projektów, co po prostu działających gier spełniających kryteria organizatorów. Kryteria wyznaczane są przez wspomniane w definicji ograniczenia (ang. *constraints*) – takie jak narzucone tematy, obwarowania technologiczne, rozwiązania designu, gatunki etc. – które spełniają podobną funkcję: mają pomóc uczestnikom skupić się na konkretnym działaniu, wyznaczając wspólny zakres celów, a tym samym odciążając ich częściowo z decyzyjności. Udział w game jamie wiąże się z wieloma szansami (ang. *opportunities*), przed który stają uczestnicy. Skala i rodzaj tych szans różnić może się w zależności od intencji uczestnika, charakteru wydarzenia i wielu innych czynników, obejmując różne oczekiwania i cenione rezultaty – począwszy od możliwości kreatywnej ekspresji, poprzez okazję do nauki, nawiązywania kontaktów i zdobycia nagród, skończywszy na fakcie, iż jest to okoliczność sprzyjająca zaprezentowaniu swoich pomysłów i umiejętności publicznie (ang. *public exposure*). Powszechnie praktykowanych sposobów zaprezentowania projektów powstałych podczas game jamów jest mnóstwo: publiczne wystąpienia ewaluacyjne i eksplikacyjne, udostępnianie na stronie internetowej, wgrywanie stworzonych gier do sklepów dystrybucji cyfrowej itd.[320]

2.4.4. Oprogramowanie dla programistów

Wspomniane wcześniej uproszczenie i upowszechnienie narzędzi użytecznych przy tworzeniu gier wideo mieści się w procesach określanych często mianem dywergencji technologicznej[321]. Postępująca specjalizacja oprogramowania komputerowego idzie bowiem

[319] Oryginalnie: „accelerated, constrained and opportunistic game creation events with public exposure". *Ibidem*.
[320] *Ibidem*.
[321] Por.: M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji i dywergencji w nowych mediach*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Łódź 2010, s. 72-80.

w parze z tendencją do rozbudowywania multifunkcjonalności wybranych narzędzi kreacji. W efekcie, względnie ograniczony zestaw software'u wystarcza aktualnie, by nie tylko napisać tekst, wygenerować obiekt graficzny czy dźwięk, ale także wykreować cyfrowy materiał wideo, a nawet artefakt o charakterze immanentnie interaktywnym.

Rosnąca dostępność oraz łatwość obsługi interfejsów programów służących do obróbki grafiki, przygotowywania animacji, edycji skryptów i innych aspektów istotnych dla powstawania gier wideo – tudzież szerzej: oprogramowania – przyczyniają się do demokratyzacji w zakresie kreacji i obiegu tego typu tekstów kultury. Tym samym, zmianie ulega potencjalne miejsce przeciętnego uczestnika kultury, którego prosumencka postawa uczestnicząca zyskuje dodatkowo na sile. Innymi słowy, umiejętności zarezerwowane wcześniej głównie dla względnie wąskiego grona pasjonatów i ekspertów (w tym kontekście zawodowych game developerów), dziś stają się na tyle powszechne, że uznać można je za część ogólnodostępnego, być może wręcz podstawowego pakietu kompetencji medialnych (ang. *media literacy*). W większym stopniu dotyczy to, rzecz jasna, cyfrowych tubylców niż cyfrowych imigrantów[322], choć i dla tych ostatnich nauka programowania oraz innych procesów prowadzących do powstawania aplikacji i gier nie jest już takim wyzwaniem, jak jeszcze trzy-cztery dekady temu.

Jakkolwiek narzędzia docelowo przeznaczone do programowania i tworzenia gier wideo należą niewątpliwie do bardziej zaawansowanych i skomplikowanych niż wbudowane w gry wideo edytory do tworzenia lokacji czy postaci (ang. *in-game editors*), to niewątpliwie zauważyć można, że wśród dostępnych na rynku samodzielnych programów tego typu następuje coraz większe zróżnicowanie. W efekcie, obok specjalistycznych narzędzi przeznaczonych dla programistów z dużym zakresem kompetencji wyjściowych, pojawiają się i takie, które stopniowo stają się coraz prostsze w obsłudze. Część z nich nie wymaga nawet znajomości języków programowania, dostęp do wielu funkcji zapewniając za pomocą intuicyjnych graficznych interfejsów użytkownika.

Egzemplifikacje takiego software'u odnaleźć można już w XX wieku, choć moda na ich stosowanie nasiliła się w wieku XXI, kiedy to ten segment oprogramowania znacznie się rozwinął. Jednym z producentów od lat produkujących narzędzia służące do tworzenia gier przeznaczonych również do użytku przez osoby pozbawione specjalistycznych umiejętności programistycznych jest firma Clickteam, odpowiedzialna za programy takie, jak *Click & Play*, *Click and Create*/*Multimedia Fusion Express*, *The Games Factory*, *The Games Factory 2*, *Multimedia Fusion*, *Multimedia Fusion 2* oraz najnowszy, *Clickteam Fusion 2,5*. Wszystkie one cechują się względną ergonomią, tudzież intuicyjnością obsługi, zapewniającą niski „próg wejścia" dla osób nieobeznanych z zaawansowanymi narzędziami dedykowanymi ekspertom. Przykładowo, wydany w 1996 roku *The Games Factory* posiadał prosty interfejs podzielony na trzy zasadnicze części,

[322] Por.: M. Prensky, *Op. cit.*

stanowiące edytory, kolejno: etapu (do tworzenia obiektów i animacji w przestrzeni gry), scenariusza (do zarządzania etapami) oraz zdarzeń (do definiowania zachowań obiektów). Początkowo program służył przede wszystkim do tworzenia nieskomplikowanych gier 2D. Jednak za sprawą licznych wtyczek (ang. *plug-ins*) – a także nowych funkcji dodanych w kolejnej odsłonie, *TGF 2*[323] – można było rozszerzyć jego funkcjonalność w stopniu pozwalającym z czasem również na produkcję gier 3D oraz innych programów użytkowych, w tym aplikacji internetowych. W zależności od używanej wersji, powstałe za pomocą *The Games Factory* gry i programy można sprzedawać (wersja PRO) lub nie (wersja HOME). Seria oprogramowania zawierająca w swoich nazwach człon *Fusion*, z kolei, stanowi rozwinięcie idei stojącej za *TGF* i oferuje więcej możliwości kreacji, łatwiejszą obsługę – zarówno dla doświadczonych programistów, jak i dla użytkowników-amatorów – oraz szersze spektrum opcji w zakresie projektowania gier z myślą o różnych platformach do grania[324].

Wśród innych rozwijanych na przestrzeni ostatnich dekad znanych programów służących projektowaniu gier, przeznaczonych również do użytkowania przez użytkowników bez specjalistycznych kompetencji, zaliczyć można między innymi serię *RPG Maker* (służącą przede wszystkim do tworzenia gier cRPG na komputery osobiste) czy środowisko *Game Maker* (uniwersalne, użyteczne do tworzenia różnorodnych gier na różne platformy).

Współcześnie do najbardziej popularnych narzędzi przeznaczonych do produkcji gier zalicza się między innymi *Unity*. To nie tyle edytor, co raczej silnik gry, tudzież zintegrowane środowisko do tworzenia gier 2D oraz 3D, a także rozmaitych aplikacji na urządzenia mobilne, komputery osobiste, konsole do gier wideo i przeglądarki internetowe, jak również wizualizacji, animacji i innych materiałów graficznych. Podobnie, jak w przypadku oprogramowania wyprodukowanego przez przedsiębiorstwo Clickteam, również *Unity* zawiera funkcje przeznaczone zarówno dla osób obeznanych z językami programowania (takimi jak Unity Script, C#, a początkowo także Boo), jak i amatorów. Występuje również w dwóch wersjach, płatnej i darmowej, które jednak począwszy od edycji *Unity 5* różnią się wprawdzie od siebie funkcjonalnością, ale nie są to różnice tak znaczące, jak miało to miejsce przy wcześniejszych odsłonach silnika. Wraz z rozwojem kolejnych odsłon, poszerzał się zestaw dostępnych wtyczek oraz możliwości personalizacji, konfiguracji i zastosowań *Unity*. Dedykowany sklep *Asset Store* zawiera ogromną liczbę dodatków, modyfikacji, gotowych szablonów, tekstur, skryptów i innych komponentów dostępnych za darmo bądź odpłatnie dla użytkowników tego środowiska. Wtyczka o nazwie *Unity Web Player*, z kolei, pozwala uruchamiać gry i aplikacje tworzone w *Unity* (nawet

[323] Oficjalna strona internetowa Clicteam, zakładka *The Games Factory 2*, http://www.clickteam.com/the-games-factory-2 [dostęp: 03.06.2017].
[324] Oficjalna strona internetowa Clicteam, zakładka *Clicteam Fusion 2,5,* http://www.clickteam.com/clickteam-fusion-2-5 [dostęp: 03.06.2017].

w fazie produkcji) za pomocą kompatybilnych z nią przeglądarek internetowych. Dzięki wszystkim tym funkcjom, *Unity* jest aktualnie jednym z najczęściej używanych narzędzi do produkcji gier, stosowanym zarówno przez wieloletnich profesjonalistów, jak i niedoświadczonych twórców gier niezależnych. Można zaryzykować tezę, zgodnie z którą zależność pomiędzy jego popularnością a wzrostem zainteresowania tworzeniem gier przez osoby z małym doświadczeniem (np. podczas game jamów) jest wzajemnie komplementarna.

Pojawienie się i spadek cen rynkowych poręcznych kamer wideo (a współcześnie również implementacja opcji nagrywania wideo w aparatach cyfrowych oraz smartfonach) przyczyniły się do rozpowszechnienia i demokratyzacji w zakresie wytwarzania materiałów wideo. Tendencję tę wzmocniła ogólna dostępność i popularność oprogramowania montażowego (często darmowego) oraz rozwój serwisów umożliwiających zamieszczanie tego typu treści w sieci (Vimeo, YouTube, DailyMotion itd.), które ułatwiły również dystrybucję tego typu treści. Dzięki temu widzowie, jeśli tylko pojawi się w nich chęć i determinacja, są w stanie amatorsko tworzyć audiowizualne teksty kultury, które dotrzeć mogą potencjalnie do szerokiej widowni[325]. Analogicznie, proste w obsłudze i powszechnie dostępne narzędzia do tworzenia gier wideo, wraz z usługami służącymi do sieciowej dystrybucji gier i aplikacji, przyczyniają się do propagowania oraz upowszechnienia aktywnego wkładu graczy w rozwój medium gier wideo również poprzez tworzenie amatorskich, niezależnych projektów tego typu. Łatwo zauważyć, że omawiane zjawisko jest częścią procesów składających się na rozwój opisanej przez Henry'ego Jenkinsa kultury konwergencji[326], a jednocześnie postępującej wciąż dywergencji technologicznej[327].

2.4.5. Nauka oprogramowania na etapie nauczania początkowego jako *signum temporis*

W związku z ogromnymi przeobrażeniami technologicznymi i kulturowymi towarzyszącymi rozwojowi nowych mediów, wykształciły się nowe kategorie do opisu współczesnych uczestników kultury, takie jak wspomniane już określenie „cyfrowi tubylcy". Wzorcowi przedstawiciele pokoleń mieszczących się w tej grupie, w związku z wychowaniem w otoczeniu różnorodnych mediów cyfrowych, zaopatrzeni są w poszerzony zakres kompetencji medialnych (ang. *new media literacy*[328]). Jak zauważa John Hartley:

„Jeśli mamy wierzyć temu, co czytamy o pokoleniu Y i „cyfrowych tubylcach", znajdują się oni już w

[325] Por.: H. Jenkins, *Op. cit.*, s. 130-146.
[326] *Ibidem*.
[327] M. Składanek, *Op.cit.*
[328] J. Burgess, J. Green, *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011, s. 18.

ewolucyjnym półkroku (…) – wydają się całkiem odmiennym gatunkiem od modernistów wychowanych na obrazach przemysłu. Nastolatki ewidentnie nie uważają komputerów za technologię. Wydaje się jakby wypracowali wewnętrzną zdolność przesyłania wiadomości tekstowych, korzystania z iPoda, gier i wielozadaniowości na wielu platformach. Mogą dzielić się swoim życiem na Facebooku, zabawiać się wzajemnie na *YouTube*, rozmyślać filozoficznie w blogosferze, wnosić wiedzę do Wikipedii, tworzyć nowatorską sztukę w serwisie *Flickr* i kompilować archiwa na Del.ico.us. Niektórzy potrafią robić większość tych rzeczy jednocześnie, a następnie przedłożyć swoje dzieła internetowej etyce zbiorowej inteligencji i wielokrotnej ulepszalności, która z pewnością jest w swoim trybie naukowa.

Niewiele z tych umiejętności nabywają jednak w szkole. W większości system kształcenia odpowiedział na erę cyfrową, zabraniając szkolnego dostępu do środowisk cyfrowych, łącznie z *YouTube*, z wyjątkiem «cyfrowych ogrodów» pod ścisłą kontrolą nauczyciela. Dzieciaki dowiadują się także, że głównym priorytetem formalnego kształcenia nie jest przekazanie im kompetencji cyfrowych, ale «ochrona» ich przed «niewłaściwą» treścią i internetowymi sępami"[329].

Zarówno opisane przez Hartleya aktywności, jak i praktyki omawiane przeze mnie w niniejszym podrozdziale stanowią owoc spontanicznych, dobrowolnych decyzji uczestników kultury. Rozwijane na wszystkie te sposoby kompetencje – które nazwać można mianem kompetencji cyfrowych (ang. *digital literacy*) – są zatem następstwem samokształcenia się jednostek lub grup o wspólnych zainteresowaniach. W kontekście graczy dotyczy to zarówno pozyskiwanych i doskonalonych przez nich umiejętności związanych ze świadomym użytkowaniem gier wideo, jak i tych wykraczających poza samo użytkowanie na rzecz tworzenia nowych gier. Krytyczne uwagi Hartleya na temat systemów kształcenia, jakkolwiek niestety nie przedawniły się całkowicie, warto uzupełnić o pozytywne kontrargumenty, wskazując na wartościowe przejawy dostosowywania edukacji do współczesnych realiów medialnych, kulturowych, społecznych.

Symptomy zmian (przykłady w Polsce)

Z jednej strony wskazać można bowiem szereg projektów – częściej nieformalnych niż formalnych – propagujących wiedzę z zakresu groznawstwa czy ludologii, tudzież szerzej pojmowaną refleksję skupioną na grach. Działają one zarówno wewnątrz, jak i (przede wszystkim) poza środowiskiem akademickim, choć nierzadko prowadzone są przez osoby z tym środowiskiem silnie związane. Do tego typu przedsięwzięć realizowanych w Polsce zaliczyć można

[329] J. Hartley, *Zastosowania* YouTube*: kompetencje cyfrowe a wzrost wiedzy*, [w:] *Ibidem*, s. 174-175.

między innymi Altergranie[330], eduGRAcję[331], Gamifikacja Edu[332], Grakademię[333], Jawne Sny[334] czy Open Beta[335]. Przedstawiciele każdego z nich zajmują się promowaniem inteligentnego podejścia do gier wideo, wykorzystując w tym celu rozmaite sposoby komunikacji – od zamieszczania treści o powiązanej tematyce w mediach społecznościowych i na stronach internetowych, poprzez wystąpienia na konferencjach i branżowych spotkaniach, po organizację własnych wydarzeń kulturowych, warsztatów itp. Jakkolwiek projekty tego typu realizują zadania, które we współczesnej kulturze stanowią wyzwania dla edukacji medialnej, to są to raczej oddolne alternatywy dla potrzebnych wciąż rozwiązań systemowych.

Z drugiej strony, również wśród praktykujących nauczycieli i instytucji zajmujących się kształceniem pojawiają się jednostki i grupy próbujące wdrażać uczniów do bardziej świadomego użytkowania nowych mediów, w tym gier wideo. Dobrymi przykładami tego typu osób są nauczyciele zrzeszeni w grupie Superbelfrzy[336], zajmujący się promowaniem rozwiązań charakterystycznych dla nowoczesnej edukacji. Organizują oni gry miejskie, uczą z wykorzystaniem metod projektowych, opracowują i stosują grywalizację w edukacji, wdrażają na lekcjach nauczanie w oparciu o gry (ang. *game based learning*) oraz podejmują inne niestandardowe działania w ramach kreatywnego kształcenia. Różnym zjawiskom tego typu przyjrzę się w kolejnych rozdziałach niniejszej rozprawy. Niektórzy dydaktycy oraz niektóre instytucje edukacyjne podejmują się także realizacji projektów mających na celu skoordynowane rozwijanie umiejętności, które w kontekście kompetencji graczy określiłem wcześniej mianem „poszerzonych", czyli prowadzących do aktywnego wkładu w kreację tekstów kultury, takich jak gry komputerowe, aplikacje czy, ogólnie rzecz ujmując, oprogramowanie. Jednym z takich projektów, mającym na celu promowanie nauki programowania, są „Mistrzowie Kodowania", organizowany przez Samsung Electronics Polska, opisany następującymi słowami:

> „Mistrzowie Kodowania to projekt edukacyjny mający na celu upowszechnienie nauki programowania w polskich szkołach na każdym etapie edukacyjnym. W ramach regularnych zajęć dzieci i młodzież uczą się programowania pod okiem przeszkolonych nauczycieli i edukatorów"[337].

Jakkolwiek oficjalna strona internetowa projektu została aktualnie zawieszona, pod adresem

[330] Fanpage *Altergranie*, https://www.facebook.com/altergranie.blog [dostęp: 04.06.2017].
[331] Fanpage eduGRAcja, https://www.facebook.com/edugracjageek [dostęp: 04.06.2017].
[332] Fanpage Gamifikacja Edu, https://www.facebook.com/GamifikacjaEdu [dostęp: 04.06.2017].
[333] Fanpage Grakademia, https://www.facebook.com/Grakademia [dostęp: 04.06.2017].
[334] Blog „Jawne Sny", http://jawnesny.pl/ [dostęp: 04.06.2017].
[335] Fanpage Open Beta, https://www.facebook.com/OpenBetaPL [dostęp: 04.06.2017].
[336] Fanpage Superbelfrzy, https://www.facebook.com/superbelfrzy [dostęp: 04.06.2017].
[337] Fanpage Mistrzowie Kodowania, https://www.facebook.com/pg/MistrzowieKodowania/about [dostęp: 04.06.2017].

wiki.mistrzowiekodowania.pl[338] wciąż dostępne są różne związane z „Mistrzami Kodowania" pomoce naukowe, takie jak scenariusze zajęć dydaktycznych, tłumaczenia poradników pomocnych w obsłudze programów i nowych mediów, linki do aplikacji i plików przydatnych w nauczaniu, webinary „Mistrzów Kodowania" i wiele innych. Projekt dedykowany jest nauczycielom odpowiedzialnym za edukację dzieci i młodzieży w różnym wieku – włącznie z nauczaniem wczesnoszkolnym i przedszkolnym.

Z trzeciej strony, pewne rozwiązania systemowe w tym zakresie zostają jednak wdrażane w niektórych krajach, w tym również w Polsce. Pomijając intensywny rozwój badań nad grami wideo oraz/lub nowymi mediami (zarówno w ujęciu ściśle informatycznym, jak i w perspektywie nauk humanistycznych czy socjologicznych) prowadzonymi na uczelniach wyższych w ramach działalności kół naukowych bądź całych kierunków studiów, należy odnotować również próby wprowadzania tej tematyki na poziomie kształcenia obowiązkowego. Ministerstwo Edukacji Narodowej prowadzi aktualnie ogólnopolską kampanię informatyczną, uwzględniającą nauczanie programowania w szkołach na różnych etapach edukacji jako jeden z celów zajęć informatycznych w nowej podstawie programowej. Informacje na temat kampanii znaleźć można na stronie internetowej[339], na której dostępny jest również wykaz materiałów dydaktycznych przydatnych do kształcenia uczniów w różnym wieku[340]. Podstawowe założenia i plany dotyczące nauczania programowania zapowiedziano już w 2015 roku[341], nowe rozporządzenia w tym zakresie znalazły zaś zastosowanie rok później. W grudniu roku 2016 dokonano podsumowania działań Ministerstwa Edukacji Narodowej oraz Ministerstwa Cyfryzacji w ramach programu cyfryzacji szkół[342]. W raporcie tym przeczytać można między innymi takie sformułowania:

> „Programowanie wspomaga kształcenie takich umiejętności, jak: logiczne myślenie, precyzyjne prezentowanie myśli i pomysłów; sprzyja dobrej organizacji pracy, buduje kompetencje potrzebne do pracy zespołowej i efektywnej realizacji projektów. W warunkach szybko zmieniającej się technologii te umiejętności są ponadczasowe, trwalsze niż jakiekolwiek środowisko programowania czy aplikacje. Umiejętności nabyte podczas programowania są przydatne na zajęciach z innych przedmiotów, jak i później w pracy w różnych zawodach, niekoniecznie informatycznych. Umożliwiają przejście z pozycji cyfrowego konsumenta na pozycję

[338] Strona wiki Mistrzów Kodowania, http://wiki.mistrzowiekodowania.pl/index.php?title=Strona_główna [dostęp: 04.06.2017].
[339] Strona internetowa kampanii MEN, http://programowanie.men.gov.pl/category/informacje/page/2/ [dostęp: 04.06.2017].
[340] Strona internetowa kampanii MEN, http://programowanie.men.gov.pl/materialy/ [dostęp: 04.06.2017].
[341] Por.: J. Wołosowski, *MEN chce, by już w szkołach podstawowych uczono dzieci programowania*, „Inn Poland", 31.07.2015, http://innpoland.pl/119361,men-chce-by-juz-w-szkolach-podstawowych-uczono-dzieci-programowania [dostęp: 04.06.2017]; oraz: Strona internetowa kampanii MEN, http://programowanie.men.gov.pl/nauka-programowania-i-szerokopasmowy-internet-dla-szkol/ [dostęp: 04.06.2017].
[342] Oficjalna strona internetowa MEN, https://men.gov.pl/ministerstwo/informacje/cyfryzacja-szkol-podsumowanie-dzialan-ministerstwa-edukacji-narodowej-i-ministerstwa-cyfryzacji.html [dostęp: 04.06.2017].

cyfrowego twórcy oraz przyjęcie roli osoby władającej technologią, a nie tylko korzystającej z niej"[343].

Znamienne wydaje się w powyższym opisie zwrócenie uwagi na społeczne i kulturowe znaczenie kompetencji związanych z obsługą technologii, także poza najbardziej oczywistymi kontekstami. Istotny jest również zapis o zmianie roli od konsumenta do twórcy, korespondujący z podejmowaną przez wielu badaczy współczesnej kultury kwestią aktywnego uczestnictwa kulturowego i figury prosumenta. Można więc mieć nadzieję, że aktualne działania – zarówno prywatnych podmiotów, jak i instytucji państwowych – w zakresie wspierania rozwoju kompetencji „poszerzonych" wśród młodych ludzi (i nie tylko) będą w przyszłości kontynuowane i rozwijane. Optymizm ten studzi niestety mieszanie porządków dyskursywnych i utrwalanie mylnych przekonań np. na temat gier komputerowych w niektórych oficjalnych dokumentach, takich jak list Macieja Kopcia, Podsekretarza Stanu w MEN, w sprawie tak zwanego „niebieskiego wieloryba"[344]. Powołując się w nim na niewiarygodne tabloidy przy nakreślaniu zjawiska „Blue Whale Challenge" oraz jego skali, a także budując rzekomy związek tej niebezpiecznej praktyki z grami komputerowymi, autor podważa autorytet instytucji, którą reprezentuje[345].

Symptomy zmian (parę uwag na temat reszty świata)

Chociaż przytoczone przeze mnie dotąd przedsięwzięcia promujące uwspółcześnioną, zaktualizowaną do potrzeb dzisiejszej kultury edukację medialną (w obliczu rosnącej popularności nowych mediów, zjawisk konwergencji i dywergencji technologicznej itd.) są egzemplifikacjami takich działań w Polsce, to podobne inicjatywy wskazać można również oczywiście zagranicą. Społecznej nobilitacji gier wideo oraz popularyzacji poważnego myślenia o nich poza kręgiem badaczy *game studies* służą na przykład takie projekty, jak The Ontological Geek[346] czy The Psychology of Video Games[347] (oraz niezmiernie wiele innych).

Konieczność uwzględnienia nowych technologii i gier w edukacji coraz częściej dostrzegają dziś też nauczyciele, szkoły oraz uczelnie na całym globie. Kompetencje cyfrowe i medialne stają

[343] *Ibidem.*
[344] List Podsekretarza Stanu Macieja Kopcia do dyrektorów i nauczycieli dotyczący cyberbezpieczeństwa dzieci i młodzieży, dostępny np. pod adresem http://www.kuratorium.bialystok.pl/kuratorium/aktualnosci/list-podsekretarza-stanu-macieja-kopcia-do-dyrektorow-i-nauczycieli-dotyczacy-cyberbezpieczenstwa-dzieci-i-mlodziezy.html [dostęp: 04.06.2017].
[345] Por.: S. Radzewicz, *Kompromitacja Ministerstwa Edukacji Narodowej ma konkretne imię. To Niebieski Wieloryb*, „Spider's Web", 22.03.2017, http://www.spidersweb.pl/2017/03/niebieski-wieloryb-men.html [dostęp: 04.06.2017]; oraz: M. Napiórkowski, *Niebieski wieloryb. List z Ministerstwa Edukacji Narodowej*, http://mitologiawspolczesna.pl/niebieski-wieloryb-list-ministerstwa-edukacji-narodowej/ [dostęp: 04.06.2017].
[346] Fanpage The Ontological Geek, https://www.facebook.com/ontologicalgeek [dostęp: 04.06.2016].
[347] Fanpage The Psychology of Video Games, https://www.facebook.com/psychologyofgames [dostęp: 04.06.2017].

się dziś przedmiotem innowacyjnych kursów[348], edukatorzy i eksperci z różnych dziedzin rozważają zalety i wady poszczególnych metod wdrażania technologicznych rozwiązań na lekcje (takich, jak np. dofinansowywanie wyposażenia komputerowego placówek oświaty, zestawiane z alternatywnymi rozwiązaniami, jak choćby idea *bring your own device*[349]), a status gier wideo jako tekstów kultury o zastosowaniu retorycznym rozpoznawany jest przez coraz szersze grono osób odpowiedzialnych za wykształcenie (do tego wątku powrócę w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy, kiedy to opisywał będę różne zagadnienia związane z zastosowaniem gier w edukacji).

Również nauka programowania należy aktualnie do wiodących trendów w dziedzinie edukacji w różnych zakątkach świata. Ambasadorami, darczyńcami i partnerami jednej z największych inicjatyw w tym zakresie, Code.org[350], są postacie takie, jak Barack Obama, Bill Gates, Jessica Alba, Justin Trudeau, Malala Yousafzai, Mark Zuckerberg czy Priscilla Chan. Wśród firm i organizacji wspierających Code.org znalazły się między innymi Amazon, Disney, Facebook, Google, Infosys, Microsoft, Quadrivium Foundation czy Verizon[351]. Czołowym projektem Code.org jest „Godzina Kodowania" (ang. *Hour of Code*, tudzież *An Hour of Code for every student*)[352], czyli otwarte, inkluzywne przedsięwzięcie obejmujące wiele poradników oraz aktywności w ramach jednogodzinnych kursów wprowadzających podstawy wiedzy z zakresu informatyki, w tym programowania[353]. Dostępne na stronie pomoce dydaktyczne (gotowe scenariusze zajęć, wskazówki, notatki, gry, materiały wideo itd.) pozostają do dyspozycji wszystkich osób chętnych do partycypacji w tym globalnym projekcie – na chwilę obecną organizatorzy chwalą się współpracą z około dwustoma tysiącami edukatorów, którzy w ponad stu osiemdziesięciu krajach mieli okazję uczyć dziesiątki milionów uczniów[354].

Na jednym z plakatów promujących „Hour of Code" widnieje cytat z Marka Zuckerberga, który stwierdził, że „za piętnaście lat będziemy uczyć programowania dokładnie tak, jak czytania i pisania… i będziemy się zastanawiać, dlaczego nie zaczęliśmy tego robić wcześniej"[355]. Niezależnie od słuszności, bądź nie, przewidywań założyciela Facebooka, w obliczu dynamicznie zmieniającego się świata umiejętność programowania, a przynajmniej zrozumienie dla logiki

---

[348] J. Murray, *Technology in the Classroom: What is Digital Literacy?*, „TeachHub.com", http://www.teachhub.com/technology-classroom-what-digital-literacy [dostęp: 04.06.2017].

[349] *Bring your own device* – w kontekście edukacji szkolnej, idea ta polega na uwzględnieniu indywidualnych urządzeń mobilnych uczniów (np. smartfonów, tabletów albo laptopów) w przebiegu lekcji. Por.: T. Panagos, *The Future of Education: BYOD in the Classroom*, „Wired", https://www.wired.com/insights/2013/09/the-future-of-education-byod-in-the-classroom/ [dostęp: 04.06.2017].

[350] Oficjalna strona internetowa Code.org, https://code.org/about [dostęp: 04.06.2017].

[351] Pełny wykaz osób oraz instytucji wspierających Code.org znaleźć można na stronach https://code.org/about/donors, https://code.org/about/donors-other oraz https://code.org/about/partners [dostęp: 04.06.2017].

[352] Strona internetowa Hour of Code, https://hourofcode.com/us [dostęp: 04.06.2017].

[353] *Ibidem*.

[354] *Ibidem*.

[355] Por.: W. Kulik, *Gates i Zuckerberg: uczcie się programować; na początek może kurs Hour of Code*, „benchmark.pl", http://www.benchmark.pl/aktualnosci/hour-of-code-gates-i-zuckerberg-uczcie-sie-programowac.html [dostęp: 04.06.2017].

działania cyfrowych treści wydaje się współcześnie szczególnie ważne. Wydarzenia takie, jak game jamy, aktywność sceny modderskiej, rosnące zainteresowanie tworzeniem gier wśród graczy (i nie tylko) oraz towarzysząca mu popularność edytorów i innych programów służących do tego celu stanowią wyraziste potwierdzenie tej tezy.

ROZDZIAŁ 3
Kultura graczy, zjawiska kulturowe zorientowane na gry i graczy

3.1. Oferta kulturowo-rozrywkowa gier i graczy w przestrzeni miejskiej

„Odkryliśmy, że gracze stanowią ogromną grupę nabywców towarów konsumpcyjnych. W zasadzie, im więcej grają, tym więcej wydają też na dobra konsumenckie" – zauważa Jason Freidenfelds[356], dyrektor do spraw PR-u w firmie Ziff Davis Game Group. „Każdy marketingowiec, który pragnie dotrzeć do świetnej grupy klientów, stanowiącej mężczyzn w wieku 18-34 lata[357], powinien koniecznie celować w tę właśnie grupę poprzez definiujące ich wspólne zamiłowanie do komputerów i gier wideo" – dodaje Rey Ledda[358], wiceprezes marketingu tej samej firmy.

Dostrzeżenie potencjału ekonomicznego dowolnej grupy społecznej w odpowiednim momencie to pierwszy krok na drodze do sukcesu osób związanych nie tylko ze sprzedażą, ale także z sektorem świadczenia usług. W marketingowym żargonie takie grupy potencjalnych konsumentów określa się często mianem „targetu" albo grupy docelowej (ang. *target group*). Niezależnie od wewnętrznego zróżnicowania, jej przedstawicieli łączą wspólne zainteresowania, niekiedy też wartości, kompetencje i inne cechy, które mogą być pomocne przy formułowaniu komunikatów reklamowych, a nawet – wcześniej – przy przygotowywaniu oferty dedykowanej właśnie im.

Gracze stanowią dobrą egzemplifikację tak rozumianej grupy docelowej. Zdaniem niektórych, jest to wręcz jedna z najbardziej podatnych na marketingowe zabiegi grup tego typu[359]. Rosnąca popularność gier wideo, dynamiczny rozwój tego sektora przemysłu i angażujący charakter tekstów kultury realizowanych w ramach tegoż medium to zaledwie kilka spośród cech przemawiających za ogromnym znaczeniem, jakie współcześnie zyskuje granie i gracze. Niezauważenie faktu, iż liczna część populacji używa regularnie gier wideo, które stały się równie powszechne, jak kiedyś np. telewizja, byłoby aktualnie niemożliwe. O tym, że nie warto ignorować

---

[356] J. Freidenfelds, wypowiedź cyt. za: M. Sepos, *Market Focus: Video Gamers. A growing gold mine*, „Target Marketing", 01.11.2006, http://www.targetmarketingmag.com/article/a-growing-gold-mine-39127/all/ [06.06.2017].
[357] Według niektórych badań mężczyźni w wieku 18-34 stanowią najliczniejszą grupę wśród graczy zaangażowanych (ang. *core gamers*). Por.: *Ibidem*.
[358] R. Ledda, wypowiedź cyt. za: *Ibidem*.
[359] Por.: J. Choi, *Why Geeks, Gamers And Makers Make The Best Customers*, „Forbes", 06.11.2015, https://www.forbes.com/sites/jennchoi/2015/11/06/why-geeks-gamers-and-makers-make-the-best-customers/#194a4ef2409f [dostęp: 06.06.2017].

tego faktu, doskonale wiedzą przedsiębiorcy z różnych dziedzin – nie tylko twórcy oprogramowania czy sprzętu do grania. Rosnąca wciąż liczba osób grających, narodziny pokoleń cyfrowych tubylców oraz kapitał, którym dysponują dorośli gracze wiążą się bowiem z wyłonieniem nowego, obszernego rynku zbytu. Dotyczy to również dziedzin związanych z branżą gier w sposób pośredni (różnych sektora przemysłu rozrywkowego) – zarówno w zakresie produktów, jak i usług. Tego typu zależności w interesujący sposób opisał Henry Jenkins w książce Kultura konwergencji. Tekstualnym, międzymedialnym relacjom przyjrzę się jednak szczegółowo w czwartym rozdziale, teraz natomiast chciałbym poświęcić nico uwagi innym zjawiskom związanym z kulturą gier – ich „obecności fizycznej" w przestrzeni społeczno-geograficznej. W tym celu przyjrzę się pokrótce wybranym rodzajom miejsc oraz wydarzeń, które wchodzą w skład oferty kulturowo-rozrywkowej skupionej wokół gier i graczy.

3.1.1. Od salonów gier do pubów dla graczy

W drugim rozdziale niniejszej rozprawy opisałem cztery grupy platform do grania. Jak wówczas wspomniałem, jedna z nich – automaty *arcade* – związana jest ściśle z przestrzenią publiczną. Urządzenia tego typu były bowiem ustawiane w miejscach takich, jak bary, puby i salony gier (również często określane w języku angielskim mianem *arcade*). Specyfikę doświadczenia grania w gry arkadowe nakreśliłem pokrótce w części mojego wywodu poświęconej dyspozytywowi i interfejsowi, również w kontekście platform do grania. Na najbliższych stronach chciałbym na chwilę powrócić do rozważań na temat salonów gier, przyglądając się im jako specyficznym miejscom w kulturze gier – miejscom przeznaczonym z założenia nadrzędnemu celowi, jakim jest wspólne granie (w sensie zaistnienia wspólnoty, niekoniecznie zaś rozgrywek w trybach *multiplayer*); miejscom, które stały się komercyjną odpowiedzią na zapotrzebowanie rynku.

W dwóch scenach filmu „Ralph Demolka" zaobserwować można specyficzny gest kładzenia monet na automatach. Dla widza niezaznajomionego z wieloletnią kulturą grania w salonach *arcade* w USA tego typu zachowanie wymaga objaśnienia, dlatego też przy pierwszej z tych scen pojawia się wypowiedź dziewczynki, która kładąc monetę na jednym z automatów mówi, że będzie następna. Innymi słowy, ów prosty gest stanowi konkretny komunikat – jest symbolem, tudzież znakiem sygnalizującym „zaklepanie sobie kolejki", zajęcie miejsca w kolejce do danego stanowiska gry. To dobry przykład rozmaitych procedur, swoistych kodów zachowań, protokołów kulturowych wytwarzających się wśród graczy uskuteczniających kolektywną rozgrywkę

(ponownie: w sensie wspólnotowym, a nie w rozumieniu trybów rozgrywki wieloosobowej) we wspólnej przestrzeni salonów gier arkadowych. Warto zatem rozważyć parę kwestii, np.:

1. Z jakimi zmianami wiąże się przeniesienie automatów *arcade* do domostw graczy, a więc w przestrzeń prywatną?
2. Jak zmienia się charakterystyka doświadczenia grania na urządzeniach służących do rozgrywek w domu, kiedy umieszczane są one współcześnie również w przestrzeni publicznej pubów i lokali dla graczy?

Podobnych pytań postawić można oczywiście więcej, w perspektywie przestrzeni dedykowanych graczom pozwolę sobie natomiast aktualnie poprzestać na tych dwóch.

W związku z rozwojem gamingu w sektorze prywatnym przy jednoczesnej likwidacji wielu salonów gier[360], wiele automatów gier straciło swoją dawną komercyjną funkcję. Egzemplarze, które nie zostały zmagazynowane, rozebrane na części, wyrzucone, zniszczone lub oddane do muzeum, stanowią dziś obiekt pożądania wielu kolekcjonerów. Faktycznie zdarza się, że maszyny *arcade* funkcjonują współcześnie we wtórnym obiegu, będąc dobrem towarowym możliwym do nabycia przez entuzjastów np. na giełdach elektronicznych, targach staroci, w antykwariatach, poprzez sprzedaż internetową bądź dowolną inną drogą. Wśród nabywców, którzy postanawiają je zgromadzić, spora część zajmuje się hobbystycznie bądź zawodowo zachowywaniem oraz restauracją dziedzictwa kulturowego i właśnie w charakterze takiegoż dziedzictwa postrzegają owe automaty. Nie wszyscy jednak decydują się na ekspozycję tego typu zdobyczy, niezależnie od tego, czy w formie sprawnej, czy nieaktywnej.

Niektórzy nabywcy automatów do gier kupują je z zamysłem prywatnego użytkowania w warunkach domowych. W rezultacie, wyjmują tego typu sprzęt z jego oryginalnego kontekstu, diametralnie zmieniając część charakterystyk doświadczenia grania na takich urządzeniach. Pomijając uwarunkowania wynikające z aspektów designu maszyn *arcade*, takie jak implikowana pozycja stojąca (co jednak w warunkach domowych i tak względnie łatwo zmodyfikować), zmianie ulega szereg właściwości charakteryzujących ich użytkowanie, z kwestiami czasowymi (jak potencjalny czas rozgrywki czy rotacja przy urządzeniu) oraz ekonomicznymi (brak dodatkowych opłat za każdą rozgrywkę, nie licząc kosztów zasilania i konserwacji) na czele. Można więc przyjąć, że pewne ograniczenia związane z użytkowaniem publicznym zostają wyeliminowane. Jakkolwiek wciąż pozostaje wówczas możliwe granie kolektywne, np. w gronie zaproszonych znajomych, o tyle czynniki losowe w zakresie składu towarzyszy sytuacji rozgrywki

[360] Salony gier z automatami *arcade* funkcjonują również współcześnie, choć w wielu krajach jest ich dziś nieporównywalnie mniej niż w przeszłości. Najbardziej wyrazisty wyjątek stanowi Japonia, gdzie wciąż spotkać można stosunkowo dużo tego typu miejsc. Co więcej, oprócz klasycznych automatów, produkowane są również nowe, z pewnością jednak nie na taką skalę, jak w latach 80. XX wieku.

zostają zredukowane do niemal całkowitej przewidywalności. Zmiana przestrzeni rozgrywki z publicznej na rzecz prywatnej wiąże się bowiem z diametralną zmianą doświadczenia estetycznego. Mimo że interfejs zostaje zachowany w zasadzie w niezmienionej postaci, to dyspozytyw ulega wówczas gruntownemu przekształceniu na każdym niemal poziomie.

Z równie drastycznym przekształceniem mamy do czynienia również w sytuacji odwrotnej – kiedy platformy przeznaczone z założenia do grania w przestrzeni prywatnej zostają ulokowane w przestrzeni publicznej i udostępnione do użytkowania osób postronnych. Analogicznie jak w przypadku opisanym powyżej, również przy takim przesunięciu niezmienność interfejsu idzie w parze ze znaczącą modyfikacją dyspozytywu.

Ponadto, niejasne i podatne na interpretacje prawo w zakresie publicznego eksponowania gier przeznaczonych z założenia dla indywidualnego klienta (co ujmowane bywa często umową licencyjną użytkownika) wiąże się z pewnymi napięciami natury legalnej. Mimo wszystko powstają aktualnie miejsca, które określić można mianem współczesnych odpowiedników salonów gier, tudzież postrzegać je jako rozwinięcie idei salonów gier lub ich hybrydą z pubami. Chodzi mianowicie o takie puby, w których umieszczone zostają stanowiska do grania, zaopatrzone w ekrany, konsole i inne potrzebne oprzyrządowanie. Marka i model konsol zależy od dobrej woli lokalnych filii poszczególnych producentów (podobnie kwestia gier – od zgody dystrybutorów). W Polsce, na przykład, zauważyć można dominację hardware'u produkowanego przez Microsoft, a więc różnych inkarnacji konsoli Xbox. Indywidualny wywiad środowiskowy pozwolił mi ustalić, że przyczyną wyboru tych właśnie urządzeń jest przede wszystkim przyzwolenie i wsparcie ze strony Microsoftu przy jednoczesnym blokowaniu lub utrudnianiu tego typu przedsięwzięć przez Sony. Potwierdzają to również doniesienia medialne[361]. W lokalach, których atrakcję – dodatkową lub główną – stanowią gry, pojawiają się poza tym konsole firmy Nintendo (różne wersje Wii), a czasami także sprzęt retro oraz gry planszowe, karciane czy stołowe.

W pewnym sensie, umieszczenie konsol z grami wideo w pubach interpretować można dziś jako symboliczny gest powrotu do korzeni, aczkolwiek dokonują się w tym zakresie istotne przesunięcia rzutujące na charakter doświadczenia. Do najważniejszych z nich zaliczyć można zmianę w zakresie ekonomicznym, ponieważ w świetle bieżącego prawa gry udostępniane muszą być klientom pubu nieodpłatnie. Legalnie, stanowią one przykłady urządzeń ekspozycyjnych w ujęciu marketingowym (co ciekawe, choć Sony nie ułatwia pracy przedsiębiorcom, którzy chcieliby wystawić gry na dowolną wersję PlayStation w swoim pubie, firma chętnie udostępnia stanowiska do testowania swoich urządzeń na wystawach sklepowych, niekiedy również

[361] Por. np.: Ł. Wiśniewski, *Upadek lubelskiego PadBaru, czyli przykład złego prawa*, „gram.pl", 13.01.2012, www.gram.pl/news/2012/01/13/upadek-lubelskiego-padbaru-czyli-przyklad-zlego-prawa.shtml [dostęp: 25.06.2017]; oraz: Ł. Chrząszcz, *Gry planszowe i konsole w pubie kontra polskie prawo*, „LUK company", 14.05.2015, www.niepoddawajsie.pl/gry-planszowe-konsole-w-pubie-prawo/ [dostęp: 25.06.2017].

na wydarzeniach kulturowych). Kolejna istotna zmiana dotyczy sposobu użytkowania w wymiarze czasowym i przestrzennym. Jak już bowiem wspominałem w rozdziale 2, charakterystyka gier projektowanych na automaty arkadowe oraz konsole stacjonarne różni się od siebie znacząco. W sytuacji ulokowania tych ostatnich w przestrzeni publicznej miejsca, w którym spędza się z reguły od kilkudziesięciu minut do kilku godzin wiąże się z zespoleniem cech dyspozytywu typowych dla konsol z tym charakterystycznym dla gier *arcade*, przy jednoczesnym zachowaniu interfejsów konsol oraz specyfiki strukturalnej uruchamianych na nich gier. Dyscyplina czasowa oraz przestrzenna sytuacji rozgrywki (między innymi czas grania, „rotacja" przy stanowisku oraz pozycja grającego) jest zatem wypadkową różnych wariantów grania, charakteryzujących dwa różne typy platform.

Za egzemplifikacje miejsc w Polsce, w których regularnie grać można współcześnie na konsolach, posłużyć mogą między innymi PadBar (z lokalami w Gdyni, Lublinie, Toruniu i Wrocławiu), Cybermachina (Bydgoszcz, Gdańsk, Katowice, Kraków, Olsztyn, Poznań, Toruń, Wrocław), Insert Coin (Łódź), 8Bit Cafe (Łódź) czy Level Up (Warszawa). Oprócz udostępniania konsol do grania oraz standardowych pubowych trunków i przekąsek, w lokalach tego typu transmitowane są często rozgrywki e-sportowe.

Warto dodać, że nie są to jedyne rodzaje lokali z ofertą usługową adresowaną do graczy. Można bowiem wskazać również np. takie puby, które nie są wprawdzie przybytkami gamingu, ale odbywają się w nich – jednorazowo, sporadycznie lub cyklicznie – wydarzenia organizowane z myślą o graczach i osobach zainteresowanych grami. Egzemplifikację takich procesów stanowić może łódzki Pub Biblioteka – studencki lokal, którego zasadniczym estetycznym leitmotivem jest literatura, acz odbywały się w nim również wydarzenia będące częścią kultury graczy (takie jak „Retrogranie"), a retro konsole gościły w nim nawet na dłużej, już po zakończeniu rzeczonych wydarzeń.

Jeszcze innym fenomenem są lokale takie, jak Hex (Kraków, Wrocław). Ich docelową klientelę stanowią gracze gier planszowych, karcianych i innych nie cyfrowych, jednak i tam w ofercie pojawiają się elementy adresowane do graczy gier komputerowych. Przykładowo, w Heksie odbywają się turnieje i spotkania użytkowników tytułów takich, jak *Heartstone*.

Poza tym można zaobserwować, że gry – zarówno gry planszowe, jak i np. konsole, choćby pojedyncze – stają się niekiedy nagle częścią wyposażenia pubów i innych miejsc tego typu, funkcjonujących zasadniczo poza jakimikolwiek tożsamościowymi związkami z grami wideo. Miejsca te, pomimo innowacji w postaci implementacji rozrywek ludycznych, nie przechodzą przebranżowienia, które mogłoby przeistoczyć je w lokale *stricte* gamingowe. Historycznie, gracze spotykali się także chętnie w kafejkach internetowych, gdzie grali głównie w gry sieciowe, zwłaszcza jeśli nie dysponowali szybkim łączem internetowym w domu, które na przełomie XX

i XXI wieku nie było jeszcze zbyt powszechne na przykład w Polsce, między innymi z uwagi na wysoką cenę utrzymania.

3.1.2. Eventy gamingowe, festiwale

Ważną częścią kultury gier są wydarzenia, podczas których gracze, przedstawiciele branży gier, dziennikarze growi oraz osoby zainteresowane gamingiem mają okazję spotkać się na żywo. Są to zwykle okazje do wspólnych dyskusji, kolektywnego grania, wymiany kontaktów oraz doświadczeń. Określane są często mianem eventów gamingowych i mogą mieć charakter incydentalny bądź regularny, cykliczny. Zalicza się do nich zarówno oddolnie organizowane pół-spontaniczne formy samoistnej mobilizacji graczy i wymienionych środowisk, jak i profesjonalne eventy komercyjne, nierzadko mieszczące się w kategorii targów lub festiwali.

Wyrazisty przykład wydarzeń ukierunkowanych na target w postaci graczy stanowią wspomniane już w drugim rozdziale *LAN parties*, czyli spotkania adresowane do graczy gier sieciowych, którzy mają wówczas okazję prowadzenia rozgrywki we wspólnej przestrzeni, na stanowiskach połączonych lokalną siecią.

Wśród targów gamingowych najbardziej znane i znaczące są organizowane corocznie w Los Angeles E3, czyli Electronic Entertainment Expo. Podczas każdej edycji tego wydarzenia prezentowane zostają nowości wydawnicze i zapowiedzi nadchodzących gier oraz urządzeń przeznaczonych do grania. Poza częścią konferencyjną, jest to również istotna impreza wystawiennicza, w ramach której przedstawiciele branży, dziennikarze i blogerzy growi oraz gracze mają okazję przetestować wersje demonstracyjne najnowszych gier, dokonać zamówień lub zakupów. Również tutaj ważny aspekt stanowi networking, a więc nawiązywanie kontaktów. Podczas targów omawiane są również inne zjawiska związane z szeroko pojmowaną kulturą gier. Oprócz E3, do szczególnie ważnych wydarzeń tego typu zaliczyć można między innymi Gamescom (Kolonia) oraz liczne konferencje branżowe, takie jak Sony PlayStation Experience, Digital Dragons czy Game Developers Conference. W ramach niektórych z nich – np. dwóch ostatnich spośród wymienionych – odbywają się również warsztaty oraz merytoryczne wykłady.

Wspomniane powyżej konferencje mają charakter ściśle biznesowy, tudzież marketingowy, komercyjny. Istnieją jednak również wydarzenia konferencyjne o zgoła odmiennej specyfice – konferencje naukowe, popularnonaukowe oraz publicystyczno-popularyzatorskie, skupione na pogłębionej refleksji na temat gier wideo oraz ich kontekstów. Za organizację tego typu wydarzeń odpowiadają zazwyczaj ośrodki akademickie, stowarzyszenia i inne instytucje badawcze,

a także zróżnicowane indywidualne inicjatywy (również nieformalne). Rozpiętość metodologii, perspektyw badawczych oraz tematów podejmowanych w ramach takich wydarzeń odzwierciedla interdyscyplinarny charakter groznawstwa. W zależności od profilu zainteresowań organizatorów, konferencje takie skupiają się na różnych aspektach funkcjonowania gier wideo (czasami również gier w szerszej perspektywie) postrzeganych jako medium, teksty kultury czy fenomeny społeczne lub technologiczne. Do najważniejszych takich przedsięwzięć na świecie zaliczyć można między innymi coroczną Central and Eastern European Game Studies Conference (organizowaną przez CEEGS[362]), International Conference on the Foundations of Digital Games (SASDG[363]) czy doroczne konferencje DiGRA (DiGRA[364]). Poza międzynarodowymi konferencjami – które zwykle odbywają się w zmiennych lokalizacjach w różnych państwach w kolejnych latach – wskazać można również konferencje lokalne. Przykładowo, do najważniejszych wydarzeń tego typu w Polsce zaliczyć można przede wszystkim konferencje z cyklu Kulturotwórcza Funkcja Gier (PTBG[365]) oraz Kultura Gier Komputerowych (UŁ[366]). Oprócz konferencji groznawczych, zdarzają się również skupione na tematyce growej edycje konferencji naukowych zasadniczo skoncentrowanych wokół innych zagadnień. Poza konferencjami naukowymi, jak już wspomniałem, wskazać można również takie, które nie będąc *stricte* naukowymi nastawione są na popularyzację groznawczej refleksji na temat gier wideo, organizowane często przez oddolne, nieformalne inicjatywy (nierzadko prowadzone przez osoby z kręgów akademickich), takie jak eduGRAcja[367], Grakademia[368] czy Pog(R)adajmy[369], a także uczelnie[370] oraz koła naukowe[371]. Język stosowany na tego typu wydarzeniach odbiega nieco od akademickich żargonów, dzięki czemu są zwykle bardziej przystępne i inkluzywne na poziomie dyskursywnym, co z kolei czyni z nich skuteczne narzędzie popularyzacji naukowej refleksji na temat gier wideo dla zdywersyfikowanego audytorium.

O rosnącym znaczeniu gier wideo w kulturze świadczyć może również coraz wyraźniejsze zaznaczanie się ich obecności na festiwalach. Z jednej strony kultura gier wykształciła własne wydarzenia tego typu, z drugiej zaś coraz częściej tematyka gier pojawia się na festiwalach

---

[362] Central and Eastern European Game Studies
[363] Society for the Advancement of the Science of Digital Games
[364] Digital Games Research Association
[365] Polskie Towarzystwo Badania Gier
[366] Uniwersytet Łódzki, konkretnie zaś Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej UŁ. Początkowo konferencja organizowana była przez Koło Naukowe Badaczy Gier UŁ.
[367] Głównie cykl Retrogranie, www.facebook.com/edugracjageek [dostęp: 26.06.2017].
[368] Głównie cykliczna Grakademia oraz Grakademiki, www.facebook.com/Grakademia [dostęp: 26.06.2017].
[369] Głównie cykliczne spotkania graczy i przedstawicieli gamedevu Pog(R)adajmy, www.facebook.com/pogradajmy [dostęp: 26.06.2017].
[370] Przykładowo, cykliczne Nauczanie Poprzez Granie, organizowane przez Akademię Finansów i Bieznesu Vistula, www.facebook.com/pg/NauczaniePoprzezGranie [dostęp: 26.06.2017].
[371] Przykładowo, cykliczna Summer Game Party, organizowana przez Koło Naukowe Badaczy Gier UŁ, www.facebook.com/pg/knbgul/events [dostęp: 26.06.2017].

nie będących wydarzeniami *stricte* gamingowymi (tudzież nie wyłącznie gamingowymi).

Wśród największych i względnie istotnych festiwali dedykowanych konkretnie grom wideo oraz zjawiskom bezpośrednio z nimi związanym wymienić należy przede wszystkim Independent Games Festival (skupiony na grach niezależnych, organizowany w San Francisco), IndieCade (gry niezależne, Culver City), Games For Change Festival (społeczny i kulturowy wpływ gier, Nowy Jork[372]), Norwich Gaming Festival (kultura gier i projektowanie, Norwich) czy London Games Festival (kultura gier i nowe technologie, Londyn). Również w Polsce odbywają się takie wydarzenia, w tym między innymi Gdynia Game Festival (gry komputerowe i nowe technologie, Gdynia) oraz Pixel Heaven (retrogaming i gry niezależne, Warszawa).

Dobrym przykładem drugiej ze wspomnianych tendencji jest włączenie medium gier do bazowej formuły oraz nazwy jednego z największych popkulturowych wydarzeń festiwalowych w Polsce – organizowanego w Łodzi Międzynarodowego Festiwalu Komiksu, który w roku 2009 przemianowany został na Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier. Również na wybranych festiwalach związanych z szeroko rozumianą sztuką gry zajmują współcześnie coraz bardziej znaczące miejsce. Dotyczy to zarówno wydarzeń odbywających się w Polsce (jak katowicki Ars Independent), jak i zagranicznych (np. Ars Electronica). Podobnie rzecz ma się z konwentami, które także często zyskują status festiwali[373]. W programach zarówno największych wydarzeń tego typu w Polsce (takich jak poznański Pyrkon), jak i na świecie (San Diego Comic Con) znaleźć można wiele punktów dotyczących gier. Innymi ciekawymi przejawami tematyzowania gier na festiwalach są między innymi: łódzki Festiwal Krytyków Sztuki Filmowej Kamera Akcja, w którego programie w 2016 roku pojawił się specjalny blok poświęcony związkom gier i kinematografii; Tribeca Games Festival, będący grocentrycznym rozszerzeniem idei Tribeca Film Festival; Sundance Film Festival, w ramach którego między innymi za sprawą programu New Frontier podejmuje się kwestie narracji w grach wideo; oraz wiele innych wydarzeń.

3.1.3. E-sport

Szczególnym sektorem kultury gier, w ramach którego wydarzenia publiczne odgrywają istotną rolę, jest tak zwany e-sport. Pod pojęciem tym rozumieć należy różne formy współzawodnictwa graczy, zwykle zinstytucjonalizowane. Mirosław Filiciak definiuje tę dziedzinę

[372] Poza USA, Games for Change ma również swoje filie w Ameryce Południowej (Brazylia), Europie (Niemcy) i Azji (Korea).
[373] Wspomniany już MFKiG początkowo był właśnie konwentem. Por.: komiksfestiwal.com/o-festiwalu/ [dostęp: 26.07.2017].

gamingu jako „zmagania graczy, w których podstawą sukcesu jest trening (opierający się na praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki)”[374], po czym wspomina o aspekcie rywalizacji i klarownym rezultacie potyczek e-sportowych[375]. Badacz zestawia e-sporty z grami MMO, akcentując skoncentrowanie na graczu i rywalizacji przy pierwszej z tych kategorii, a na postaci i świecie – przy drugiej[376]. Mateusz Felczak, natomiast, opisując ewolucję e-sportu w kontekście związków gier z biznesem, definiuje e-sport jako „kompetytywne granie w gry wideo”[377]. Następnie omawia historię narodzin i rozwoju „sportu elektronicznego”, postrzeganego jako „fenomen nieodłącznie związany z ludycznym spektaklem i praktyką nieustannego negocjowania norm – również tych etycznych – regulujących interakcję międzyludzką za pośrednictwem komputera”[378]. Na kolejnych stronach omawia właśnie etyczne, ale i ekonomiczne, percepcyjne czy identyfikacyjne konteksty związane z tym sektorem gamingu. Radosław Bomba, z kolei, genezie i rozwojowi e-sportu poświęca osobny podrozdział swojej książki o grach komputerowych w perspektywie antropologii codzienności[379]. Autor nie proponuje wprawdzie własnej definicji, ale opisuje e-sport głównie w kategorii odrębnego zjawiska kulturowego, „które w oparciu o gry komputerowe buduje w pełni zawodowe organizacje, profesjonalne widowiska, zawody, które do złudzenia podobne są do zawodów sportowych”[380]. Zauważa następnie, że „e-sport jest rozumiany całkiem literalnie jako współzawodnictwo indywidualne lub grupowe graczy odbywające się z użyciem medium, gier komputerowych”, oraz że „do takiej formy doprowadziły oddolne, początkowo niesformalizowane działania graczy”[381], pomimo mocno zinstytucjonalizowanych przekształceń tego sektora w późniejszych latach.

Z e-sportem silnie związany jest aspekt widowiska, a zatem również publiczności. Analogicznie do sportu w rzeczywistości fizykalnej, sport elektroniczny również staje się przedmiotem zapośredniczonych relacji medialnych. W efekcie, zarówno klasyczna telewizja, jak i telewizja internetowa przejawiały zainteresowanie transmisją rozgrywek e-sportowych, co pokrótce opisał cytowany już Mateusz Felczak[382] oraz Radosław Bomba[383]. Warto podkreślić, że transmisje rozgrywek e-sportowych dostępne są często na kanałach skupionych na sporcie, pośród innych, tradycyjnych dyscyplin sportowych. Przykładem takiej stacji telewizyjnej w Polsce

[374] Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw…*, s. 76.
[375] *Ibidem*.
[376] *Ibidem*, s. 79-80.
[377] M. Felczak, *Ekran i igrzyska. Związki gier z biznesem i sport elektroniczny*, [w:] „Kultura współczesna”, nr 2(90)/2016, s. 69.
[378] *Ibidem*, s. 70.
[379] R. Bomba, *Op. cit.*, s. 284-294.
[380] *Ibidem*, s.285.
[381] *Ibidem*.
[382] M. Felczak, *Op. cit.*, s. 71.
[383] R. Bomba, *Op. cit.*, s. 286-287.

jest Polsat Sport. W Internecie natomiast streamingiem e-sportu zajmują się głównie użytkownicy (prywatni lub zinstytucjonalizowani) dwóch najbardziej popularnych platform wideo z opcją strumieniowania, czyli YouTube oraz – przede wszystkim – Twitch. Więcej uwagi poświęcę im w podrozdziale skupionym na internetowej telewizji.

Radosław Bomba wskazuje również na związki e-sportu z grami arkadowymi (które sam określa mianem zręcznościowych) oraz, przede wszystkim, na postępującą profesjonalizację tego sektora gamingu (temu sporo uwagi poświęca też Felczak). W istocie, aktualnie na całym świecie wciąż przybywa nowych zawodników e-sportowych, ale także kolejnych instytucji, które zajmują się organizacją, animacją i promocją tej dziedziny kultury.

Przede wszystkim, w różnych częściach globu funkcjonują zróżnicowane ligi sportu elektronicznego. Funkcjonują one na zasadach analogicznych do ich odpowiedników w klasycznych dziedzinach sportu. Uwzględniają zarówno indywidualnych zawodników, jak i drużyny (określane często mianem klanów) w grach zaopatrzonych w tryb drużynowy. Oprócz uczestnictwa w zawodach e-sportowcy odbywają także często wyjazdy szkoleniowe, podpisują kontrakty ze sponsorami oraz sygnują swoimi nazwiskami lub nazwami drużyn poszczególne produkty podobnie jak celebryci związani z innymi dziedzinami kultury.

Wśród najpopularniejszych gier wykorzystywanych w sporcie elektronicznym znajdują się między innymi takie tytuły, jak *Counter Strike*, *World of Warcraft*, *League of Legends* oraz *StarCraft*. Natomiast do najsłynniejszych lig oraz zawodów zaliczyć można Intel Extreme Masters, World Cyber Arena (dawniej World Cyber Games) czy Battle.net World Championship Series. Również w Polsce funkcjonują ligi e-sportowe, takie jak E-Sport Polska Liga.

Szczególnie znanymi cyberatletami z Polski są Filip Kubski (znany jako NEO), Wiktor Wojtas (TaZ) oraz Jarosław Jarząbkowski (pashaBiceps). Przez wiele lat wszyscy trzej związani byli z klanem Frag eXecutors, aktualnie zaś grają w klanie Virtus.pro. W czołówce światowych zawodników natomiast wymienić można choćby Lee Sang-hyeok (Faker), Lim Yo Hwan (SlayerS_BoxeR) czy Jonathan Wendel (Fatal1ty).

O znaczeniu e-sportu dla współczesnej kultury (zwłaszcza zaś kultury popularnej czy masowej) świadczy również uwikłanie osób związanych z tą dziedziną w liczne powiązania ze światem marketingu. Cyberatleci – zarówno ci rywalizujący ze sobą na zawodach organizowanych w ramach specjalnych wydarzeń w przestrzeni publicznej, jak i ci grający przez Internet i transmitujący swoje poczynania w sieci metodą strumieniowania (ang. *streaming*) wideo – postrzegani są jako celebryci, autorytety i gwiazdy, podobnie jak ich odpowiednicy w tradycyjnych dyscyplinach sportowych. Zauważyć można oczywiście pewne zróżnicowanie w tej materii, przyglądając się e-sportowi w różnych krajach; wówczas za miejsce najbardziej

doceniające ten sektor gamingu należałoby uznać Koreę Południową[384].

3.1.4. Gry w przestrzeni miejskiej (i nie tylko)

Oprócz gier komputerowych, coraz większe znaczenie we współczesnej kulturze zyskują także gry rozgrywane w przestrzeni miejskiej (choć nie tylko miejskiej, o czym więcej za chwilę). W kontekście rozważań podejmowanych przeze mnie dotąd w niniejszej rozprawie – głównie w drugim oraz trzecim rozdziale – oczywiste skojarzenia z tą kategorią mogą budzić miejsca służące do publicznego grania (np. salony gier czy puby dla graczy), a także gry mobilne. Jakkolwiek skojarzenie to jest w pełni zasadne, to w niniejszym podrozdziale chciałbym skupić się na innych typach gier – takich, które zakładają konieczność eksploracji fizycznej przestrzeni w celu realizacji zasad gry. Większość z nich zakłada też odgrywanie określonych ról, tym samym wpisując się w kategorię *mimicry*, opracowaną przez Rogera Caillois. Niektóre z gier branych przeze mnie pod uwagę uwzględniają wykorzystanie technologii, inne niekoniecznie. Nawet jednak wówczas, gdy technologiczne zapośredniczenie jest dla nich istotne, „magiczny krąg" wyznacza się raczej na styku przestrzeni ekranowej i granic kreślonych w wyobraźni gracza filtrującej fizykalną rzeczywistość, aniżeli w rzeczywistym ograniczeniu przestrzennym.

Przywoływanie fenomenów tego typu chciałbym rozpocząć od gier nie wymagających używania elektronicznego hardware'u wraz z odpowiednim softwarem. Konkretnie zaś, pragnę wspomnieć o tak zwanych LARP-ach. Ich pełna anglojęzyczna nazwa to *Live Action Role Playing*, a Michał Mochocki tłumaczy ją jako teatralne gry fabularne[385]. Przytoczenie teatru w tym przekładzie jest o tyle zasadne, iż w istocie są to przeznaczone dla wielu graczy gry-zabawy w odgrywanie ról w fikcyjnym, wyobrażonym świecie, wykorzystujące ciało i przestrzeń jako medium. Ów fikcyjny świat funkcjonuje jednak wyłącznie w wyobraźni osób grających jako „nakładka" na rzeczywistość fizykalną doświadczaną zmysłami (ontycznie realną), nie będąc reprezentowanym wizualnie za pośrednictwem żadnych obrazów ekranowych, zaś przestrzeń gry ulokowana jest w rzeczonej przestrzeni fizykalnej (ontycznie realnej). Uczestnicy LARP-ów wcielają się więc w fikcyjne postaci w wyznaczonym na potrzeby danej rozgrywki miejscu i w ustalonym czasie. Zwykle stosują też rozmaite rekwizyty oraz kostiumy, pomagające dokonać symbolicznego przeistoczenia się w danego bohatera oraz upodobnienia przestrzeni do wyobrażonego świata. Nie „wychodząc z roli" rozgrywają scenariusz przewidziany dla danej sesji gry, czyli rozwiązują konkretny problem odgrywając swoje postaci, zgodnie z przyjętymi

[384] *Ibidem*, s. 287-289.
[385] M. Mochocki, *Teatralne gry fabularne* (LARP-y) w nauczaniu szkolnym, [w:] „Homo Ludens", nr 1 (2009), s. 177.

wspólnie umownymi zasadami.

Nieco innym, choć niepozbawionym podobieństw do LARP-ów fenomenem, są gry miejskie. Według słów Moniki Curyło „[gra] miejska to forma zabawy literackiej realizowana w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem przestrzeni miejskiej. Uczestnicy przemieszczają się po mieście jak po planszy biorąc udział w rozwiązywaniu zagadek, odnajdywaniu miejsc, osób lub przedmiotów”[386]. Agnieszka Smalec zauważa natomiast, że „[gry] miejskie mają na celu wykorzystanie przestrzeni miejskiej jako istotnego elementu rozgrywki. Łączą w sobie cechy harcerskich podchodów, flash mobów, gier RPG czy happeningów”[387] (na te same pokrewieństwa/powinowactwa zwraca uwagę Curyło). Gry miejskie wykorzystują przestrzeń topograficzną w sposób, w jaki gry planszowe wykorzystują planszę – jest to więc przestrzeń ograniczona, z definicji zwykle miejska, choć oparte na tej samej zasadzie gry rozgrywać mogą się również we wsiach lub na terenach zielonych. Olga Nowakowska wymienia trzy zasadnicze rodzaje gier ze względu na ich charakter: pasjonackie, edukacyjne oraz komercyjne; choć wszystkie te cechy mogą się mieszać[388].

Kolejna kategoria, o której chciałbym wspomnieć, to jedna z odmian omawianych już przeze mnie gier mobilnych – gry geolokalizacyjne, określane niekiedy mianem gier terenowych. Są to gry oparte na eksploracji przestrzeni z wykorzystaniem urządzenia wyposażonego w GPS, w poszukiwaniu szczególnie istotnych punktów ulokowanych w różnych miejscach. Z założenia tego typu tytuły opierają się na rozgrywce dla wielu graczy i akcentują element konkurencji. Niektóre z nich, takie jak *Geocaching, Parallel Kingdom*, *Heyah City Game* albo *Beast Wars*, skupiają się wyłącznie na kartograficznej reprezentacji przestrzeni. Istnieją jednak również geolokalizacyjne gry rzeczywistości poszerzonej (AR – akronim od angielskiego *Augmented Reality*), takie jak *Ingress* czy *Pokémon GO*. Opis działania tej ostatniej, którego dokonałem w rozdziale drugim, dobrze oddaje specyfikę gier tego typu. W tytułach wykorzystujących GPS, w których zaimplementowano także technologię AR możliwe jest zdiagnozowanie rzeczywistości hybrydowej, przetworzonej przez smartfony – w przestrzeni ekranu wyświetlają się generowane cyfrowo wirtualne elementy graficzne nakładane na podgląd widoku kamery smartfona, rejestrującej wybrany, zmienny wycinek rzeczywistości realnej – i wchodzenie z nią w interakcje. W przypadku *Pokémon GO* funkcja taka dostępna jest podczas łapania pokemonów. Wówczas bowiem łapany stworek ukazuje się nie w przestrzeni wirtualnej, w jakimś świecie cyfrowym,

[386] M. Curyło, *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej*, [w:] H. Brzezińska-Stec, J. Żochowska (red.), *Biblioteki bez użytkowników...? Diagnoza problemu, V Ogólnopolska Konferencja Naukowa, Supraśl, 14-16 września 2015*, Białystok 2015, s. 375-389.

[387] A. Smalec, *Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, [w:] „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego”, nr 867, „Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu”, nr 40, Szczecin 2015, s. 195.

[388] O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, [w:] „Homo Ludens” 1(3) 2011, s. 156.

ale gdzieś w przetworzonej przez smartfon reprezentacji przestrzeni otaczającej gracza, wyświetlanej na ekranie.

Ostatnią odmianą gry, o której chciałbym wspomnieć w tym kontekście, jest ARG (akronim od angielskiego *Alternate Reality Game*). Za Jane McGonigal gry tego typu bywają nazywane także nieco mniej popularnym terminem, *pervasive games*, czyli gry wszechobecne, wszechogarniające. Obie te nazwy podkreślają holistyczny, nieograniczony obszar gry – niebezpodstawnie zresztą, bo w przeciwieństwie do opisanych powyżej odmian gier, są to tytuły rozgrywające się przez dłuższy zakres czasu w przestrzeni hybrydowej, składającej się z całości rzeczywistości fizykalnej oraz tej zmediatyzowanej[389]. Potencjalnie bowiem przestrzeń gry (ang. *play-ground*) obejmuje całą rzeczywistość, a istotne elementy składowe gry (nośniki znaczeń, „mechanizmy" zasad) ulokowane mogą być w dowolnym przekazie medialnym oraz w wycinku rzeczywistości materialnej czy społecznej. W efekcie poczucie uczestnictwa w grze jest specyficzne i odmienne względem zdecydowanej większości innych typów gier – głównie dlatego, że: alternatywna rzeczywistość gry kreowana jest jako wyobrażeniowa, umowna „nakładka" na rzeczywistość ontycznie realną; rola uczestnika gry staje się niejako funkcją aktywowaną spontanicznie i dobrowolnie w naszej codziennej egzystencji; gra rozgrywa się permanentnie przez cały okres jej trwania, niezależnie od naszego zaangażowania w nią w danym momencie. Tym, co pomaga osobom grającym ogarnąć strukturę projektu, wyodrębnić jego komponenty z ogółu doświadczeń, dokonać rozpoznania i selekcji tych komponentów, najczęściej jest zestaw wskazówek zamieszczanych w Internecie.

Użytecznego zestawienia, uporządkowania oraz omówienia kategorii służących do nazywania fenomenów opierających się na przenikaniu sfery gry i rzeczywistości, w której gra się toczy, dokonała Anna Nacher. W artykule zatytułowanym *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej*[390], badaczka dokonała dokładnego przeglądu różnych odmian gier rozgrywających się w przestrzeniach miejskich (i nie tylko), wskazując na szereg terminów, którymi tego typu projekty są opisywane. W wywodzie autorki znalazło się miejsce między innymi dla *pervasive games*, *hybrid reality games*, *alternate reality games* (ARG), *live action role-playing* (LARP), *art games*, *arthouse games,* gier lokalizacyjnch wykorzystujących GPS czy gier w przestrzeni hybrydowej (AR). Ów przegląd opatrzony został również stosownym rysem historycznym, uwzględniającym zwłaszcza konteksty rozwoju technologii prowadzącej do powstania omawianych fenomenów, jak również podstawowe zagadnienia teorii gier w ujęciu tradycyjnie antropologicznym i współcześnie groznawczym.

---

[389] Co istotne, narracja w ARG prowadzona jest zwykle z wykorzystaniem narzędzi transmedialności czy crossmedialności.

[390] A. Nacher, *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu…*, s. 115-134.

3.1.5. Gry w przestrzeni muzealnej

Niezależnie od platform, na które są przeznaczone, gry wideo umieszczane zostają współcześnie w przestrzeni publicznej nie tylko za sprawą eventów gamingowych oraz tych lokali rozrywkowych, w których specyfikę wpisana jest „growość" jako część oferty atrakcji dla klientów. Coraz częściej gry lokowane są w dyskursie artystycznym, a wątek związków tego medium z polem sztuki podejmowany jest zarówno w dyskusjach prowadzonych przy okazji rozmaitych wydarzeń kulturalnych czy naukowych oraz zmediatyzowanych wypowiedzi publicystycznych bądź analitycznych, zamieszczanych np. w prasie, rozmaitych audycjach, programach i mediach społecznościowych, jak również przez przedstawicieli art establishmentu w ich praktykach kuratorsko-wystawienniczych. Do takich znaczących wyborów można zaliczyć wszelkie przejawy obecności gier w galeriach sztuki oraz w innych przestrzeniach ekspozycji dzieł artystycznych. Poza tym, gry wideo postrzegane są również jako dziedzictwo kulturowe, w związku z czym – jak już wspomniałem – pojawiają się także w przestrzeniach muzealnych, tak w charakterze narzędzi pomocniczych, jak i eksponatów samych w sobie.

O wybranych aspektach związanych z relacjami gier i sztuki pisać będę więcej w czwartym rozdziale, teraz jednak chciałbym zaznaczyć, że obydwa przytoczone przykłady publicznej ekspozycji gier w przestrzeniach instytucji artystycznych i muzealnych związane są z gruntowną rekontekstualizacją. Ta zaś skutkuje zmianą perspektywy zarówno na same te instytucje, jak i – co szczególnie interesujące w toku rozważań podejmowanych przeze mnie w niniejszej rozprawie – na gry wideo.

Podstawowe zmiany dokonujące się na poziomie doświadczenia użytkownika gier w przestrzeni muzealnej czy innej wystawienniczej pokrywają się w dużej mierze z uwagami, które przytoczyłem już w kontekście przenoszenia urządzeń przeznaczonych z założenia do użytkowania w warunkach domowych, czyli w przestrzeni prywatnej, do przestrzeni publicznej. Niezależnie od ewentualnych ingerencji w oryginalny interfejs (np. poprzez zamianę monitora CRT na LCD, LED lub OLED), istotnym przesunięciem w tym zakresie jest zatem całkowita rekonfiguracja dyspozytywu.

Poza tym, jednak, wspomniane instytucje wiążą się z określoną charakterystyką i zestawem ewokowanych przez nie konotacji. Z jednej strony, umieszczenie w ich przestrzeniach gier komputerowych czytać można na przykład jako swego rodzaju nobilitację gier wideo – do pełnoprawnych artefaktów dziedzictwa kulturowego czy cywilizacyjnego. Z drugiej zaś,

wyjęcie ich ze swobodnego, „naturalnego” dla nich środowiska domowego na rzecz zinstytucjonalizowanego, oficjalnego, „poważnego” środowiska instytucji kultury wiąże się z modyfikacją rozrywkowego charakteru doświadczenia grania w kierunku edukacyjnym (muzea) bądź kontemplacyjnym (galerie). Celowo posługuję się tu terminem „modyfikacja”, nie „zastąpienie”, ponieważ zabawowy aspekt gier nie zostaje w tych instytucjach wyparty, lecz zrekontekstualizowany i zniekształcony, tudzież raczej przekształcony. Dla graczy oddanych oraz osób nieutożsamiających się z tą kategorią znaczenie tego przesunięcia jest odmienne.

Dla tych pierwszych oznacza ono między innymi przejaw uznania dla medium, którego są pasjonatami. W perspektywie uczestnictwa kulturowego, wystawy poświęcone grom wideo oraz muzealne ekspozycje takich gier są natomiast dla członków i członkiń społeczności graczy jedną z atrakcji w ramach współczesnej, zinstytucjonalizowanej i komercyjnej oferty kulturowej tematycznie związanej z gamingiem. Innymi słowy, szukając interesujących sposobów spędzenia czasu „filtrowanych” pod kątem atrakcji growych, gracze i graczki – tudzież szerzej: osoby zainteresowane grami – dostrzegają muzea oraz galerie jako kolejne opcje/możliwości do wyboru spośród innych zorientowanych na gry aktywności (takich jak granie w domu off-line lub on-line, wizyty w pubach dla graczy, udział w zorganizowanych towarzyskich spotkaniach z innymi graczami i przedstawicielami branży gier, oglądanie w kinach i nie tylko filmów, seriali, programów oraz innych treści adresowanych do graczy, czytanie drukowanego oraz cyfrowego piśmiennictwa grocentrycznego itd.).

Dla drugiej grupy, natomiast, ten sam zestaw zmian oznacza jednak coś innego, choć równie znamiennego dla konstytuowania się statusu gier wideo w przestrzeni publicznej. Ci, bowiem, wychodząc od przeglądania oferty kulturowej – w tym wspomnianych muzeów i galerii – dostrzec mogą gry wideo jako jeden z jej tematów, obszarów zainteresowań. Jeśli jest to dla nich nowość, to mogą poczuć się przekonani do zwrócenia swojej uwagi przynajmniej na te przejawy kultury gier, które zostały w jakiś sposób włączone w obszar praktyk kulturowych podejmowanych przez instytucje cieszące się ich zaufaniem, uznaniem, być może wręcz postrzegane przezeń jako autorytety w dziedzinie kultury bądź rozrywki.

Zarówno lokale rozrywkowe dla graczy, jak i zróżnicowane wydarzenia związane z kulturą graczy czy wystawy poświęcone grom wideo stanowią istotne przejawy powiększającego się wciąż zainteresowania tym medium, oraz coraz wyraźniej zaznaczającej się obecności gier w przestrzeni publicznej. Z jednej strony są one symptomem „ugrowienia” współczesnego społeczeństwa, skutkiem rozwoju kultury gier. Z drugiej, jednak, to szerokie spektrum fenomenów ma wpływ na ostateczny kształt tożsamości graczy w dzisiejszych czasach, będąc przy tym kontynuacją procesów wcześniejszych, sięgających początków branży growej. Z uwagi choćby na ograniczony zasięg, związany z miejscowym charakterem wszystkich tych zjawisk (nawet wówczas, gdy mają

one charakter globalny), same w sobie nie byłyby one w stanie ani zmieniać powszechnego wyobrażenia na temat kultury gier, ani integrować globalnej społeczności użytkowników gier, a tym samym samodzielnie kształtować wspomnianej już tożsamości graczy. Z pomocą przychodzą im inne formy aktywności kulturowych, towarzyszące gamingowi, oferujące znacznie większe możliwości działania w dużej, niekiedy wręcz globalnej, skali – chodzi mianowicie o mass-media oraz szeroko rozumianą publicystykę traktującą o grach wideo, graczach oraz zjawiskach z nimi powiązanych. Niezależnie od tego, czy są to formy dyskursywizacji adresowane do osób identyfikujących się z kulturą gier, czy też nie (w tym również do osób dystansujących się wobec gier wideo), mają one szansę dotarcia do znacznie większego grona niż inicjatywy realizowane w konkretnej, ograniczonej przestrzeni. Te ostatnie mogą za to zyskać dzięki nagłośnieniu w mediach, co w konsekwencji wiąże się z animacją rozmaitych dyskursów. Materiały informacyjne i publicystyczne, poprzez publiczne sprawozdawanie oraz komentowanie różnych wydarzeń gamingowych albo decyzji świata sztuki o podejmowaniu w swojej dziedzinie tematyki growej, tudzież poprzez doniesienia o wszelkich innych estetycznych, społecznych, politycznych, edukacyjnych oraz dowolnych odmiennych zastosowaniach gier komputerowych – podobnie jak rozważania prowokujące do rozpatrywania znaczenia gier w różnych kontekstach – mają szansę dotarcia do znacznie większego grona uczestników kultury, często niwelując przy tym ograniczenia terytorialne. Dla legitymizacji gier wideo jako pełnoprawnej dziedziny kultury w opinii publicznej znaczenie ma zarówno powszechność doświadczenia, jak i nobilitacja tej dziedziny przez instytucjonalne autorytety oraz reprezentacja tej dziedziny w środkach masowego przekazu oraz otoczeniu społeczno-kulturowym.

3.2. Publicystyka i mass-media dla graczy

Mass-media służą wielu celom, począwszy od opisywania różnych zjawisk, w tym referowania bieżących zmian cywilizacyjnych czy kulturowych, poprzez reklamę i promocję różnych towarów i usług, na kształtowaniu opinii publicznej skończywszy. Ich opiniotwórcza moc dotyczy nie tylko jawnej propagandy, jest bowiem także związana z selekcją treści poddawanych tematyzacji oraz z formowaniem dyskursu publicznego. Nie bez powodu określane są zatem mianem „czwartej władzy" w systemach opartych na trójpodziale władzy politycznej (ustawodawcza, wykonawcza, sądownicza), takim jak model obowiązujący w Polsce.

3.2.1. Prasa specjalistyczna, obecność w prasie ogólnotematycznej, niebranżowej

Do najstarszych odmian mass-mediów zalicza się czasopisma, których popularność rozpoczęła się niemal natychmiast po wynalezieniu druku. Od wieków są one zatem narzędziami służącymi wszystkim tym celom, które przypisuje się mediom masowym. Znaczenie prasy poświęconej grom i związanym z nimi praktykami oraz użytkownikami jest nie do przecenienia dla refleksji nad kulturą gier i graczami.

Prasa growa wobec kształtowania się dyskursu graczy w zachodniej refleksji groznawczej

Z ogromnej roli, jaką czasopisma poświęcone grom i ich kontekstom odgrywają w kształtowaniu się graczy rozumianych jako grupa społeczna, doskonale zdaje sobie sprawę Graeme Kirkpatrick. Ten badacz z kręgu *game studies* skupia się głównie na socjo-kulturowych aspektach funkcjonowania gier i ich użytkowników. Korzystając z zapożyczonych od Pierre'a Bourdieu pomysłów zbudowanych wokół kategorii pola, habitusu i *illusio*, Kirkpatrick analizuje brytyjskie magazyny komputerowe i growe z lat osiemdziesiątych oraz dziewięćdziesiątych, a następnie tłumaczy ich wpływ na formowanie się gamingu[391]. Gry i wyłaniającą się przy nich kulturę postrzega w charakterze konstruktu społecznego. Za kluczowy aspekt w groznawczej refleksji uznaje natomiast doświadczenie rozgrywki – narodziny i ekspansja terminu *gameplay*

[391] G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, London 2015; oraz: Idem, *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995*, „Game Studies", http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick [dostęp: 08.06.2017]

stanowi zdaniem Kirkpatricka przełomowy czynnik w kształtowaniu się kultury gier i tożsamości gracza[392].

W perspektywie zagadnień podejmowanych przeze mnie w tej pracy, szczególnie interesujące są te rozważania autora, w których mówi on o stopniowych narodzinach etykiety tożsamościowej „gracz" (ang. *gamer*) i jej wykluczających zastosowań. Działania w tym zakresie łatwo byłoby przypisać samym użytkownikom gier, sytuacja nie jest jednak aż tak prosta – w kształtowanie się języka graczy, ich wyobrażeń oraz tożsamości uwikłane są, jak dowodzi Kirkpatrick, mass-media (historycznie, z prasą na czele). „Dyskurs gamingu zostaje tu wplątany w procesy normalizacji, a termin *gameplay* używany jest do strzeżenia tożsamości graczy" – zauważa badacz[393]. „W bycie prawdziwym graczem wpisane jest bycie «cool», lubienie właściwej muzyki i docenianie intensywności gameplayu. (…) Rozumienie dobrego gameplayu jest znakiem rozpoznawczym prawdziwego gracza i właśnie to odróżnia go od tych «niecool»" – referuje autor logikę myślenia dziennikarzy growych i ich czytelników, dążących do hermetyzacji swojego środowiska. Kirkpatrick nakreśla także inne osie antagonizmów, inicjowanych bądź potęgowanych przez gamingowe czasopisma. Zauważa np. uprzedzenia ze względu na wiek, płeć, reprezentowaną grupę zawodową czy nawet zamiłowanie do gier niecyfrowych[394].

Z wszystkich tych spostrzeżeń wyłania się u Kirkpatricka obraz osób przecierających szlaki dla nowo powstającej na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych formacji kulturowej, znanej dziś jako gracze (w ujęciu tożsamościowym – *gamers*; w odróżnieniu od ogółu osób grających – *players*). Są to zatem młodzi mężczyźni i chłopcy, dążący do hermetyzacji swojej społeczności poprzez wykluczanie „innych". Ci prekursorzy, jak łatwo wywnioskować, stali się podstawą dla wielu późniejszych stereotypów na temat graczy, zwłaszcza tych niekorzystnych. Jakkolwiek bowiem wciąż zdarzają się grupy (niekiedy nawet bardzo liczne) graczy reprezentujących podobnie nieprzyjazne, dystansujące podejście względem wszelkich osób niepodzielających ich poglądów, preferencji itd. – wystarczy przypomnieć *Console Wars* czy aferę #GamerGate – to kłamstwem lub błędem byłoby przypisywanie tych cech całej społeczności graczy, podobnie jak błędem byłoby założenie, że cała ta społeczność jest homogeniczna pod dowolnym względem (płci, wieku, pochodzenia, poglądów itd.).

Podobnie, jak Kirkpatrick rozpatruje znaczenie magazynów komputerowych i gamingowych w Wielkiej Brytanii[395], tak również w różnych innych krajach prowadzone są analogiczne

[392] *Ibidem*.
[393] *Ibidem*.
[394] *Ibidem*.
[395] W brytyjskim *game studies* inną znaną osobą podejmującą się socjo-kulturowej refleksji nad tożsamością graczy i kulturą gier z uwzględnieniem analizy magazynów gamingowych jest Garry Crawford. Por.: G. Crawford, *Video*

rozważania. Dotyczy to, rzecz jasna, także kolebki gier wideo – USA, gdzie analizy amerykańskich magazynów tego typu (zwłaszcza zaś wydawanego od 1988 roku „Nintendo Power")[396] podjęła się w ramach swoich badań między innymi Mia Consalvo. Podsumowując rozważania badaczki, Kirkpatrick przypomina, iż zwróciła ona np. uwagę na fakt, że „magazyny z lat osiemdziesiątych poświęcone grom komputerowym uformowały kulturę odbioru i oceny, które kształtowały gry wideo i ich graczy"[397] oraz że bez tej kultury „gracze nie wiedzieliby, jak obchodzić się z grami"[398]. Pisząc o graczach, Consalvo stwierdza wręcz: „zanim jeszcze chwycą za kontroler, ich oczekiwania są do pewnego stopnia kształtowane pod kątem tego, czego się spodziewać i co to znaczy grać w grę"[399]. Choć w książce, z której pochodzą te słowa autorka skupia się głównie na praktykach polegających na oszukiwaniu w rozgrywce (ang. *cheating*), to rozważa także różne problemy natury etycznej oraz kwestie związane z ogólniej pojmowanym doświadczeniem grania[400].

Rozwijając wątek związków czasopism o grach z formowaniem się kultury i tożsamości graczy, Consalvo podkreśla, że magazyny z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych wywierały silny wpływ na wykształcenie poczucia wspólnoty pomiędzy graczami, w ramach której wyznaczane są podstawowe rozróżnienia pośród gier i ich użytkowników[401].

Prasa growa wobec kształtowania dyskursu graczy w Polsce

Historia narodzin prasy tematycznie związanej z grami (i graczami) w Polsce – które to narodziny przypadają nieco później niż na Zachodzie[402] – stanowi aktualnie przedmiot dociekań wielu badaczy i publicystów, dzięki czemu została już dość dobrze zrekonstruowana. W swojej refleksji zagadnieniom tym przyglądają się między innymi Bartłomiej Kluska[403], Mariusz Rozwadowski[404], Przemysław Ciszek[405], Dominika Staszenko[406] czy Piotr Sitarski[407]).

Gamers, Oxford 2011.
[396] Por.: G. Kirkpatrick, *Constitutive Tensions…*
[397] *Ibidem*.
[398] *Ibidem*.
[399] M. Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, London 2008, s. 176; cyt. za: *Ibidem*.
[400] Por.: opis *Cheating…* na stronie MIT Press, https://mitpres.mit.edu/books/cheating [dostęp: 07.06.2017].
[401] Por.: M. Consalvo, *Cheating…*, za: G. Kirkpatrick, *Constitutive Tensions…*
[402] Por.: P. Ciszek, *Czasopisma o grach wideo w Polsce. Rys historyczny i obecna sytuacja na rynku*, [w:] „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy" tom 8/19, Kielce 2016, s. 84-85.
[403] B. Kluska, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008; B. Kluska, M.Rozwadowski, *Bajty Polskie, wydanie 2.0*, Sosnowiec 2014.
[404] *Ibidem*.
[405] P. Ciszek, *Op. cit.*, s. 83-95.
[406] Doktorantka UŁ pracująca aktualnie nad dysertacją doktorską dotyczącą między innymi prasy związanej z grami wideo, zatytułowaną *Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku*. Autorka i prowadząca zajęć fakultatywnych na UŁ *Od 'Bajtka' do 'CD-Action' – recepcja medium gier wideo w prasie tematycznej*.
[407] P. Sitarski, *Metody badania historii mówionej w badaniu początków gier cyfrowych w Polsce*, [w:] „Kultura

Niewątpliwie dziennikarstwo growe było początkowo uwikłane w ścisłe relacje z innymi gałęziami prasy tematycznej i hobbystycznej, będąc niejako jedynie rodzajem „dodatku" do czasopism przynależnych do tychże gałęzi. Jak zauważa Piotr Sitarski:

> „W latach osiemdziesiątych nie ukazywało się żadne pismo poświęcone grom komputerowym, wydawano natomiast kilka popularnych czasopism informatycznych, co było związane z *boomem* mikrokomputerowym. Były one publikowane, przynajmniej początkowo, jako dodatki do innych czasopism: «Bajtek» (od 1985) – jako dodatek do «Sztandaru Młodych»; «IKS: Informatyka Komputery Systemy» (od 1986) – jako dodatek do «Żołnierza Wolności»; i wreszcie «Informik» (1987) – magazyn komputerowy «Młodego Technika». Były to pisma przeznaczone dla szerokiego kręgu czytelników («Bajtek» i «Informik» – dla młodzieży), mające przeciwdziałać «analfabetyzmowi komputerowemu» i oswajać czytelników z informatyką"[408].

Czasopisma informatyczne stanowiły zatem odpowiedź na rosnące zainteresowanie komputerami i komputeryzacją. Była to odpowiedź może i początkowo marginalizowana, ale ambitna, bo – na co wskazują słowa Sitarskiego – ukierunkowana na kształtowanie wspomnianych już w drugim rozdziale niniejszej rozprawy kompetencji cyfrowych. Zwraca na to również uwagę Bartłomiej Kluska, który dodaje, że już wówczas gry wideo były tematem artykułów publikowanych w takich pismach[409]. Co ciekawe, gry komputerowe stanowiły wtedy jeden z kluczowych motywatorów do nauki programowania, które to w latach osiemdziesiątych było wśród użytkowników komputerów umiejętnością względnie powszechną[410].

W historii dalszego rozwoju polskiej prasy poświęconej grom komputerowym kilka tytułów zapisało się szczególnie wyraźnie. Zaliczyć można do nich między innymi „Top Secret", „Świat Gier Komputerowych", „Secret Service", „Gry Komputerowe", „Gambler", „Click!", „Play", „Oficjalny Polski PlayStation Magazyn", „Komputer Świat Gry", „PSX Extreme" oraz „CD-Action"[411]. Interesującego przeglądu ważnych lokalnych czasopism gamingowych ukazujących się w Polsce na przestrzeni trzech dekad (1985-2015) wraz z propozycją periodyzacji ich ewolucji oraz pobieżną charakterystyką tego typu piśmiennictwa dokonał Przemysław Ciszek[412].

Ostatni z wymienionych powyżej magazynów wydaje się szczególnie interesującym przypadkiem w perspektywie rozważań podejmowanych przeze mnie w niniejszym wywodzie.

---

współczesna" nr 2(90)/2016, Warszawa 2016, s. 78-88.

[408] P. Sitarski, *Ibidem*, s. 82.

[409] B. Kluska, *Dawno temu w grach*… s. 49-54; oraz: Idem, *Bajty Polskie…*, s. 41-48.

[410] *Ibidem*, s. 48-52.

[411] Przykładowy wykaz czasopism o tematyce growej znaleźć można na stronie internetowej „GRYOnline.pl", pod adresem http://www.gry-online.pl/S047.asp [dostęp: 07.06.2017], tudzież na stronie „Karawana.eu" pod adresem http://karawana.eu/index.php/czasopisma-o-grach-w-obrazach-historii/ [dostęp: 09.06.2017] lub na „Wikipedia.org", w wykazie czasopism komputerowych pod adresem https://pl.wikipedia.org/wiki/Czasopisma_komputerowe [dostęp: 07.06.2017].

[412] P. Ciszek, *Op. cit.*

Otóż pismo to, poza wprowadzeniem stałego dodatku w postaci „cover dysków" (płyt dołączanych do magazynu: początkowo CD, później DVD)[413] z grami, demami, aplikacjami i innymi treściami w formie plików, postawiło na jeszcze jedną „nowość"[414] mającą wyróżnić je na tle konkurencji, istotną na poziomie dyskursywnym. Otóż, począwszy od numeru 03/2004 (97), nad wstępniakiem „CD-Action" umieszczane było hasło „Witamy w największym piśmie dla graczy w Polsce". Z biegiem czasu zdanie to ulegało kosmetycznym modyfikacjom (przykładowo, dodawano do niego wykrzyknik na końcu i zamieniono słowo „pismo" na „czasopismo"). Za ciekawszą zmianę uznać można natomiast przesunięcie, które dokonało się w tym haśle we wspomnianym numerze względem numerów wcześniejszych, w których zamiast „czasopisma dla graczy" widniał zapis o „czasopiśmie o grach". Decyzję redakcji i wydawców, by w opisie magazynu odejść od kategorii tekstów kultury/medium na rzecz użytkowników, a „CD-Action" zacząć opisywać właśnie jako „największe pismo dla graczy" tłumaczyć można na różne sposoby.

Po pierwsze, określenie czasopisma mianem „największego" (ten element został w nowej wersji zachowany) odwołuje się do jego nakładu, który faktycznie jest wyższy niż w innych wydawanych w Polsce magazynach growych[415], jednocześnie zaś sprawdza się jako chwyt reklamowy. Podkreślenie statystycznej przewagi nad konkurencją spełnia tu zatem funkcję marketingową. Po drugie, przerzucenie uwagi z gier na graczy może być podyktowane dążeniem do zbudowania samoidentyfikującej się jako kolektyw wspólnoty (ang. *community*) czytelników. To z kolei tłumaczyć można chęcią integracji odbiorców pisma, przejawiającą się także na innych płaszczyznach[416]. Po trzecie, posłużenie się etykietą tożsamościową „gracze" może służyć stworzeniu konotacji, w których gracze (w sensie bliskim angielskim określeniom *gamers*, *core gamers* lub *harcore gamers*) czytają „CD-Action", a nie-gracze (ang. *non-gamers*) nie czytają – zatem chcąc być częścią „prawdziwej" społeczności graczy wypada to pismo czytać[417]. Po czwarte, wreszcie, może to być próba uchwycenia szerokiego spektrum tematycznego pisma. Poza zapowiedziami i recenzjami gier, na łamach „CD-Action" pojawiają się bowiem również

[413] Również inne magazyny przyjęły podobne rozwiązanie, oferując wraz z czasopismem płyty z grami, oprogramowaniem i innymi materiałami.

[414] Opisuję tu modyfikacje, które uważam za istotne z punktu widzenia rozwoju tegoż pisma oraz gałęzi prasy growej w ogóle. W rzeczywistości „CD-Action" zmieniało się wielokrotnie, a pobieżnego podsumowania tych przemian dokonał np. użytkownik posługujący się pseudonimem tixon na stronie „Gildii Miłośników Fantastyki" we wpisie pt. *CDA – czyli największe czasopismo dla graczy w Polsce*, http://www.gmf.pl/Rozrywka/Komiksy,204,cda-8211-czyli-najwieksze-czasopismo-dla-graczy-w-polsce.html [dostęp: 07.06.2017].

[415] *„CD Action" najchętniej kupowany magazynem komputerowym i o grach w 2016 roku*, „Wirtualne Media", 20.03.2017, http://www.wirtualnemedia.pl/artykul/cd-action-najchetniej-kupowany-magazynem-komputerowym-i-o-grach-w-2016-roku [dostęp: 09.06.2017].

[416] Dążenia integracyjne w przypadku „CD-Action" obejmują np. publikację korespondencji z czytelnikami w dziale „Action-Redaction", organizację spotkań z czytelnikami oraz akcje takie, jak „Veto!" (polemiczne recenzje nadsyłane przez czytelników), „CD-Action w dobrych rękach" (nabór zdjęć czytelników pozujących z pismem), „Screen Shock" (przysyłane przez czytelników zabawne zrzuty ekranu z gier) czy liczne pomniejsze konkursy.

[417] Ta interpretacja również lokuje zmianę hasła w porządku zabiegów marketingowych, acz zakłada cyniczne intencje redakcji bądź wydawcy prowadzące do antagonizmów opartych na swego rodzaju „elitaryzmie" lub „elityzmie".

artykuły i newsy dotyczące różnych kwestii, które potencjalnie mogą interesować graczy. Wspomniany już Bartłomiej Kluska to jeden z autorów piszących właśnie między innymi do tego magazynu[418] – zamieszcza na jego łamach głównie felietony dotyczące historii gier i prasy growej w Polsce. Poza tym, w „CD-Action" znaleźć można różne teksty o sprzęcie komputerowym, Internecie, elektronice, popkulturze i innych zagadnieniach. Wśród tekstów tych znajdują się między innymi poradniki czy testy, ale także felietony – zamieszczane w działach takich, jak „O grach inaczej" czy „Publicystyka" – podejmujące różne tematy związane centralnie lub peryferyjnie z szeroko pojmowaną kulturą gier. Od 2017 roku na początkowych stronach magazynu ukazują się również regularnie infografiki (oraz tekstowe streszczenia) podsumowujące różne raporty z badań w zakresie kultury graczy.

Można przyjąć, że podobnie jak w innych krajach, polska prasa branżowa o grach (i zjawiskach powiązanych) na przestrzeni lat skupiała się przede wszystkim na wartościach rozrywkowych, będąc odbiciem, a jednocześnie matrycą szeroko rozumianej kultury gier, zwłaszcza w jej najbardziej jaskrawych odcieniach. „CD-Action" stanowi wyraźny, reprezentatywny przykład takiego czasopisma, bazującego w dużej mierze na uproszczeniach i stereotypach, humorze oraz ustandaryzowanej formule „użytkowych" tekstów recenzenckich (czego przejawem może być system waloryzacji za pomocą specjalnych ramek, składający się z dziesięciostopniowej skali ocen z podkategoriami takimi, jak „grywalność", „wideo" i „audio" oraz listy plusów i minusów; czy choćby często niewyszukany język stosowany przez autorów). Wszystkie te elementy zapewniają wspólną płaszczyznę dyskursu dla względnie szerokiego spektrum odbiorców, gwarantując niski „próg wejścia". Z podobnym podejściem mamy w przypadku zdecydowanej większości ukazujących się w Polsce magazynów dla graczy, również tych współczesnych, takich jak „PSX Extreme" (tu system ocen nie uwzględnia jednak jawnych podkategorii, dodaje za to jednozdaniowe podsumowania opinii recenzenta).

Nie oznacza to jednak, że wśród polskich recenzentów gier oraz innych osób piszących o kulturze gier[419] brakuje autorów z aspiracjami publicystycznymi czy krytycznymi, tudzież krytycznogrowymi. Terminu „krytycznogrowe" używam tu poprzez analogię do terminów „krytycznoliterackie" czy „krytycznofilmowe" – a więc w odniesieniu do zjawisk z zakresu krytyki growej, stanowiącej odpowiednik krytyki literackiej bądź filmowej, tyle że skupionej na tekstach kultury przynależnych do medium gier wideo. Rozróżnienie na teksty o charakterze krytycznym oraz recenzenckim również przywołuję za rozważaniami na temat krytyki podejmowanymi

[418] Na stronie internetowej Bartłomieja Kluski (kluska.net) przeczytać można, w jakich pismach autor publikował (łącznie ponad dwieście artykułów). „Stale pisze dla «CD-Action»„ – to krótkie zdanie wyróżnia się szczególnie, dodatkowo akcentując regularną współpracę z tymże magazynem..

[419] Celowo nie używam w tym kontekście sformułowań typu „dziennikarze", ponieważ część dyskursu krytycznogrowego kształtowana jest również przez blogerów i akademików.

w kontekście wcześniejszych mediów. Dobrym podsumowaniem tegoż rozróżnienia mogą być słowa Stevena Granta:

> „Priorytetem recenzenta jest rozrywka. Priorytetem krytyka jest oświecenie. Recenzje naprawdę nie muszą być dłuższe niż trzy słowa: „Kup to", „Nie kupuj tego". Od krytyków z kolei wymaga się, by badali, rozbierali na części pierwsze, wyciągali odniesienia do innych dzieł lub ich brak i generalnie wpisywali dzieło w szerszy kontekst"[420].

Na przełomie roku 2012 i 2013 na polskim rynku wydawniczym pojawił się magazyn „LAG", w którym zrezygnowano z klasycznych recenzji oraz newsów na rzecz tekstów wpisujących się w tak rozumianą krytyczną, czy też może raczej publicystyczną refleksję. W piśmie znalazło się więc wiele artykułów napisanych w stylu, który określić można jako felietonistyczny lub eseistyczny. Niestety, nierówny poziom poszczególnych tekstów i zdezaktualizowany charakter części z nich[421] sprawił, że po ukazaniu się dwóch numerów „LAG" przestał być wydawany[422]. Nie znaczy to jednak, na szczęście, że ambitne podejście do pisania o grach nie przyjęło się na polskim gruncie. Artykuły kwalifikujące się do szeroko rozumianej publicystyki bądź krytyki odnaleźć można zarówno we wspomnianych już pismach „CD-Action" oraz „PSX Extreme", jak i w innych, takich jak np. „Pixel" (który początkowo ukazywał się jako „wskrzeszone" po latach „Secret Service"[423]). W tym ostatnim pojawiają się recenzje pozbawione uproszczających ocen punktowych, na poziomie treści niepozbawione natomiast różnych uwag pomagających osadzić dane gry w różnych kontekstach. Interesujące jest również nagromadzenie publikowanych w „Pixelu" artykułów przeglądowych, felietonów i innych nietrywialnych merytorycznie tekstów, w tym także takich o charakterze analitycznym.

Przede wszystkim, jednak, krytyka i publicystyka growa rozwija się w środowisku sieciowym, za sprawą portali internetowych oraz – zwłaszcza – na prywatnych blogach. Więcej uwagi poświęcę temu przesunięciu w dalszej części tekstu. Teraz natomiast chciałbym jedynie

---

[420] S. Grant, *Zbyt wielu recenzentów, za mało krytyków*, „Esensja", http://esensja.pl/magazyn/2004/10/iso/09_30.html [dostęp: 09.06.2017].

[421] Na te dwie wady najczęściej zwracały uwagę osoby, które komentowały i oceniały magazyn „LAG" w Sieci. Por.: A. Lech, *W moje łapska wpadł nowy magazyn dla graczy – LAG*, „Co ja myślę", 07.01.2017, http://cojamysle.pl/w-moje-lapska-wpadl-nowy-magazyn-dla-graczy-lag/ [dostęp: 09.06.2017]; oraz: vagatan (alias internetowy), *Lag death*, „Bonus Level", 08.01.2013, https://bonuslvl.wordpres.com/2013/01/08/lag-death/ [dostęp: 09.06.2017].

[422] M. Czubak, *Pismo „Lag" po 2. wydaniach znika z rynku wydawniczego*, „Na ekranie", 04.08.2014, https://naekranie.pl/aktualnosci/pismo-lag-po-2-wydaniach-znika-z-rynku-wydawniczego [dostęp: 09.06.2017].

[423] Reaktywacji „Secret Service" w roku 2014 wieku towarzyszyła zorganizowana w tym celu zbiórka crowdfundingowa na portalu „Polak Potrafi" (polakpotrafi.pl). Po ukazaniu się dwóch numerów pod tym właśnie tytułem, czasopismo przemianowano na „Pixel". Sytuacja ta wzbudziła wiele kontrowersji, zwłaszcza z uwagi na niejasne powiązania pomiędzy klasycznym „Secret Service" a jego „odnowioną wersją". Por. np.: Meehow (alias internetowy), *Kulisy śmierci Secret Service i narodzin Pixela [news zaktualizowany]*, „GRYOnline.pl", 11.12.2014, http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=89377 [dostęp: 10.06.2014].

zaznaczyć, że rosnąca popularność Internetu w charakterze miejsca uprawiania krytyki growej nie oznacza wcale, że nie ma dziś miejsca dla prasy komputerowej i gamingowej, acz ta, chcąc utrzymać się na rynku, musi dostosować się do nowych warunków – czasopisma powinny czymś się wyróżniać, najlepiej specjalizować[424] (acz niekoniecznie poprzez ignorowanie jednych platform na rzecz innych[425]). Pomimo rosnącego stopniowo zaufania do internetowych źródeł, idącego w parze ze zwiększającą się liczbą pisanych z różnych perspektyw, wartościowych, eksperckich i specjalistycznych[426] – zarówno amatorskich[427], jak i profesjonalnych – artykułów publikowanych w sieci, drukowane wydawnictwa wciąż utożsamiane bywają z pewnym rodzajem prestiżu czy jakości[428]. Poza tym, korzystając z dobrodziejstw Internetu, można rozdysponować informacje pomiędzy zawartość drukowanego pisma a stronę www czy profil w mediach społecznościowych, umożliwiające publikację dodatkowych treści, w tym materiałów wideo. Ze strategii tych korzystają aktualnie różne wiodące pisma, w tym „CD-Action"[429] czy „PSX Extreme"[430]. Bardzo często jednak, zamiast na wnikliwą jakościową krytykę bądź publicystykę, internetowe witryny czasopism stawiają na ilościowy zasyp bieżącymi informacjami, choć oczywiście nie jest to żadna formuła.

Kultura gier jako temat prasy ogólnotematycznej, nie branżowej

Przyglądając się historii prasy growej dostrzec można ciekawy wzorzec – kolejne przemiany w kwestii zainteresowania grami i ich obecności w czasopismach zataczają swego rodzaju koło. Początkowo publikacje dotyczące gier i ich kontekstów stanowiły margines, suplementację do innych hobbistycznych czy specjalistycznych gazet.

Następnie, z uwagi na potrzebę wykształcenia swojej własnej, osobnej identyfikacji, narodził się ogromny sektor rynku wydawniczego poświęcony konkretnie grom komputerowym i zjawiskom ściśle z nimi spokrewnionym. Chęć wypracowania swoistości tegoż sektora doprowadziła do krystalizacji nowego, specjalistycznego dyskursu, w efekcie którego

[424] Por.: D. Kosiński, *Sytuacja prasy komputerowej w Polsce jest tragiczna. Niemal nikt jej nie kupuje*, „Spider's Web", 22.03.2017, http://www.spidersweb.pl/2017/03/prasa-komputerowa-w-polsce-upadek.html [dostęp: 10.06.2017].

[425] Jak zauważa Przemysław Ciszek: „Specjalizacja nie ma obecne sensu, gdyż gracze posiadają często komputery oraz konsole, a większość dużych gier ukazuje się na różne platformy"; por.: P. Ciszek, *Op. cit.*, s. 90.

[426] Por.: K. Jędrasiak, *Internet jako przestrzeń sprzyjająca funkcjonowaniu kultury konwergencji*, [w:] M. Jarosz i in. (red.), *Konsumpcja Internetu. VI Konferencja z cyklu „Wyzwania Nowych Mediów"*, Warszawa 2016, s. 118-121.

[427] Wśród obserwatorów i komentatorów współczesnych zjawisk medialnych/kultyrowych, charakterystycznych np. dla Web 2.0 (tudzież kultury 2.0), zdarzają się zarówno entuzjaści, jak i sceptycy wobec dokonujących się przemian kulturowych, związanych z demokratyzacją narzędzi wytwarzania i udostępniania treści medialnych w sieci. Por. np.: J. Nowak, recenzja książek *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę* (A. Keen, 2007) oraz *Wokół mediów ery Web 2.0* [Bohdan Jung (red.), 2010], [w:] „Nowe Media" nr 1/2010, s. 230-235.

[428] Por. vagatan (alias internetowy), *Sentymentalna mina*, „Bonus Level", 24.07.2014, https://bonuslvl.wordpres.com/2014/07/24/sentymentalna-mina/ [dostęp: 11.06.2017].

[429] www.cdaction.pl/ [dostęp: 11.06.2017]

[430] www.ppe.pl/ [dostęp: 11.06.2017]

ukonstytuowała się również tożsamość graczy. Dyskurs ten, formowany zarówno przez dziennikarzy, jak i ich czytelników-graczy, prowadził do dystansacji kultury gier względem innych dziedzin, oparty był bowiem na wielu antagonizmach i niemal binarnych opozycjach. Ta głęboko zakorzeniona postawa separatystyczna miała, co warto podkreślić, ogromne kulturotwórcze i społeczne znaczenie dla narodzin gamingu w bieżącej postaci. Tendencja do potęgowania odrębności kultury gier względem innych dziedzin przez kolejne dekady owocowała bowiem powstawaniem nowych pism dotyczących gier, graczy i kontekstów bezpośrednio związanych z ich funkcjonowaniem. Nie pomagało to natomiast w zwalczaniu powielanych coraz częściej stereotypów na temat graczy, ani w likwidowaniu ogromnej społecznej przepaści, dzielącej graczy od reszty społeczeństwa.

Jednakże wraz z rozwojem gier wideo i rosnącym wciąż znaczeniem tego medium w kulturze, dokonywał się kolejny zwrot, polegający na ponownym zainteresowaniu grami przez osoby nieutożsamiające się z kulturą gier. To samo dotyczy, rzecz jasna, zwiększenia częstotliwości pojawiania się growych tematów w prasie z sektorów innych niż gamingowy. Innymi słowy, zarówno gry wideo, jak i gracze oraz pozostałe zjawiska wyznaczające pole kultury gier, stały się znów przedmiotem zainteresowania czasopism niebranżowych oraz ich czytelników.

Z jednej strony przejawia się to w pojedynczych tekstach publikowanych w magazynach i gazetach z różnych dziedzin, których celem jest przedstawienie pewnego obrazu gier wideo szerokiemu gronu czytelników, a więc nie tylko – a nawet nie przede wszystkim – osobom grającym. Często pisze się wówczas o nich choćby w kontekście finansów, określając np. wartość rynku gier w ramach sektora przemysłu kulturowego. Artykuły na ten temat pojawiają się praktycznie nieustannie, co wydaje się zrozumiałe, zważywszy na ciągłe zmiany wartości poszczególnych sektorów medialnych w ramach rzeczonego przemysłu kulturowego. Prezentacji gier jako istotnej z ekonomicznego (i nie tylko) punktu widzenia dziedziny kultury szczególnie sprzyjają głośne sukcesy gier, takie jak rekordowa sprzedaż *Grand Theft Auto V* czy *Wiedźmina 3*. Z nie mniejszą częstotliwością pojawiają się w ogólnotematycznej prasie codziennej i innych pismach niezwiązanych z branżą gier (ani IT) teksty osób sceptycznie nastawionych do gier, pisane np. z perspektywy psychologicznej lub socjologicznej. Oparte na „taniej sensacji", utrwalają one w opinii publicznej paniczną atmosferę lęku przed grami wideo jako medium stanowiącym „nowe" zagrożenie – teksty takie realizują mechanizm „kozła ofiarnego", którego ofiarą padały wcześniej również inne media. Ich autorzy skupiają się zwykle na rzekomo[431] zgubnym wpływie „brutalnych" gier wideo na psychikę, zwłaszcza u młodych ludzi (często nie zwracając nawet uwagi

[431] Krytycznej ocenie poddał tego typu zarzuty np. Christopher J. Ferguson, którego wywód zrekonstruował i streścił Stanisław Krawczyk; por.: S. Krawczyk, *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona*, [w:] „Homo Ludens" nr 1(6)/2014, s. 57-73.

na funkcjonujące systemy ratingowe, takie jak CERO, ESRB czy PEGI[432]) oraz/albo powtarzają tezy o uzależniających właściwościach gier wideo. Co gorsza, przy formułowaniu takich opinii ignorują nierzadko stan badań w każdym z podejmowanych zakresów tematycznych, a także mieszają porządki dyskursywne oraz używają wprowadzających w błąd uogólnień. Wyraziste egzemplifikacje takiego podejścia stanowią zarówno artykuły przywoływane przeze mnie we wstępie, jak też choćby specjalny numer ukazującego się w Polsce „Miesięcznika Egzorcysta" z kwietnia 2015 roku[433]. Jego okładkę zdobi wiele mówiące hasło-motyw przewodni: „Gry komputerowe. Nie przegraj życia"; zaś wśród zawartych w nim artykułów znalazły się takie, które traktują o „demonicznych" grach[434] albo zrównują gry wideo z narkotykami[435]. Z podobnymi atakami na gry wideo mamy do czynienia w prasie codziennej o zróżnicowanym zasięgu, również w lokalnych gazetach. Przykładowo, w jednym z numerów „Kuriera Szczecińskiego" opublikowano artykuł szkalujący gry wideo[436], w którym nagromadzenie merytorycznych błędów pozwala przypuszczać, że powstał on bez elementarnego researchu[437]. Nawet jeśli w podobnych tekstach pojawiają się słuszne spostrzeżenia – takie, jak uwagi o konieczności edukacji etycznej albo sugestie, by w miarę możliwości pilnować, czy dzieci grają w gry odpowiednie dla ich wieku – mieszanie porządków i tendencyjny wydźwięk argumentów utrudniają traktowanie ich z powagą.

Na szczęście jednak coraz częściej spotkać można się z artykułami przeciwstawiającymi się takiemu tendencyjnemu prezentowaniu gier wideo. W prasie pojawiają się bowiem teksty przedstawiające to medium w nieco bardziej korzystnym świetle, czasami w oparciu o wyniki kolejnych badań akcentujących korzystne bądź neutralne skutki grania dla psychiki, zdolności kognitywnych czy kompetencji społecznych. Publikowane są one również w specjalistycznych periodykach popularnonaukowych, takich jak „Świat Nauki", czyli polska edycja magazynu „Scientific American". Jako główny temat (wyróżniony na okładce) jednego z numerów tego pisma w 2016 roku wybrano pozytywny wpływ gier akcji na zdolności kognitywne. Jeszcze przed otwarciem magazynu przeczytać możemy między innymi, że „Gry komputerowe to trening

[432] Oceny CERO (akronim od angielskiego *Computer Entertainment Rating Organization*), ESRB (akronim od angielskiego *Entertainment Software Rating Board*) oraz PEGI (akronim od angielskiego *Pan European Game Information*) – lokalne instytucjonalne systemy oceniania gier komputerowych (kolejno: japoński, amerykańsko-kanadyjski oraz europejski), informujące o obecnych w treści gier elementach przemocy, seksu, wulgarnego języka etc., a także określające sugerowany wiek docelowego odbiorcy danego tytułu. Oficjalne strony internetowe: http://www.cero.gr.jp/; http://www.esrb.org/; http://www.pegi.info/pl/index/ [dostęp: 12.06.2017].
[433] „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo ludzi wolnych", nr 4 (32), kwiecień 2015.
[434] T. Liszkowski, *Demoniczne gry komputerowe*, [w:] *Ibidem*, s. 28-29.
[435] M. Dobrogowska, *Komputerowy narkotyk*, [w:] *Ibidem*, s. 38-39.
[436] E. Kubera, *Gry psują dzieci*, [w:] „Kurier szczeciński", nr 8 (18982), 11.01.2013, s. 12.
[437] Zarzuty wobec gier w ogóle konstruowane są w przywołanym artykule w oparciu o charakterystykę „GTA" (a więc gry przeznaczonej dla dorosłych użytkowników), a poza tym mieszają się one z zarzutami wobec Internetu. Powielone zostają również błędne sugestie, że książki są z założenia, w przeciwieństwie do Internetu (i w domyśle: gier), wolneod treści potencjalnie niebezpiecznych dla umysłu młodej osoby. Formułowane są też mylne diagnozy o negatywnym wpływie gier na zdolności kognitywne. Podobnych uchybień logicznych wskazać można w artykule więcej. Pojawiają się one także w wielu innych tekstach utrzymanych w analogicznym tonie.

dla mózgu"[438], a już podczas lektury zawartości dotrzeć do artykułu *Nie takie gry akcji straszne…*[439]. Jego autorzy, Daphne Bavelier i C. Shawn Green, podsumowują efekty różnych współczesnych badań w zakresie wpływu gier wideo na procesy poznawcze, a także wspominają o inspirowanych popularnymi tytułami eksperymentalnych grach terapeutycznych. O tego typu działaniach i zastosowaniach wspomnę szerzej w czwartym rozdziale, teraz jedynie pragnę odnotować, że są one komunikowane opinii publicznej między innymi za sprawą powszechnie dostępnych czasopism, również tych prestiżowych.

Z drugiej strony, w prasie natrafić można na artykuły, które nie tyle skupiają się na kreowaniu pewnego – korzystnego lub negatywnego – obrazu gier wideo, lecz idą krok dalej i traktują je jako immanentną część naszej kultury, codziennego życia. Z takim podejściem mamy do czynienia choćby wówczas, gdy ludzie związani z branżą gier traktowani są jako „temat" na równi z osobami publicznymi związanymi z innymi obszarami kultury (a więc np. z politykami, artystami, celebrytami). Za egzemplifikacje posłużyć mogą tu choćby sylwetki znanych i/lub ważnych postaci wywodzących się z różnych dziedzin życia publicznego, prezentowane na łamach lifestyle'owego, publicystycznego i erotycznego miesięcznika „Playboy". W cyklu tego typu artykułów, znanym pod nazwą „Profil", ukazywały się teksty dotyczące muzyków, aktorów, poetów, fotografików, reżyserów czy polityków. W grudniowym numerze „Playboya" w 2013 roku[440] opublikowany został obszerny materiał, kanwą dla którego był wywiad przeprowadzony przez Harolda Goldberga z Samem Hauserem, twórcą serii *Grand Theft Auto*. Zaprezentowana w nim sylwetka tego ostatniego lokuje go w jednym szeregu z postaciami takimi, jak Travis Pastrana, David Duchovny, Brian Eno, Jeremy Clarkson, Kobe Bryant, Recep Tayyip Erdoğan, Jack White, Gaspar Noé, George Lucas czy Donald Trump.

Tego typu artykuły, skupiające się na konkretnych postaciach, grach bądź innych zjawiskach przynależnych do pola kultury gier traktowanej jako część kultury w ogóle, obejmują szerokie spektrum tematów. Na łamach „Wysokich Obcasów extra" pojawił się np. interesujący i głośno komentowany przez osoby piszące o grach artykuł dotyczący seksizmu w gamingu[441]. Jego autor, Grzegorz Giedrys, przywołuje w nim różne przejawy niesprawiedliwości i szowinizmu możliwe do zaobserwowania wśród graczy (włącznie z GamerGate), zwracając jednak uwagę na stopniowe przemiany kulturowe dokonujące się w tym zakresie. Innym razem na łamach „Wysokich Obcasów" opublikowano również obszerny tekst poświęcony koncepcjom Jane McGonigal

[438] „Świat Nauki", nr 8 (300), sierpień 2016.
[439] D. Bavelier, C. S. Green, *Nie takie gry akcji straszne…*, [w:] *Ibidem*, s. 24-29.
[440] H. Goldberg, *Grand Theft Auto's Reclusive Genius Sam Hauser Can't Get Away*, [w:] „Playboy", December 2013; wersja online dostępna cyfrowo pod adresem www.playboy.com/articles/grand-theft-auto-sam-houser-interview [dostęp: 12.06.2017]. Edycja polska: H. Goldberg, *Ojciec Chrzestny Grand Theft Auto*, [w:] „Playboy", nr 12 (252) grudzień 2013, s. 88-93.
[441] G. Giedrys, *Gramy w milczeniu*, [w:] „Wysokie Obcasy extra", nr 4 (35) kwiecień 2015, s. 38-43.

dotyczącym potencjalnych korzyści płynących z grania w sieciowe gry komputerowe w zakresie rozwiązywania światowych problemów oraz poprawy życia osobistego[442]. Bohaterka artykułu, autorka książek na temat pozytywnego wpływu gier na poziom motywacji i szczęścia u ludzi[443], trafiła nawet na okładkę tego numeru pisma.

Z trzeciej strony – w prasie ogólnotematycznej i lifestyle'owej, w działach poświęconych recenzjom lub zapowiedziom premier teksów kultury występuje również niekiedy kategoria gier wideo. Śledząc historię polskiego wydania przywołanego już powyżej „Playboya", zauważyć można, że stała rubryka poświęcona grom – obok książek, filmów i płyt muzycznych – pojawiła się dość późno, bo dopiero w połowie 2016 roku[444]. I o ile już wcześniej zdarzały się w tym magazynie dłuższe lub krótsze teksty dotyczące gier, podobnie jak informacje o nowinkach technologicznych dedykowanych graczom, to dodanie gier jako czwartego typu tekstów kultury uwzględnianego w zestawieniu najnowszych premier uznać można za nobilitację do rangi równoprawnego medium, równie ważnego jak literatura, kino czy muzyka. Wszystkie one otrzymują w magazynie porównywalną ilość miejsca, czyli około jednej strony. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że na stronie poświęconej premierom literackim pojawia się również ramka dedykowana komiksowi, a na tej traktującej o premierach filmowych – serialowi, można zauważyć, że w porównaniu z nimi gry (software i hardware) otrzymują nawet nieznacznie więcej przestrzeni w czasopiśmie na wyłączność. Niezależnie natomiast od tych drobnych różnic, istotne pozostaje, iż gry zajmują wreszcie stałe miejsce wśród pozostałych mediów kultury, o których redakcja „Playboya" postanowiła regularnie informować. Decyzję tę można tłumaczyć zwiększającym się zainteresowaniem grami wśród implikowanych czytelników magazynu, a więc wydolnych finansowo i zainteresowanych bieżącą kulturą oraz technologią dorosłych osób, zwłaszcza mężczyzn. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że wśród innych czasopism o podobnym profilu niektóre nie wprowadziły jeszcze takich stałych rubryk (np. „Logo"), inne natomiast prowadzą je już od dawna (np. „CKM"). W przypadku czasopism stanowiących paralelny tematycznie sektor prasy adresowanej do kobiet, żaden z tytułów wydawanych aktualnie w ramach polskiego rynku wydawniczego nie ma tego typu regularnego segmentu treści.

Pisma adresowane w pierwszej kolejności do mężczyzn nie stanowią jednak wyjątku w dziedzinie publikacji chętnie anektujących gry do działów recenzenckich. Recenzje gier drukowane są bowiem również w powszechnie dostępnych, opiniotwórczych periodykach ogólnotematycznych adresowanych do szerokiego grona odbiorców, pokroju tygodnika „Polityka".

---

[442] K. Wężyk, *Jane McGonigal: Granie na komputerze uratuje świat*, [w:] „Wysokie Obcasy", nr 17 (724), 27.04.2013; wersja online dostępna cyfrowo pod adresem (dostęp płatny): www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,13812759,Jane_McGonigal__Granie_na_komputerze_uratuje_swiat.html [dostęp: 18.06.2017].

[443] Sylwetkę Jane McGonigal przybliżyłem w pierwszym rozdziale niniejszej publikacji, a do jej założeń powrócę również w rozdziale czwartym.

[444] Por.: „Playboy", nr 06 (282) czerwiec 2016, s. 14.

Jeden z takich tekstów, napisana przez Olafa Szewczyka recenzja *Grand Theft Auto 5*[445], odbił się zresztą szerokim echem również w środowisku graczy, krytyków i badaczy gier. Autor ocenił w nim bowiem recenzowany tytuł bardzo nisko, uzasadniając swoją decyzję nierównoważnością pomiędzy ogólnie wysoką jakością gry (sprawnością warsztatową i innymi walorami) a jednym etycznie wątpliwym rozwiązaniem („przymusową" interaktywną sceną tortur). Tym samym dowiódł, że prowokująca do myślenia refleksja krytyczna możliwa jest do wprowadzenia nawet w tekstach o bardzo ograniczonej objętości (w rozwinięciu swojej recenzji, zamieszczonym na blogu „Jawne Sny"[446], określił tekst z polityki mianem „opinii").

Modę na opisywanie gier wideo na łamach prasy innej niż komputerowa bądź związana konkretnie z branżą gier interpretować można jako przejaw wzrostu zainteresowania tym medium w społeczeństwie. Po początkowym okresie, w którym artykuły o grach pojawiały się sporadycznie w czasopismach z różnych dziedzin lub w dodatkach do różnych czasopism, nastąpił czas względnej autonomizacji i emancypacji specjalistycznej, hobbystycznej prasy dla graczy, by wraz z rozwojem branży gier wideo i wzrostem ich znaczenia w gospodarce, przemyśle rozrywkowym i kulturze, ponownie stały się one współcześnie tematem – już jako medium postrzegane jako część światowego dorobku cywilizacyjnego, a zatem medium, z którym należy się liczyć – w ramach periodyków adresowanych do szerszego spektrum odbiorców (nie tylko, jak miało to często miejsce wcześniej, w kontekście szokowych newsów i paszkwili na rzekomo „niebezpieczne gierki"). Nie oznacza to wprawdzie, że dokonała się pełna nobilitacja gier wideo w opinii publicznej, ale rosnąca część graczy zalicza się współcześnie do ludności w wieku produkcyjnym, nierzadko wychowując kolejne pokolenia graczy. W gronie obywateli dysponujących znaczącym kapitałem kulturowym i ekonomicznym, czyli zasadniczych klientów i konsumentów dóbr, znaleźli się więc ludzie potencjalnie zainteresowani treściami krytycznymi bądź publicystycznymi dotyczącymi różnych dziedzin kultury, włącznie z grami. Poza tym, czasopisma traktujące o sprawach codziennych, lifestyle'owych, o szerokim spektrum tematycznym, coraz mniej mogą pozwalać sobie dziś na ignorowanie gier jako zjawiska o rosnącym znaczeniu w życiu codziennym, coraz wyraźniej zaznaczającego swoje miejsce we współczesnym świecie.

3.2.2. Telewizja

[445] O. Szewczyk, *Warsztat oprawcy*, [w:] „Polityka", nr 40 (2927), 02.10.2013, s. 71; wersja online dostępna cyfrowo pod adresem www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1556621,1,recenzja-gry-grand-theft-auto-v.read [dostęp: 13.06.2017].

[446] O. Szewczyk, *Granice drańtwa*, „Jawne Sny", 03.10.2013, jawnesny.pl/2013/10/granice-dranstwa/ [dostęp: 13.06.2017].

Telewizja gamingowa

Jedną z najważniejszych stacji telewizyjnych w historii kanałów adresujących dużą część emitowanych treści do graczy była amerykańska G4, należąca do korporacji Comcast. Mimo, że z czasem (w drugiej połowie pierwszej dekady XXI wieku) władze stacji podjęły decyzję o znacznym przeprofilowaniu G4, które ostatecznie doprowadziło do upadku[447], to początkowo (od roku 1998) w jego ramówce znajdowało się wiele programów skupiających się na grach, ich użytkownikach i innych zjawiskach powiązanych ściśle z graniem.

Przykładowo, w programie *Icons* prezentowano – w sposób charakterystyczny dla kina dokumentalnego – sylwetki różnych zasłużonych dla medium kultury gier postaci. Bohaterami kolejnych odcinków byli zarówno kultowi fikcyjni protagoniści i protagonistki z gier wideo, jak i realne osoby ściśle związane z branżą gier.

W ramówce G4 znalazło się również miejsce dla pasma o nazwie *Cinematech* (oraz nocnego wariantu dla dorosłych widzów, *Cinematech: Nocturnal Emissions*), czyli sekwencji montażowych składających się głównie z przerywników filmowych gier wideo, zwiastunów gier oraz, sporadycznie, ciekawostek w formie wypowiedzi ekspertów bądź plansz informacyjnych. Materiały na poszczególne edycje *Cinematech* dobierane były często zgodnie z kluczem tematycznym, stanowiąc na przykład przegląd starszych gier komputerowych, gier konkretnego gatunku bądź tych stworzonych na określoną platformę.

Jednym z najważniejszych programów gamingowych w historii G4 był natomiast *X-Play*[448]. Prowadzony między innymi przez Adama Sesslera, Kate Botello, Morgana Webba, Jessicę Chobot i Kristin Adams, *X-Play* okazał się jednym z najdłużej emitowanych programów telewizyjnych poświęconych kulturze gier wideo (1998-2013). Przez wszystkie lata jego obecności na antenie wielokrotnie ewoluował zarówno tytuł programu, jak i częstotliwość jego emisji na antenie, a także jego idea oraz formuła. Zawsze jednak pojawiały się w nim segmenty poświęcone aktualnościom ze świata gamingu oraz recenzjom gier. Oprócz nich, częścią programu bywały poradniki, wywiady z przedstawicielami branży gier czy komediowe skecze. Z uwagi na późną porę emisji, twórcy nie obawiali się podejmować trudnych, niekiedy kontrowersyjnych kwestii, odpowiednich dla dorosłych widzów. Poza G4, *X-Play* wyświetlany był także przez inne stacje telewizyjne, w tym w kanadyjskiej G4 Canada, australijskiej FUEL TV, izraelskiej Ego, włoskiej GTX, rosyjskiej MTV Россия czy filipińskiej Solar Sports.

---

[447] Por.: Xanfan (alias internetowy), *Former Video Game Cable Channel G4 Officially Discontinued; We Give You A Detailed History*, „Retro Game Network", 05.02.2014, www.retrogamenetwork.com/2014/02/05/former-video-game-cable-channel-g4-officially-discontinued-we-give-you-a-detailed-history/ [dostęp: 19.06.2017].

[448] Początkowo wyświetlany na antenie TechTV.

G4 emitowało jeszcze wiele innych programów związanych z kulturą gier[449], z jednej strony kontynuując tytuły przejęte od TechTV, z drugiej zaś własne, oryginalne propozycje. Przykładami takich programów dla graczy[450] są między innymi:

- *Arena* – program poświęcony tematyce gier wieloosobowych i drużynowemu współzawodnictwu;
- *Cheat!* – program skupiający się na cheatach[451], poradnikach, podpowiedziach, ukrytych właściwościach oraz innych pomocach dla graczy;
- *The Electric Playground*[452] – program dedykowany szeroko rozumianej tematyce gamingowej, składający się z zapowiedzi, wywiadów, reportaży i innych materiałów związanych z kulturą gier, ale podejmujący także zagadnienia dotyczące popkultury w ogóle;
- *Filter* – swoiste growe „listy przebojów"; kolejne odcinki poświęcone były zwykle różnym gatunkom gier wideo, a ich prezentacji towarzyszyło wiele ciekawostek;
- *Portal* – komediowy program-serial, bazujący na formie wideo wykorzystującego silniki z gier, znanej jako machinima[453], do opowiadania historii;
- *Player$* - program, w którym celebryci wcielali się w rolę prowadzących, grali w gry wideo i wprowadzali widzów w tajniki branży;
- *Pulse* – wieści ze świata gamingu w formacie programu informacyjnego (ang. *news show*);

Oprócz powyżej wymienionych, na przestrzeni lat w ramówce G4 pojawiły się (i znikały z anteny) jeszcze inne programy, które tematycznie oscylowały wokół graczy, gier komputerowych oraz innych zjawisk z nimi powiązanych. Wewnętrzne zróżnicowanie oferty G4 było ogromne – emitowano zarówno treści czysto informacyjne, jak i takie o charakterze krytycznogrowym czy publicystycznym, nakreślając i eksplorując różne konteksty funkcjonowania kultury graczy.

Z perspektywy polskiego widza zainteresowanego grami, znacznie większe znaczenie miał jednak inny zagraniczny kanał – Game One. Ta francuska stacja, będąca częścią tej samej sieci,

---

[449] Omówienia większości programów związanych z grami wideo, emitowanych na G4, dokonali autorzy kanału „Good Bad Flicks" na platformie YouTube (https://www.youtube.com/channel/UCtKttDTGqEbBrC7jDN2_axQ) w jednym ze swoich wideo, poświęconym historii stacji G4, Materiał nosi tytuł *The Rise and Fall of G4 TV 4 Gamers* i jest dostępny online pod adresem: https://youtu.be/ZEBwGOHntro [dostęp: 19.06.2017].

[450] Określam je mianem programów dla graczy, ponieważ za główną grupę odbiorców tych programów uznać można właśnie graczy. Warto jednak zaznaczyć, że materiały emitowane na G4 trafiać mogły do zróżnicowanego audytorium, stanowiąc niejako wgląd w kulturę gier wideo.

[451] Cheaty (ang. *cheats*/*cheating*) – różne formy łamania zasad gry komputerowej poprzez naruszanie integralności przestrzeni gry lub mechaniki rozgrywki, zwykle za pomocą kodów (ang. *cheat codes*), ale także innych sposobów oszukiwania. Zasadniczym celem cheatowania jest ułatwienie gry, a zatem zwiększenie przewagi gracza nad systemem lub innymi graczami.

[452] Współcześnie znany również jako *EP Daily*, dostępny online pod adresem: www.youtube.com/channel/UCbeSMjoShh_QHXyLx68GRBg [dostęp: 19.06.2017].

[453] Więcej o machinimie napiszę w czwartym rozdziale niniejszej rozprawy.

co MTV, VH1, VIVA, Nickelodeon i kilka innych marek telewizyjnych (korporacja Viacom), funkcjonuje od 1998 roku po dzień dzisiejszy i na przestrzeni lat zmieniała nieco swój profil. Zasadniczo jednak od początków swojego istnienia skupiona była na grach wideo (drugim ważnym obszarem tematycznym pozostawało anime). Emitowano w niej zarówno zróżnicowane odmiany programów o tematyce growej (reportaże, wywiady, recenzje), jak i wideoklipowe sekwencje montażowe z podkładem muzycznym, podobne do wspomnianego pasma *Cinematech* z G4.

W latach 1999-2001 wybrane materiały z Game One emitowane były również w Polsce, w godzinach 20:00-00:00 – na tym samym paśmie, na którym wcześniej w ciągu dnia nadawany był kanał dla dzieci MiniMax (z czasem przekształcony w ZigZap, a obecnie w TeleTOON+). Część materiałów prezentowanych w wieczornym bloku Game One nie została przetłumaczona na język polski, część natomiast – zwłaszcza growe „wideoklipy" – po prostu nie wymagała tłumaczenia, ponieważ treści te pozbawione były werbalnej narracji i stanowiły raczej rodzaj atrakcji audiowizualnej. W czterogodzinnym paśmie znajdowały się jednak również między innymi recenzje, w których usłyszeć można było głos polskiego narratora nałożony na obraz złożony z zapisów wideo rozgrywki oraz sporadycznie pojawiających się plansz z podstawowymi informacjami na temat recenzowanych gier (w języku francuskim).

W roku 2001 Game One zastąpiony został nową stacją – Hyperem (znanym później jako Hyper+) będącym własnością Canal+. W czasie swojego istnienia stopniowo opóźniały się godziny emisji Hypera – najpóźniej emitowany był w zakresie 22:00-02:00 – by ostatecznie zniknąć z anteny w roku 2014. W pierwszych minutach emisji na ekranie prezentowany był plan ramowy na dany wieczór, z wyszczególnionymi godzinami rozpoczęcia poszczególnych programów. Ramówka Hypera nie odbiegała zanadto od oferty zagranicznych stacji tematycznych poświęconych grom wideo, a za sprawą nadawania nie tylko materiałów dotyczących gier, ale również anime, przypominała nieco profil francuskiej Game One.

Wśród stricte growych treści, każdego dnia w paśmie znajdowało się miejsce dla kilku spośród wielu autorskich programów, takich jak:

- *Fresh Air* – zapowiedzi nowych gier;
- *History* – przegląd przez historię danej serii;
- *Review Territory* – recenzje gier z prezenterami w studio;
- *Technology* – program o nowych gadżetach i hardwarze;
- *Talking Heads* – dyskusje z przedstawicielami branży gier i prasy growej;
- *Joint* – aktualności serwowane z mocno publicystycznym sznytem.

Zarówno te, jak i inne programy emitowane na Hyperze, wzorem swoich zagranicznych

ekwiwalentów, utrzymane były na ogół w humorystycznym tonie. Nie wpływało to jednak zazwyczaj negatywnie na merytoryczną wartość prezentowanych w nich treści. W ramówce nie zabrakło również wideoklipowych sekwencji montażowych w stylu tych emitowanych na G4 czy Game One – na Hyperze wyświetlane były one w blokach o nazwie *Klipy* (zwiastuny oraz montaże gameplayów ze współczesnych gier) oraz *Hyper Classic* (zwiastuny oraz montaże gameplayów ze starszych gier).

Z Hyperem współpracowało paru utalentowanych polskich dziennikarzy, publicytów, a nawet akademik zajmujący się grami wideo. Wśród najbardziej znanych nazwisk związanych z tą stacją wspomnieć można przede wszystkim o Miłoszu Brzezińskim (*Review Territory*), Tomku Kreczmarze (*Talking Heads*, szef programowy Hypera), Piotrze Kubińskim (*Joint*), Mateuszu Ożyńskim (*Technology*) czy Tadeuszu Zielińskim (*Review Territory, Technology*)[454].

Programy o grach wideo w telewizji nie-gamingowej

Reklamy gier wideo oraz sprzętu dla graczy to bodaj najbardziej oczywista spośród powszechnie spotykanych odmian materiałów audiowizualnych związanych z gamingiem, na które natrafić można w telewizji. Ani aktualnie, ani historycznie nie są to jednak jedyne treści o tej tematyce emitowane za pośrednictwem tego medium. Przeglądając ofertę poszczególnych stacji tv trafić można zarówno na pojedyncze programy poświęcone zjawiskom związanym z kulturą gier, jak i na całe ramówki skupiające się na tejże kulturze. Największy rozkwit telewizyjnych programów poświęconych grom wideo odnotować można na stacjach telewizji kablowej oraz cyfrowej, zwłaszcza za sprawą postępującej specjalizacji tego typu stacji. Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku prasy, również tutaj bowiem zagadnienia związane z szeroko rozumianym gamingiem podejmowane były początkowo często w programach skupiających się na technologii, emitowanych w specjalnie wyprofilowanych na technologię stacjach.

Doskonałym tego przykładem może być program *The Screen Savers*, emitowany w latach 1998-2005 na antenie stacji TechTV (wcześniej ZDTV). Wśród różnych tematów dotyczących komputerów oraz szeroko pojmowanych nowych technologii, prowadzący podejmowali niekiedy zagadnienia związane z kulturą gier. W czasie wykupu TechTV przez nowego właściciela, firmę G4, na miejsce *The Screen Savers* wprowadzony został nowy program, *Attack of the Show*. Za „duchowych spadkobierców" *The Screen Savers* uznaje się jednak dwa inne programy, udostępniane już przez Internet: *This Week in Tech* (w ramach sieci TWiT[455]) oraz *Tekzilla*

[454] Prowadzący poszczególnych programów pojawiali się także często w pozostałych programach stacji.
[455] twit.tv/ [dostęp: 19.06.2017].

(w ramach sieci Revision3)[456]. W roku 2015 Leo Laporte, jeden z dawnych prowadzących *The Screen Savers* uruchomił w Internecie program *The New Screen Savers* (również w ramach sieci TWiT)[457]. Do fenomenu internetowych telewizji powrócę jeszcze w podrozdziale 2.2.4., w tym miejscu pragnę jedynie zaznaczyć, że w każdym z trzech wspomnianych powyżej internetowych „następców" *The Screen Savers* pojawiały się treści dotyczące gier wideo, nie stanowiły jednak nigdy istotnej ich części. Kończąc zaś wątek dalszych losów TechTV pod władaniem G4 należy zaś wspomnieć, że nowy właściciel w początkowym okresie skupiał się na treściach *stricte* gamingowych. W efekcie na antenie G4 pojawiło się wiele programów, w których gry wideo stanowiły albo temat główny, albo temat jednego z bloków tematycznych.

Przykładowo, we wspomnianym już *Attack of the Show*, prowadzonym przez Kevina Pereirę wraz ze zmienną obsadą współprowadzących (w tym Sarah Lane, Brendan Moran, Olivia Munn, Zach Selwyn czy Sara Jean Underwood), podejmowano bardzo szerokie spektrum tematyczne, obejmujące głównie technologię i popkulturę, w tym komedię, filmy, media cyfrowe i gry wideo. Te ostatnie pojawiały się między innymi w osobnym bloku, zatytułowanym *Game Break*[458], w ramach którego prezentowano zwiastuny, omawiano i opiniowano nowinki z branży gier wideo.

Na przestrzeni lat profil G4 ulegał dramatycznym zmianom. Po wzmożonym zainteresowaniu tematyką gier wideo – charakter stacji w tym okresie pokrótce przybliżam we fragmencie niniejszego podrozdziału poświęconym telewizjom gamingowym – nastąpiło istotne przesunięcie polegające na dywersyfikacji treści, zwłaszcza zaś w stronę szeroko pojętych męskich zainteresowań i stopniowego zanikania materiałów dotyczących gier. Decydenci G4 zakładali, że docelowym widzem będzie mężczyzna o upodobaniach i zainteresowaniach zbliżonych do czytelnika magazynów pokroju „Esquire" – w planach miał być wręcz ściśle powiązany z tym pismem, ale ostatecznie nie doszło do współpracy[459], a kanał upadł w 2014 roku.

Wśród innych anglojęzycznych programów telewizyjnych skupionych na grach wideo wskazać można między innymi część dłuższych dokumentalnych tytułów zrealizowanych przez Charliego Brookera dla brytyjskich telewizji. Dwa najbardziej wyraziste przykłady to jednoodcinkowy dokument *Gameswipe* wyemitowany na BBC Four w 2009 roku oraz *How Video Games Changed the World* stworzony dla Channel 4 cztery lata później. W obydwu daje się poznać charakterystyczny, satyryczno-rozrywkowy, inteligentny styl prezentowania omawianej tematyki, o wyraźnie publicystycznym i krytycznym zacięciu. Pomimo wewnętrznych różnic pomiędzy oboma programami, ich dynamiczna narracja i skondensowana historyczno-

[456] www.youtube.com/user/TEKHD [dostęp: 19.16.2017].
[457] twit.tv/episodes?filter[shows]=50179 [dostęp: 19.06.2017].
[458] Por.: www.g4tv.com/attackoftheshow/gamebreak/ [dostęp: 19.06.2017].
[459] P. Tassi, *G4 Not Being Replaced By Esquire, Will Remain Brain-Dead Instead*, 11.09.2013, www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/09/11/g4-not-being-replaced-by-esquire-will-remain-brain-dead-instead/#6c38cc446352 [dostęp: 20.06.2017].

socjologiczno-kulturowa perspektywa na kulturę gier wideo nie wykluczały się z przenikliwością i zadziwiającą jak na taką formułę refleksyjną głębią.

W niektórych spośród pozostałych programów Brookera – takich jak np. specjalne wydania typu *Review of the Year* w tworzonym dla BBC Four cyklu *Charlie Brooker's Wipe*, w których prezentuje on subiektywny przegląd-podsumowanie najważniejszych wydarzeń i zjawisk kulturowych w danym roku – gry pojawiają się niekiedy na równi z innymi zagadnieniami, przynależnymi do porządku politycznego, społecznego i innych. Również w emitowanej w latach 2013-2015 serii *Charlie Brooker's Weekly Wipe* gry wideo stanowiły jeden z obszarów kultury komentowanych przez tytułowego prowadzącego, pośród programów telewizyjnych, filmów, bieżących wydarzeń i innych zjawisk.

Nieregularny charakter miały również okazjonalne akcje organizowane przez stację MTV, polegające na emitowaniu specjalnej ramówki skupionej na kulturze gier przez jeden tydzień (na różnych stacjach oraz stronach internetowych należących do korporacji MTV). Pierwsza z nich, *GamORZ Week*[460], odbyła się w roku 2005. Następna, *MTV's Gamer's Week 2.0*[461], już rok później. Obie W przyszłości Gamer's Week obejmował głównie internetowe witryny MTV[462]. Podczas „tygodnia graczy" emitowane były rozmaite materiały związane z szeroko pojętym gamingiem, w tym filmy dokumentalne czy odpowiednio dobrane wideoklipy. Stacja MTV również w innych latach przejawiała zainteresowanie niektórymi wydarzeniami związanymi z kulturą gier. Przykładowo, w 2005 roku odbyło się The XBOX Los Angeles Party, podczas którego prezentowano nową wówczas konsolę Microsoftu, Xbox 360. Organizatorami wydarzenia były Microsoft oraz MTV, jego gospodarzem został Elijah Wood, a wśród zaproszonych gości znalazło się wiele gwiazd, w tym muzycy z zespołów The Killers oraz Snow Patrol, które zagrały z tej okazji specjalne koncerty. Transmisje z The XBOX Los Angeles Party transmitowane były na cały świat, emitowane na antenie lokalnych kanałów MTV.

Wśród innych ważnych i/lub ciekawych przykładów cyklicznych programów skupionych na grach, emitowanych w anglojęzycznych ogólnotematycznych oraz innych nie-gamingowych stacjach telewizyjnych wymienić można między innymi[463]: *Bad Influence!* (CITV, 1992-1996), *Bits*

---

[460] Por.: A. Klaassen, *MTV Goes All Out For Gamers*, „Advertising Age", 23.11.2005, adage.com/article/media/mtv-gamers/47541/ [dostęp: 20.06.2017].

[461] Por.: B. Sinclair, *MTV upgrades to Gamer's Week 2.0*, „GameSpot", 09.11.2006, www.gamespot.com/articles/mtv-upgrades-to-gamers-week-20/1100-6161430/ [dostęp: 20.06.2017]; oraz: J. Gaudiosi, *MTV game for specially themed week*, „The Hollywood Reporter", 09.11. 2006, www.hollywoodreporter.com/news/mtv-game-specially-themed-week-142610 [dostęp: 20.06.2017]..

[462] Por.: *MTV Gamer's Week Blow-Out: 'Uncharted' Playlist, 'Metal Gear' PSP Trailer and More*, „MTV news", 13.11.2007, www.mtv.com/news/2456131/mtv-gamers-week-blow-out-uncharted-playlist-metal-gear-psp-trailer-and-more/ [dostęp: 20.06.2017].

[463] Interesujące zestawienie programów telewizyjnych skupiających się na grach oraz technologii – zarówno tych istotnych, jak i kuriozalnych ciekawostek – znaleźć można pod adresem: www.tv.com/shows/category/tech-and-gaming [dostęp: 20.06.2017].

(Channel 4, 1999-2001), *GamesMaster* (Channel 4, 1992-1998), *Rise of the Video Game/I, Videogame* (Discovery Channel, 2007), *Rock Band 2 The Stars* (VH1 Classic, 2008), *Starcade* (WTBS, 1981-1984), *videoGaiden* (BBC Two Scotland oraz Internet, 2006-2008, 2016) czy *Videogame Nation* (Challenge, 2014-2016). Na liczne problemy związane z funkcjonowaniem telewizyjnych programów o gamingu zwracają uwagę osoby doświadczone w pracy nad takimi inicjatywami[464].

Warto wspomnieć, że gry wideo pojawiają się również jako temat osobnych segmentów programów typu *talk show*. Dobrą egzemplifikację takiej obecności gier w telewizji stanowić może blok *Clueless Gamer*, emitowany w wybranych odcinkach popularnego amerykańskiego programu *Conan*, prowadzonego przez Conana O'Briena. Wspomniany segment jest jedną z atrakcji wyświetlanych w ramach bloku stanowiącego stały punkt każdego odcinka, określanego zwykle mianem skeczy (ang. *sketches*) lub komediowych numerów (ang. *comedy bits*). W poszczególnych odcinkach pojawia się zwykle jeden lub więcej tego typu skeczy/numerów, zaliczających się do jednej z wielu kategorii-serii, takich jak *Trump Calls…*[465], *BuzzFeed is Running Out of Lists*[466] czy właśnie *Clueless Gamer*[467]. Ten ostatni opiera się na prostym koncepcje: przy wsparciu Aarona Bleyaerta, prowadzący Conan O'Brien gra w studio z zaproszonymi gośćmi w różne gry komputerowe i w żartobliwy sposób komentuje zarówno same te tytuły, jak i (przede wszystkim) doświadczenia towarzyszące rozgrywce. Każdy odcinek poświęcony jest innej grze – zwykle jednej, rzadziej kilku[468] – a w charakterze gości występują zazwyczaj celebryci.

Początkowo *Clueless Gamer* był jednym z materiałów dodatkowych, dostępnych wyłącznie w sieci (na stronie internetowej „Team Coco" oraz na kanale „Team Coco" w serwisie YouTube), następnie włączony został do regularnego, wieczornego show Conana O'Briena emitowanego w telewizji TBS, a w 2017 roku ogłoszono, że doczeka się on autonomicznej wersji w postaci osobnego, samodzielnego programu *Clueless Gamer* wyświetlanego na antenie TBS. Jednym, z producentów nowego programu ma być Conan O'Brien, nie będzie już jednak jego prowadzącym[469]. Wśród rzekomych powodów tej decyzji wymienia się między innymi ogromną

---

[464] Por.: K. Stuart, *Charlie Brooker on why video game television is so hard to make*, „The Guardian", 29.11.2013, https://www.theguardian.com/technology/2013/nov/29/charlie-brooker-video-game-television [dostęp: 20.06.2017]; oraz: M. Diver, *Why Aren't There More TV Shows About Video Games?*, „Vice", 20.02.2015, www.vice.com/en_us/article/why-arent-there-more-tv-shows-about-video-games-509 [dostęp: 20.06.2017].

[465] Dostępne online między innymi pod adresem: www.youtube.com/playlist?list=PLVL8S3lUHf0TRs7E1xzv187cZQlbPAYGk [dostęp: 20.06.2017].

[466] Dostępne online między innymi pod adresem: teamcoco.com/category/tags/buzzfeed [dostęp: 20.06.2017].

[467] Dostępne online między innymi pod adresem: teamcoco.com/cluelessgamer [dostęp: 20.06.2017].

[468] Przykładowo, podczas halloweenowego odcinka w 2013 roku, *Clueless Gamer: PC Horror Game Edition*, Conan O'Brien grał w towarzystwie Aarona Bleyaerta (bez dodatkowego gościa) w trzy różne gry utrzymane w konwencji horroru: *Slender*, *Amnesia* oraz *Outlast*. Odcinek dostępny online między innymi pod adresem: youtu.be/tw7Os-_BJMo [dostęp: 20.06.2017].

[469] L. Goldberg, *'Conan' Video Game Segment 'Clueless Gamer' Being Developed as TBS Series*, „The Hollywood Reporter", 05.01.2017, www.hollywoodreporter.com/live-feed/conan-video-game-segment-clueless-gamer-being-

popularność cyklu (zwłaszcza w sieci), zwiększone zainteresowanie ze strony wydawców gier oraz szansę na dotarcie do grupy demograficznej w optymalnym marketingowo wieku[470]. Humorystyczny charakter *Clueless Gamer* wiąże się z podkreślanym przez Conana O'Briena faktem, że nie jest on doświadczonym graczem, ale – paradoksalnie – dzięki luźnej formule i brakowi doświadczenia, cykl ten stanowi ciekawą egzemplifikację hybrydy materiału reklamowego, rozrywkowego i recenzenckiego, dla którego dobrym opisem może być kategoria *infotainment*[471] bądź *entermation*[472].

Podobnie jak na Zachodzie, również w Polsce wskazać można pewne programy, w których tematyzowane były gry wideo. W części z nich – jak *Sonda* (TVP, 1977-1989), *Spektrum* (TVP, 1983-1997) czy *Telekomputer* (TVP, 1989-2000) – pojawiały się one pośród innych zagadnień, nieraz wręcz marginalnie, sporadycznie i raczej „przy okazji". Również w tych programach znaleźć można było wiele interesujących przemyśleń na temat gier wideo i ich cywilizacyjnego znaczenia – czasami pobrzmiewających mocno sceptycznie, niekiedy wręcz przeciwnie. Znajdowały się w nich także bloki poświęcone np. recenzjom.

Były jednak i takie programy, w których gry stanowiły główny, centralny temat. Do najstarszych z nich zaliczyć można *Joystick* (TVP, 1993-2000), w którym część poświęcona recenzjom przygotowanym przez Kazimierza Kaczora uznawana jest dziś często za kultową. Kolejnym ważnym tytułem w historii polskich programów gamingowych jest *Escape* (Polonia 1, 1996-1998). Warto zaznaczyć, że za jego realizację odpowiadały między innymi osoby związane z czasopismem „Top Secret" (w tym przede wszystkim Emil Leszczyński), dbające o wysoką wartość merytoryczną treści prezentowanych na antenie. Program składał się z recenzji wypowiadanych głosem narratora – Tomasza Knapika – zilustrowanych obrazem w postaci sekwencji zapisów wideo z rozgrywki w poszczególnych gier.

Podobną formułę zastosowano przy recenzjach prezentowanych w programie *Cyberia* (Canal+, 1996-1997), w którym narratorem był Jarosław Budnik. Oprócz recenzji, istotną częścią narracji w programie stanowiły również krótkie, acz wnikliwe i nierzadko prowokujące do refleksji felietony poświęcone rozmaitym zagadnieniom związanym z grami wideo – z ich konstrukcją, ontologią czy semantyką. Podane w przystępnej formie, sprawdzały się w charakterze narzędzia popularyzacji poważnego myślenia o grach. Niektóre materiały dotyczyły także poszczególnych platform do grania albo historii branży. Oryginalnym pomysłem było wprowadzenie postaci fikcyjnej, generowanej komputerowo „wirtualnej" prezenterki, Cleo. Ta zapowiadała tematykę

developed-as-tbs-series-961199 [dostęp: 20.06.2017].

[470] Por.: J. Alexander, *Conan's Clueless Gamer is getting its own series*, „Polygon", 05.01.2017, www.polygon.com/2017/1/5/14183456/clueless-gamer-conan-series [dostęp: 20.06.2017].

[471] Owens DA, *How Do We teach Core News Values in the Digital Age? Professional Standards for Broadcast-Electronic Media Students*, [w:] „Journal of Mass Communication & Journalism", vol. 5, nr 8, 2005.

[472] *Ibidem*.

danego odcinka i krótko komentowała różne kwestie, czasami też pozwalała odróżniać poszczególne bloki tematyczne.

Multimedialny Odlot (Polsat, 1997-1999) również zawierał recenzje, urozmaicone o krótkie inscenizowane rozmowy prowadzących Monikę Bryl oraz Piotra Rubika, tudzież scenki odgrywane przez nich w studio. Oprócz tego, w programie prezentowano również omówienia oprogramowania komputerowego innego niż gry, informacje na temat sprzętu, relacje z wydarzeń gamingowych, listy przebojów czy wywiady z zaproszonymi gośćmi. Obecne były także blok z poradami i kodami do gier oraz konkursy, w których telewidzowie mogli wygrywać gry wideo. W tym samym czasie, konkretnie w roku 1998, Piotr Rubik realizował wraz z Grzegorzem Hynkiem i Tomaszem Koziatkiem również program *TV Enter* dla stacji TVN. Tam jednak nie pokazywał się osobiście, użyczał za to swojego głosu jako narrator i skomponował muzykę. *TV Enter* składał się w zasadzie wyłącznie z recenzji w formacie opartym na zapisie wideo rozgrywki opatrzonym komentarzem *voice over*, oraz z segmentu „Tele Sklep", w którym można było dokonać telefonicznie zakupu gier komputerowych i oprogramowania „po specjalnych, atrakcyjnych cenach".

Jako czas kształtowania tożsamości gracza przypada właśnie na ostatnie kilkanaście lat ubiegłego stulecia, to właśnie wymienione powyższe programy telewizyjne uznać można za najważniejsze[473]. Co ciekawe, już wówczas powszechnie stosowanym w omawianiu i recenzowaniu gier wideo terminem była „grywalność". Warto jednak zaznaczyć, że i w XXI wieku programy telewizyjne skupione na growej tematyce ukazywały się w ramówkach różnych stacji telewizyjnych niebędących z założenia grocentrycznymi. W większości z nich prezentowano zapowiedzi i recenzje gier. Czasami pokazywano również relacje z wydarzeń gamingowych, wywiady z ekspertami i gwiazdami, omówienia sprzętu dla graczy, sekcje poświęcone rywalizacji na ekranie lub konkursom. W niektórych programach nakreślano też tematykę związaną z szerszym kontekstem funkcjonowania gier w kulturze lub, wręcz przeciwnie, omawiano gry, kulturę graczy bądź jakiś sektor kultury graczy z konkretnej perspektywy, np. biznesowej.

Do XXI-wiecznych programów gamingowych – zarówno oryginalnych, jak i opartych na zagranicznych formatach – emitowanych w Polsce zaliczyć można między innymi (w kolejności alfabetycznej): *AlleGra* (TV4, 2009-2011), *Gamebox* (TVP1, 2003-2005), *Game Time* (TVK, 2007-2008), *Gram.TV* (TV4, 2006-2009), *Gramy* (TVN Turbo, 2006), *Game Arena* (4fun.tv, 2004), *High Score* (Patio.TV, 2008-2009), *High Score, czyli gra w biznes* (TV Biznes, Power TV, 2011-2013), *Nocny Gracz* (TVN Turbo, 2007), *Power of Gaming* (Sportclub, 2011-2012), *Tilt.Tv* (TV4, 2002-2003) oraz *zaGRYwka* (4fun.tv, 2005-2006). Wśród najgłośniejszych nazwisk związanych

[473] Przywołane przykłady nie wyczerpują listy polskich programów skupiających się na grach, emitowanych na antenie ogólnotematycznych i innych nie-gamingowych stacji telewizyjnych. Oprócz nich wskazać można jeszcze inne przykłady, osobiście jednak nie wymieniam ich wszystkich, jako że nie to jest zasadniczym tematem mojej dysertacji.

z realizacją poszczególnych programów wymienić można z kolei między innymi Pawła Truszczyńskiego (*Gamebox*, *Gram.TV*), Marcina Sońtę (*Gamebox*, *Gram.TV*, *AlleGra*), Michała Cichego (*zaGRYwka*, *Game Arena*) czy Odetę Moro-Figurską (*Game Arena*)[474].

3.2.3. Internetowe serwisy i portale

Wspomniałem wcześniej o swoistej „emigracji" growej krytyki i publicystyki do Internetu. Zjawisko to, możliwe do zaobserwowania zarówno na gruncie polskim, jak i zagranicą, wynikać może z wielu przyczyn. Po pierwsze, Internet umożliwia sprzężenie zwrotne, a więc możliwość komunikacji, jakże cenioną w dzisiejszych czasach[475]. Po drugie, pisanie w sieci wiąże się ze znacznie większą swobodą na poziomie objętości i tematów tekstów, co sprzyja bardziej rozbudowanym, wnikliwym analizom i interpretacjom gier, a także obszernym opracowaniom tematów w felietonach czy esejach. Po trzecie, błyskawiczność publikacji i edycji materiałów zamieszczanych w Internecie sprzyja natychmiastowości komentowania przez ich autorów zarówno nowinek wydawniczych, jak też istotnych i nośnych publicystycznie spraw bieżących – w stopniu przekraczającym na przykład możliwości w tym zakresie przy miesięcznym cyklu ukazywania się większości magazynów. Po czwarte, wyszukiwanie informacji w sieci jest łatwiejsze, szybsze i darmowe, co znacznie upraszcza dostęp do interesujących treści (zwłaszcza dla graczy, których kompetencje cyfrowe są z założenia dobrze rozwinięte). Jak zauważa Dawid Kosiński, „Jeżeli szukamy informacji na jakiś temat, robimy to w Internecie. Strony internetowe są nie tylko bezpłatne, ale też szybsze, a jakość publikowanych na nich treści już nie odbiega od tej znanej z magazynów. Ba, często okazuje się wyższa"[476].

Zagraniczne serwisy gamingowe

Wśród wielkich, istotnych dla dyskursu growego na świecie witryn internetowych związanych z szeroko rozumianą kulturą gier, wymienić należy z pewnością sieciowe rozwinięcia magazynów wydawanych na papierze, takie jak „Game Informer"[477], „GamesRadar+"[478],

[474] Wymieniam tylko te programy, z którymi poszczególny prowadzący byli w pierwszej kolejności kojarzeni, ale często współpracowali oni przy większej liczbie programów o grach i nie tylko.
[475] Por.: A. Lach, *Op.cit.*; oraz: A. Kała, *Magazyn Lag #1 – jak wypadł debiut?*, „Playing Daily", 07.01.2013, playingdaily.pl/2013/01/07/magazyn-lag-1-jak-wypadl-debiut/ [dostęp: 09.06.2017].
[476] D. Kosiński, *Op.cit.*.
[477] www.gameinformer.com [dostęp: 11.06.2017]

„PC Gamer”[479] czy „Retro Gamer”[480]. Bez trudu możliwe jest jednak wskazanie również wielu samodzielnych, rozbudowanych portali gamingowych. Do najważniejszych z nich zaliczyć można przede wszystkim „Gamasutrę”[481], „GameSpot”[482], „The Escapist”[483], „IGN”[484], „Kotaku”[485], „Polygon”[486] czy „Rock, Paper, Shotgun”[487].

Na wszystkich tych stronach (związanych z prasą drukowaną bądź nie)[488] zaobserwować można dużą różnorodność treści dotyczących gier wideo i ich użytkowników (i nie tylko – niekiedy bowiem, poza tematami ściśle związanymi z kulturą gier, opisywane są tam również zjawiska z zakresu szerzej pojmowanej kultury, zwłaszcza popularnej). Obejmują one zarówno materiały wideo i graficzne, jak również teksty o zróżnicowanym charakterze. Publikowane są tam np. newsy, rankingi, relacje z wydarzeń gamingowych, poradniki, wywiady, recenzje czy felietony. Pisane z różnych perspektyw, podejmują wątki charakterystyczne dla kulturowego, społecznego, rozrywkowego, przemysłowego bądź ekonomicznego funkcjonowania branży gier wideo. Zróżnicowanie pod tym względem pozwala zresztą wskazać na specjalizację poszczególnych stron internetowych (podobnie jak czasopism), przejawiającą się dominacją jednej lub kilku takich perspektyw.

Warto podkreślić, że wśród artykułów zdarzają się także takie, w których dają się rozpoznać krytycznogrowe czy publicystyczne aspiracje ich autorów – również w tej materii daje się wyłonić witryny szczególnie zasłużone, obfitujące w treści o określonym charakterze.

Przykładowo, zwolennicy inteligentnego pisania o grach mogą znaleźć wiele interesujących artykułów na „Kotaku”, zwłaszcza zaś na brytyjskiej wersji witryny. Ta ostatnia zawiera bowiem dział o nazwie *In Depth*[489], składający się z artykułów, których powstaniu przyświeca idea „innego spojrzenia” na gry, nierzadko przewrotnego ujmowania podejmowanych tematów[490]. Stanowią one

---

[478] www.gamesradar.com/ [dostęp: 11.06.2017] (związany z kultowym magazynem „Edge”; wcześniej również osobno jako www.edge-online.com).
[479] www.pcgamer.com/ [dostęp: 11.06.2017]
[480] www.retrogamer.net [dostęp: 11.06.2017]
[481] www.gamasutra.com/ [dostęp: 11.06.2017]
[482] www.gamespot.com [dostęp: 11.06.2017]
[483] www.escapistmagazine.com/ [dostęp: 11.06.2017]
[484] www.ign.com [dostęp: 11.06.2017]
[485] kotaku.com/ [dostęp: 11.06.2017]
[486] www.polygon.com/ [dostęp: 11.06.2017]
[487] www.rockpapershotgun.com/ [dostęp: 11.06.2017]
[488] Przykładowe wykazy najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym znaleźć można pod adresem www.ebizmba.com/articles/video-game-websites [dostęp: 11.06.2017], tudzież whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today [dostęp: 11.06.2017] bądź www.techtyche.com/50-best-gaming-websites/ [dostęp: 11.06.2017].
[489] www.kotaku.co.uk/tag/in-depth/ [dostęp: 16.06.2017].
[490] W opisie cyklu *In Depth* (pol. „Dogłębnie”) przeczytać można: „Główne artykuły brytyjskiego Kotaku są interesujące do lektury, podparte skrupulatnym researchem, często też stanowią spojrzenie na gry z innego kąta niż w przypadku kogokolwiek innego. To tu żyją nasze szczególnie obszerne teksty”; por.: *Ibidem*. Ta sekcja na stronie jest jedną z większych zalet, przysparzających „Kotaku” sympatyków; por.: whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=4 [dostęp: 16.06.2017].

zwykle komentarz do poszczególnych aspektów charakteryzujących całą branżę grową lub poszczególne jej aspekty, w tym także postaci z nią związane albo konkretne tytuły.

Również „Polygon" uznawany jest za miejsce, w którym łatwo trafić na jakościowe teksty z mocno intelektualnym zacięciem[491]. Dotyczy to zarówno artykułów o charakterze eseistycznych felietonów, jak i recenzji z wyraźnie analityczno-krytycznym sznytem, których autorzy na ogół umiejętnie rozpoznają i przybliżają konteksty istotne dla omawiania konkretnych gier bądź zjawisk związanych z kulturą gier. Dlatego też stronę tę szczególnie chętnie odwiedzają osoby zainteresowane „zapleczem" branży gier wideo, ale także kulturowymi, politycznymi czy społecznymi problemami związanymi z jej funkcjonowaniem.

Na zjawiskach zaliczających się do zasadniczej tematyki niniejszej rozprawy – a więc na powszechności grania jako współczesnej praktyki kulturowej, charakterystyce kultury gier i graczy czy przenikaniu „growości" do różnych dziedzin życia – skupia się natomiast „Kill Screen". Pod tą nazwą skrywa się projekt złożony z czasopisma (wydanego dzięki crowdfundingowi na papierze oraz pod postacią e-booków) i strony internetowej. W opisie wizji przyświecającej pracy osób tworzących „Kill Screen"[492], znajdują się cztery zasadnicze punkty, które streścić można następująco:

1. Granie i zabawa (ang. *play*) to nie strata czasu, lecz fundamentalna ludzka skłonność, sprzyjająca budowaniu społecznych interakcji.
2. Gra dojrzewa jako medium, zdolne realizować magię, piękno i inteligencję zawierającą się w innych mediach i sztukach, zatem problemem nie powinno być: „*czy* gry zasługują na swoje miejsce w panteonie sztuk", lecz „*które* gry na to miejsce zasługują".
3. Każdy gra, choć nie każdy jest zdeklarowanym graczem, dlatego warto przyglądać się temu, w co ludzie grają.
4. Gry, jako dojrzewające medium, potrzebują adwokata – i „Kill Screen" może bronić tego, co prawdziwe, piękne i dobre w grach[493].

Jak więc widać, twórcy „Kill Screen" stawiają na mocno analityczne, ale też krytyczne przyglądanie się grom wideo w perspektywie makro i mikro. Uznanie, z jakim spotyka się ta witryna – również wśród innych reprezentantów mediów[494] – interpretować można jako symptom zapotrzebowania na treści prowadzące do powszechnej nobilitacji oraz stabilizacji pozycji medium gier wideo w bieżącym krajobrazie medialnym. Nierzadko teksty zamieszczane na stronie

[491] Por.: whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=18 [dostęp: 16.06.2017].
[492] killscreen.com/about/#vision-statement [dostęp: 16.06.2017].
[493] *Ibidem*.
[494] Por.: killscreen.com/about/#press; oraz: whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=17 [dostęp: 16.06.2017].

internetowej „Kill Screen” nie są szczególnie rozbudowane, co nie przekłada się jednak zwykle na spadek jakości i wnikliwości podejmowanych w nich rozważań. Poza zasadniczą, podstawową zakładką *Kill Screen*, na stronie dostępne są też dwie dodatkowe „podstrony”, kolejno *The Meta*[495] (poświęcona przede wszystkim kulturze e-sportu) oraz *Versions*[496] (związana głównie z VR-em).

Polskie serwisy gamingowe

Podobnie, jak w przypadku serwisów zagranicznych, również w polskim Internecie funkcjonuje kilka dużych witryn skupionych na grach i kulturze graczy. Analogicznie, dzielą się też one na strony towarzyszące magazynom wydawanym na papierze – jak np. wspomniane już przeze mnie wcześniej www.cdaction.pl (sieciowe rozwinięcie „CD-Action”) czy www.ppe.pl (związane z „PSX Extreme”) – oraz strony samodzielne. Część z nich to licencjonowane, lokalne odpowiedniki międzynarodowych serwisów (jak choćby „IGN”[497] czy „Gamezilla”[498]), inne zaś stanowią całkowicie oryginalne inicjatywy miejscowe.

Przykładami poświęconych grom wideo polskojęzycznych witryn, niebędących lokalnymi wersjami zagranicznych stron, są między innymi „Game Planet”[499], „Gamers24.pl”[500], „Graczpospolita.pl”[501] (dawniej „HCgamer”[502]), „ŚwiatGry.pl”[503], „Planetagracza.pl”[504] czy „Polskie Gry Wideo”[505]. Do najbardziej znanych i najczęściej odwiedzanych polskich stron gamingowych zaliczyć można natomiast między innymi: „Gram.pl”[506], „GryOnline.pl”[507] (oraz związana z nią „Gameplay.pl”[508]) czy „Polygamia.pl”[509]. Wszystkie te serwisy, pomimo zasadniczej zbieżności tematycznej, wykazują wzajemne zróżnicowanie pod względem charakterystyki zamieszczanych na nich treści.

Większa część z nich zamieszcza teksty dotyczące rozmaitych aspektów kultury gier wideo, choć niektóre specjalizują się w konkretnych obszarach tejże kultury. Np. „Gamers24.pl” skupia się

[495] killscreen.com/themeta/ [dostęp: 16.06.2017].
[496] killscreen.com/versions/ [dostęp: 16.06.2017].
[497] pl.ign.com/ [dostęp: 16.06.2017].
[498] „Gamezilla” w polskim wydaniu jest zakładką (tudzież serwisem podległym) strony magazynu „Komputer świat”; adres: www.komputerswiat.pl/gamezilla [dostęp: 16.06.2017].
[499] gameplanet.onet.pl/ [dostęp: 16.06.2017].
[500] gamers24.pl [dostęp: 16.06.2017].
[501] graczpospolita.pl/category/publicystyka/ [dostęp: 16.06.2017].
[502] Wejście na stronę hcgamer.pl odsyła aktualnie na adres graczpospolita.pl [dostęp: 16.06.2017]..
[503] swiatgry.pl [dostęp: 16.06.2017].
[504] planetagracza.pl [dostęp: 16.06.2017].
[505] polskiegrywideo.pl [dostęp: 16.06.2017].
[506] www.gram.pl [dostęp: 16.06.2017].
[507] www.gry-online.pl [dostęp: 16.06.2017].
[508] gameplay.pl [dostęp: 16.06.2017].
[509] polygamia.pl [dostęp: 16.06.2017].

głównie na e-sporcie, podczas gdy „Polskie Gry Wideo" koncentrują się na grach powstałych w Polsce.

Podobnie, jak ma to miejsce w przypadku niektórych zagranicznych serwisów gamingowych, na części polskich witryn tego typu znaleźć można nie tylko materiały dotyczące kultury gier. Oprócz treści związanych z grami i graczami, na niektórych stronach publikowane są także takie, które odnoszą się do różnych obszarów szeroko rozumianej popkultury. Np. w serwisie „GRYOnline.pl" ukazuje się w cykl artykułów *FILMag*[510], poświęcony bieżącym premierom filmowym.

Powyższy cykl jest jednym ze stałych elementów działu „Publicystyka"[511]. Tego typu działy – skupiające się jednak mimo wszystko na tematach związanych ściśle z grami wideo i wyrosłą wokół nich kulturą – znaleźć można na wielu polskich serwisach gamingowych[512], a różnice treści w nich zamieszczanych świadczą o różnym podejściu do rozumienia kategorii publicystyki. Niekiedy, jak np. w przypadku „Polskich Gier Wideo"[513], w zakładce publicystycznej znajdują się podkategorie w postaci rankingów, recenzji, felietonów, wywiadów, a także cyklu tekstów dotyczących historii polskich gier komputerowych. Jeszcze bardziej zróżnicowana i usystematyzowana jest zawartość analogicznej zakładki na stronie „ŚwiatGry.pl", gdzie teksty publicystyczne podzielone są na następujące kategorie: „Felietony", „Relacje", „Wywiady", „Ludologia"[514], „Gramy inaczej", „Wokół gier", „Felietoniki", „Testy sprzętu", „Inne" oraz „ŚG Radio".

Warto podkreślić, że z jednej strony nie wszystkie treści zamieszczane w internetowych serwisach gamingowych w działach sugerujących poprzez swoją nazwę charakter publicystyczny mają taki właśnie charakter, z drugiej zaś publicystyczne artykuły ukazują się również na stronach, na których nie stosuje się osobnej rubryki z tytułem „Publicystyka". Zamieszczane na tego typu witrynach recenzje, natomiast, prezentują bardzo zróżnicowany poziom nie tylko pod względem stylistycznym, ale także merytorycznym. Jakkolwiek teksty przejawiające aspirację do pogłębionej refleksji na temat medium gier oraz ich użytkowników nie stanowią z pewnością dominującego nurtu piśmiennictwa skupiającego się na tej branży, to niewątpliwie pojawiają się między innymi w (również polskojęzycznych) sieciowych serwisach gamingowych.

---

[510] Np. A. Kaczmarek, F. Grabski, *FILMag#67 – Wonder Woman, Słoneczny patrol i trochę minionków,* „GRYOnline.pl", 3.06.2017, www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1435 [dostęp: 16.06.2017].
[511] www.gry-online.pl/publicystyka-o-grach-i-nie-tylko.asp [dostęp: 16.06.2017].
[512] Por. np.: www.gram.pl/artykul/publicystyka, www.planetagracza.pl/category/publicystyka albo www.graczpospolita.pl/category/publicystyka [dostęp: 16.06.2017].
[513] polskiegrywideo.pl/category/publicystyka [dostęp: 16.06.2017].
[514] Niestety, na chwilę obecną dział poświęcony ludologii jest pusty.

Treści związane z kulturą gier na witrynach nie-gamingowych

Sytuacja treści związanych z kulturą gier w kontekście internetowych serwisów nie różni się zanadto od obecności tejże tematyki we współczesnej prasie drukowanej. Oprócz zatem witryn skupionych deklaratywnie na gamingu, materiały dotyczące tej gałęzi kultury i przemysłu pojawiają się również na innych stronach internetowych o charakterze prasowym. Dotyczy to zarówno portali ogólnotematycznych, jak i związanych z różnymi dziedzinami; zarówno polskich, jak i zagranicznych; zarówno samodzielnych, jak i tych towarzyszących swoim papierowym odpowiednikom. Zróżnicowanie na poziomie treści rozciąga się zaś od pojedynczych, okazjonalnych wzmianek, po regularne „rubryki" i całe rozbudowane sekcje w ramach architektury wybranych stron. Pojawiają się na nich i newsy, i teksty recenzenckie (niekiedy o charakterze krytycznym), i szeroko pojmowana publicystyka. Pisane są przez specjalistów lub amatorów, w perspektywie ekonomicznej, społecznej, kulturowej czy dowolnej innej – podejście do tematu zależne jest zwykle od zainteresowań samych autorów, ale też zakładanych odbiorców, a więc od profilu danej witryny. W efekcie, również tutaj można byłoby pokusić się o analizę poszczególnych miejsc publikacji pod względem sprzyjania (bądź nie) pogłębionej refleksji nad kwestiami mieszczącymi się w ramach kultury graczy. Zestawienie wszystkich tego typu witryn, a tym bardziej analiza ich zawartości pod względem growej tematyki (i jej udziału w ogóle treści całych stron) to zadanie na osobną pracę badawczą. Poniżej pragnę jedynie wskazać przykłady obrazujące zróżnicowane podejście do pisania o grach w Internecie poza serwisami dedykowanymi specjalnie tej tematyce. Uważam to bowiem za kolejny wyrazisty przejaw zwiększenia zainteresowania tym obszarem kultury przez opiniotwórcze mass-media.

Na stronie magazynu „Time" informacje związane z grami pojawiają się głównie w dwóch sekcjach: tej poświęconej rozrywce[515], wśród newsów i artykułów o książkach, telewizji, kinematografii, celebrytach czy innych zjawiskach składających się na współczesny przemysł rozrywkowy; oraz tej dotyczącej technologii, wraz z doniesieniami o nowych gadżetach, aplikacjach, innowacjach, ale też zagadnieniach z pogranicza technologii i socjologii. Podobnie wygląda obecność gier na stronie gazety „Los Angeles Times" – tam artykuły o grach zamieszczane są przede wszystkim w sekcji *Entertainment*[516] (zwłaszcza zaś na podstronie o nazwie *Hero Complex*[517]), choć sporadycznie pojawiają się również w innych sekcjach, takich jak biznesowo zorientowana *Technology*[518]. Ulokowanie danego tekstu zależy od kontekstu, w jakim tematyka gier zostaje wprowadzona. Na oficjalnej witrynie magazynu „Forbes" teksty o grach również

[515] time.com/section/tech [dostęp: 17.06.2017].
[516] www.latimes.com/entertainment [dostęp: 18.06.2017].
[517] www.latimes.com/entertainment/herocomplex [dostęp: 18.06.2017].
[518] www.latimes.com/business/technology [dostęp: 18.06.2017].

zaklasyfikowane są do działu tematów technologicznych, ale tam mają już własną, osobną rubrykę[519]. Podobnych przykładów wskazać można oczywiście znacznie więcej.

Niektóre strony internetowe zwracają jednak uwagę na kulturowe znaczenie gier wideo. Treści dotyczące tego medium oraz jego użytkowników publikowane są w zakładce *Culture* na stronie magazynu „Wired", skupiającego się na kwestiach związanych z wpływem technologii na różne aspekty ludzkiego życia. Podobnie na internetowej witrynie lifestyle'owego czasopisma „GQ", gdzie umieszczane są one w zakładce poświęconej kulturze, konkretnie zaś na podstronie zatytułowanej *Tech*[520]. Z podobnym podejściem można spotkać się w sieciowych odsłonach prasy codziennej. Również w tym przypadku czasami są one wyodrębniane za sprawą własnej rubryki, stanowiącej podstronę sekcji materiałów traktujących o kulturze. Przykładowo, na stronie internetowej brytyjskiego dziennika „The Guardian" tematy związane z grami wideo umieszczone są w osobnej podgrupie *games* ulokowanej w zakładce poświęconej kulturze[521], choć już nie w głównym oknie ekranu wyświetlającym się po kliknięciu w tę zakładkę[522]. Publikowane są tam zarówno krótkie newsy, jak i nieco dłuższe teksty, nierzadko o krytycznym i/lub publicystycznym wydźwięku. W analogicznej zakładce na oficjalnej internetowej witrynie gazety „The Daily Telegraph"[523], pośród sektorów skupiających wieści i artykuły dotyczące poszczególnych obszarów kultury – kolejno: film, telewizja, muzyka, książki, teatr, opera, fotografia, sztuka, komedia, radio, taniec[524] – znajduje się również taki, który dotyczy właśnie gier wideo. Osobną podstronę dedykowaną materiałom na temat zjawisk z zakresu kultury gier wideo, klasyfikowanych właśnie do działu kulturowego, znaleźć można również na stronie internetowej „The Verge"[525], skupiającej się na wpływie technologii na życie codzienne.

Niezależnie od tego, czy dana witryna zawiera osobną sekcję poświęconą konkretnie grom wideo, można również przeglądać materiały o growej tematyce, klikając w (lub wyszukując za pomocą wbudowanej często w strony opcji wyszukiwarki) stosowne tagi. Poprzez mechanizm kłącza pozwalają one uzyskać szybki dostęp do publikowanych w danym miejscu treści powiązanych ze sobą tematycznie[526]. Nie uwzględniam tu również osobnych sektorów z dostępem

---

[519] www.forbes.com/games [dostęp: 18.06.2017].
[520] www.gq.com/news-culture/tech [dostęp: 18.06.2017].
[521] Co ciekawe, adres domeny wskazuje jednak na przynależność gier do kategorii „technologia" w zasobach strony „The Guardian": www.theguardian.com/technology/games [dostęp: 17.06.2017].
[522] W czasie pisania niniejszego tekstu – zaledwie kilka dni po targach E3 2017 – informacje na temat gier nie wyświetlały się np. w segmentach zbiorczych, umożliwiających pobieżny przegląd najświeższych newsów czy recenzji. Jednocześnie obydwa te przeglądowe segmenty uwzględniały inne media, takie jak film, książki, muzyka czy telewizja i radio.
[523] www.telegraph.co.uk/culture [dostęp: 17.06.2017].
[524] Oprócz kategorii związanych z różnymi obszarami kultury, pojawiają się tam również sektory utworzone w oparciu o rodzaj treści zamieszczanych w ramach witryny „The Telegraph", takie jak np. „W obrazkach" (ang. *In pictures*) zawierający galerie, czy „Premium" zbierający przykładowe artykuły dostępne za dodatkową opłatą.
[525] www.theverge.com/games [dostęp: 18.06.2017].
[526] Przykładowo, na stronie magazynu „Time" takim popularnym tagiem jest hasło *Video Games*, por.:

do bazy gier (zwykle przeglądarkowych) dostępnych on-line na osobnych podstronach, choć warto zaznaczyć, że i z takimi można spotkać się w przypadku niektórych serwisów.

Wszystkie powyższe uwagi odnieść można również do polskojęzycznych serwisów, zarówno oryginalnych, jak i uwikłanych w powiązania z zagranicznymi odpowiednikami. Są one równie zróżnicowane pod względem podejścia do pisania o grach wideo. Oczywiście tego typu treści pojawiają się na stronach internetowych czasopism związanych z branżą IT, takich jak „PC Format" (oznaczone wspólnym tagiem „gry"[527]), „Chip" (gdzie dominują w dziale „Rozrywka"[528]) czy „Komputer Świat" (w osobnym temacie[529]), ale nie tylko. Można się z nimi spotkać również w innych serwisach branżowych, lifestyle'owych czy ogólnotematycznych.

Przykładowo, polska odsłona strony magazynu „Forbes" nie dysponuje tak klarowną wewnętrzną strukturą, jak jej zachodni protoplasta, ale i na niej pojawiają się różne teksty dotyczące gamingu, pisane głównie z perspektywy biznesowej, ekonomicznej. Są one zebrane pod wspólnym tagiem „gry komputerowe"[530]. Na sieciowej platformie pisma „Dziennik Gazeta Prawna" zjawiska związane z kulturą gier – z uwagi na profil pisma opisywane głównie z perspektywy prawnej, ekonimicznej czy biznesowej – mają nawet osobny dział „Gry"[531], dostępny z poziomu sekcji „Nowe technologie" umieszczonej w zakładce „Biznes". Dział ten jest jednak bardzo rzadko aktualizowany[532]. Dobrze rokowała dla uznania i identyfikacji gier jako medium kultury głównego nurtu witryna „Technopolis", oparta na domenie tygodnika „Polityka". Jest to na poły autonomiczny blog[533] prowadzony przez Dawida Walerycha, poświęcony właśnie tematyce związanej z grami, ale choć wciąż można przeglądać jego zawartość (bogatą w materiały świadczące o pogłębionej refleksji autora), od dwóch lat nie pojawiają się na nim żadne nowe treści.

Teksty dotyczące zjawisk składających się na kulturę gier wideo można za to spotkać na niektórych stronach adresowanych do konkretnego „typu" audytorium. Dotyczy to np. internetowej (i nie tylko) prasy kobiecej. Niekiedy jest to zainteresowanie akcydentalne, jak w przypadku portalu „Businesswoman & life"[534], czasami natomiast gry jako temat powracają –

---

time.com/tag/video-games [dostęp: 17.06.2017].

[527] www.pcformat.pl/gry,tag [dostęp: 18.06.2017].

[528] www.chip.pl/news/rozrywka [dostęp: 18.06.2017].

[529] Witryna „Komputer Świat" to ciekawy przypadek. Jakkolwiek na stronie głównej widnieje tam zakładka „Gry", to odsyła ona do listy gier dostępnych online (http://www.komputerswiat.pl/gry.aspx). Dotarcie do tekstów o tematyce growej umożliwia wyszukiwarka tematów, działająca w oparciu o mechanizm tagów (http://www.komputerswiat.pl/tematy/gry-komputerowe.aspx). Jednocześnie zaś częścią witryny jest quasi-autonomiczna część, będąca polską wersją zagranicznego serwisu gamingowego „Gamezilla" (http://www.komputerswiat.pl/gamezilla).

[530] www.forbes.pl/tagi/1088/gry-komputerowe/1 [dostęp: 18.06.2017].

[531] serwisy.gazetaprawna.pl/nowe-technologie/dzial/gry [dostęp: 18.06.2017].

[532] W chwili pisania niniejszego tekstu (czerwiec 2017), ostatni materiał w tym dziale ukazał się 20 września 2016 roku.

[533] Więcej uwagi blogom poświęcę w dalszej części niniejszej rozprawy.

[534] Por.: *Targi gamingowe jakich nie było!,* „Businesswoman & life", businesswomanlife.pl/targi-gamingowe-jakich-

może i sporadycznie, ale częściej – jak choćby w internetowej odsłonie „Wysokich Obcasów". Pojawiają się tam zarówno cyfrowe wersje on-line artykułów zamieszczanych w piśmie, jak i teksty nowe, przeznaczone bezpośrednio na stronę www. Dwa przykładowe teksty – o seksizmie w grach oraz o koncepcjach Jane McGonigal – wspomniałem już w kontekście obecności tematyki growej w prasie drukowanej. Przeglądając jednak archiwa zasobów „Wysokich Obcasów", choćby za pośrednictwem Internetu, natrafić można na znacznie więcej wnikliwych artykułów poświęconych zjawiskom związanym z kulturą gier – włącznie z początkowymi latami[535] funkcjonowania zarówno tegoż serwisu, jak i samego pisma funkcjonującego jako kobiecy dodatek do „Gazety Wyborczej". Bardzo często są to teksty dotyczące miejsca gier w wychowaniu[536], nieoczywistych kontekstów i zastosowań gier[537] czy – z uwagi na profil czasopisma – z różnymi aspektami dotyczącymi miejsca kobiet w kulturze gier wideo[538].

Bogatym źródłem tekstów na temat gier wideo i ich użytkowników są serwisy publikujące recenzje tekstów kultury. Przykładowo, dwie spośród bardziej popularnych polskich witryn tego typu, to wywodzące się z lokalnego fandomu *fantasy* portale „Gildia.pl"[539] oraz „Poltergeist"[540]. W ramach pierwszego z nich funkcjonuje kilka pomniejszych „gildii", czyli podstron dedykowanych między innymi wybranym zjawiskom kulturowym, takim jak kino, muzyka czy konwenty. Jedna z takich podstron zwana jest „Gildią Gier Komputerowych"[541] – ukazują się na niej treści związane z szeroko rozumianymi grami wideo. Osobne „gildie" mają także gry planszowe[542], bitewne[543] i RPG[544]. Również w ramach serwisu „Poltergeist" mamy do czynienia z podziałem strony na działy tematyczne, wśród których aż sześć poświęconych jest grom: RPG[545],

---

nie-bylo/; oraz *Polska spółka Game Technologies rośnie w siłę*, [w:] *Ibidem*, businesswomanlife.pl/polska-spolka-game-technologies-rosnie-w-sile/ [18.06.2017]. Źródło, z którego pochodzą obydwa teksty jest częścią projektu „Businesswoman & life. Magazyn i portal kobiet biznesu", obejmującego wydawane w druku czasopismo oraz witrynę internetową.

[535] Por. np.: *Nie ma złych zabawek*, „WysokieObcasy.pl", 08.06.2001; www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,53663,304158.html [dostęp: 18.06.2017]; oraz: *Gry komputerowe – dobre czy złe?*, „WysokieObcasy.pl", 16.02.2001, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,53663,141895.html [dostęp: 18.06.2017].

[536] *Ibidem.*

[537] Por.: *Gracze w walce z demencją – ponad 500000 pobrań gry „Sea Hero Quest" w pierwszych dniach po premierze*, „WysokieObcasy.pl", 20.06.2016, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,148227,20273573,gracze-w-walce-z-demencja-ponad-500-000-pobran-gry-sea-hero.html [dostęp: 18.06.2017].

[538] Por.: N. Szostak, *Jesteśmy w grze! FIFA 16 wpuszcza na boisko kobiety*, „WysokieObcasy.pl", 09.10.2015, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,115167,18996256,jestesmy-w-grze-fifa16-wpuszcza-na-boisko-kobiety.html [18.06.2017]; oraz: J. Kopeć, *Gry wideo są dla kobiet. Ale kultura graczy ciągle nie*, „WysokieObcasy.pl", 20.03.2015, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,17603780,Gry_wideo_sa_dla_kobiet__Ale_kultura_graczy_ciagle.html [dostęp: 18.06.2017].

[539] portal.gildia.pl/ [dostęp: 18.06.2017].

[540] polter.pl [dostęp: 18.06.2017].

[541] ggk.gildia.pl/ [dostęp: 18.06.2017].

[542] www.planszowki.gildia.pl [dostęp: 18.06.2017].

[543] www.bitewniaki.gildia.pl [dostęp: 18.06.2017].

[544] www.rpg.gildia.pl [dostęp: 18.06.2017].

[545] polter.pl/rpg [dostęp: 18.06.2017].

planszowym[546], bitewnym[547], karcianym[548], komputerowym[549] oraz konsolowym[550]. Jak więc widać, administratorzy zdecydowali się na podział gier cyfrowych na dwie grupy platform: komputerowe (czyli gry PC) oraz konsolowe (głównie na platformy stacjonarne). W obu tych serwisach wyraźnie widać, że gry cyfrowe traktowane są jako samodzielne, pełnoprawne dziedziny kultury. W efekcie, poszczególne podstrony dedykowane właśnie grom stanowią niemal autonomiczne serwisy gamingowe. Na ich treść składają się bowiem newsy, recenzje, wywiady, relacje z wydarzeń, publicystyczne felietony czy choćby galerie zdjęć związane z kulturą gier (lub podkulturami wchodzącymi w jej skład).

Co ciekawe, osobny dział poświęcony grom wideo znaleźć można także na stronach teoretycznie poświęconych innym, konkretnie określonym rodzajom tekstów kultury. Dobrą tego egzemplifikacją wśród witryn polskojęzycznych może być „Filmweb", który z założenia jest serwisem skupionym na kinematografii – i to jednym z największych i najważniejszych w kraju. Począwszy od 2011 roku, na stronie tej znajduje się osobna zakładka odsyłająca do działu „Gry"[551], w którym przeczytać można między innymi recenzje gier wideo, relacje z wydarzeń gamingowych czy newsy dotyczące zjawisk związanych z kulturą gier. W „growej" części „Filmwebu" zaimplementowana została również baza gier, wykaz premier i zapowiedzi, a także rankingi. Te ostatnie stanowią cenne źródło informacji o upodobaniach graczy, użyteczne np. dla badań socjologicznych prowadzonych względem kultury graczy w Polsce[552].

Blogi jako przestrzeń rozwoju publicystyki i krytyki growej

Osobną kategorię, niezwykle ważną dla rozwoju pogłębionej refleksji wokół medium gier i związanych z nimi praktyk oraz kulturowych aspektów ich funkcjonowania – w kontekście miejsc służących do publikowania w sieci – są blogi. Te mogą funkcjonować samodzielnie lub jako dodatki do witryn gamingowych, które poza treściami publikowanymi w zasadniczej, „oficjalnej" części redakcyjnej oferują społecznościom swoich czytelników również sektor blogowy, umożliwiający prowadzenie własnego bloga (jak ma to miejsce np. w serwisie „Gamasutra"[553]). Część blogerów specjalizuje się natomiast w publicystycznym bądź krytycznym

[546] polter.pl/planszówki [dostęp: 18.06.2017].
[547] polter.pl/bitewniaki [dostęp: 18.06.2017].
[548] polter.pl/karcianki [dostęp: 18.06.2017].
[549] polter.pl/gry [dostęp: 18.06.2017].
[550] polter.pl/konsole [dostęp: 18.06.2017].
[551] www.filmweb.pl/games [dostęp: 18.06.2017].
[552] Por.: S. Krawczyk, *„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?*, [w:] „Homo Ludens", nr 2(8)/2015, s. 70-72.
[553] www.gamasutra.com/blogs/ [dostęp: 11.06.2017].

pisaniu o grach wideo, graczach czy – ogólnie – kulturze gier. Do tego grona zaliczają się również groznawcy oraz naukowcy i specjaliści z innych dziedzin, piszący o grach z perspektywy swoich dyscyplin, nierzadko w formie eseistycznej, z wykorzystaniem popularnonaukowych sposobów formułowania spostrzeżeń i argumentów. Na wartość blogów do rozpropagowywania osiągnięć szeroko pojmowanej nauki zwraca uwagę między innymi Emanuel Kulczycki[554], autor bloga „Warsztat badacza"[555]. Zauważa on, że w dobie kultury konwergencji i mediów 2.0 blogi oraz serwisy internetowe stanowią przykłady ogólnodostępnych narzędzi stosowanych do upowszechniania nauki, zwraca uwagę na szereg funkcji i właściwości tych narzędzi oraz dokonuje prostej ich typologii, zwłaszcza w kontekście blogów i blogosfery naukowej[556].

Kulczycki akcentuje szereg problematycznych kwestii przy próbie definiowania blogów. Dotyczą one głównie aspektów takich, jak autorstwo czy niejasne granice pomiędzy różnymi odmianami stron internetowych:

> „Definiowanie blogu jako współczesnego medium komunikacyjnego jest utrudnione ze względu na zmiany technologiczne, które przebiegają w sposób gwałtowny, wprowadzając nowe możliwości na poziomie rozwiązań technicznych czy też interfejsu. Dlatego też pojawiają się takie wątpliwości jak to, czy blog może prowadzić wiele osób, czy musi mieć charakter osobisty (tzn. czy może być prowadzony przez instytucję, czy też nie) oraz — pytanie najczęściej stawiane w blogosferze — kiedy blog przestaje być blogiem i staje się serwisem internetowym.
>
> W związku z tym przyjmuję, że blog jest to strona internetowa:
> 1. zawierająca chronologicznie i w miarę możliwości cyklicznie zamieszczane wpisy — to jest jeden z głównych elementów odróżniających blog od strony domowej autora,
> 2. twórcą blogu (blogerem, ang. *blogger*) jest jego właściciel"[557].

W kontekście wymienionych w powyższym cytacie wątpliwości, interesujący jest status niektórych popularnych serwisów internetowych, wspomnianych przeze mnie wcześniej. Część z nich określana bywa bowiem właśnie jako blogi, co zresztą akcentują również sami ich autorzy. Bynajmniej, nie chodzi w tym sensie o dodatkową przestrzeń do blogowania, funkcjonującą niejako „obok", tudzież „oprócz" głównej części redakcyjnej (jak w przywoływanym już przypadku serwisu „Gamasutra"), lecz o charakter tego typu stron w ogóle. Dobrą egzemplifikację takiej witryny stanowi „Kotaku". Zarówno amerykańska, jak i brytyjska[558] wersja strony, po kliknięciu

[554] E. Kulczycki, *Blogi i serwisy naukowe. Komunikacja naukowa w kulturze konwergencji*, [w:] *Materiały konferencyjne EBIB 22* (publikacja towarzysząca III Międzynarodowej Konferencji Open Access pt. „Otwarta nauka i edukacja").
[555] Wcześniej: „Warsztat badacza komunikacji", ekulczycki.pl/warsztat_badacza/ [dostęp: 15.06.2017].
[556] E. Kulczycki, *Blogi i serwisy naukowe...*
[557] *Ibidem*.
[558] „Kotaku" funkcjonuje w kilku lokalnych odsłonach: amerykańskiej/międzynarodowej, australijskiej, brazylijskiej,

w stosowne zakładki samo-prezentacji – kolejno: *About Blog*[559] oraz *About Us*[560] – odsyłają do wpisów streszczających wizje stojące za ich powstaniem i funkcjonowaniem. W obu przypadkach witryny te przedstawiane są jako strony[561], choć opisywane bywają także jako blogi[562].

Popularność prowadzenia blogów przez akademików i publicystów zajmujących się grami (jako tematem centralnym lub jednym z tematów swoich intelektualnych dociekań) zaobserwować można zarówno w Polsce, jak i zagranicą. Jeden z najważniejszych badaczy zjawisk charakterystycznych dla kultury konwergencji zajmujący się między innymi grami, Henry Jenkins, prowadzi prywatny blog „Confessions of an Aca-Fan"[563]. Również wśród czołowych przedstawicieli *game studies* praktyka blogowania jest dość powszechna, czego przejawem mogą być witryny pokroju „The Ludologist"[564] (prowadzony przez Jespera Juula) czy „frans goes blog"[565] (autor: Fransa Mäyrä).

Wśród polskich blogów tego typu warto wspomnieć choćby o takich inicjatywach, jak „Altergranie" (blog Marzeny Falkowskiej), „Transfokacja"[566] (blog Bartosza Kłoda-Staniecko) czy „Jawne Sny" (kolektywny blog, publikujący teksty różnych polskich badaczy gier). Niektóre z nich są wciąż aktualizowane (tak jak „Altergranie"), inne (jak „Transfokacja") traktować można jako porzucone projekty. Blogerzy współpracują również z rozmaitymi redakcjami i administratorami internetowych portali bądź internetowych wydań różnych czasopism, gdzie zamieszczają swoje teksty dotyczące gier wideo. Przykłady tego typu witryn przytoczyłem wcześniej. Blogów, na których pojawiają się próby poważnego pisania o grach (wyłącznie bądź pośród innych zagadnień) – w tym stron podejmujących się krytyki i publicystyki growej – jest znacznie więcej, a ich autorami są zarówno akademicy, jak i inni pasjonaci gier wideo. Tematyka, tudzież perspektywa przyświecająca publikowanym tam tekstom, może być równie zróżnicowana, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnej prasy. „Grałyśmy w Simsy"[567], „Krytyk"[568], „Ustatkowany Gracz"[569] – to zaledwie kilka przykładów tego typu blogów. W zależności od intencji i ambicji autorów, pojawiają się na nich teksty o charakterze krytycznym bądź publicystycznym, a zatem zarówno recenzje, jak i choćby felietony.

---

brytyjskiej (aktualnie nieaktywnej) oraz japońskiej.

[559] kotaku.com/about [dostęp: 15.06.2017].

[560] www.kotaku.co.uk/2012/04/09/about-us [dostęp: 15.06.2017].

[561] W przypadku obu głównych witryn „Kotaku" w treści opisu stosowane jest określenie *site* (strona), ale już sam link w stopce amerykańskiej wersji, odsyłający do tegoż opisu, nazwany jest *About Blog*.

[562] Por.: whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=4, a także en.wikipedia.org/wiki/Kotaku [dostęp: 15.06.2017].

[563] henryjenkins.org/ [dostęp: 15.06.2017].

[564] www.jesperjuul.net/ludologist/ [dostęp: 15.06.2017].

[565] fransmayra.fi/ [dostęp: 15.06.2017].

[566] transfokacja.blogspot.com/ [dostęp: 15.06.2017].

[567] gralysmywsimsy.wordpres.com [dostęp: 15.06.2017].

[568] krytyk.com.pl/ [dostęp: 15.06.2017].

[569] ustatkowanygracz.pl/ [dostęp: 15.06.2017].

3.2.4. Internetowe telewizje i vlogi

Poza standardowym piśmiennictwem adresowanym do szerokiego grona czytelników (prasa drukowana, serwisy internetowe, blogi) oraz telewizją (głównie kablową i satelitarną), w kreowaniu dyskursu kultury graczy wykorzystywane są również audiowizualne i inne nowomedialne formy komunikatów nieopierających się na rozbudowanych tekstach krytycznych, publicystycznych albo popularnonaukowych. Cytowany już wcześniej Emanuel Kulczycki zwraca uwagę, że przynależą one również do kategorii blogów, choć są specyficznymi ich odmianami, podobnie jak wybrane media społecznościowe (które zaś uznać można za platformy bądź narzędzia dla takiego blogowania). Co więcej, ulegają one stopniowemu spojeniu, przenikają się wzajemnie:

> „Blogi najczęściej mają charakter tekstowy — chociaż funkcjonuje kategoryzacja blogów ze względu na rodzaj zamieszczanych materiałów (fotoblog, podcast, vlog), to jednak rozwój technologiczny powoduje, że wszystkie te formy mogą się znaleźć w jednym blogu jednocześnie. Warto również wspomnieć, iż rodzajem blogu są serwisy mikroblogowe, takie jak Twitter czy Blip, w których zamieszczane wpisy mają ograniczoną liczbę znaków (np. w Twitterze tylko 140 znaków może pomieścić jeden wpis). Przykład tego typu serwisów pokazuje również, jak trudna jest kategoryzacja blogów: Twitter jako serwis mikroblogowy jest uważany najczęściej za rodzaj blogu tekstowego. Jednakże poprzez serwis Twitpic możemy na Twitterze zamieszczać zdjęcia i filmy”[570].

W tej części moich rozważań chciałbym skupić się właśnie na wybranych zjawiskach z zakresu audiowizualnych form dyskursywizacji zagadnień związanych z kulturą gier w środowisku cyfrowym. Uwagi zawarte na kolejnych stronach są zarazem niejako rozwinięciem problematyki podjętej przeze mnie w podrozdziale 3.2.2., w którym pisałem o telewizji jako medium wykorzystywanym do formułowania komunikatów dotyczących gier, graczy i innych zjawisk powiązanych z kulturą gier.

Internet jest środowiskiem skrupulatnie eksploatowanym przez aktywnych kreatorów dyskursu grocentrycznego, zarówno związanych z wielkimi korporacjami medialnymi, jak i samodzielnych przedsiębiorców lub całkowitych amatorów. Wśród przedstawicieli każdej z tych grup wskazać można osoby o szczególnie rozwiniętych kompetencjach w zakresie merytoryki czy retoryki, w związku z czym opiniotwórcze oddziaływanie każdego z nich nie jest zasadniczo zależne od zakresu profesjonalizacji instytucjonalnej ich działań.

[570] E. Kulczyczki, *Op. cit.*

Konwergencja mediów w Internecie a kwestia poetyki oraz dystrybucji

Siłę Internetu dostrzegają między innymi nadawcy tradycyjnych form medialnych, a więc redakcje i wydawcy czasopism, właściciele stacji telewizyjnych czy rozgłośni radiowych. Z jednej strony przejawia się to popularyzacją piśmiennictwa w ramach wspomnianych już prasowych serwisów internetowych, z drugiej zaś – rosnącym zainteresowaniem produkcją i udostępnianiem on-line materiałów audialnych bądź audiowizualnych. W efekcie, na przykład, wiele programów telewizyjnych zamieszczanych jest – w całości bądź we fragmentach, na wyłączność bądź redundantnie względem treści emitowanych w telewizji – w Sieci. Egzemplifikacjami tak przemyślanej gospodarki przekazem w kontekście materiałów związanych z grami wideo mogą być przywoływany już segment *Clueless Gamer* z talk-show Conana O'Briena oraz internetowe wersje dawnych programów, takich jak *The New Screen Savers* (czyli autonomiczna kontynuacja *The Screen Savers* w Internecie) czy *Attack of the Show* (czyli internetowa odsłona franczyzy *Attack of the Show*).

Korporacje – również te medialne – chętnie wykorzystują Sieć nie tylko do archiwizacji materiałów emitowanych przykładowo w telewizji, ale także do poszerzenia swojego grona odbiorców. Tego typu strategie komunikacyjne wpisują się w powszechny nurt praktyk związanych z konwergencją mediów, np. poprzez taktyki crossmedialne. Ich owoce, a więc dźwiękowe lub audiowizualne materiały on-line, określa się często mianem podcastów, videocastów lub netcastów[571], zwłaszcza jeśli oparte są na technologii RSS. Ciekawym przykładem ich wykorzystania są wideo nagrywane podczas audycji radiowych, zamieszczane w Sieci przez różne rozgłośnie. Radio, jako medium *stricte* akustyczne, wysyła w eter komunikat dźwiękowy[572]. Uzupełniony o kod obrazowy, zamienia się on w wideo, docelowo przeznaczone do publikacji w Internecie. Wyłączając sytuacje, w których mamy do czynienia z transmisją na żywo[573] (ang. *streaming*), zmienia się też wówczas aspekt czasowości – efemeryczność i temporalność audycji radiowej uzupełniona zostaje o trwały zapis wideo dostępny w Sieci.

Inny aspekt konwergencji mediów, dotyczący mieszania poetyk, dostrzec można na stronach internetowych towarzyszących prasie drukowanej, stanowiących osobne serwisy internetowe,

[571] Por.: twit.tv oraz twit.tv/subscribe [dostęp: 21.06.2017].
[572] Por.: A. Garcarek, *Wortal RMF24.PL jako przykład konwergencji audycji radiowych i treści portalu informacyjnego*, [w:] M. Gierula, P. Szostok (red.), *Konwergencja mediów masowych i jej skutki dla współczesnego dziennikarstwa*, Tom 2, Katowice 2012, s. 215-225.
[573] Wówczas transmisja wideo ze studia nagraniowego radia konotowana bywa z poetyką telewizji, charakteryzującej się stałym strumieniem nadawanego komunikatu audiowizualnego. Por.: M. Więckiewicz, *Czy radio może być telewizją, a telewizja – radiem? Analiza zjawiska konwergencji mediów np.zie Programu IV Polskiego Radia i stacji TVN24*, [w:] M. Gierula, P. Szostok (red.), *Konwergencja mediów masowych…*, s. 171-185.

jak również na blogach – wówczas, gdy teksty poszczególnych artykułów lub newsów uzupełnione zostają o materiały graficzne bądź wideo. Tego rodzaju zróżnicowanie przekazu – multimodalność, multimedialność czy polisemiotyczność – to jeden z przejawów, a zarazem efektów ucyfrowienia treści medialnych i pojawienia się nowego komputerowego metamedium, nacechowanego „głęboką remiksowalnością”[574]. Dzięki temu, autorzy artykułów publikowanych w Internecie mogą na przykład zilustrować opisywaną grę, relacjonowane słownie wydarzenie kulturowe albo spisany wywiad dodatkowym dynamicznym zapisem wideo z rozgrywki czy choćby zarejestrowanymi wypowiedziami rozmówców.

Kolejnym atutem internetowych witryn w służbie korporacjom medialnym jest również szansa na publikację materiałów, które z przyczyn komercyjnych, technicznych, czy też organizacyjnych (takich jak obostrzenia dotyczące czasu antenowego czy objętości w ramach dostępnej przestrzeni stronic do druku) nie mogłyby się znaleźć w danym programie telewizyjnym, audycji radiowej czy czasopiśmie, nawet jeżeli są to materiały wartościowe. Wówczas mogą one „wyemigrować” na powiązaną stronę www bądź konto w ramach mediów społecznościowych[575].

Szczególnym rodzajem wykorzystania Internetu w kontekście konwergencji medialnej są platformy VOD (ang. *Video On Demand*), czyli „wideo na życzenie”. Ich zasadnicza idea polega na uniezależnieniu dostępu do treści telewizyjnych od dyscypliny czasowej. Użytkownicy, podobnie jak choćby na YouTube, mogą w dowolnej chwili uzyskać dostęp do pożądanych materiałów audiowizualnych zamieszczanych na danej platformie, która stanowi swego rodzaju bazę danych. Część takich usług jest płatna (na poziomie mikrotransakcji bądź opłat abonamentowych), część darmowa, część zaś dysponuje zarówno treściami dostępnymi za darmo, jak i zablokowanymi w ramach usług premium. Do najpopularniejszych zagranicznych platform tego typu (niekiedy o zasięgu światowym) zaliczyć można między innymi Netflix, HBO Go, Filmbox, Hulu, PlayStation VUE czy Amazon Video. W różnych krajach dochodzą do tego usługi lokalne. W Polsce wskazać można np. na usługę sieciową TVP, TVN Player, Iplex, Cineman, CinemaPM czy Ipla. Oferty poszczególnych platform różnią się wzajemnie; niektóre z nich specjalizują się wyłącznie w filmach, inne udostępniają również programy telewizyjne, a nawet programy internetowe zaczerpnięte na przykład z YouTube’a. Dostęp do wielu usług VOD z poziomu stron internetowych bądź aplikacji dedykowanych na urządzenia mobilne, a nawet na telewizory zaopatrzone w opcje *smart tv*, jest przejawem konwergencji technologicznej, zapewnia też możliwość potencjalnego poszerzenia audytorium poszczególnych treści w nich zamieszczanych o użytkowników urządzeń innych niż te, za pośrednictwem których możliwy był kontakt z tymiż treściami pierwotnie. Wśród treści tych, natomiast, nierzadko zdarzają się materiały

[574] L. Manovich, *Deep Remixability*, [w:] „Artifact”, Volume 1, Issue 2, 2007, s. 76-84.
[575] Por: A. Garcarek, *Op. cit*.

tematyczne, w tym różne programy adresowane do osób zainteresowanych kulturą gier. Czasami można na nich znaleźć między innymi archiwalne odcinki gamingowych (i nie tylko) programów telewizyjnych, które zeszły już z anteny. Dobrą, choć skromną egzemplifikację opisanych powyżej właściwości stanowi serwis Ipla, w którym obejrzeć można zarówno trzy sezony programu *Gram.TV* (emitowanego wcześniej w telewizji TV4), jak i wybrane materiały z YouTube'owego kanału „ProgramOG" (w Ipli występujące pod nazwami *Gamer recenzje* oraz *Gamer trailery*).

Aktualnie zdecydowana większość nadawców medialnych związanych z „tradycyjnymi mediami" stosuje różne strategie konwergentnego gospodarowania treściami z wykorzystaniem zróżnicowanych środków przekazu, w tym zwłaszcza Internetu. Różne przykłady powiązań redakcji działających w ramach odmiennych porządków medialnych z Internetem przywoływałem już w poprzednich podrozdziałach w kontekście prasy, telewizji i serwisów internetowych. Warto podkreślić, że wiele programów gamingowych (i nie tylko) emitowanych w telewizji oraz wiele tematycznych audycji radiowych bądź czasopism dysponuje w Sieci między innymi:

- swoją stroną internetową bądź podstroną w ramach strony internetowej stacji/rozgłośni/wydawnictwa;
- swoim kanałem w usługach typu VOD, podcastem lub videocastem;
- swoimi kontami na mediach społecznościowych.

Sposób ich wykorzystania może się różnić w zależności od pomysłu na strategię dystrybucji treści, od obeznania decydentów w zakresie środowiska sieciowego, od zakładanych kompetencji medialnych odbiorców implikowanych oraz od wielu innych czynników.

Kultura uczestnictwa w dobie konwergencji mediów

Niekiedy wieloletnie doświadczenie w pracy z mediami ma wprawdzie znaczenie dla wypracowania i utrzymania statusu autorytetu w danej dziedzinie, ale dzięki demokratyzacji narzędzi produkcji oraz dystrybucji treści audiowizualnych w Sieci (takich, jak oprogramowanie montażowe czy platformy pokroju YouTube) w środowisku sieciowym wykształciły się nowe grupy-typy tak zwanych „influencerów"[576], wyłanianych zwykle oddolnie ekspertów, a więc podmiotów zdolnych do wywierania wpływu na opinię publiczną[577]. Do grona takich osób zaliczają

[576] Por.: B. Crecente, *Markiplier named world's most influential gamer*, „Polygon", 20.06.2017, www.polygon.com/2017/6/20/15836482/markiplier-pewdiepie-omgitsfirefoxx-jacksepticeye-influence [dostęp: 21.06.2017].
[577] Por.: K. Jędrasiak, *Internet jako przestrzeń…*, s. 120

się między innymi vlogerzy[578] oraz (inni) aktywni użytkownicy YouTube'a, zwani często po prostu YouTuberami. Wspominam głównie o YouTube, ponieważ to właśnie ta platforma, należąca do Google, cieszy się szczególną popularnością wśród narzędzi umożliwiających zamieszczanie wideo w Sieci, aczkolwiek wypada zaznaczyć, że nie jest to jedyne narzędzie służące do tego celu. Istnieją bowiem inne usługi o podobnej funkcjonalności, spośród których dwie szczególnie dobrze znane, to Vimeo[579] oraz Dailymotion[580].

W dużym uproszczeniu można przyjąć, że autorzy vlogów oraz innych odmian internetowego wideo o charakterystyce zbliżonej do vlogów stanowią niejako odpowiednik blogerów, tyle że w dziedzinie treści audiowizualnych udostępnianych on-line. Przedstawiciele każdej z tych grup razem posłużyć mogą natomiast za doskonałą egzemplifikację społeczności (wewnętrznie zróżnicowanej pod kątem zaangażowania i form aktywności) realizującej model obiegu treści medialnych określany mianem *user generated content*, czyli treści generowanych przez użytkowników.

Wespół z oficjalnymi usługami VOD oraz materiałami wideo zamieszczanych na oficjalnych kontach potentatów medialnych w ramach internetowych platform wideo, oddolna działalność użytkowników Sieci korzystających z tychże platform stanowi cenne źródło wiedzy. Dotyczy to zwłaszcza osób zajmujących się badaniem tożsamości graczy, śledzeniem historycznych przemian kultury gier czy choćby badaczy praktykujących archeologię mediów. To właśnie w Internecie znaleźć można bowiem wiele – niekiedy trudno dostępnych innymi kanałami – materiałów źrodłowych w postaci zdigitalizowanych wersji programów telewizyjnych, które dawno zeszły z anteny poszczególnych stacji (ale także ich ich opracowań, np. w kluczu historycznych przemian). Treści tego typu dostępne są bowiem zarówno na kontach oficjalnych instytucji medialnych na YouTube'ie bądź w usłudze VOD, jak i na prywatnych kontach indywidualnych użytkowników (czasami są to nawet nielegalne, przekonwertowane do postaci cyfrowego wideo nagrania VHS). Ich obieg pozwala przynajmniej częściowo zrekonstruować

Gaming jako temat główny internetowego wideo

„Wśród najpopularniejszych polskich kanałów na YouTubie przeważają te prowadzone przez vlogerów (np. Niekrytego Krytyka), pasjonatów gier komputerowych (np. Rocka i Roja), także konta wytwórni muzycznych (na czele z Prosto) oraz stacji i programów tv (między innymi

[578] Vloger (ang. *vlogger*) – skrót od anglojęzycznego terminu *video blogger*, określającego autora wideobloga, czyli bloga, dla którego medium jest wideo. Vlogi uchodzą za odmianę telewizji internetowej.
[579] www.vimeo.com [dostęp: 21.06.2017].
[580] www.dailymotion.com [dostęp: 21.06.2017].

TVN i TVP)" – donosił portal „Wirtualne Media" w 2013 roku[581]. Ten krótki *lead* artykułu podsumowującego polskie kanały YouTube z największą liczbą subskrybentów doskonale odzwierciedla pewną tendencję dotyczącą preferencji internautów zarejestrowanych na tejże platformie. Otóż niewątpliwie najpopularniejsze kanały prowadzone przez vlogerów skupiających się na tematyce rozrywkowej. Z analizy statystycznej wynika również, że najsilniejszą reprezentację w ścisłej czołówce lokalnych nadawców treści na YouTube zachowują twórcy materiałów dotyczących gier wideo (w pierwszej dziesiątce znalazło się aż sześć takich kanałów)[582].

Tak znacząca przewaga kanałów oferujących treści gamingowe w cytowanym zestawieniu nie jest zresztą jednorazowym odchyleniem od normy – ani rok 2013, ani zawężenie analizy do polskich YouTuberów nie doprowadziła bowiem w tym przypadku do odnotowania statystycznej anomalii. Od grudnia 2013 roku największą liczbą subskrybentów na YouTube pochwalić może się Felix Arvid Ulf Kjellberg, znany pod aliasem PewDiePie szwedzki vloger słynący z humorystycznych wideo o zróżnicowanej tematyce. Sławę przyniosły mu jednak przede wszystkim materiały typu *Let's Play*, w których z charakterystycznym dla siebie humorystycznym komentarzem prezentował fragmenty rozgrywki w różne gry. Na chwilę obecną jego konto zasubskrybowane zostało łącznie przez ponad 55 milionów użytkowników[583]. Popularność na YouTube zaowocowała dla Kjellberga zarówno bogactwem, jak i zainteresowaniem ze strony mediów oraz uznaniem za najbardziej wpływowego YouTubera. Mimo utrzymywanej wciąż przewagi w zakresie liczby subskrypcji, ten ostatni tytuł został mu odebrany w czerwcu 2017 roku przez innego vlogera słynącego ze swoich materiałów dotyczących gier wideo – Marka Fischbacka, znanego jako Markiplier[584].

Zarówno na przykładach zagranicznych YouTuberów, jak i polskich, zauważyć można nie tylko sporą popularność tematyki growej, ale też skłonność do ekspansji twórczości poza sam YouTube. Przypomina to zresztą analogiczne działania podejmowane przez nadawców związanych z tradycyjnymi mediami, opisane na początku tego podrozdziału. Oto bowiem niektórzy autorzy vlogów chętnie poszerzają swoją działalność, tworząc swego rodzaju systemy rozrywkowe zbudowane wokół własnej osoby – praktycznie tak samo, jak ma to miejsce w przypadku systemów rozrywkowych zbudowanych wokół marek zapoczątkowanych przez teksty kultury powstałe w różnych mediach. Innymi słowy, oddolna twórczość vlogerska staje się dochodowym biznesem nie tylko poprzez same vlogi, które generować mogą zyski z reklam bądź za sprawą współpracy

[581] *Top 100 YouTube'a w Polsce: gry, vlogerzy, hip hop i stacje tv*, „Wirtualne Media", 20.05.2013, www.wirtualnemedia.pl/artykul/top-100-youtube-a-w-polsce-gry-vlogerzy-hip-hop-i-stacje-tv [dostęp: 21.06.2017].
[582] *Ibidem*.
[583] www.youtube.com/user/PewDiePie [dostęp: 21.06.2017].
[584] Por.: B. Crecente, *Op. cit.*; oraz: O. Hope, *Markiplier Has Been Named The World's Most Influential Gamer*, „Loading Now", 20.06.2017, nowloading.co/p/markiplier-most-influential-gamer-forbes/4300486 [dostęp: 21.06.2017].

nawiązywanej z różnymi sponsorami i partnerami, ale także poprzez możliwość rozbudowywania swojej strefy wpływów o nowe obszary – poprzez produkcję i sprzedaż rozmaitych gadżetów związanych z vlogiem bądź z własną osobą, otwieranie witryn internetowych sygnowanych własnym nazwiskiem lub marką, tworzenie tekstów kultury przynależnych do innego porządku medialnego itd.

Przykładowo, jeden z najpopularniejszych polskich YouTuberów, Remigiusz Maciaszek znany jako Rock, jest właścicielem więcej niż jednego kanału na YouTube (dwa najważniejsze to „RockAlone" przemianowany na „Remigiusz Maciaszek"[585] oraz „Ja,Rock!"[586]), ale nie tylko. Oprócz tego, pojawia się także między innymi na rozmaitych wydarzeniach, sprzedaje koszulki i kubki, ma też własną aplikację na urządzenia mobilne. Znacznie ciekawsze jest natomiast to, że prowadzi również gamingowy serwis internetowy „Ja,Rock!", z którym współpracują również inne osoby. Jego treść stanowią rozmaite materiały (głównie tekstowe i wideo) związane tematycznie z grami wideo, sprzętem do grania i szeroko rozumianą kulturą gier. Serwis wspierany jest przez jedną z największych platform poświęconych streamingowi, Twitch (więcej na jej temat napiszę w dalszej części niniejszego podrozdziału), w związku z czym ważną jego część stanowią zakładki odsyłające do *live streamów* osób związanych z redakcją (zakładka Live[587]) oraz wybranych ważnych inicjatyw e-sportowych (zakładka Esport[588]).

Podobnie wielu innych popularnych YouTuberów (polskich i zagranicznych, gamingowych i niegamingowych) chętnie dokonuje ekspansji poza swój podstawowy obszar działalności. Przykładowo, wspomniany wcześniej PewDiePie rozwija swoją działalność również poza YouTube, czego bodaj najbardziej wyrazistym przejawem było wydanie własnej książki zatytułowanej *Ta książka Cię kocha*, przetłumaczonej na wiele języków i wydanej w różnych krajach świata (w tym w Polsce). Rzecz jasna, wszyscy chętnie korzystają z rozmaitych mediów społecznościowych, takich jak Facebook, Twitter, Instagram czy Snapchat w celu utrzymania lub wręcz pogłębienia kontaktu ze swoimi fanami.

Wobec rosnącego zainteresowania internetowym wideo skupionym na grach komputerowych, narodził się serwis Twitch[589]. Opis witryny głosi:

> „Założona w czerwcu 2011 r. firma Twitch to popularna na całym świecie platforma filmów na żywo i społeczność dla graczy, środowiska związanego z grami oraz twórczością. Każdego dnia około 10 milionów użytkowników gromadzi się, aby oglądać gry wideo i rozmawiać na ich temat z grupą ponad 2 milionów nadawców. Dołącz do milionów osób odwiedzających serwis Twitch w celu nadawania transmisji, oglądania

[585] www.youtube.com/user/RockAlone2k [dostęp: 22.06.2017].
[586] www.youtube.com/user/jarockpl [dostęp: 22.06.2017]
[587] www.jarock.pl/live [dostęp: 22.06.2017].
[588] www.jarock.pl/esport [dostęp: 22.06.2017].
[589] www.twitch.tv [dostęp: 23.06.2017].

ich i dyskutowania o wspólnej pasji”[590].

Na Twitchu udostępniane są treści dotyczące przede wszystkim szeroko rozumianej kultury grania, podzielone tematycznie w oparciu o związki z konkretnymi grami wideo czy podejmowane zagadnienia (takie jak muzyka, VR, relacje z wydarzeń albo zapisy podcastów)[591]. Po wybraniu odpowiedniego wątku, w każdej z kategorii w usłudze tej spotkać można trzy zasadnicze rodzaje materiałów: dłuższe wideo (określane mianem „Filmy”), krótsze wideo („Klipy”) oraz, przede wszystkim, wideo-transmisje w czasie rzeczywistym („Kanały na żywo”). Oprócz tego, za pośrednictwem Twitcha uczestniczyć można w „interaktywnych” transmisjach typu *Twitch Plays*, umożliwiających zdalną, kolektywną grę w gry wideo przez użytkowników tej platformy wpisujących komendy w oknie czatu. Z uwagi na względnie bogatą funkcjonalność, Twitch skupia wokół siebie ogromną społeczność, zwłaszcza zaś nadawców oraz widzów tak zwanych live streamów, czyli wspomnianych już wideo-transmisji na żywo. Komentując tę specyficzną praktykę, administratorzy stosują następujące objaśnienie:

„**Dlaczego ludzie nadają transmisje?**

To świetna zabawa i możliwość kontaktowania się ze znajomymi i fanami, którzy mają wspólne zainteresowania związane z grami i twórczością. Wielu nadawców utrzymuje się wyłącznie z interakcji ze swoimi widzami w serwisie Twitch.

Dlaczego ludzie oglądają transmisje w serwisie Twitch?

- Lubimy oglądać inne osoby, które mają wysokie umiejętności lub są bardzo zabawne, jeśli mamy wspólne zainteresowania.
- Twitch to uczciwy sposób odkrywania, który (co udowodniono) wpływa na decyzje zakupowe.
- Twitch to coś więcej niż obserwowanie innych graczy. To platforma społecznościowa wideo, która wykorzystuje dźwięk i czat, aby umożliwić nadawcom i obserwatorom interakcję w czasie rzeczywistym we wszystkich dziedzinach – od gier i popkultury po życie jako takie”[592].

W odpowiedzi na ogromną popularność Twitcha[593], w 2015 roku Google powołało do życia[594] specjalną, pozornie autonomiczną, wyodrębnioną w ramach YouTube’a większą część

[590] www.twitch.tv/p/about [dostęp: 23.06.2017].
[591] Sami administratorzy strony wspominają o następujących kategoriach w kontekście charakterystyki treści na niej publikowanych: Gry, Materiały generowane przez użytkowników, Esports, Wydawcy/deweloperzy, Publikacje, Wydarzenia, Twitch Creative (Por: www.twitch.tv/p/about [dostęp: 23.06.2017]).
[592] *Ibidem*.
[593] Por.: A. Robertson, *YouTube Gaming is a great reminder of everything YouTube already does*, „The Verge”, 26.08.2015, www.theverge.com/2015/8/26/9212071/youtube-gaming-app-hands-on [dostęp: 23.06.2017]; oraz: M. Andronico, *YouTube Gaming: What You Need to Know*, „Tom’s guide”, 11.03.2016, www.tomsguide.com/us/youtube-gaming-faq,review-3019.html [dostęp: 23.06.2017].
[594] Por.: *A YouTube built for gamers*, „YouTube Official Blog”, 12.06.2015, youtube.googleblog.com/2015/06/a-youtube-built-for-gamers.html [dostęp: 23.06.2017].

platformy, zwaną YouTube Gaming[595]. W praktyce jest to po prostu nakładka interfejsowa, filtrująca zawartość zasadniczej witryny YouTube pod kątem treści związanych z grami wideo i ich użytkownikami, zapewniająca więc ułatwiony dostęp do materiałów dopasowanych do potrzeb osób zainteresowanych kulturą gier[596]. W związku z powyższym, niemała część materiałów składających się na YouTube Gaming to nie transmisje z rozgrywek na żywo, lecz zapisane na serwerach materiały wideo. Z poziomu menu można dokonać uporządkowania treści pod kątem gier, których dotyczą lub poszczególnych kanałów, a także zestawić w osobnej kategorii treści transmitowane na żywo.

Przeglądając treści wideo o tematyce gamingowej można pokusić się o wyodrębnienie kilku podstawowych ich odmian, niezależnie od witryny, na której treści tego typu zostają zamieszczone. Pomijając materiały reklamowe, zamieszczane zawsze przez dystrybutorów gier, inne instytucje bezpośrednio związane z branżą gier wideo lub gamingowe serwisy internetowe, większość tego typu treści publikowana jest przez vlogerów oraz pozostałych twórców prywatnych kanałów w ramach platform wideo. Do ich odmian należą między innymi:

- Zwiastuny – publikowane zwykle przez dystrybutorów gier lub gamingowe serwisy internetowe zapowiedzi gier wideo;
- Zwiastuny gameplayowe – publikowane zwykle przez dystrybutorów lub inne firmy związane z branżą gier zapisy rozgrywki prowadzonej w daną grę;
- Materiały promocyjne – wywiady, nagrania z targów gier i inne materiały o charakterze marketingowym, publikowane przez firmy związane z branżą gier;
- Unboxingi – materiały wideo obrazujące odpakowywanie konkretnych gier lub sprzętu do grania;
- Recenzje – recenzje gier wideo w formie wideo;
- Zagrajmy w… – odmiana zapisu wideo rozgrywki (*gameplay*), uzupełnionego zwykle o komentarz grającego, niekiedy z podglądem na tę osobę; autorów tego typu treści określa się zwykle mianem „letsplayerów" (od angielskiej nazwy gatunku, *Let's play*) lub „zagrajmerów";
- Opisy przejścia – odmiana wideo typu *Let's play*, służąca przede wszystkim ukazaniu sposobów na ukończenie danej gry (stąd nazwa: *walkthrough*); bardzo często są to serie, w których każda ogrywana gra prezentowana jest w kilku odcinkach;
- Tutoriale – wideo o zastosowaniu podobnym do opisów przejścia, służące bowiem ułatwieniu rozgrywki graczom – w tym przypadku jednak poprzez wskazówki

[595] gaming.youtube.com [dostęp: 23.06.2017].
[596] Większość funkcjonalności YouTube Gaming zintegrowana jest z podstawowym kontem użytkownika platform YouTube. Niektóre jednak, takie jak mechanizm subskrypcji, zachowują autonomię w ramach obu usług. Por.: support.google.com/youtubegaming/answer/6259296?hl=en [dostęp: 23.06.2017].

i podpowiedzi zaserwowane w formie poradnika;

- Pierwsze reakcje – zarejestrowane w formie wideo reakcje ludzi (zwykle twórców związanych z danym kanałem na platformie wideo) na zwiastuny, zapisy rozgrywki lub pierwszy kontakt z daną grą, rzadziej sprzętem do grania;
- Testy sprzętu – recenzje sprzętu do grania w formie wideo;
- Machinima – wideo, do których powstania wykorzystano silniki gier wideo;
- Wideo edukacyjne i publicystyczne – vlogi, programy internetowe bądź inne materiały wideo, których zasadniczym celem jest przekazanie wiedzy na tematy związane z kulturą gier wideo oraz/lub prowokowanie do refleksji;
- Wideo komediowe – materiały nastawione na humorystyczną rozrywkę, dla której gry wideo bądź skupiona wokół gier kultura są tylko kontekstem;

Powyższa lista nie wyczerpuje rzecz jasna tematu, zwłaszcza że niektóre materiały wymykają się ścisłej klasyfikacji. Poza tym, autorzy internetowych wideo bardzo często realizują treści hybrydyczne, łączące w sobie cechy charakterystyczne dla dwóch lub więcej kategorii prezentowanych powyżej. Poza tym, przykładowo materiały promocyjne udostępniane przez korporacje i firmy związane z branżą gier mogą nosić znamiona edukacyjnych, zachowując przy tym swój marketingowy charakter, a merytoryczne treści udostępniane przez indywidualnych twórców nie wykluczają się z wartością reklamową, przejawiającą się choćby w praktykach z zakresu lokowania produktów (ang. *product placement*).

Gaming jako jeden z tematów internetowego wideo

O ile kanały telewizji cyfrowej tematyczne skupione na grach – a tym bardziej wydzielone dla gamingu witryny, platformy wideo on-line czy osobne segmenty w ramach takich platform – wydają się bardzo przydatne i skuteczne pod względem łatwości w docieraniu do interesujących nas treści, o tyle mogą one doprowadzić do hermetyzacji (i integracji) środowiska osób zainteresowanych grami wideo. Szansę na dotarcie z tematyką grową do szerszego audytorium daje tworzenie treści traktujących o różnych zjawiskach, np. o tekstach kultury przynależnych do zróżnicowanych mediów. Istnieje wiele możliwych rozwiązań służących realizacji tego celu, począwszy od podziału materiałów zamieszczanych w ramach jednego kanału na poszczególne serie programów tematycznych, po tworzenie multitematycznych programów obejmujących różne dziedziny kultury czy sztuki, w tym gry wideo.

Z obiema tymi taktykami spotkać można się np. na wybranych kanałach YouTube'owych

traktujących o kulturze, zwłaszcza popularnej. Zróżnicowanie typów materiałów pod kątem tematyki w ramach pojedynczego kanału zaobserwować można choćby w internetowej twórczości blogera[597] i vlogera[598] Łukasza Stelmacha, znanego jako Ichabod. Choć większość treści zamieszczanych przez niego na swoim koncie na platformie YouTube dotyczy filmów, seriali, komiksów oraz wydarzeń kulturalnych, sporadycznie można tam również znaleźć wideo o pojedynczych grach wideo.

Wielotematyczne programy telewizyjne poświęcone kulturze, takie jak *Tygodnik kulturalny* (emitowany w TVP Kultura) czy nieemitowany już *WOK – Wszystko o kulturze* (TVP 2), z założenia skupiają się na różnych dziedzinach kultury i sztuki. Omawiane są w nich zatem głównie książki, filmy, sztuki teatralne, albumy muzyczne oraz wydarzenia kulturalne związane z każdą z tych dziedzin. W żadnym z tych programów nie znalazło się natomiast miejsce dla gier wideo. Wśród vlogerów publikujących w Sieci wideo o charakterze zbliżonym do tego typu programów telewizyjnych lub po prostu tworzących programy internetowe (ang. *web shows*) o zdywersyfikowanej tematyce można wprawdzie wskazać takie, dzięki którym gry znajdują należne im miejsce pośród innych dziedzin, ale również w tym środowisku nie jest to podejście powszechne. Zagadnienia związane z grami pojawiały się więc między innymi na kontach Krzysztofa Gonciarza[599] (np. w cyklu *Beczlog*) czy Karola Paciorka[600] (w cyklu *Lekko stronniczy*). Ten pierwszy przez lata był zresztą uznawany za vlogera gamingowego, acz jego kanał wykazuje ogromną dywersyfikację tematyczną, postępującą z każdym rokiem coraz bardziej.

Czasami tematyka gier wideo przekrada się również do tych kanałów na platformach internetowego wideo, które skupione są zasadniczo na tematyce związanej z innymi tekstami kultury, przynależnymi do innych mediów. Przykładowo, opis konta „Sfilmowani"[601] na YouTube, prowadzonego aktualnie przez Agnieszkę Pisarek, Dawida Adamka oraz Michała Urbańskiego, prezentuje się następująco:

> „Prowadzimy jeden z najpopularniejszych dyskusyjnych kanałów filmowych na polskim YouTubie. Szukamy ciekawych historii, niezależnie od wielkości ekranu. Znajdziecie u nas głównie dyskusje na temat premier kinowych, ale czasem skusimy się na jakiś serial, grę wideo, ranking filmów superhero, czy festiwal slow-cinema"[602].

I rzeczywiście, wśród mini-serii/programów nagrywanych przez „Sfilmowanych" znaleźć

[597] ichabod.pl [dostęp: 23.06.2017].
[598] www.youtube.com/user/lstelmach89 [dostęp: 23.06.2017].
[599] www.youtube.com/user/wybuchajacebeczki [dostęp: 23.06.2017].
[600] www.youtube.com/user/lekkostronniczy [dostęp: 23.06.2017].
[601] www.youtube.com/user/SfilmowaniTV [dostęp: 23.06.2017].
[602] www.youtube.com/user/SfilmowaniTV/about [dostęp: 23.06.2017].

można i takie, w których pojawiają się rozważania dotyczące gier wideo. Jeden z dostępnych aktualnie na tym koncie materiałów – ósmy odcinek cyklu *Teoria Wszystkiego*[603] – oprócz filmów stawia w centrum zainteresowania właśnie grę, konkretnie zaś mobilną grę *Pok émon GO*.

Publicystyka i mass-media dla graczy – uwagi końcowe

W powyższych akapitach pisałem praktycznie wyłącznie o anglojęzycznych oraz polskojęzycznych czasopismach, serwisach internetowych, blogach, vlogach i innych formach komunikatów medialnych dotyczących szeroko pojmowanej kultury gier. Jakkolwiek w kontekście globalnym to właśnie materiały (czy to tekstowe, czy też choćby audiowizualne) w języku angielskim cieszą się największą popularnością, tak warto podkreślić, że tego typu twórczość adresowana do osób zainteresowanych gamingiem rozwija się w różnych zakątkach świata i – siłą rzeczy – z wykorzystaniem miejscowych języków. Innymi słowy, materiały dotyczące graczy, gier i zjawisk powiązanych powstają w różnych kręgach kulturowych. Przy zestawieniu, mogłyby one wykazać wiele cech wspólnych bądź wzajemnie dystynktywnych. Nie przybliżam jednak takich przykładów – z wyjątkiem kontekstu polskiego – ponieważ przedmiotem mojej refleksji nie jest kompleksowa, komparatystyczna analiza lokalnych wariantów dyskursów wytworzonych wokół gier wideo (ani za pośrednictwem prasy, ani w dowolnym innym ujęciu). Podsumowanie i porównanie tego typu przekazów medialnych z uwzględnieniem ich źródeł oraz/bądź wpływu na audytorium stanowi jednak ciekawe wyzwanie badawcze, zwłaszcza dla medioznawców, antropologów, etnologów, socjologów, językoznawców czy nawet politologów[604].

Osobiście pragnę natomiast zwrócić uwagę na fenomen piśmiennictwa (oraz innych medialnych komunikatów) skupionego na grach, graczach oraz praktykach kulturowych z nimi związanych jako przejawie zmian w zakresie obecności i znaczenia gier w przestrzeni społeczno-kulturowej, w tym również w zakresie formowania się i rozwoju tożsamości, dyskursu oraz kultury graczy. Można bowiem przyjąć, że rozważania prowadzone przez Mię Consalvo czy Greame Kirkpatricka w kontekście prasy gamingowej z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych stosować można również w odniesieniu do dzisiejszych komunikatów medialnych dotyczących gier i ich użytkowników – z kilkoma jednakowoż zastrzeżeniami.

Po pierwsze, współcześnie zarówno drukowane, jak i sieciowe platformy grocentrycznego dyskursu dziennikarskiego (tudzież szerzej: publicznego i opiniotwórczego) nie muszą już

[603] https://youtu.be/nrBAcOL6PaQ [dostęp: 23.06.2017].
[604] Tak ukierunkowana praca analityczno-komparatystyczna pozwoliłaby wykazać nie tylko podobieństwa i różnice pomiędzy formułowaniem się (sub)kultur graczy oraz rozmaitych wariantów ich dyskursu na świecie, ale potencjalnie również wewnętrzną dywersyfikację tychże (sub)kultur i dyskursów w wymiarze lokalnym.

uczestniczyć w powoływaniu do życia tożsamość graczy, gdyż ta jest już ukonstytuowana. Mają za to do pewnego stopnia możliwość wpływania na jej kształt, modelowania jej np. poprzez piętnowanie patologii zachodzących w obrębie kultury gier, promowanie określonych postaw jej uczestników, czy choćby rozwijanie języka graczy.

Po drugie, w dobie mediów społecznościowych umożliwiających błyskawiczną komunikację pomiędzy graczami, a zarazem przyczyniających się do zwiększenia ilości komunikatów medialnych związanych z dowolnym tematem (w tym z grami wideo) za sprawą idei treści generowanych przez użytkowników (ang. *user generated content*), rola krytyków czy publicystów – zarówno dziennikarzy, jak choćby blogerów – a więc wyróżnionych aktorów/autorów biorących udział w debacie publicznej, ulega zmianie. Ich opiniotwórcza skuteczność, a nawet funkcja może różnić się w zależności od wielu czynników. Jednym z tych czynników jest potencjalność dotarcia z komunikatem do zróżnicowanego grona odbiorców – zachowanie autorytetu wśród najbardziej oddanych graczy wiąże się między innymi z poddaniem weryfikacji wiedzy autorów przez owych graczy; zainteresowanie graczy niezaangażowanych oraz osób niegrających zależy natomiast choćby od inkluzywności języka, w którym żargonowe określenia nie powinny niwelować komunikatywności, tudzież od zdolności do retorycznego przekonania czytelnika-laika do zainteresowania kwestiami związanymi z medium gier lub jego kontekstami.

Po trzecie, kultura gier dysponuje współcześnie niezwykle bogatą ofertą, obejmującą mnóstwo rodzajów aktywności oraz treści dedykowanych dla graczy – graczy zróżnicowanych pod względem wyznawanych wartości, upodobań co do interfejsu, dyspozytywu oraz platformy, a także poziomu zaangażowania czy utożsamienia się z ogółem społeczności graczy. W obliczu tak rozbudowanego sektora kultury i zdywersyfikowanej grupy uczestników z tymże sektorem związanych, mass-media nie mogą pozostać obojętne, muszą się rozwijać i dostosowywać do zmieniających realiów. Dotyczy to zarówno tych czasopism, rozgłośni radiowych, stacji telewizyjnych etc., które określić można mianem specjalistycznych (związanych z branżą gier), jak i wszystkich pozostałych (związanych z innymi dziedzinami lub ogólnotematycznych). Gry stają się bowiem istotną częścią rzeczywistości – materialnej, społecznej, ekonomicznej, psychicznej, symbolicznej itd.

Zadaniem, przed którym stają zatem media masowego przekazu, jest między innymi wyzbycie się uprzedzeń względem kultury gamingowej na rzecz pogłębienia i upowszechnienia refleksji na jej temat oraz zwiększenie obecności tematów z nią związanych proporcjonalnie do wzrostu znaczenia gier pośród innych zjawisk cywilizacyjnych. Dotyczy to zwłaszcza tych mass-mediów, które aspirują do roli opiniotwórczych. W równym stopniu, jednak, potrzebę tę dostrzegać powinny właściwie wszystkie opiniotwórcze środowiska, włącznie z polityką, światem

sztuki czy dydaktykami. To na nich spoczywa bowiem odpowiedzialność za kształtowanie społeczeństw świadomych uczestników kultury.

ROZDZIAŁ 4
Wokół kultury graczy, zjawiska kulturowe świadomie bazujące na grach i graczach

4.1. Zastosowanie gier do celów innych niż sama gra

Opisane w poprzednim rozdziale zjawiska mieszczą się w paradygmacie kultury gier wideo, a więc takiego zestawu zjawisk, w których centrum znajdują się gry komputerowe z ich pierwotną charakterystyką i docelowymi zastosowaniami (głównie rozrywkowymi). Rosnące znaczenie gier komputerowych we współczesnej kulturze zaowocowało jednak ekspansja specyfiki tego medium również do mediów pozostałych, a także do innych obszarów kultury, w których „growość" traktowana jest jako narzędzie do realizacji celów innych niż sama rozrywka, tudzież rozgrywka. Gry oraz mechanizmy zaczerpnięte z gier adaptowane są między innymi w dziedzinach takich, jak ekonomia, edukacja, wojskowość, marketing. W niniejszym rozdziale pragnę przyjrzeć się tego typu migracji poetyki i szeroko rozumianej charakterystyki gier wideo poza ścisłą kulturę gier.

4.1.1. Marketing w grach oraz za pomocą gier

O związkach gier z biznesem pisałem już w poprzednim rozdziale w kontekście graczy jako targetu oraz profesjonalizacji i komercjalizacji rozgrywek e-sportowych. Relacje pomiędzy grami komputerowymi a szeroko rozumianą strefą biznesową są jednak znacznie bardziej skomplikowane i przyjmują wiele postaci w zależności od kierunku wzajemnych wpływów, celów przyświecających poszczególnym działaniom oraz cech podlegających „transfuzji".

Lokowanie produktu a zewnętrzne referencje

Dość oczywistym, acz wartym odnotowania przejawem powiązań gamingu z marketingiem są reklamy umieszczane w grach wideo. Zasadniczo rozwiązanie to nie różni się od analogicznych praktyk dokonywanych w obszarze innych mediów i określane jest zwykle mianem lokowania

produktu (ang. *product placement*). Niekiedy jednak, zwłaszcza w symulacyjnych grach sportowych, obecność reklamy w danej grze kamuflowana jest faktem, iż mamy do czynienia z symulacjami danych dyscyplin sportowych wraz z typowym dla nich anturażem, tudzież z remediacją innych medialnych reprezentacji poszczególnych dyscyplin sportowych.

Przykładowo, obecność banerów reklamowych okalających wirtualne boiska w grach z cyklu *FIFA* tłumaczyć można rzeczywistym występowaniem tego typu materiałów reklamowych na stadionach. Jak zauważa Marcin M. Chojnacki, tego typu integrację marki ze środowiskiem gry określić można mianem asocjacyjnej, która to:

> „pojawia się również w innych gatunkach ludycznych i tematycznych, zwykle w formie billboardów, plakatów czy też neonów stanowiących część wirtualnego otoczenia. Nie posiadają one jednak żadnego znaczenia dla rozgrywki i stanowią jedynie element dekoracji, a tym samym zdają się w znikomym stopniu wpływać na konstruowanie pozytywnego wizerunku promowanych dóbr"[605].

Analogicznie rzecz ma się w przypadku koszulek zawodników, czy choćby pitych przez nich napojów oraz innych detali zamieszczanych przez producentów gier w poszczególnych tytułach – tu już jednak można pokusić się o klasyfikację ich do innej kategorii integracji marki ze środowiskiem gry: integracji ilustracyjnej[606]. Bardzo często dobór marek, które trafiają ostatecznie do gry podyktowany jest umowami licencyjnymi pomiędzy klubami sportowymi lub ich zawodnikami a reklamodawcami/sponsorami albo pomiędzy tymiż reklamodawcami a producentami gry. W pewnym sensie również sama idea tego typu gier oparta jest na specyficznie pojmowanej reklamie poszczególnych lig, reprezentacji, klubów sportowych, czy wreszcie samych sportowców.

Podobnie wygląda sytuacja lokowania produktów w grach, w których pojawiają się samochody, zwłaszcza zaś w tych z gatunku gier wyścigowych. Od warunków umów zawieranych pomiędzy producentami danej gry a producentami pojazdów (czy podzespołów do pojazdów – eksponowanych szczególnie wyraźnie w grach umożliwiających *tuning* wirtualnych samochodów, również tej techniczny, wpływający na parametry jazdy[607]), których wizerunki mają się w niej pojawić, zależy wiele czynników. Przykładowo, w tytułach z cyklu *Forza Horizon*, pomimo zaimplementowanego w ich oprogramowaniu systemu symulującego fizykę, model zniszczeń pojazdów jest bardzo uproszczony, przez co ich karoserie sprawiają wrażenie niemal

[605] M. M. Chojnacki, *Branded content a elektroniczna rozgrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych*, [w:] „Homo Ludens" 2(8)/2015, s. 23.
[606] *Ibidem*.
[607] Jako że w tym przypadku zmiany mają charakter nie tylko estetyczny, ale i funkcjonalny w ramach diegezy, są to rozwiązania, których retoryczne działanie zasadza się na tematyzacji konkretnych właściwości prezentowanych produktów, nie tylko na ich neutralnej obecności na ekranie. Tego typu integrację ze światem gry określić można mianem demonstracyjnego. Por.: *Ibidem*, s. 23-24.

nienaruszalnych.

Nieznacznie tylko inaczej, choć wciąż podobnie, jest również w wielu innych grach wyścigowych, w których pojawiają się prawdziwe marki, takich jak *DriveClub* albo serie *Forza Motorsports* i *Need For Speed*. Modele zniszczeń samochodów są wprawdzie obecne, ale nie stanowią one prawdopodobnej, realistycznej symulacji uszkodzeń w sytuacjach kolizyjnych. Niekiedy właściciele realnych marek nie życzą sobie wręcz, by ich pojazdy bądź inne produkty trafiły do konkretnej gry. Dotyczy to zwłaszcza tych tytułów, których zasady sprzyjają dokonywaniu destrukcji (*BeamNG Drive*, *Destruction Derby* czy serie *Burnout* i *FlatOut*) oraz tych kontrowersyjnych (takich jak seria *Grand Theft Auto*). Firmy często nie chcą być kojarzone z tego typu produkcjami, zwłaszcza jeśli przy kreacji wizerunku swojej marki zależy im na konotacjach z bezpieczeństwem i niezawodnością.

Poza tym, co warto podkreślić, w grach wyścigowych pojawiają się także logotypy różnych firm sponsorskich, np. w postaci naklejek na karoseriach samochodów rajdowych albo na banerach rozmieszczonych wzdłuż trasy, a także bilbordy reklamowe w przestrzeni świata gry. Niezależnie od tego, czy trasy te są wirtualnym odwzorowaniem realnych torów wyścigowych lub miast (co, swoją drogą, można odczytać jako kolejną reklamę – reklamę miejsca), czy też nie mają swoich odpowiedników w świecie poza grą, wspomniane elementy reklamowe są poniekąd tożsame z analogicznymi formami reklamy w niefikcjonalnym świecie. Dokładnie tak, jak ma to miejsce w przypadku wspomnianych już gier sportowych.

Nakładki reklamowe

Z ostentacyjną obecnością reklam w grach mamy do czynienia w przypadku wielu gier określonych mianem *free 2 play*, czyli darmowych tytułów, bardzo często zaopatrzonych w zintegrowany system mikropłatności. Darmowość tego typu produkcji, poza mikropłatnościami, jest wynikiem umów reklamowych – bardzo często w tego typu grach, zwłaszcza tych mobilnych, pojawiają się niediegetyczne komunikaty reklamowe.

Reklamy te wyświetlają się zwykle tuż po uruchomieniu danej gry oraz sporadycznie w trakcie rozgrywki, zwłaszcza na poziomie menu oraz przed rozpoczęciem bądź po zakończeniu określonych interaktywnych etapów gry. Przybierają na ogół postać materiałów graficznych lub audiowizualnych i nie są integralną częścią gry – nie przynależą ani do świata gry, ani do poziomu właściwego interfejsu graficznego użytkownika (w żadnej z jego odmian). Ulokowane są jednak na tej samej płaszczyźnie – płaszczyźnie ekranowej – na której mogą być umieszczone elementy GUI. Co więcej, podobnie jak komunikaty interfejsowe gry, tego typu treści

marketingowe adresowane są do użytkownika.

Muzyka jako reklama i gry muzyczne

W pewnym sensie za reklamę w grze uznać można utwory muzyczne pojawiające się na ścieżce dźwiękowej, niezależnie od tego, czy muzyka pojawiająca się w grze przynależy do diegezy, czy też jest niediegetyczna. W niektórych grach EA Games zaimplementowana była funkcja EA Trax, umożliwiająca dobór podkładu muzycznego towarzyszącego rozgrywce z rozbudowanej bazy piosenek.

Szczególny przypadek stanowią tu natomiast tak zwane gry muzyczne, w których rozgrywka polega na odtwarzaniu linii melodycznych lub tekstów piosenek, często przy użyciu specjalnie do tego przeznaczonych interfejsów. Z jednej strony można wyróżnić gry korzystające z tradycyjnych kontrolerów (takie jak *Amplitude* czy *Rez*). Z drugiej zaś, zwłaszcza w kontekście dokonującej się rewolucji casualowej opisanej przez Jespera Juula, popularność zyskały tak zwane interfejsy mimetyczne[608], a więc takie, których obsługa przypomina nieco czynności wykonywane w świecie. W przypadku gier muzycznych wykorzystujących takie interfejsy, można wskazać dwie zasadnicze grupy interfejsów: takie, które opierają się na mechanicznych responsywnych kontrolerach, zwykle przypominających jakieś instrumenty muzyczne; oraz takie, które opierają się na rejestracji.

Dobrymi przykładami gier wykorzystujących oprzyrządowanie z pierwszej z tych grup są kolejne edycje *Guitar Hero* (kontroler wzorowany na gitarze) oraz *Rock Band* (gitara, perkusja, mikrofon). O ile w obu tych przykładach za sterujący, peryferyjny hardware wejściowy (ang. *input*) służą przede wszystkim rzeczone kontrolery stylizowane na instrumenty muzyczne, o tyle zarówno w *Rock Band*, jak i niektórych innych grach, takich jak *SingStar*, istotne są również urządzenia rejestrujące głos, czyli po prostu mikrofony. Pod tym względem zarówno *SingStar*, jak i *Rock Band* stanowią zatem przykłady gier wykorzystujących oprzyrządowanie z drugiej z wymienionych grup, zaś za sprawą sposobu użytkowania przypominają ustrukturyzowaną zgodnie z logiką gier wideo zabawę w karaoke (śpiewanie poddawane jest tu zautomatyzowanej ocenie przez algorytmy systemowe). Kontrolery imitujące gitary, perkusje itp. działają na zasadzie responsywnej, teoretycznie mogą zatem być zastąpione innym typem hardware'u (niemimetycznym). To samo dotyczy niektórych innych odmian interfejsów mimetycznych, takich jak maty taneczne. Mikrofony używane w *SingStar* czy *Rock Band*, z kolei, można współcześnie zastąpić również

[608] Innymi często przywoływanymi w tym kontekście kategoriami są „interfejsy ruchowe" oraz „interfejsy haptyczne", akcentujące ruch i zmysł dotyku.

kompatybilnymi smartfonami po zainstalowaniu w nich stosownej aplikacji. Istnieją jednak również gry taneczne, do których obsługi potrzebna jest przede kompatybilna kamera (Kinect dla XBoxa), czasami uzupełniona o dodatkowe kontrolery ruchowe (np. zestaw: PlayStation Eye i kontrolery PS Move dla PlayStation 3)[609].

Wszystkie ze wspomnianych gier muzycznych sprzedawane są z pakietem wybranych utworów lub ich wersjami demonstracyjnymi, aczkolwiek biblioteka piosenek (swoista baza danych w tym zakresie) podlegać może aktualizacji po uiszczeniu mikropłatności za kolejne piosenki. Co więcej, istnieją również specjalne pakiety piosenek oraz edycje specjalne gier. Pakiety dobierane są z reguły pod kątem twórczości danego wykonawcy lub określonego gatunku muzycznego. Edycje specjalne zaś sygnowane są nazwami zespołów. Dobrą egzemplifikację stanowić może *AC/DC Live: Rock Band Track Pack*, czyli edycja specjalna gry *Rock Band* poświęcona kultowemu zespołowi AC/DC. Warto również wspomnieć, że wydawca gry *Rock Band* jest MTV Games. Poza tym, związki pomiędzy przemysłem muzycznym a przemysłem growym przybierają także postać licencjonowanych produktów służących do obsługi gier, czego przykładami może być specjalna wersja gitary do *Guitar Hero* lub *Rock Band* wzorowana na słynnym modelu sprzętu – Stratocaster produkowany przez firmę Fender.

Systemy rozrywkowe i licencje

Czasami jednak relacje pomiędzy grami a reklamą przybierają mniej oczywistą postać. W ramach tak zwanych systemów rozrywkowych, opisanych szczegółowo między innymi przez Henry'ego Jenkinsa[610], zawierane bywają umowy licencyjne, na mocy których powstają gry oparte na licencjach tekstów kultury zrealizowanych w ramach innych mediów, zwłaszcza mainstreamowych filmów rozrywkowych.

W przeciwieństwie do przemyślanych i uporządkowanych opowiadań transmedialnych, bardzo często wykorzystują one proste crossmedialne schematy adaptacji, stanowiąc zwykle albo redundantne powtórzenie treści hollywoodzkich hitów, albo tytuły tylko luźno związane ze znanymi z tychże hitów postaciami i innymi elementami świata przedstawionego. Krytycy tego typu praktyk postrzegają je w kategoriach *stricte* marketingowych, tym samym uznające wtórne teksty growe za niepełnowartościowe, nastawione na szybki zysk poprzez przedłużenie doświadczenia widza, któremu spodobał się dany obraz.

[609] Por.: *Jakie kontrolery są obsługiwane przez grę Just Dance 2017?*, support.ubi.com/pl-PL/Faqs/000025467/Jakie-kontrolery-mo%C5%BCna-u%C5%BCywa%C4%87-w-grze-Just-Dance-2017 [dostęp: 27.06.2017].
[610] Por.: H. Jenkins, *Kultura konwergencji…*, s.

Warto jednak zaznaczyć, że procesy tego typu zachodzą w obie strony, w związku z czym szczególnie popularne gry wideo często doczekują się ekranizacji. Tego typu projektom przyjrzę się w dalszej części niniejszego rozdziału.

Gry reklamowe, interaktywne reklamy

Innymi nieoczywistymi przejawami przenikania gier do marketingu mogą być interaktywne reklamy oraz zapowiedzi. Za przykład tego typu projektu posłużyć może krótka gra dołączona do premierowego wydania gry *Portal 2*, będąca w istocie zwiastunem nadchodzącego filmu *Super 8*. Jakkolwiek ta forma promocji nie przyjęła się i nie wyznaczyła standardów dla współczesnej reklamy w ramach kina głównego nurtu, to stanowi ciekawy i wyrazisty przykład biznesowej współpracy wykraczającej poza wspomniane już licencjonowanie.

W zachodniej nomenklaturze funkcjonuje osobny termin dla gier reklamowych – *advergames*. Mianem tym określa się konkretny typ gier, dostępnych zwykle on-line i adresowanych do szerokiego grona użytkowników, będących potencjalnymi klientami marek reklamujących swoje usługi bądź produkty za pomocą tychże gier. Pod względem swojej charakterystyki przypominają one nieco gry nieangażujące, co wiąże się z potrzebą niskiego progu wejścia zwiększającego szanse na dotarcie do użytkowników o zróżnicowanych doświadczeniach w obcowaniu z grami wideo. W przeciwieństwie do zwykłych reklam wideo bądź graficznych, *advergames* zawierają aspekt ludyczny w postaci interaktywnej. Tym samym, zapewniają swoim ewentualnym użytkownikom – wprawdzie uproszczone, ale jednak – doświadczenie uczestniczące o znamionach rozrywkowych. To zaś skutkować może z jednej strony dobrowolnym wydłużeniem kontaktu z komunikatami mającymi wywrzeć na graczu pożądane wrażenia kreujące pozytywny wizerunek marki, z drugiej – dotarciem z grą reklamową do kolejnych użytkowników dzięki zaangażowaniu tegoż gracza w dalsze jej popularyzowanie (analogicznie do założeń tak zwanych kampanii viralowych)[611].

Jeszcze inną odmianą gier o charakterze reklamowym są gry „brandowane". Pod pojęciem *branded gaming* rozumieć można zjawisko, w którym mechanizmy systemów rozrywkowych adaptowane są do „nadbudowy" marek związanych nie tyle z tekstami kultury wywodzącymi się z dowolnego medium, co z produktami przemysłowymi czy dostarczycielami usług. Innymi słowy, są to po prostu gry promujące różne marki – w tym ujęciu nie obowiązuje już ograniczenie dotyczące funkcjonowania w Sieci, można też zrezygnować z innych wyznaczników charakterystycznych dla *advergames*.

[611] Por.: M. M. Chojnacki, *Op. cit.*, s. 24-28.

Przejawami branded gamingu mogą być gry oparte na licencjach zabawek, takich jak lalki Barbie czy klocki LEGO. Gry związane ze światem najsłynniejszej lalki firmy Mattel produkowane są od 1984 roku przez różne firmy i na różne platformy, reprezentują też zróżnicowane spektrum gatunków ludycznych, tematycznych i funkcjonalnych. To samo można powiedzieć o grach opartych na licencji duńskich klocków, grach tworzonych od roku 1995 roku. W ostatnich latach najwięcej głośnych gier na pod szyldem LEGO produkuje studio TT Games lub jedna z podległych mu firm. Są to zarówno produkcje oparte na licencjach z partnerami LEGO, takimi jak Warner Bros. (np. *Lego The Hobbit*, *Lego Dimensions*, serie *Lego Batman*, *Lego Star Wars* czy *Lego Marvel Super Heroes*), jak i całkowicie własne, oryginalne światy (choćby *Lego Worlds*, serie *Lego Legends of Chima* albo *Lego Racers*). Jakkolwiek są to niewątpliwie aplikacje uwikłane w gęstą sieć zależności licencyjnych, służące wpieraniu koncernów zabawkarskich, to funkcjonują jako samodzielne formy rozrywki. Można pokusić się o interpretację, zgodnie z którą tego typu gry postrzegalibyśmy jako zmediatyzowaną wariację na temat doświadczenia zabawy z użyciem zabawek – połączenie sprawczości z animacją i generatywizmem oprogramowania konkretyzuje zarówno aspekt ludyczno-użytkowy, jak i unaocznienie procesów wyobraźni bawiących się[612].

4.1.2. Gry w zastosowaniach treningowych

Potencjał gier wideo dostrzegli nie tylko specjaliści od marketingu, ale także praktycy i teoretycy związani z innymi dziedzinami życia. Podobnie, jak inne media, również gry sprawdzają się dziś w roli nośników treści oraz wartości, ale poczucie sprawczości, oferowane graczom, wyraźnie odróżnia je od linearnych rodzajów treści kultury. Zamiana modelu „biernego" odbioru na aktywne uczestnictwo i użytkowanie wiąże się z odmiennym usytuowaniem gracza względem treści prezentowanych w grze. W ograniczonym wszak stopniu, ale może on wybierać pomiędzy różnymi możliwościami, inwariantami poszczególnych akcji, i brać udział w konstytuowaniu konkretnego rozwoju wydarzeń. W efekcie odpowiedzialność za przebieg poszczególnych sekwencji akcji przeniesiona zostaje częściowo na gracza.

Jeśli w grze zaimplementowane są mechanizmy odpowiedzialne za symulowanie poszczególnych praw fizyki, algorytmy zachowania sztucznej inteligencji oraz inne rozwiązania upodabniające grę do rzeczywistości znanej z pozagrowego doświadczenia w dowolnym zakresie, to może ona posłużyć za narzędzie treningu. Zwłaszcza, jeśli twórcy danego tytułu rozwijają zdolność programu do mimetycznego odwzorowania konkretnych, wybranych aspektów

[612] Bez elementu sprawczości, intuicję takiego odczytu potęgują również twórcy filmu *Lego: Przygoda*, w którego zakończeniu okazuje się, że ożywione postaci z klocków oraz przytrafiające się im zdarzenia to scenariusz zabawy.

rzeczywistości, wówczas szansa na to, że znajdzie on specjalistyczne zastosowanie wzrasta.

Niezależnie od zdolności gier do wpływania na trwałe postawy czy poglądy ich użytkowników (lub widzów![613]), pozwalają one na rozpoznanie, a także wypracowanie pewnych schematów zachowań i umiejętności. Począwszy od sprawności w operowaniu interfejsami, poprzez naukę szybkiego reagowania i podejmowania decyzji, na optymalizacji taktyk oraz strategii postępowania skończywszy, gry oraz oprogramowanie symulacyjne rozwijają kompetencje.

Za sprawą przywołanych powyżej właściwości mimetycznych, software tego typu stanowi zatem nie tylko obiecujące narzędzie marketingowe, ale także publicystyczne, edukacyjne czy treningowe. Zagadnieniom związanym z publicystyką i edukacją zajmę się w dalszej części tekstu, teraz natomiast chciałbym skupić się na treningowych zastosowaniach gier w różnych dziedzinach profesjonalnych, przede wszystkim natomiast w wojskowości, od dawna ściśle związanej z postępem technologicznym, również w zakresie komputeryzacji, wirtualizacji, symulacji oraz innych kontekstów ważnych dla rozwoju gier wideo jako medium.

Można przyjąć, że przy odpowiednim designie oprogramowania oraz opcjonalnie zewnętrznej instancji nadzorczej, tudzież eksplikacyjnej, gry i symulacje stanowią potencjalnie pożyteczne narzędzie do celów szkoleniowych. Dotyczy to zwłaszcza tych dziedzin ludzkiej aktywności, które wymagają precyzyjnego działania, zdolności planowania i szybkiego podejmowania decyzji o kluczowym znaczeniu. Nie powinno być więc zaskoczeniem, że gry z powodzeniem wykorzystywane są do treningów w zakresie wojskowości, medycyny, zarządzania kryzysowego oraz na innych polach ważnych dla współczesnej cywilizacji.

Gry w treningu wojskowym

Przyglądając się historii rozwoju gier wideo, badacze akcentują silne zakorzenienie tej branży w dwóch źródłach – w środowiskach akademickich oraz w wojskowości. Wynika to z tego prostego faktu, iż ceny sprzętu komputerowego przed siódmą dekadą XX wieku były zbyt wysokie, by mógł sobie na niego pozwolić każdy. Od początku istnienia komputerów pozostają one w polu zainteresowań instytucji militarnych. Radosław Bomba, traktując symulacje komputerowe i gry komputerowe jako przejawy/warianty tego samego zjawiska, wymienia w tym kontekście takie

[613] W kontekście zjawisk opisanych w drugim oraz trzecim rozdziale składających się na szeroko rozumianą kulturę gier (w tym specjalistyczne i ogólnotematyczne mass-medialne treści dotyczące gier, streaming rozgrywek w sieci, internetowe wideo o grach, zauważalność gier w fizyczno-społecznej przestrzeni codziennej egzystencji) oraz innych przejawów coraz wyraźniejszego zaznaczania swojej obecności w kulturze przez gry, w zasięgu ich potencjalnego wpływu – choć w zupełnie inny sposób niż gracze – pozostają w zasadzie wszyscy uczestnicy współczesnej kultury.

projekty, jak gra komputerowa *Hutspiel* z 1955 roku czy *Battle Zone* z 1980 roku[614]. Powołując się na słowa generała H. Normana Schwarzkopfa, badacz zauważa:

> „[…] w połowie lat 80. XX wieku armia amerykańska coraz częściej zaczęła sięgać po symulacje komputerowe. «Akurat nastąpił wspaniały przełom w technologii komputerowej i symulacji, wszystko się komputeryzowało. Na ekranach komputerów można było rozegrać całą wojnę. Personel wywiadu grał rolę wroga, ponieważ znał jego taktykę. […] Byliśmy w stanie przećwiczyć całą masę różnych konfiguracji» - opisuje ten fenomen Schwarzkopf. Nie bez znaczenia były tu oczywiście koszty takich ćwiczeń. Dzięki symulacjom komputerowym zakrojone na szeroką skalę manewry nie pochłaniały ogromnych ilości paliwa, wyposażenia czy cennych pocisków"[615].

Idąc za Bombą, za kolejny ważny okres w dalszym rozwoju współzależności wojska i branży gier uznać należy lata 90. XX wieku, kiedy to amerykańska instytucja o nazwie The Program Executive Office for Army Simulation, Training and Instrumentation Command zaczęła „eksplorować możliwości, jakie niosą ze sobą gry komputerowe i cyfrowe symulacje dla treningu umiejętności wojskowych"[616]. Pod kuratelą pracowników tej organizacji żołnierze szkolili się w strzelaniu, kierowaniu pojazdami, używaniu komputerowych interfejsów, stosowania strategii walki i efektywnej pracy w zespole[617]. W tym samym czasie zrodziła się idea *militainment*, zwanej także kompleksem militarno-rozrywkowym. To zjawisko, którego anglojęzyczna nazwa stanowi zespolenie słów *military* (wojskowy/a) oraz *entertainment* (rozrywka), polega na wykorzystywaniu gier wideo do celów związanych z wojskowością. Przejawem takich działań jest natomiast modyfikacja popularnej gry *Doom* do postaci *Marine Doom*, narzędzia treningowego dla żołnierzy powstałego przy współpracy wydawcy tejże gry, id Software, z sierżantem Danielem Snyderem[618]. Począwszy od tego projektu, relacje między sektorem wojskowości a branżą gier zaczęły się zacieśniać, włącznie ze wzajemną wymianą ekspertów – wojskowi pomagali tworzyć bardziej realistyczne gry, a projektanci gier dostarczali kolejnych symulacji i narzędzi interaktywnych.

Do najbardziej wyrazistych egzemplifikacji tego typu powiązań zaliczyć można z pewnością *Full Spectrum Warrior* (grę, która początkowo była symulatorem działań militarnych w Iraku), *America's Army* (taktyczna gra FPS dla wielu graczy, w której zaimplementowane były opcje rekrutacji do armii USA) czy seria *ARMA* (gra, która doczekała się trzech odsłon specjalnej wersji treningowej przeznaczonej dla armii, zatytułowanej *Virtual Battlespace*). Stanowią one również coraz ważniejszą część treningu wojskowych, obok skomplikowanych, względnie droższych

[614] R. Bomba, *Op.cit.*, s. 313-314.
[615] *Ibidem*, s. 314.
[616] *Ibidem*.
[617] *Ibidem*.
[618] Por.: *Ibidem*, s. 315.

i kosztowniejszych symulatorów wykorzystujących systemy wirtualne dążące do pełniejszej, cielesnej immersji[619]. Ten aspekt gier wideo stał się przedmiotem debaty publicznej, ale także inspiracją dla powstania tekstów kultury tematyzujących szkoleniowe zastosowania medium w wojskowości, czego przykładami mogą być powieści *Armada* Ernesta Cline'a czy *Gra Endera* Orsona Scotta Carda.

Warto jednak pamiętać, że gry znajdują w kontekście militarnym znacznie szersze zastosowanie. Poza treningiem refleksu i myślenia strategiczno-taktycznego, pomagają wojskowym także przećwiczyć się w symulowanych sytuacjach kłopotliwych, związanych np. z kontaktami społecznymi, różnicami kulturowymi czy stresem pourazowym[620]. Fakt, że medium to zostaje wdrażane na różnych etapach szkoleniowych czy pomocowych dla żołnierzy świadczy o rosnącym zainteresowaniu instytucji militarnych (w przytoczonych kontekstach głównie amerykańskich instytucji) eksploracją jego możliwości.

Nie tylko wojsko – drobna uwaga o pozamilitarnych zastosowaniach treningowych dla gier

Związki gier wideo ze szkoleniami wojskowych są popularnym kontekstem mówienia o tego typu profesjonalnych zastosowaniach dla opisywanego medium. Należy jednak pamiętać, że podobne rozwiązania wdrażane są również w innych obszarach specjalizacji.

Przykładowo, oparte na mechanice gier wideo symulacje skomplikowanych procedur medycznych[621] pozwalają niektórym adeptom medycyny testować swoje umiejętności w bezpiecznym wirtualnym środowisku generowanym przez komputer zanim przystąpią do pracy z prawdziwym pacjentem. Rzecz jasna nie są to jedyne możliwości treningu – lekarze, pielęgniarki, ratownicy oraz pozostali pracownicy służby zdrowia mogą również ćwiczyć na fantomach oraz innych rekwizytach, jednak podobnie jak w przypadku manewrów wojskowych, tego typu działania są zwykle bardziej kosztowne niż jednorazowa inwestycja w symulacyjne gry. Wyeliminowanie materialnej, tradycyjnej formy ćwiczeń praktycznych w medycynie nie wydaje się ani możliwe, ani nawet wskazane, aczkolwiek implementacja grywalnych komputerowych symulacji niesie za sobą wiele potencjalnych korzyści.

Począwszy od szansy na zastąpienie przynajmniej części kosztownych szkoleń ich uproszczoną cyfrową alternatywą; poprzez możliwość odtworzenia w symulacji rzadkich

[619] Por.: R. Beckhusen, *The US Army has Too Many Video Games*, „Motherboard", 24.08.2016, motherboard.vice.com/en_us/article/mg7pqy/the-us-army-has-too-many-video-games [dostęp: 28.06.2017].
[620] R. Bomba, *Op. cit.*, s. 319-325.
[621] Por.: C. Morris, *A video game that will soon train robotic surgeons*, „CNBC", 13.04.2016, www.cnbc.com/2016/04/13/a-video-game-that-will-soon-train-robotic-surgeons.html [dostęp: 28.06.2017].

i skomplikowanych sytuacji, z którymi prawdopodobnie będą musieli sobie radzić adepci medycyny; po dywersyfikację procesu szkoleniowego, która sama w sobie jest wartością – medyczne gry treningowe są cennym narzędziem w szkoleniu osób zajmujących się leczeniem.

Tomasz Kamiński zauważa wprost:

> „Gry komputerowe już od dawna nie służą wyłącznie rozrywce. Jak pokazują badania (np. DeMarco, Lesser, O'Driscoll, 2007) mogą być znakomitym narzędziem rozwijania kompetencji menedżerskich. Oprócz tego podnoszą atrakcyjność zajęć dydaktycznych z punktu widzenia studentów bądź kursantów, a co najważniejsze, podnoszą zaangażowanie w proces nauczania, co jest kluczowe dla jego skuteczności"[622].

4.1.3. Gry w procesach edukacyjnych

Wspominałem już w niniejszym wywodzie o kwestii kompetencji cyfrowych, istotnych z punktu widzenia rozwoju współczesnych oraz przyszłych pokoleń. O ile nauka programowania, którą wskazywałem jako jeden z wiodących aktualnie trendów w dziedzinie edukacji medialnej, rzeczywiście może zapewnić cenne kompetencje dla bieżących oraz nadchodzących twórców kultury i cywilizacji, o tyle istotnych zadań, przed którym stają współcześnie dydaktycy, jest znacznie więcej. W obliczu rosnącej popularności gier wideo, ignorowanie ich w procesach edukacyjnych uznać można w najlepszym wypadku za przeoczenie, w gorszych zaś – za przejaw ignorancji lub bezradności.

Obecność gier w życiu codziennym kształtuje nowy rodzaj uczestników kultury, którzy w czasie wolnym chętnie uczestniczą w interaktywnych doświadczeniach, za sprawą których samoistnie przyswajają nie tylko określone informacje, ale też pewne kompetencje. Ta nauka odbywa się zwykle w sposób niekontrolowany, spontaniczny i dobrowolny. Po pierwsze, nauczyciele mogą pomóc im tę wiedzę usystematyzować. Po drugie, dla edukatorów mogą z tego faktu płynąć rozmaite wnioski, a od ich pomysłowości – oraz otwartości systemów oświaty, w których funkcjonują – zależy, jak zareagują na tę sytuację. Co więcej, specjaliści od nauczania różnych przedmiotów szkolnych mogą znaleźć różne, odmienne w zależności od dyscypliny, problemy oraz możliwości związane z fenomenem gier w ujęciu edukacyjnym.

Wśród kluczowych celów wychowawczych powinno znajdować się kształcenie świadomych uczestników kultury. Istotne jest więc oswojenie dzieci i młodzieży choćby z faktem wewnętrznej dywersyfikacji branży gamingowej, w ramach której zróżnicowane są zarówno treści samych gier

[622] T. Kamiński, *Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami*, [w:] „Homo Ludens", nr 1(5)/2013, s. 109-110.

(podlegające wartościowaniu w oparciu o różne kryteria; przeznaczone dla dorosłych, dzieci i innych grup wiekowych; obarczone ideologicznym zapleczem itd.), jak i ich powiązania z innymi mediami (np.na poziomie narracyjnym, estetycznym czy prawnym) oraz sama społeczność graczy i twórców gier (złożona z osób w różnym wieku, różnej płci, orientacji seksualnej, pochodzenia etnicznego, wyznania, o różnych poglądach i upodobaniach).

Rozpoznanie przynajmniej tych kilku zasadniczych grup kontekstów, w których dyskutować można o grach pomaga w wykształceniu jakże potrzebnej postawy krytycznej wśród najmłodszych uczestników kultury. W optymalnej sytuacji, nauczanie powinno, rzecz jasna, obejmować znacznie większe spektrum zagadnień o różnym poziomie szczegółowości – od konkretów (np. kwestie instytucjonalne, takie jak systemy ratingowe, idea autorskości itp.) po kategorie bardziej abstrakcyjne (takie jak język medium gier, zestawiany np. z językiem innych mediów). „Poziom trudności" przekazywanej wiedzy powinien być zależny od wieku uczniów.

Wykorzystanie gier wideo w edukacji – *Digital Game-Based Learning*

Dydaktyka bazująca na grach komputerowych (ang. *Digital Game-Based Learning*) polega na wykorzystaniu gier komputerowych w charakterze pomocy dydaktycznych. Oznacza to wprowadzenie gier na lekcjach zarówno w funkcji narzędzi do ćwiczeń, jak i w celu omawiania ich w sposób analogiczny do omawiania innych tekstów kultury, zwłaszcza literackich (ale też – niekiedy – malarskich, muzycznych, teatralnych czy filmowych). Można wyróżnić dwa główne podejścia do tej koncepcji:

- stosowanie specjalnego typu gier, stworzonych z myślą o zastosowaniach edukacyjnych;
- stosowanie gier wyselekcjonowanych spośród ogółu gier funkcjonujących w obiegu.

Jakkolwiek specjalne gry edukacyjne są interesującą perspektywą na wykorzystanie potencjału drzemiącego w medium, nie zawsze są one skuteczną próbą adaptacji tego, co w grach najbardziej „pociągające". Jak zauważa Tomasz Kamiński, w ramach zajęć stacjonarnych gra może być przyjmowana entuzjastycznie jako ciekawe urozmaicenie tradycyjnych metod na zajęciach, ale motywacja przyświecająca e-learningowemu graniu jest w pełni zewnętrzna – grający grają często „nie dla przyjemności, ale z konieczności zaliczenia przedmiotu"[623]. Autor dodaje następnie, że „gry edukacyjne często tracą walor dobrowolnej aktywności, co może obniżać zaangażowanie graczy i zmniejszać związane z nim korzyści"[624]. Potencjalnym rozwiązaniem tego problemu jest drugie ze wspomnianych powyżej podejść do koncepcji *Digital Game-Based Learning* –

[623] *Ibidem*, s. 115.
[624] *Ibidem*.

edukacyjne zastosowanie komercyjnych gier rozrywkowych – które to dodatkowo przybrać może postać jednego z następujących wariantów:

- utworzenie jakiegoś kanonu gier, w które uczniowie musieliby zagrać (analogicznego do kanonu lektur szkolnych);
- odwołanie się do normalnego doświadczenia uczniów jako graczy, a więc personalizowanie listy omawianych gier pod kątem preferencji indywidualnych uczniów lub grup.

Z wprowadzaniem gier na zajęcia wiąże się szereg problemów natury technicznej, wśród których najważniejszym wydaje się potencjalna nierówność w kwestii dostępu do poszczególnych gier oraz/lub urządzeń do grania. O ile bowiem istnieją biblioteki publiczne, w których zaopatrzyć mogą się w książki uczniowie bez ich nabywania, o tyle brakuje współcześnie równie powszechnie występujących instytucji o paralelnym działaniu w domenie growej, nie literackiej. Konieczność nabycia gier przysporzyć może za to komplikacji albo z uwagi na cenę (co groziłoby wykluczeniem ekonomicznym najmniej zamożnych uczniów), albo na ograniczony dostęp do konkretnych gier (rozwiązaniem tego problemu byłby wybór gier dostępnych za darmo w Sieci, co z kolei byłoby jednoznaczne z ograniczeniem swobody w doborze „kanonu gier szkolnych" pod kątem merytorycznym).

Drugi problem – dotyczący dostępu do urządzeń do grania – również wiąże się z potencjalnym wykluczeniem najuboższych uczniów. Jednym z rozwiązań tej komplikacji jest zapewnienie w szkole stosownych stanowisk komputerowych, na których dzieci mogłyby grać. Lista wad tego rozwiązania byłaby bardzo długa i objęłaby zarówno kwestie ekonomiczne, jak i te dotyczące organizacji czasu oraz przestrzeni – zwłaszcza w przypadku dłuższych gier wideo. Kolejnym, niezwykle aktualnie popularnym, sposobem na ominięcie tej trudności jest zastosowanie idei *bring your own device*, a więc postawienie na urządzenia przenośne, którymi dysponują uczniowie. W tym rozwiązaniu również łatwo wskazać wiele wad, spośród których dwie główne, to – po raz kolejny – ryzyko wykluczenia ekonomicznego oraz konieczność doboru gier do kanonu, tym razem wyłącznie pod kątem jednego typu platformy (i to kompatybilnych z różnymi urządzeniami mobilnymi). W praktyce rozwiązaniem – choć nie w pełni satysfakcjonującym – problemu wykluczenia ekonomicznego jest taka konstrukcja wymogów wobec uczniów, aby mogli oni współdzielić poszczególne urządzenia w grupach, najlepiej niewielkich.

Wprawdzie postępująca smartfonizacja społeczeństw, tendencja do tworzenia gier multi- bądź crossplatformowych (przeznaczonych do użytku na więcej niż jednej platformie do grania) oraz liczne inicjatywy dążące do komputeryzacji szkół i innych placówek kulturalno-oświatowych mogą w przyszłości wyeliminować trudności techniczne we wdrażaniu gier do dydaktyki, ale na chwilę obecną pozostają to problemy trudne do rozwiązania.

Abstrahując jednak od rzeczonych problemów, łatwo dostrzec potencjalne korzyści płynące z wdrażania idei *Digital Game-Based Learning* w edukacji. Zabawowy charakter gier może doprowadzić do pozytywnych konotacji nauki z rozrywką, tym samym poprawiając motywacje i zaangażowanie uczniów. Jako gracze, uczniowie i tak już nabywają – zwykle nieświadomie – pewną wiedzę oraz umiejętności, a opatrzenie ich rozgrywek wraz z towarzyszącymi im wrażeniami stosownym komentarzem nauczyciela pomogłoby uporządkować i sfunkcjonalizować tę wiedzę oraz umiejętności.

Również wspomniany już retoryczny potencjał gier wideo stanowi przesłankę za wartością tego medium w charakterze narzędzia dydaktycznego. Interaktywność i ergodyczność, ściśle związane z poczuciem sprawczości grającego, sprzyjają bowiem w budowaniu poczucia odpowiedzialności. Dzięki temu niektóre gry wideo – zwłaszcza te umożliwiające podejmowanie dramatycznych wyborów moralnych – wydają się idealnym wręcz ćwiczeniem na zajęciach z etyki. Precedensowe eksperymenty związane z implementacją gier na lekcjach etyki zostały już zrealizowane – np. w jednej ze skandynawskich szkół, liceum Nordahl Grieg, nauczyciel Tobias Staaby omawiał ze swoimi uczniami kwestie natury etycznej posiłkując się na lekcjach grą *The Walking Dead* od studia Telltale Games już w 2014 roku[625].

Gry bywają też wykorzystywane na innych przedmiotach. Wspomniany powyżej Tobias Staaby wykorzystał również *Elder Scrolls V: Skyrim* ucząc historii kultury Skandynawii, a *The Last of Us* na lekcjach narratologicznych. Z kolei pracujący w tej samej szkole Aleksander Husøy, nauczyciel języka angielskiego i nauk społecznych, stosuje na swoich lekcjach grę *Civilization IV*, a Jørgen Kristoffersen, podczas lekcji fizyki, omawia ze studentami *Portal 2*[626]. Wydawcy tej ostatniej gry, firma Valve, udostępniają ją zresztą nieodpłatnie w ramach licencji edukacyjnej[627]. *Civilization III*, z kolei, stało się podstawą eksperymentu Kurta Squire'a oraz Sashy Barab, którzy sprawdzali możliwości używania tej gry w nauczaniu historii. Jak się okazało, gra zainspirowała uczniów do rozważania alternatywnego przebiegu dziejów, a wśród uczniów pochodzących z mniejszości etnicznych doceniona została jako szansa na zaprezentowanie ich kultur[628]. W ostatnich latach sporą popularność w zastosowaniach edukacyjnych zyskuje również *Minecraft,* którego mechanika doskonale sprzyja wykorzystaniu tej gry na lekcjach matematyki, informatyki czy techniki.

Osobnym sposobem funkcjonalizacji gier na lekcjach jest natomiast wykorzystanie ich

---

[625] Por.: P. Darvasi, *Literature, Ethics, Physics: It's All In Video Games At This Norwegian School*, „Mind/Shift", 21.07.2014, ww2.kqed.org/mindshift/2014/07/21/literature-ethics-physics-its-all-in-video-games-at-this-norwegian-school/ [dostęp: 28.06.2017].
[626] *Ibidem*.
[627] Por.: www.teachwithportals.com/index.php/faq/ [dostęp: 28.06.2017]
[628] Por.: A. Ziółkowski, *Wartość gier komputerowych w procesie edukacji kulturalnej*, [w:] M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński (red.), *Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji*. *Wyzwoleni i zagubieni w sieci*, Łódź 2015, s. 303-304.

w celu weryfikacji efektów kształcenia. Odpowiednio dobrane gry mogą bowiem również zastąpić tradycyjne sposoby ewaluacji wyników pracy dydaktycznej, takie jak testy czy sprawdziany. Dobrą egzemplifikację stanowić tu może projekt *SimCityEDU*, który stosowany bywa w charakterze tak zwanego *assessment tool*, czyli narzędzia służącego do sprawdzenia i oceny wiedzy uczniów[629]. Dzięki grom można tego dokonać poprzez obserwację praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy przez uczniów w kontrolowanej, symulowanej sytuacji rozgrywki[630].

Korzyści płynące z grania w gry komputerowe

Efekty retoryczne, w których osiągnięciu pomocne mogą być gry wideo traktowane jako pomoce naukowe na równi z innymi tekstami kultury, służąc za ekwiwalent lektur szkolnych, to jedno. Czym innym są natomiast właściwości gier wideo w kontekście wpływu na ludzki mózg, funkcje poznawcze i sposób (nie treści, tudzież kierunek) myślenia. O ile bowiem perswazyjny charakter gier uznać można za domenę ich tematyki oraz wybranych rozwiązań formalnych, o tyle na rozwój funkcji kognitywnych wpływa już samo doświadczenie grania, jego struktura i przebieg.

Zagadnienia związane z oddziaływaniem gier wideo na umysł podejmowane były przez liczne środowiska badawcze, próbujące podejść do tegoż problemu na wiele odmiennych sposobów, z aplikacją różnorodnych metodologii. Wyniki dużej liczby badań dowodzą zgodnie, że użytkowanie tego medium wyraźnie poprawia zdolności kognitywne użytkowników.

Jane McGonigal czyni wiele celnych spostrzeżeń na temat korzyści płynących z grania w gry wideo. Analizując ilość czasu poświęcaną przez graczy gier sieciowych na całym świecie, zauważa, że tak czasochłonne zajęcie musi sprzyjać rozwojowi określonych kompetencji, które w tym przypadku konotuje głównie z rozwiązywaniem problemów[631]. Zauważa również, że gry działają jak trening, w którym wykorzystujemy „mocne strony, które już posiadamy (…): zdolność panowania nad swoimi myślami, uczuciami i uwagą; umiejętność współpracowania niemal z każdym; zdolność wzmacniania swojej siły woli i determinacji”[632]. Inne korzyści płynące z grania badaczka dzieli na trzy kategorie, zaznaczając jednak, że nie są to wszystkie typy pozytywnego oddziaływania gier wideo na nasze życie.

Pierwsza kategoria to korzyści intelektualne. Tu McGonigal wspomina między innymi

[629] K. Schwartz, *SimCityEDU: Using Games for Formative Assessment*, „Mind/Shift”, 14.03.2013, ww2.kqed.org/mindshift/2013/03/14/video-games-as-assessment-tools-game-changer/ [dostęp: 29.06.2017].
[630] Por.: K. Schwartz, *Beyond Grades: Do Games Have a Future As Assessment Tools?*, „Mind/Shift”, 28.04.2014, ww2.kqed.org/mindshift/2014/04/28/do-games-have-a-future-as-assessment-tools/ [dostęp: 29.06.2017].
[631] Ten wątek rozwinę w kontekście grywalizacji.
[632] J. McGonigal, *SuperBetter*…, s. 107.

o rozwijaniu kreatywności, polepszeniu zdolności wizualnych i przestrzennych, przyśpieszeniu podejmowania właściwych decyzji pod presją czasu i w stresie, wsparciu dla podzielności uwagi, poprawie skuteczności zbierania i wydajności przetwarzania informacji, optymalizacji szacowania możliwości, nauce tworzenia i realizowania strategii oraz elastyczności w jej alternowaniu. Do rozwoju niektórych z nich szczególnie przydatne okazują się gry akcji i wyścigi, do innych zaś np. gry strategiczne. Jednocześnie badaczka podkreśla, że znacznie skuteczniejsze w stymulowaniu tych wszystkich korzyści są zwyczajne, rozrywkowe gry wideo, przy których chętnie spędza się dużo czasu, aniżeli specjalne gry do „ćwiczenia mózgu", do grania w które trzeba byłoby się przymuszać[633].

Drugą kategorię stanowią korzyści emocjonalne, związane z poprawą nastroju grającego, zmniejszeniem niepokoju, wywoływaniem pozytywnych emocji (jak radość, ciekawość, zaskoczenie, duma, zdziwienie i zadowolenie), radzenia sobie z trudnymi emocjami (jak frustracja i niepokój) oraz panować nad skrajnymi emocjami (jak lęk i złość). Badaczka wspomina również o „nietypowych emocjonalnych supermocach" przejawiających się np. w pewnej kontroli nad snami (szansa na powstrzymywanie koszmarów oraz częstsze niż u nie-graczy świadome sny)[634].

Trzecia kategoria obejmuje korzyści społeczne, wśród których McGonigal wymienia silniejsze nastawienie na współpracę w codziennym życiu, większe umiejętności komunikacji i współpracy, a także stymulację zdolności przywódczych, motywacyjnych oraz postaw prospołecznych.[635]

Radosław Bomba, pisząc o grach komputerowych w edukacji, wspomina o dwóch podejściach: behawiorystycznym (gdzie tylko wybrane gry mają dostarczać pozytywnych bodźców i wzorców zgodnych z linearnym kluczem klasycznej dydaktyki) oraz konstruktywistycznym (uwzględniającym indywidualizm i krytyczną postawę graczy, dopuszczającym więc wykorzystanie gier o nieoczywistych walorach edukacyjnych w kształceniu)[636]. Drugie podejście, zakładające aktywne uczestnictwo w nauce zamiast biernego przyswajania wiedzy, stymulujące kreatywność, kształtuje indywidualne zdolności, predyspozycje i nawyki. Połączeniem ich obu jest natomiast – postulowane przez Iana Bogosta[637] – podejście, które określić można byłoby mianem proceduralnej nauki, skupiające się na tak zwanych kompetencjach proceduralnych (wykorzystujące gry zgodne z programem kształcenia, ale zapewniające graczom względnie dużą swobodę działania, nie tylko w zgodzie z preferowanym systemem wartości)[638]. Jedną z zalet tego podejścia jest wykorzystanie wolności decyzyjnej graczy do retorycznego uczenia ich o właściwych lub błędnych decyzjach.

---

[633] *Ibidem*, s. 113-114.
[634] *Ibidem*, s. 114-115..
[635] *Ibidem*, s. 115.
[636] R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 329-330.
[637] Por.: I. Bogost, *Persuasive games…*, s. 245.
[638] *Ibidem*, s. 330.

Podczas badań nad neuroplastycznością, prowadzonych pod koniec lat 90. XX wieku na University of Rochester, użycie komputerowego testu psychologicznego oceniającego sprawność wyszukiwania określonych elementów w wizualnie zgiełkliwej scenerii doszło do zaskakującego odkrycia. Zarówno autor tegoż komputerowego testu, C. Shawn Green, jak i grono jego znajomych, osiągali zdumiewająco wysokie wyniki w porównaniu do średniej statystycznej. Tym, co łączyło ich wszystkich było regularne granie w sieciową grę FPP *Team Fortress Classic*. Ta zadziwiająca anomalia zainspirowała Greena oraz jego promotorkę, Daphne Bavelier, do rozpoczęcia badań nad wpływem komputerowych gier akcji na funkcje kognitywne. Podobne badania podjęło wówczas wiele innych ośrodków akademickich[639].

Naukowcy ustalili, że nastawione na akcję gry wideo stymulują rozmaite zdolności kognitywne. Jak się okazało, regularne granie skutkuje poprawą spostrzegawczości i umiejętności koncentrowania się na szczegółach, zwiększoną czułością na kontrast, polepszeniem precyzji obracania obiektami w wyobraźni (rotacja umysłowa), a także rozwinięciem multizadaniowości. Co więcej, z badań wynika, że częste granie w gry cyfrowe polepsza zdolności reagowania na szybko zmieniające się okoliczności, rozwija podzielność uwagi przy jednoczesnej selektywności informacji i bodźców, poprawia koordynację wzrokowo-ruchową oraz zasadniczo trenuje zdolność koncentracji[640]. Badacze podkreślają, że umiejętności te przydatne są w różnych dziedzinach życia i okolicznościach – od czytania „drobnych druczków" w dokumentach i na receptach, poprzez prowadzenie pojazdów we mgle, załadunek bagażu, towarzyskie spotkania w miejscach publicznych, po precyzyjne praktyki medyczne.

„Jedno z badań wykazało, że chirurdzy wykonujący zabiegi laparoskopowe, którzy byli jednocześnie graczami komputerowymi, szybciej prowadzili operacje, jednocześnie zachowując niezbędną precyzję" – zauważają naukowcy[641]. Wśród doświadczonych graczy komputerowych redukcji ulega również zjawisko psychologiczne określane jako „mrugnięcie uwagi" (ang. *attention blink*), polegające na spadku uwagi przy szybko następujących po sobie bodźcach, co jest jedną z oznak przyśpieszenia procesów poznawczych[642]. Bavelier i Green dodają: „(…) lepsza koncentracja wpływa na wiele form przetwarzania neuronowego. Dzięki niej mózg uzyskuje więcej informacji między innymi wzrokowych i słuchowych na temat zadania, które należy wykonać, i odcina źródła zakłóceń"[643].

Poza obserwacją eksperymentalną, badacze funkcji kognitywnych mózgu chętnie sięgają po medyczne rozwiązania technologiczne, w tym skany mózgu. Te zaś, jak wynika z badań:

---

[639] D. Bavelier, C. S. Green, *Op. cit.,* s. 26.
[640] *Ibidem*, s. 26-27.
[641] *Ibidem*, s. 26.
[642] *Ibidem*, s. 27.
[643] *Ibidem*.

„(…) dostarczają dodatkowych dowodów na korzyści płynące z grania w komputerowe gry akcji. Mocno rozproszone ośrodki kory mózgowej regulujące uwagę są bardziej aktywne u pasjonatów gier akcji niż u graczy, którzy nie preferują takiego rodzaju gier. Należy do nich grzbietowo-boczna kora przedczołowa, która pomaga w utrzymaniu uwagi; kora ciemieniowa, która zmienia punkt skupienia uwagi; i kora zakrętu obręczy monitorująca nasze zachowanie”[644].

Nie oznacza to jednak, że wyłącznie granie w gry akcji wiąże się z potencjalnymi korzyściami dla grających. Z cytowanego powyżej artykułu *Nie takie gry akcji straszne…* można dowiedzieć się, że pozytywne implikacje towarzyszą także rozgrywkom w gry logiczne 3D (takie jak *Portal 2*, rozwijający umiejętności rozwiązywania problemów, zdolności przestrzenne i wytrwałość), RTS-y (takie jak *StarCraft*, poprawiający elastyczność poznawczą, ale nie wpływający pozytywnie na koncentrację i pamięć krótkoterminową) oraz gry „prospołeczne” (w których postaci pomagają sobie nawzajem, polepszające gotowość i zdolność do współpracy)[645]. Potencjalne korzyści dla rozwoju funkcji kognitywnych mają także gry RPG. Te gry, które nie oddziałują natomiast na procesy poznawcze, mogą wywierać pozytywny wpływ na innych płaszczyznach, np. wzmacniać zachowania społeczne i empatię[646].

Opisane powyżej wnioski są pochodną badań o bardzo zróżnicowanych metodologiach. Oprócz eksperymentów i pomiarów przeprowadzonych na grupach regularnie grających i niegrających, część testów przybierała charakter okresowy i służyła sprawdzaniu poszczególnych umiejętności w grupach składających się z osób zasadniczo rzadko grających w gry. Przykładowy eksperyment tego typu polegał na porównaniu ich wyników (w testach sprawdzających różne funkcje kognitywne) przed i po kilkutygodniowym graniu w grę akcji godzinę dziennie pięć dni w tygodniu, nierzadko zestawianych z wynikami analogicznych testów na grupie grającej w grę innego typu. Rezultaty jednoznacznie wskazywały na przewagę uczestników eksperymentu grających w grę akcji, a ów korzystny wpływ utrzymywał się nawet do pięciu miesięcy[647]. Co ciekawe, naukowcy zajmujący się funkcjami kognitywnymi w warunkach laboratoryjnych zaobserwowali, podobnie jak Jane McGonigal, że gry rozrywkowe sprawdzają się w opisywanym zakresie lepiej niż specjalne „gry ćwiczące umysł”.

Grywalizacja

[644] *Ibidem*.
[645] *Ibidem*.
[646] *Ibidem*.
[647] *Ibidem*, s. 28.

„Wyniki zastosowań gier w edukacji są na tyle obiecujące, że coraz więcej nauczycieli nie tylko używa gier jako pomocy dydaktycznych, ale wręcz cały proces edukacyjny tworzy w formule gry, «grywalizując», czy «gamifikując» cykl zajęć z danego przedmiotu" – zauważa Tomasz Kamiński[648].

Grywalizacja (ang. *gamification*), tudzież gamifikacja czy gryfikacja, to jeden z najbardziej wyrazistych przejawów przenikania „growości" do różnych obszarów życia. Choć Kamiński w przytoczonym cytacie lokuje to zjawisko w kontekście edukacyjnym, z pewnością nie jest to jedyny obszar kultury, w którym daje się ono zaobserwować. Omówieniu *gamification* poświęcę więcej miejsca w podrozdziale 4.1.5, teraz natomiast pragnę jedynie zaznaczyć, że w polu dydaktyki praktyki grywalizacyjne bywają stosowane z pewną dozą ostrożności, ale i entuzjazmu, zwłaszcza że dzieci i młodzież, czyli cyfrowi tubylcy, szczególnie dobrze rozpoznają schematy „growości" i potencjalnie z łatwością odnajdują się w nich. A właśnie jako – przypomnijmy – nadawanie cech gry fenomenom kulturowym nie będącym grami rozumieć można grywalizację (przy czym nie jest ona tożsama z ugrowieniem strukturalno-narracyjnym czy estetycznym fenomenów tekstualnych).

4.1.4. *Serious games*

Psychologowie toczą wciąż zażarte dyskusje w kwestii wpływu gier na kreowanie konkretnych postaw, skłonności ku określonym świadopoglądom itd. Jednoznaczne przypisywanie temu – oraz dowolnemu innemu – medium zasług w tym względzie jest rażącą przesadą, świadczy jednak o powracającej wciąż intuicji, jakoby gry mogły dysponować mocą retorycznego kształtowania swoich użytkowników. Problemem tym zajmują się również badacze z kręgu *game studies*, w tym wspomniany już Ian Bogost czy Jane McGonigal.

Opisane przeze mnie wcześniej wykorzystanie gier w marketingu czy edukacji do pewnego stopnia potwierdza tę intuicję, dowodząc, iż gry są zdolne przynajmniej do utrwalania i pogłębiania przywiązania do marki, tudzież oczekiwań i potrzeb współczesnych konsumentów, czy raczej prosumentów. Możemy więc założyć, że powyższe uwagi odnieść można również poza obszar marketingu i marek, oraz że mogą one znaleźć zastosowanie także do kwestionowania lub propagowania nowych postaw, poglądów, założeń. Podobnie, jak w przypadku innych komunikatów medialnych, wiele zależy tu od konstrukcji samego komunikatu. Ergodyczna

[648] T. Kamiński, *Op.cit.*, s. 110.

struktura i interaktywność tylko pogłębiają potencjalne możliwości gier w tym zakresie.

Na eksplorowaniu opiniotwórczego, perswazyjnego potencjału gier wideo zasadza się idea tak zwanych *serious games*. Termin ten pozostaje w silnym związku z kilkoma innymi, zwłaszcza *persuasive games* oraz *newsgames*, uznawanymi zwykle za najbardziej znane spośród jego subkategorii. Interesującego wglądu w złożony, niejednorodny charakter omawianego zjawiska, przysparza dodatkowo przegląd prób translacji samego terminu. Kategoria *serious games* tłumaczona bywa bowiem jako „grywalna, animowana publicystyka"[649], gry „poważne"[650], „publicystyczne"[651], „zaangażowane"[652], a nawet „szkoleniowe"[653] lub „użytkowe"[654]. O ile większość tych przekładów odnosi się do ogólnej charakterystyki całego sektora gier określanych wspólnym mianem *serious games*, o tyle ostatni z nich skupia się raczej na jednym z nurtów/typów takich gier.

Jak zauważają badacze, *serious games* są obszerną kategorią, w której mieści się wiele pomniejszych typów gier, do których zaliczyć można między innymi:

- *newsgames* – skupiające się na komentowaniu bieżących wydarzeń, w związku z czym realizowane w jak najkrótszym czasie produkcyjnym, często proste i minimalistyczne na poziomie mechaniki i estetyki;
- *persuasive games* – nastawione na przekazanie pewnej tezy i zmianę poglądów grających w nie osób, z założenia również dość proste i adresowane do szerokiego grona odbiorców;
- *gry edukacyjne* – ich celem jest przekazywanie wiedzy i kształcenie umiejętności (zwykle przeznaczone do zastosowania w szkolnictwie);
- *gry treningowe* – nakierowane na wykształcenie, utrwalenie lub rozwinięcie kompetencji (zwykle przeznaczone do zastosowania w specjalistycznych profesjach, np. w wojsku).

Powyższe cztery odmiany są najczęściej wskazywanymi w kontekście *serious games*. Mogą się one albo przenikać, albo uzupełniać, albo wreszcie wzajemnie wykluczać. Ich treść dotyczy zwykle tematyki politycznej, społecznej, specjalistycznej wiedzy oraz innych aspektów uznawanych powszechnie za istotne[655]. Choć ich treść jest w istocie kluczowa, to nie można

[649] M. Falkowska, *Publicystyka spotyka symulację: newsgames jako komentarz do aktualnych wydarzeń*, [w:] „Kultura i Historia" nr 13/2008, dostępny online pod adresem: www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/893 [dostęp: 29.06.2017].
[650] S. Fizek, *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming"?*, „Technopolis", 22.03.2010, technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming [dostęp: 29.06.2017].
[651] P. Kubiński, *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo* Raid Gaza! *i* Save Israel, [w:] „respublica nowa", nr 3/2014 (27/2014) 227 Rok XXVII, s. 144-153.
[652] *Ibidem*.
[653] W. Wołczyk, D. Michalak, R. Lesisz, *Gry szkoleniowe*, [w:] „Mechanik" 7/2015, s. 979-986.
[654] P. Świątek, *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, [w:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis", Folia 168, Studia de Cultura VI (2014), s. 95-105.
[655] Szczególnym podgatunkiem *newsgames* są tak zwane *tabloid games*. Te, podobnie jak tabloidy w prasie drukowanej,

powiedzieć, aby były one jednym gatunkiem[656] – ani w ujęciu tematycznym, ani ludycznym, ani funkcjonalnym nie są bowiem jednorodne. Różnorodność wewnątrz kategorii jest zatem ogromna. Elementem łączącym wszystkie *serious games* pozostaje natomiast nastawienie na realizację celu innego niż rozrywka. Nawet jeżeli pierwiastek rozrywkowy się w nich pojawia, nie jest on ich zasadniczą funkcją. Pod tym względem gry zaliczające się do omawianej kategorii zbliżone są koncepcyjnie do idei gier artystycznych oraz nie-gier (ang. *notgames*).

Szukając cech definiujących i spajających kategorię *serious games* w spójny paradygmat, Marzena Falkowska wskazuje na pewne czynniki techniczno-realizacyjne:

> „O ile nie istnieje jedna powszechnie przyjęta definicja gier tego typu, o tyle większość twórców i teoretyków zgadza się co do tego, że o serious games można mówić w przypadku oprogramowania użytkowego opracowanego przy zastosowaniu technik i konceptów charakterystycznych dla tworzenia gier. Serious games mogą być przeznaczone na różne platformy sprzętowe (PC, konsole, urządzenia mobilne) i należeć do różnych gatunków, ale zazwyczaj przyjmują formę symulacji komputerowych, w których odtwarzane są procesy lub zdarzenia znane użytkownikom z prawdziwego świata”[657].

W innym fragmencie, pisząc natomiast o *newsgames*, autorka akcentuje poniekąd również charakterystykę całej kategorii *serious games*:

> „Przypominają bowiem bardziej narzędzia ideologiczne, perswazyjne, które służą uświadomieniu gracza o ważkich społecznych czy politycznych problemach i nierzadko wpłynięciu na jego opinię. Ich twórcy nie kryją się z tym, że prezentują subiektywne spojrzenie na dane wydarzenie, a ich celem jest prowokowanie krytycznego myślenia, choćby poprzez niezgodę na proponowaną wizję. Poprzez analogię z mediami drukowanymi newsgames porównać można do felietonów wyrażających opinię autora, wyróżnia je natomiast element interaktywności charakterystyczny dla gier elektronicznych”[658].

Obszernego, wyczerpującego opracowania kategorii *newsgames* oraz innych gier publicystycznych dokonali autorzy książki *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*[659]. W owym tomie zawarto szereg interesujących spostrzeżeń na temat tego, jak gry wpływają dziś na rozwój dziennikarstwa, w jaki sposób przekształcają publicystykę, czym się różnią, a w czym przypominają tradycyjne formy piśmiennictwa o aktualnych, ważnych społecznie kwestiach. Analizując rozmaite przedsięwzięcia z kręgu *serious games*, zwłaszcza zaś *newsgames*, dokonują

„komentują, najczęściej w formie satyry i parodii, aktualne wydarzenia ze świata popkultury, zwłaszcza związane z życiem gwiazd filmu i muzyki” (*Marzena Falkowska, Publicystyka spotyka…*). Tym samym, choć są to graniczne przykłady *newsgames*, nie sposób zaliczyć ich do kategorii *serious games*.

[656] S. Fizek, *Op. cit.*

[657] M. Falkowska, *Publicystyka spotyka…*

[658] *Ibidem.*

[659] I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2010.

oni jeszcze bardziej szczegółowego podziału, wewnętrznej typologii, pozwalającej wyłonić między innymi wspomniane już gry tabloidowe, a także gry w komentarz redakcji, gry reporterskie, gry infografikowe, gry dokumentalne czy specyficzne odmiany gier informacyjnych w formie zagadek, edukacyjnych gier informacyjnych oraz społecznościowych gier informacyjnych. Kategorie te, choć niekiedy przenikają się na poziomie wybranych właściwości i czasami więcej niż jedna służyć może opisowi tych samych fenomenów, pozwalają dostrzec różne cele, którym służyć może tworzenie szeroko pojmowanych gier informacyjnych (tudzież gier newsowych). Wiele z tych uwag odnieść można do szerokiej kategorii *serious games*.

Publicystyczne gry z nurtów takich, jak *persuasive games* czy *newsgames* są przedmiotem krytyki niektórych środowisk – zwłaszcza wówczas, gdy poważny wydźwięk dominuje w nich nad zmarginalizowanym zabawowym charakterem lub wręcz całkowicie je go pozbawia[660]. Pewne zastrzeżenia budzić może też to, co dla nich zasadnicze (a niekiedy bywa w analizach zjawiska *serious games* marginalizowane lub ignorowane, jak słusznie zauważa Jerzy Zygmunt Szeja[661]) – ideologiczny, perswazyjny, propagandowy wręcz charakter.

Warto zaznaczyć, że gry głównego nurtu również nacechowane są ideologicznie, co zresztą bywa komentowane przez krytyków (a także twórców *serious games*, sceptycznie odnoszących się do tego typu ideologicznego ukorzenienia). Coraz częściej jednak również one stają się katalizatorami burzliwych dyskusji na tematy polityczne, społeczne, etyczne oraz inne ważkie kwestie – niekiedy w efekcie cynicznej prowokacji, innym razem bezwiednie, innym zaś z intencją wywołania tego typu refleksji. Po części wynika to właśnie z uwag autorów medialnych wypowiedzi publicystycznych i krytycznogrowych, po części z oczekiwań samych osób grających domagających się coraz bardziej złożonych i „dojrzałych treści", po części zaś z inspiracji wyciąganych z *serious games*.

4.1.5. *Gamification* i zjawiska powiązane. Grywalizacja praktyk społecznych.

Jak już wielokrotnie podkreślałem, gry coraz wyraźniej zaznaczają swoją obecność w kulturze. Z jednej strony szeroko rozumiana kultura gier nastawiona na rozrywkę rozwija się na tyle prężnie, że nie sposób dziś nie dostrzec tego rozwoju (ponieważ oferta kulturowa dla graczy poszukujących rozrywki obejmuje szerokie, ogromne wręcz spektrum zjawisk zmediatyzowanych

[660] *Ibidem*.
[661] J. Zygmunt Szeja, *Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego* Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych. *„Teksty Drugie", nr 6/2012, s. 210-228*, [w:] „Homo Ludens", nr 1(5)/2013, s. 308.

i nie tylko), z drugiej zaś – potencjał gier dostrzegany jest dziś coraz częściej poza rzeczoną kulturą graczy: w publicystyce, edukacji, medycynie, wojskowości, biznesie itd. Co więcej, granice pomiędzy tymi sferami ulegają znaczącemu rozmyciu. Kultura graczy przestaje być kojarzona wyłącznie z rozrywką, ponieważ gry jako medium „dojrzewają" i coraz częściej wykorzystywane są do innych celów. Również elementy poetyki gier wideo stają się źródłem inspiracji dla innych mediów lub wręcz zostają do nich wchłonięte. „Growość" przenika również na inne płaszczyzny życia, np. za sprawą zjawiska zwanego grywalizacją.

Tę ostatnią rozumieć można, jak już wspominałem, jako specyficzny rodzaj wpływu wywieranego przez gry na kulturę, wykraczający poza czysto intermedialne zależności. O ile grywalizacja dokonuje się także poprzez zapośredniczenie medialne – np. na forach internetowych, mediach społecznościowych czy w rozmaitych aplikacjach – to istota grywalizacji dotyczy partycypacji kulturowej w szerszym wymiarze, aniżeli tylko estetyczne czy mechaniczne implementacje w obszarze treści medialnych.

Grywalizacja jako rozwijający się trend

„Można powiedzieć, że *gamification* jest intensyfikacją pewnych tendencji i procesów technologiczno-kulturowych, która skutkuje współcześnie możliwością zaadaptowania mechanizmów znanych z gier cyfrowych do najdrobniejszych elementów życia codziennego" – zauważa Radosław Bomba[662]. Jakkolwiek badacz ten włącza w rozumienie gamifikacji również procesy przynależne raczej do *Digital Game-Based Learning*, co wydaje mi się sporym nadużyciem, to słusznie zauważa szereg istotnych cech omawianego zjawiska oraz kontekstów ważnych dla jego rozwoju.

Jedną z najważniejszych, być może, kategorii przez niego przywołanych, jest zaczerpnięta od Manuela Castellsa „realna wirtualność". „We współczesnym społeczeństwie przestrzeń wirtualna staje się integralną częścią realności. Staje się swego rodzaju realnie istniejącą rzeczywistością, która na wielu płaszczyznach określa koordynaty życia współczesnego człowieka" – stwierdza, po czym zwraca uwagę na zacieśnianie relacji realne-wirtualne[663]. Kluczowe dla rozumienia grywalizacji zdaje się natomiast stwierdzenie: „[…] mechanizmy znane z gier przestają być jedynie zewnętrznym dodatkiem do rzeczywistości. Zaczynają one współtworzyć realną wirtualność, wtapiając się w codzienne praktyki i działania, rekonfigurując je i stając się ich

[662] R. Bomba, *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?*, [w:] A. Pitrus, *Olbrzym w cieniu…*, s. 67.
[663] *Ibidem*, s. 70.

integralną częścią”[664].

Grywalizacja jest bowiem w istocie procesem, polegającym na implementowaniu i stosowaniu systemów reguł gier poza grami. Celem tej implementacji jest przede wszystkim zwiększenie skuteczności uzyskiwania pożądanych rezultatów w różnych dziedzinach. Nie chodzi więc o granie w sensie uwzględniającym sztywne ramy magicznego kręgu, ale o wyraźne ich przekraczanie – włącznie gry do praktyk codzienności: do płacenia za produkty i usługi, do procesów dydaktycznych, do dbania o zdrowie i kondycję itp. Nie jest to zatem gra sama w sobie, ale takie przeformułowanie poszczególnych aspektów życia, by przypominały one grę. Nawet, jeśli we wdrażaniu „growości” do tychże aspektów życia wykorzystywana jest faktycznie jakaś aplikacja, to stanowi ona raczej narzędzie pomocnicze, ułatwiające koordynację procesów grywalizacyjnych, swoistą konkretyzację i wgląd w strukturę owej mentalnej quasi-gry i jej zasad. Może ona także stanowić instancję automatyzującą przyznawanie nagród za poszczególne czynności ujęte w celach, które sobie stawiamy.

Systemy gratyfikacji pełnią bowiem w grywalizacji istotną rolę – niezależnie od tego, czy nagrody mają jakąś wartość w świecie poza tą quasi-grą, czy są tylko symboliczne, wpływają znacząco na motywację. Skuteczny system grywalizacyjny pozwala poczuć przyjemność zwycięstwa po kolejnych mikro-celach, które sobie stawiamy. Pod tym względem gamifikacja przypomina nieco np. gry cRPG, w których gracz nagradzany jest za ukończenie każdego zadania pobocznego (ang. *side quest*). Analogicznie więc, grywalizując przykładowo swoje postępy w odchudzaniu, można ustalić, że po każdym zgubionym kilogramie zasługujemy na nagrodę w postaci czegoś przyjemnego.

Gratyfikacja może wiązać się również z hierarchizacją – wówczas, gdy postępy w osiąganiu kolejnych mikro-celów umożliwiają porównywanie się z innymi o podobnych celach. Dzieje się tak np. za sprawą publicznych systemów rankingowych, podobnych do tych implementowanych w grach już w czasach salonów *arcade*. Dobrą egzemplifikacją takiego działania grywalizacji mogą być fora internetowe zaopatrzone w mechanizm podliczający liczbę postów publikowanych przez ich użytkowników i nagradzający ich określonym statusem („awansującym ich” w hierarchii społeczności danego forum) po przekroczeniu kolejnego progu liczby postów. Również ten schemat porównać można do gier cRPG, w których działania podejmowane przez gracza skutkują gromadzeniem punktów doświadczenia umożliwiających rozwój jego awatara w świecie gry. W takich przypadkach gamifikacja zasadza się na płaszczyźnie relacji międzyludzkich, interakcji społecznych. Mechanizm liczący i automatycznie przyznający określoną rangę jest jedynie narzędziem pomagającym strukturyzować i stymulować doświadczenia komunikacyjne.

Grywalizacja to fascynujące zjawisko, którego przykładowe zastosowania w różnych

[664] *Ibidem*, s. 70-71.

sektorach można byłoby mnożyć, zwłaszcza w obliczu ogromnej popularności tego typu praktyk w pierwszej i drugiej dekadzie XXI wieku (choć śledząc historię zjawiska, można się z nimi spotkać już wcześniej). Tego typu przeglądu dokonuje np., niestety nie bez pewnych uchybień, Radosław Bomba[665]. Zjawisku temu poświęcił również sporo uwagi Paweł Tkaczyk, autor jednego z najczęściej stosowanych polskich tłumaczeń terminu *gamification*, czyli „grywalizacji"[666]. Formułując swoje spostrzeżenia z perspektywy marketingowca, dokonał on obszernego omówienia grywalizacji w różnych kontekstach. W praktyce mechanizmy grywalizacji wprowadziła natomiast do swojej codzienności Jane McGonigal, której książka *SuperBetter*[667] jest poniekąd podręcznikiem, tudzież poradnikiem albo wręcz gotowym systemem gamifikacji, który każdy może zaimplementować w swoim życiu. Jej lektura pozwala dostrzec wyraźnie poszczególne rozwiązania grywalizacyjne wraz z krótkimi komentarzami dotyczącymi praktyki ich stosowania.

Próbując wyłonić esencję grywalizacji warto przyjrzeć się przykładowym mechanizmom growym możliwym do adaptowania poza grami, w różnych dziedzinach aktywności. Paweł Tkaczyk wymienia wśród nich na przykład nagrody (odznaki, punkty i inne błyskawiczne znaki postępu), status (kolejne poziomy osiągane w toku postępu), osiągnięcia (wyzwania możliwe do podjęcia i ukończenia), konkurencję (możliwość porównywania wyników z innymi), wyrażanie siebie (możliwość personalizacji swojego awatara i uspołeczniania) oraz altruizm (możliwość wchodzenia w pozytywne interakcje z innymi). Całość spajać musi natomiast strukturyzująca wszystko narracja.

3F grywalizacji

Gabe Zichermann zwraca uwagę na trzy filary gamifikacji, określane mianem zasady 3F: Fun, Friends, Feedback[668]. W polskim przekładzie bywa ona niekiedy tłumaczona na zasadę 3Z: Zabawa/Zadowolenie, Znajomi, (Informacja) Zwrotna[669] – choć taka próba przeniesienia chwytliwego pomysłu anglojęzycznego wydaje się nieco wymuszona. Te trzy filary uznawane są często za wspólny zestaw cech dobrych, udanych systemów grywalizacyjnych, ponieważ zaliczają się jednocześnie do podstawowych właściwości udanych gier.

[665] R. Bomba, *Gamification. Jak rzeczywistość…*, s. 67-90; oraz: Tenże, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 294-325. W obu tekstach badacz traktuje grywalizację (ang. *gamification*) oraz wykorzystanie gier w różnych dziedzinach ludzkiej aktywności (ang. *game-based…*) jako to samo zjawisko. Tymczasem, choć są to przejawy szerszego spektrum przemian kulturowych, które określić można np. ogólnym mianem „ugrowienia", to dotyczą różnych obszarów praktyk kulturowych.
[666] P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.
[667] J. McGonigal, *SuperBetter…*.
[668] G. Zichermann, *Getting Three Fs in Gamification*, www.gamification.co/2012/01/19/getting-three-fs-in-gamification/ [dostęp: 29.06.2017].
[669] Por.: S. Starzyński, *3 „F" Gryfikacji*, www.gryfikacja.pl/index.php/2012/01/3-f-gryfikacji [dostęp: 29.06.2017].

Fun rozumieć można jako frajdę i według powszechnie głoszonej opinii jest to najważniejszy element charakteryzujący dobrą rozrywkową grę lub zabawę, a zarazem dobrze przeprowadzoną grywalizację. Czerpanie frajdy jest bowiem jednym z podstawowych celów przyświecających dobrowolnym aktom rozgrywki. Dotyczy to zarówno chwilowej rozrywki uwarunkowanej zwykle motywatorami zewnętrznymi (cząstkowe sukcesy i nagrody), jak i długotrwałego poczucia szczęścia związanego z motywatorami wewnętrznymi (chęć rozwoju, spełnienia).

Friends oznacza dosłownie przyjaciół lub znajomych, w kontekście ludycznym można tę kategorię rozumieć po prostu jako towarzyszy w zabawie czy grze. Akcentowanie roli towarzystwa w grywalizacji odwołuje się do społecznego wymiaru gamingu. Uspołecznienie obejmuje wszystkie typy graczy, choć na różne sposoby – posiłkując się terminologią Bartle'a adaptowanej w kontekście grywalizacji praktyk społecznych, należałoby uznać, że społeczny aspekt grania istotny jest nie tylko dla poszukiwaczy towarzystwa, ale także odkrywców (którzy chcą poznawać świat między innymi dzięki innym), zdobywców (pragnących porównywać swoje osiągnięcia z innymi) oraz „zabójców", czyli ludzi nastawionych na konkurencję (ceniących sobie rywalizację bezpośrednią).

Feedback wiąże się ściśle z zapewnieniem graczom wglądu w postępy dokonywane w grze. Tak, jak graficzny interfejs użytkownika gry wideo służy między innymi informowaniu gracza o rozmaitych kwestiach dotyczących stanu rzeczy w świecie diegetycznym, tak w grywalizacji potrzebne są mechanizmy odnotowujące i jasno tłumaczące, jak sobie radzimy. Służy temu adaptowanie do gamifikacji rozwiązań takich, jak punkty, paski postępu, systemy powiadomień oraz innych pozytywnych informacji o każdym drobnym sukcesie.

Aplikowanie mechanizmów grywalizacyjnych w różnych dziedzinach

„Sam termin *gamification* powstał na gruncie współczesnego marketingu w celu opisania skutecznej metody promocji produktu, jednak zjawisko to daleko wykracza poza strefę marketingu i biznesu" – zauważa Radosław Bomba. Obszerny fragment wywodu w książce *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* poświęca on przeobrażeniom strefy pracy, za punkt wyjścia obierając grywalizację[670]. Na przykładzie różnych systemów grywalizacyjnych opisuje

[670] Radosław Bomba, *Gry wideo w perspektywie…*, s. 294-325. W tym samym fragmencie pojawiają się także uwagi o tak zwanym „game farmingu, czyli [zarabianiu] realnych pieniędzy przez graczy MMORPG poprzez handel wirtualnymi przedmiotami i/lub świadczenie przez nich komercyjnych usług w świecie gier za realne pieniądze" (s.301). Uwagi na ten temat bardziej pasują jednak do zapoczątkowanych już wcześniej rozważań autora na temat specyficznych form zarobku związanych z grami, takich jak uprawianie e-sportu, testowanie gier czy zatrudnienie

autor użyteczność mechanizmów growych w różnych obszarach związanych z wykonywaniem pracy.

Attent służy za egzemplifikację gamifikacji w walce z problemami korporacji, w tym przypadku z przeciążeniem informacji. Ta nakładka na pocztę elektroniczną pomaga redukować liczbę niepotrzebnych wiadomości mailowych wysyłanych przez pracowników, którzy za pomocą wirtualnej waluty, czy może raczej punktów zwanych seriosami może oznaczać te wiadomości, które mają ich zdaniem charakter priorytetowy. Jak zauważa Bomba, „[wykorzystanie] gamifikacji w biznesie w celu usprawnienia jakości funkcjonowania firmy lub sposobów docierania i angażowania klientów zyskało na tyle dużą popularność, że powstają specjalistyczne firmy oferujące usługi w zakresie gamifikacji biznesu”[671]. Firma Seriosity, odpowiedzialna za *Attent*, otwarcie wskazuje na gry w charakterze inspiracji przyświecających mechanizmom wdrażanych przez nich do branży biznesowej.

Innym przykładem zastosowań grywalizacji w aktywnościach związanych z wykonywaniem pracy są aplikacje pomagające ustrukturyzować życie codzienne. Służą one nadaniu cech gry zwyczajnym praktykom, takim jak wykonywanie obowiązków domowych oraz innych zadań realizowanych przez ludzi każdego dnia. Implementacja do codzienności systemów opartych między innymi na nagrodach za drobne czynności wykonywanie w życiu realnym stanowi czynnik zabawowy, mogący posłużyć za dodatkową motywację do realizacji zwyczajnych, być może nawet nudnych zadań. Przykładem takiego systemu może być *Habitica* stworzona przez HabitRPG, Inc., opisywana hasłem *Your Life the Role Playing Game*. To dobrowolna aplikacja na systemy Android, która strukturyzuje codzienne zajęcia domowe i inne wpisane przez użytkownika zadania oraz nawyki, nakładając na rzeczywistość wyobrażony schemat gry, kreowany za pomocą mechanizmów symbolicznych nagród i fabularną narrację w fikcyjnym świecie *fantasy*. W pewnym sensie można przyjąć, że jest to cyfrowa odmiana listy obowiązków (ang. *to-do list*), uzupełniona o elementy szeroko rozumianej „growości” charakterystyczne dla procesów grywalizacyjnych. Radosław Bomba przytacza inne przykłady podobnych systemów, czyli *ChoreWars*[672] oraz *Epic Win*[673].

O implementacji grywalizacji w miejscu pracy pisze między innymi Paweł Tkaczyk, który zwraca uwagę na konieczność rozróżnienia motywacji zewnętrznej i wewnętrznej.

---

w charakterze specjalisty od konkretnych aspektów powstawania gier wideo (s. 273-294) niż do samej grywalizacji i jej związków z przekształceniami sfery pracy. Na te same oraz pokrewne zagadnienia zwraca uwagę wielu badaczy, w tym między innymi John Fiske, Graeme Kirkpatricka czy Hector Postigo. Por.: J. Fiske, *Przyjemność gier wideo…*; G. Kirkpatrick, *Cynizm gracza komputerowego*, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli…*, s. 161-190; H. Postigo, *Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy*, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli…*, s. 302-321.

[671] R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 297.

[672] Zasady i mechanizmy działania *ChoreWars* opisała również szczegółowo Jane McGonigal w książce *Reality Is Broken*, gdzie zaliczyła tę grę do kategorii ARG. Por.: J. McGonigal, *Reality Is Broken…*, s. 120-125.

[673] R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 298.

Ta pierwsza polegać może na przykład na wynagrodzeniu, które niejako rekompensować ma trud włożony w wykonywanie pracy. Może też dotyczyć podporządkowania autorytetowi przełożonego, którego zadania musimy wykonywać. Sama praca, zaś, może być więc nudna, nieprzyjemna i męcząca. Celem przyświecającym próbom zbudowania motywacji wewnętrznej jest sprawienie, by wykonywanie pracy przysparzało frajdy, by była więc ona kojarzona pozytywnie jako zajęcie wciągające. Sposobem na realizację tego celu może być właśnie grywalizacja, która realizację zadań łączy z narracją gry, oraz która nakłada na realizację zadań schematy „growości" włącznie z zasadami, mikro-celami, funkcjami społecznościowymi itd. Pracownik staje się graczem, który chce pracować, ponieważ praca staje się dla niego swego rodzaju zabawą, grą. Tym samym, grywalizację w miejscu pracy uznać można za specyficzną strategię zarządzania, opartą na silnej motywacji wewnętrznej, wspieranej tylko zewnętrznymi rozwiązaniami[674].

Na tych samych założeniach opiera się grywalizacja w edukacji. Uczniowie, utożsamiając naukę z zabawą/grą, zyskują specyficzny dla czasu wolnego rodzaj motywacji do uczenia się. Imperatyw wewnętrzny, dobrowolna chęć nauki poprzez rozrywkową aktywność, z założenia jest motywatorem silniejszym aniżeli zewnętrzne, narzucone motywatory, czyniące z nauki „przykry obowiązek". Z rozmów przeprowadzonych przeze mnie z nauczycielami stosującymi grywalizację w swojej praktyce zawodowej wynika kilka wniosków. Po pierwsze, nie każda grupa zajęciowa jest tak samo chętna do implementacji elementów „growości" na lekcjach. Wpływ na stosunek uczniów do takich „ugrowionych" scenariuszy zajęć ma wiele czynników, począwszy od ich wieku, po losowość preferencji. Po drugie, wdrażanie takich alternatywnych, innowacyjnych pomysłów edukacyjnych nie zawsze przemawia do dyrekcji poszczególnych placówek oświatowych, które nierzadko sceptycznie odnoszą się do aplikowania systemów grywalizujących procesy dydaktyczne. Po trzecie, wreszcie, udane wdrożenie grywalizacji w danej grupie zajęciowej znacznie poprawia motywację do zdobywania wiedzy, frekwencję uczniów na lekcjach oraz ich zaangażowanie w przebieg lekcji.

Przykładowymi elementami systemów grywalizacyjnych są indywidualne karty postaci, mechanizmy gromadzenia punktów doświadczenia oraz lekcje-przygody. Nie oznacza to jednak, że każda lekcja musi być fabularyzowaną rozgrywką. Uczniowie mogą na przykład uczestniczyć regularnie w lekcjach przebiegających zgodnie ze standardową strukturą zajęć lekcyjnych, a więc przyswajać wiedzę przekazywaną przez nauczyciela metodami wykładowymi bądź konwersatoryjnymi, odpowiadać na pytania, wykonywać ćwiczenia w zeszytach lub na tablicy, udzielać odpowiedzi ustnej na pytania nauczyciela, omawiać prace domowe itd.

Wszystkie te aktywności, natomiast, obudowane mogą być systemem nagród punktowych,

[674] Por.: P. Tkaczyk, *Grywalizacja…*, s. 121-134.

występujących oprócz albo zamiast[675] niektórych ocen cząstkowych, przyznawanych za pomniejsze zadania. Punkty, z kolei, uczniowie mogą wykorzystywać na rozwój swoich postaci. Z samą postacią wiąże się wątek narracyjny, który realizowany może być choćby podczas organizowanej w pewnych odstępach czasu specjalnej lekcji-przygody (przypadającej na przykład raz na tydzień). Ta przybierać może charakter koordynowanej przez nauczyciela (pełniącego funkcje mistrza gry) rozgrywki RPG, w której uczniowie indywidualnie lub – zwykle – grupowo mają do wykonania *quest*, czyli zadanie fabularne. *Quest* często przybiera postać walki z bossem, w którego wciela się nauczyciel. Ataki, obrona, leczenie i inne aktywności podejmowane przez uczniów-bohaterów odbywają się w wyobraźni uczestników rozgrywki, a o ich skuteczności przesądzają właściwe odpowiedzi na zadawane przez nauczyciela pytania lub poprawne wykonywanie ćwiczeń związanych z danym przedmiotem edukacji (zadania matematyczne, fizyczne, językowe itd.). Lekcje-przygody potraktować można jako zamienniki dla prac klasowych, kartkówek i innych sprawdzianów, i podobnie jak wszystkie te formy umożliwiają one ewaluację efektów kształcenia na bieżąco. Rozrywkowy charakter doświadczenia tego typu „gry" przekłada się na odmienną niż w przypadku sztywnych, statystycznych ocen, motywację. I choć w istocie takie lekcje-przygody nie spełniają warunku dobrowolności gier, to nie są też wyłącznie nieprzyjemnym przymusem. Pod pewnymi względami tak zgrywalizowane zajęcia lekcyjne stanowią rozwinięcie innych metod kształcenia, takich jak drama czy edukacyjne LARP-y, opisane przez Michała Mochockiego[676].

Jedną z najbardziej znanych propagatorek implementowania gier do edukacji i innych dziedzin życia, a zarazem postacią szczególnie zaangażowaną w praktykowanie i analizowanie grywalizacji jest natomiast Jane McGonigal. Ta amerykańska groznawczyni umiejętnie adaptowała mechanizmy „growości" (oraz myślenie w „growych" kategoriach) do swojego życia, zwłaszcza po wstrząśnieniu mózgu, którego doświadczyła. Elementy charakterystyczne dla gier, takie jak reguły, jasno określone założenia „epickiego zwycięstwa", mikro-cele i wyzwania, punktacja i inne rozwiązania systematyzujące postępy, rozpoznanie/projektowanie czarnych charakterów oraz sojuszników – to wszystko pomogło jej w długotrwałym procesie rehabilitacji. Z czasem stało się także częścią systemowego projektu, opisanego w książce *SuperBetter*[677] – projektu, który z pomocą autorki każdy może wdrażać w swoim życiu, nawet jeśli osobiście nie doświadczył traumy wymagającej rehabilitacji. *SuperBetter* to jednocześnie podsumowanie wieloletnich badań i poradnik dla osób dążących do samorozwoju w różnych dziedzinach (głównie w zakresie

[675] Pomysły z aplikacją punktów doświadczenia w dydaktyce adaptowane są także na poziomie kształcenia akademickiego. Przykład takiego działania, w którym jeden z wykładowców Indiana University wprowadził ten grywalizacyjny mechanizm w kształceniu swoich studentów. Por.: Radosław Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 299-300; oraz: G. Tito, *Professor Abandons Grades for Experience Points*, www.escapistmagazine.com/news/view/99224-Professor-Abandons-Grades-for-Experience-Points [dostęp: 29.06.2017].
[676] M. Mochocki, *Op. cit*.
[677] J. McGonigal, *SuperBetter*…

psychologicznym, mentalnym, społecznym, ale i fizycznym) poprzez „ugrowienie" swojego życia.

Ideom związanym z grywalizacją McGonigal poświęciła także wiele uwag w innych przejawach swojej twórczości. Podczas słynnego wystąpienia zatytułowanego *Gaming can make a better world* na konferencji TED[678] wygłosiła ona tezę, zgodnie z którą granie w gry wideo może uczynić świat lepszym, ponieważ odpowiednio ukierunkowana kolektywna inteligencja graczy może przyczynić się do rozwiązania szeregu światowych problemów. Radosław Bomba podsumowując założenia autorki zauważa, że jej zdaniem:

> „(…) zjawisko gamifikacji może być skutecznym narzędziem do wprowadzania zmian społecznych i kulturowych. Odpowiednio zaprojektowane gry mogą sprzyjać tworzeniu prospołecznych postaw i zachowań, a nawet rozwiązywać problemy z niedostatkiem surowców, zanieczyszczeniem środowiska itp."[679]

Wbrew pozorom, McGonigal zwraca jednak uwagę nie tylko na samą praktykę użytkowania gier komputerowych (głównie sieciowych), ale także na „zaprzęgnięcie" potencjału drzemiącego w graczach, ich determinacji, zdolności współpracy, zabawowego charakteru działania, do celów innych niż granie w konkretne grywalne teksty kultury. Jej postulat wiąże się z założeniem, że gracze poświęcając ogromne ilości czasu na granie w gry wideo, rozwijają przede wszystkim kompetencje służące rozwiązywaniu problemów. Koresponduje to z jedną z definicji gry, ukutą przez Jessego Schell, zgodnie z którą „gra to aktywność ukierunkowana na rozwiązywania problemu, do której podchodzimy z nastawieniem na zabawę"[680]. Tym samym, adaptowanie mechanizmów gier do problematycznych aspektów życia poza grą wydaje się nie tylko dopuszczalne i sensowne[681], ale wręcz oczywiste, żeby nie powiedzieć – konieczne. W dobie postępującego, wielopłaszczyznowego i wielokierunkowego „ugrawiania" kultury, grywalizacja jawi się więc naturalnym krokiem na drodze do przekształceń społecznych, edukacyjnych, ekonomicznych oraz obejmujących praktycznie każdy obszar życia współczesnego człowieka.

Wiele uwag, które Jane McGonigal formułowała w kontekście gier rzeczywistości alternatywnej (ARG), np. w książce *Reality is Broken*, dotyczą w istocie mechanizmów grywalizacji praktyk życia codziennego. Znajduje się tam także obszerny fragment dotyczący

---

[678] Jane McGonigal, wystąpienie *Gaming can make a better world* na konferencji TED, dostępne online np. pod adresem: www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world/transcript [dostęp: 29.06.2017].
[679] R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 300.
[680] J. Schell, *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington 2008, s. 37.
[681] Do analogicznych wniosków doszło wielu niezależnych badaczy, w tym między innymi E. Klopfer, który zauważa, że gracze wykazują „różne rodzaje współpracy i specjalizacji ról, które wymagane są w praktykach prawdziwego świata (…), jak również w wirtualnym świecie komputerowych gier fabularnych (…). Ci sami gracze mogliby być zaangażowani do tropienia źródeł rozwijającej się zarazy, lokalizowania problemów w sieci zasilania lub optymalizacji projektowania nowego samochodu". Por.: E. Klopfer, *Augmented Learning. Research and Design of Mobile Educational Games*, London 2008, s. 148, za: R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…*, s. 331.

szkolnictwa, które mogłoby zyskać nie tylko na wprowadzeniu gier jako pomocy dydaktycznych (model *Digital Game-Based Learning*), ale także na przejęciu pewnych wzorców growych i zaimplementowaniu ich do metod działania instytucji (*gamification*) na przykładzie innowacyjnej placówki Quest to Learn. Znamienny wydaje się tytuł tego fragmentu, który przełożyć można następująco: *Quest to Learn – Oraz dlaczego nasze szkoły powinny działać bardziej jak gra*[682]. Książka *Reality is Broken* stanowi zresztą interesujący, kompleksowy zbiór spostrzeżeń i tez autorki, podsumowujący jej rozważania o przenikaniu rzeczywistości z wirtualnymi światami gier wideo, ich mechanizmami i szeroko pojmowaną poetyką. Można przyjąć, że wspomniane wcześniej na TED (*Gaming can make a better world*) to publiczne, publicystyczne streszczenie wybranych zagadnień prezentowanych w tej publikacji. Analogicznie, inne jej wystąpienie, zatytułowane *The game that can give you 10 extra years of life*[683], stanowi swoistą eksplikację „gry" *SuperBetter*.

Grywalizacja grania w gry?

Interesującym, wyjątkowym przypadkiem grywalizacji są opisane już przeze mnie w podrozdziale 2.2.4. osiągnięcia w grach komputerowych. Niezależnie od tego, czy mowa o spontanicznych, oddolnych mikro-celach wyznaczanych przez samych graczy na potrzeby danej rozgrywki, czy też o implementowanych w grach wideo zintegrowanych systemach pokroju Trofeów z PlayStation Network, w istocie wszelkie tego typu rozwiązania polegają na budowaniu dodatkowej „warstwy" doświadczenia. W przypadku rzeczonych systemów mamy jednak do czynienia z software'owym uporządkowaniem, normalizacją i automatyzacją zapewniającą optymalizację zasady 3F.

Ujmując tę kwestię najprościej, można przyjąć, że osiągnięcia są rodzajem grywalizacji rozgrywki, czyli grywalizacji procesu grania w grę komputerową. Jako naddane „nakładki" na przebieg rozgrywki, stanowią one osobną przestrzeń bonusowej „gry", rozgrywającej się obok właściwych gier wideo. Innymi słowy, grając w dowolny tytuł na platformie wyposażonej w system osiągnięć, jednocześnie rozgrywamy sesję uporządkowaną zgodnie z wewnętrzną logiką tegoż tytułu, oraz zbieramy zewnętrzne względem niego (a więc względem właściwej rozgrywki) nagrody za realizację poszczególnych wyzwań realizowanych podczas gry w ów tytuł.

Rozwiązania takie są szczególnie popularne i cenione wśród graczy zaliczających się w Bartle'owskiej typologii do grupy zdobywców. Wśród wszystkich graczy wskazać można wręcz

[682] J. McGonigal, *Reality is Broken…*, s. 127-132.
[683] Jane McGonigal, wystąpienie *The game that can give you 10 extra years of life* na konferencji TED, dostępne online pod adresem: www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life [dostęp: 29.06.2017].

specjalną odmianę zdobywców, którzy za główny cel stawiają sobie nie granie dla czystej przyjemności płynącej z uczestniczenia w rozgrywce, ale granie nastawione na zdobywanie kolejnych osiągnięć, poprawianie swoich statystyk i wspinanie się w rankingach dostępnych w rzeczonych systemach. Bardzo często dobierają oni gry, w które grają, pod kątem potencjalnej szansy na zdobycie jak największej liczby odznaczeń lub typów dostępnych w nich odznaczeń.

Przykładowo, wśród użytkowników konsol PlayStation 3, PlayStation 4 oraz PlayStation Vita niektórych graczy określa się mianem „łowców trofeów". Wielu z nich najchętniej wybiera takie gry, w których wykonanie odpowiedniej liczby wyzwań umożliwia zdobycie platynowego trofeum, czyli najwyższego możliwego odznaczenia. Jeśli w jakiejś grze nie da się takiej „platyny" uzyskać (co dotyczy zwłaszcza prostych i krótkich gier *indie*), granie w nie mogą nawet uznać za bezsensowną stratę czasu. Chyba, że zależy im nie na jakości, lecz na ilości trofeów – wówczas chętnie wybierają takie gry, w których zdobycie bardziej powszechnych, acz mniej prestiżowych trofeów oznaczonych ikonkami złotych, srebrnych lub brązowych pucharów jest względnie łatwe. Istnieją nawet specjalne usługi adresowane do miłośników tej strategii grania, takie jak strony internetowe spisujące gry umożliwiające zdobycie „platyn" lub największej liczby trofeów (np. TrophyHunters[684]) czy internetowe wideo streszczające najtrudniejsze „platyny" albo najbardziej frustrujące osiągnięcia w grach.

Skuteczność grywalizacji grania poprzez systemy osiągnięć zasadza się na prostym założeniu, zgodnie z którym gracze, którzy zdają sobie sprawę z możliwości zdobywania kolejnych odznaczeń są potencjalnie bardziej skłonni do powracania do gier, by je ukończyć. W efekcie, nawet jeśli dany tytuł nie okaże się dość interesujący sam w sobie, kusząca może być dla gracza wizja zdobycia odpowiedniej liczby odznaczeń bądź odznaczeń odpowiednio wysokiej klasy.

4.1.6. Hardware gier w obsłudze innych zjawisk

Na zakończenie, niejako tytułem uzupełnienia wątków związanych z „przedostawaniem się" „growości" do różnych aspektów życia poza samymi grami, chciałbym wspomnieć o kwestii ściśle związanej z interfejsami.

Otóż fakt, iż wśród powszechnych kompetencji współczesnego człowieka znajdują się kompetencje gracza nie pozostał niezauważony między innymi w środowisku militarnym. Dotyczy to również instytucji zbrojeniowych, które postanowiły wykorzystać jedną z podstawowych umiejętności nabywanych „mimochodem" przy okazji grania w gry wideo – obsługi interfejsów.

[684] Strona internetowa TrophyHunters, www.trophyhunters.pl [dostęp: 29.06.2017].

Powszechna komputeryzacja oręża wojskowego nie jest w zasadzie niczym nowym i nie powinna budzić zdziwienia. W końcu to armia była jednym z pierwszych dysponentów technologii komputerowej. Nieco większe kontrowersje budzi natomiast jeden ze współczesnych trendów w tym zakresie, polegający na wykorzystywaniu hardware'u charakterystycznego dla świata gier wideo w obsłudze sprzętu militarnego, na przykład robotów[685], laserów[686] czy stacjonarnych wyrzutni rakiet.

Dyskusja ta nabiera dodatkowych odcieni w kontekście rozważań na temat postrzegania wojny w charakterze gry. Jednym z często poruszanych w tym kontekście wątków jest fakt, iż w czasach powszechnego stosowania bezzałogowych dronów i zdalnie sterowanych pocisków, charakter wojny zmienił się z bezpośredniej na mocno zapośredniczoną wojnę na odległość. Ta zaś wiąże się z dystansacją także na poziomie percepcji – operatorzy dronów i pocisków zaopatrzonych w kamery postrzegają pole walki za pośrednictwem przekazów wizualnych. Atakują, siedząc w oddalonym zwykle o wiele (setki, a nawet tysiące) kilometrów stanowiskach i oglądając swoje cele jedynie na monitorach komputerów. Na monitorach tych oglądają także efekty swojej destrukcji, zerkając na przykład na obrazy satelitarne ukazujące miejsca ataków. Ekran – urządzenie wyjścia systemu – staje się dla nich swoistą barierą filtrującą doświadczenie wojny na poziomie percepcyjnym. Na poziomie sprawczości, natomiast, dystansacji dopełnia zapośredniczenie w postaci kontrolera – urządzenia wejścia systemu. Jeśli zatem urządzeniem wejścia jest pad do konsoli, ewokuje to niebezpodstawne konotacje z organizacją przestrzeni rozgrywki, z jej dyspozytywem. Etyczne konsekwencje tego typu „ugrowienia" żołnierzy są przedmiotem głębokiej refleksji na poziomie filozoficznym, ale także publicystycznym.

Warto jednak odnotować, że kontrolery do gier – podobnie, jak i inne składowe aparatu oraz dyspozytywu gier wideo – „przedostają się" dziś również do innych obszarów aktywności człowieka[687], w tym na przykład do medycyny czy sztuki. Niezależnie od motywacji przyświecających adaptowaniu tego typu urządzeń do poszczególnych pól działalności, ów trend świadczyć może o dostrzeżeniu powszechności grania jako sprawności „zakodowanej" w naszym codziennym doświadczeniu. To wyraźny przejaw obserwacji, iż istnieje taka właśnie sprawność, w której rzesze graczy na całym świecie dobrowolnie i regularnie się doskonali.

---

[685] S. Arendt, *U.S. Army Using Xbox 360 Controller to guide robots*, „Wired", 06.06.2007, www.wired.com/2007/06/us_army_using_x/ [dostęp: 29.06.2017].

[686] E. Narcisse, *U.S. Military Using Xbox 360 Controller For New Laser Gun*, „Kotaku", 09.08.2014, kotaku.com/u-s-military-using-xbox-360-controller-for-new-laser-g-1631939483 [dostęp: 29.06.2017].

[687] P. R. Allison, *The surprising uses of game controllers*, „BBC Future", 12.12.2014, www.bbc.com/future/story/20141212-press-x-press-y-fire-laser [dostęp: 29.06.2017].

4.2. Strategie gry w sztuce. Gra jako dziedzina artystyczna. Sztuka jako gra?

Jak wykazałem wcześniej w niniejszym rozdziale, rozmaite aspekty doświadczenia grania przedostają się wciąż do różnych obszarów życia współczesnego człowieka. Gry służące celom innym niż rozrywka, grywalizacja codzienności, adaptowanie technologii gamingowych poza kulturę gier wideo – te wszystkie przejawy omawianego zjawiska nie wyczerpują, rzecz jasna, wszystkich płaszczyzn, na których dokonuje się „ugrowienie" współczesnej kultury, naświetlają jednak różnorodność kontekstów tegoż „ugrowienia".

W ostatniej sekcji moich rozważań chciałbym skupić się na kilku wybranych przykładach „zarażania" różnych obszarów ludzkiej twórczości szeroko rozumianą „growością", tudzież odkrywaniem tejże „growości" w zjawiskach artystycznych lub nakładania na nie perspektywy „growości" jako klucza interpretacyjnego prowokującego do zmiany myślenia o poszczególnych problemach, o swoim miejscu w świecie, czy wreszcie o świecie w ogóle. Większość przykładów dotyczyć będzie jednak konkretnych zjawisk z zakresu ludzkiej działalności kreatywnej.

4.2.1. Machinima

Jednym z najbardziej wyrazistych przejawów wykorzystywania gier w tekstach kultury grami nie będącymi jest machinima. Nazwa „machinima" tłumaczona jest zwykle jako połączenie dwóch wyrazów, przy czym wskazywane są dwa warianty owego połączenia: „machine + cinema" bądź „machine + animation". Termin ten – niezależnie od tego, czy którąś spośród propozycji jego pochodzenia uznamy za właściwą – zawiera więc w sobie dualizm etymologiczny, będący niejako odzwierciedleniem hybrydycznej formy, jaką stanowi machinima. Owa hybrydyczność jest charakterystyczną, wręcz immanentną cechą tego typu produkcji.

Choć kategorię „machinima" stosuje się niekiedy jako określenie gatunku filmowego, bywa ona również używana dla nazwania zestawu technik realizacyjnych, bazujących na idei renderowania komputerowo generowanych grafik (CGI) w bardzo określonym wymiarze tychże praktyk. Druga perspektywa już intuicyjnie zdaje się bardziej zasadna.

Uznanie machinimy za gatunek budzi pewne kontrowersje ze względu choćby na fakt, iż różne dzieła tego typu realizują często założenia poszczególnych konwencji i gatunków już istniejących zarówno w kinie, jak i na przykład w telewizji[688]. Poza tym, podobnie jak filmów

[688] P. Johnson, *Documenting Virtual Life in Machinima* (Introduction), [w:] P. Johnson, D. Pettit, *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*, Jefferson 2012, s. 5.

animowanych nie uważa się za gatunek filmowy, tak też machinima – z uwagi na specyfikę narzędzi stosowanych do jej powstania oraz używanych w niej środków wyrazu – wymyka się kategorii gatunku.

Z tych samych względów nie można również utożsamiać opisywanego przeze mnie fenomenu z filmami animowanymi. W odróżnieniu od nich, machinima nie bazuje bowiem na zaawansowanych silnikach graficznych służących tworzeniu animacji. Podstawą do jej powstania są gry wideo lub środowiska wirtualne typu *Second Life*, tudzież silniki graficzne, dla których to docelowym zastosowaniem są właśnie gry wideo i takież środowiska. Rzecz jasna wraz z rozwojem tej formy, pojawiło się wiele narzędzi pomocniczych, w tym specjalnych edytorów czy programów ułatwiających rejestrację i obróbkę rejestrowanego materiału[689]. Poza tym, podobnie jak w przypadku demosceny, przy produkcji machinim również dopuszczalna i niekiedy faktycznie praktykowana jest ingerencja w kod, nawet bez wspomagania się takimi programami[690]. Nadal jednak owoce pracy autorów tego typu dzieł bazują na „surowcu" poddawanym owej obróbce, którego źródłem pozostają wirtualne światy 3D. Innymi słowy, twórcy filmów animowanych (również tych tworzonych w oparciu o CGI) kreują na potrzeby swoich dzieł nowe światy, podczas gdy machinimy tworzy się w światach już istniejących na potrzeby gier i innych wirtualnych przestrzeni, bądź przynajmniej w oparciu o biblioteki obiektów potencjalnie do gier i wirtualnych przestrzeni przeznaczonych lub z nich pochodzących.

Przykładem narzędzia wykorzystywanego przez twórców machinim może być *Garry's Mod* (znany również jako *Gmod*) – program służący do manipulowania obiektami z gier firmy Valve[691], aranżowania wirtualnej przestrzeni oraz zabawy tak zmodyfikowanymi obiektami w owej przestrzeni w trybach „rozgrywki". Na oficjalnej stronie programu przeczytać można taki oto opis: „Gra z otwartym światem na PC oraz Mac. Garry's Mod to Gra Sandbox oparta na idei budowania. W przeciwieństwie do większości gier, nie ma tu żadnych celów – nie możesz przegrać i zdecydowanie nie możesz wygrać"[692]. Jakkolwiek klasyfikuje on *Gmod* jako grę, to brak precyzyjnie określonych celów czy zasad podważa taką klasyfikację. Tym niemniej, w toku rozwoju *Garry's Mod* wzbogacany był stopniowo o kolejne funkcjonalności, wśród których pojawiły się modyfikacje umożliwiające użytkownikom tworzenie i implementację własnych skryptowanych obiektów, w tym tak zwanych *gamemods*. W efekcie, w ramach *Gmod* zaczęły funkcjonować również mikronarracje oraz cele, co uzasadnia mówienie o grywalnym

[689] M. Nitsche, *Film Live: An Excursion into Machinima*, [w:] Brunhild Bushoff (red.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Monachium 2005, s. 210-243.
[690] *Ibidem.*
[691] Choć *Garry's Mod* bazuje na grach opartych na silniku Source Engine, to poza obiektami pochodzącymi z gier wspomnianej firmy zbudowanych na tym silniku, umożliwia również wykorzystywanie modeli przedmiotów stworzonych przez społeczność graczy/użytkowników. W efekcie biblioteka programu składa się z zasobów oryginalnych (pochodzących z gier firmy Valve) oraz fanowskich (nieoficjalnych, dostarczanych przez *community*).
[692] www.garrysmod.com/ [dostęp: 12.11.2015]

charakterze samego programu. Dwa najsłynniejsze z nich, wyróżnione na oficjalnej stronie[693], to *Trouble in Terrorist Town* oraz *Dogfight: Arcade Assault*, obydwa dodane 29 lipca 2010 roku. Mnogość funkcji i możliwości manipulacji oferowanych przez *Garry's Mod* czyni zeń doskonałe narzędzie do inscenizacji w wirtualnej przestrzeni. W konsekwencji, stał się on popularnym narzędziem w rękach twórców fanowskich wideo oraz machinim.

Biorąc pod uwagę język, jakim opisywana jest zazwyczaj machinima, nie sposób zignorować powszechnego użycia wobec niej terminologii filmowej. Wiąże się to niewątpliwie ze wspomnianym już dualizmem wpisanym w termin „machinima". Zarówno źródłosłów „cinema", jak i – w nieco mniej dosadny sposób – jego alternatywny zamiennik „animation" należą do tego samego porządku dyskursywnego, sugerującego automatycznie ulokowanie machinimy w kontekście filmowym. Nie jest to wprawdzie jednoznaczne z wpisaniem jej (wyłącznie) w paradygmat kinematografii, ale z pewnością optyka towarzysząca oglądowi tego fenomenu zostaje w ten sposób częściowo ukształtowana, ukierunkowana w konkretną stronę.

Można przyjąć, że – mając na uwadze upraszczający charakter takiego stwierdzenia – machinima jest wideo „kręconym" w wirtualnym środowisku/grze. Bardzo często zaś, na poziomie stylistycznym, twórcy trudniący się tą formą twórczości odwołują się do technik, gatunków, konwencji i innych wzorców zaczerpniętych z kinematografii bądź telewizji. Estetyka zdominowana w tym przypadku wizualnie przez gry (i fenomeny im pokrewne), pod wieloma innymi względami – w tym strukturalnie – bliższa jest językowi filmowemu. Machinimę uznać można więc za formułę opartą na idei remiksu różnych remediowanych poetyk. W związku z tym propozycja postrzegania jej jako wideo wymaga doprecyzowania.

Po pierwsze bowiem, należy przypomnieć i wyraźnie podkreślić, iż powyższe tezy odwołują się jednocześnie do więcej niż jednego rozumienia terminu „wideo". Mianowicie, dotyczą zarówno amatorskiego, intymnego zakresu funkcjonowania wideo pojmowanego w kategorii medium, jak i artystycznych tegoż medium zastosowań, czyli sztuki wideo. Po drugie, jest to nowa forma wideo, która wyemancypowała się z wcześniejszych praktyk. Nie odcięła się od nich całkowicie, lecz wywodząc się z kształtowanych przez nie tradycji uzyskała swoiste cechy artystyczne. Machinima to wideo na miarę swoich czasów – wideo po filmie, animacji i grach, fenomen skrupulatnie wykorzystujący i akcentujący swoje miejsce w pejzażu medialnym XXI wieku.

4.2.2. Filmy dla graczy, filmy wykorzystujące poetykę gier

[693] www.garrysmod.com/history/ [dostęp: 12.11.2015]

Machinima to przykład nowego fenomenu, który narodził się już po powstaniu gier wideo. Warto jednak mieć świadomość, że pojawienie się gier jako medium wywarło istotny wpływ na media pozostałe, wcześniejsze (tudzież teksty kultury w tychże mediach realizowane). Te ulegają bowiem przekształceniu pod wpływem gier komputerowych. Dotyczy to tych dzieł, które nie będąc grami, funkcjonują w bieżącym pejzażu medialnym i nawiązują na dowolnym poziomie do specyfiki gier. W odniesieniu do kinematografii można przykładowo rozważyć wprowadzenie kategorii takiej jak „filmy dla graczy".

Za czytelny przykład realizacji cech dzieła mieszczącego się w owej kategorii posłużyć może *Scott Pilgrim kontra świat* w reżyserii Edgara Wrighta. Potencjalnym „filmem dla graczy" czyni go wiele aspektów. Jednym z nich są liczne intertekstualne nawiązania do znanych gier wideo, gdyż obecność takich odniesień pozwala poczynić założenie, iż implikowanym widzem filmu jest ktoś będący w stanie rozpoznać cytowane gry.

Bardziej interesujący z punktu widzenia analitycznego wydaje się natomiast fakt, że fabuła *Scotta Pilgrima…* uporządkowana jest zgodnie z charakterystyczną dla gier logiką „od bossa do bossa" – bohater musi mierzyć się z kolejnymi oponentami, by zdobyć ukochaną partnerkę (to kolejny powszechnie występujący w grach motyw „damy w opałach", funkcjonującej w charakterze celu i jednocześnie nagrody za wygraną). Również w warstwie obrazowej i akustycznej filmu Wrighta pojawia się wiele elementów o *stricte* growej proweniencji. Zaliczyć można do nich napis „VS" widoczny w centralnej części ekranu w scenach pojedynków, pasek postępu pojawiający się w rogu ekranu, kiedy bohater oddaje mocz, a także wiele innych elementów zaczerpniętych z występujących w różnych grach GUI.

Z powyższą uwagą wiąże się kolejna ciekawa inspiracja. Otóż „growość" obejmuje także konstrukcję świata przedstawionego w *Scott Pilgrim kontra świat*, ponieważ rządzące nim zasady w czytelny dla graczy sposób nawiązują do konwencjonalnych rozwiązań charakteryzujących wybrane gatunki gier wideo. Przykładowo: pokonani przez Scotta oponenci rozpadają się na monety (jak ma to miejsce choćby w platformówkach); bohater może awansować na wyższe poziomy wskutek zbieranego doświadczenia (jak np. w cRPG); ogromny młot bez problemu mieści się w niewielkiej torbie (podobnie, jak między innymi w wielu grach akcji TPP bądź FPP).

Do ciekawych spostrzeżeń doprowadzić może również fakt, iż film Wrighta to adaptacja komiksu pod tym samym tytułem. Czyni go to kolejną egzemplifikacją uwikłania w bogatszą sieć powiązań międzymedialnych, obejmujących więcej niż dwa media. Nie wszystkie zastosowane w nim rozwiązania wymykające się standardowej poetyce kinematograficznej zaczerpnięte są bowiem z gier wideo. Podobnie jak niediegetyczne elementy growego GUI, w niektórych scenach na ekranie pojawiają się onomatopeiczne napisy towarzyszące na przykład zadawanym ciosom, charakterystyczne dla komiksów. Stosowane w filmie Wrighta dzielenie kadru na pomniejsze ramki

metodą *split screen*, obecne wprawdzie marginalnie w historii kinematografii, dla komiksu jest rozwiązaniem standardowym. Warto w tym miejscu dodać, że również sam komiks *Scott Pilgrim kontra świat*, podobnie jak jego adaptacja, zawierał wiele elementów wyraźnie odwołujących się do gier wideo, zarówno na poziomie tematycznym, jak i estetycznym czy strukturalno-narracyjnym.

Filmem, przy którym za implikowanego widza uznać można gracza, jest *Ralph Demolka* wyprodukowany przez studio Disney. Optymalizacja doświadczenia odbiorczego towarzyszącego oglądaniu go wymaga zarówno obeznania z grami wideo, jak i znajomości ogólnej charakterystyki gier wideo (ich gatunków, konwencji, zasad, estetyki itd.). Przede wszystkim, akcja tej wyreżyserowanej przez Richa Moore'a animacji rozgrywa się w świecie, w którym postaci z różnych gier komputerowych mogą się spotykać i przemieszczać pomiędzy poszczególnymi automatami do gry. Część z nich pochodzi z fikcyjnych tytułów wymyślonych na potrzeby opowiadanej w filmie historii, część natomiast z rzeczywiście istniejących również poza światem przedstawionym *Ralpha Demolki* gier komputerowych, takich jak *Pac-Man*, *Street Fighter*, *Sonic* czy *Frogger*. Wszystkie funkcjonują więc jako intertekstualne nawiązania, których właściwe odczytanie i płynąca z tego faktu przyjemność możliwe są tylko wówczas, gdy widz jest w stanie rozpoznać te gry, z których pochodzą (przy bezpośrednim cytacie/przeniesieniu) lub do których się aluzyjnie odnoszą (przy subtelnych podobieństwach). Postaci to zresztą niejedyne nośniki takich intertekstualnych nawiązań, ponieważ oprócz nich cytowane wprost lub aluzyjnie są również przedmioty, lokacje, napisy czy elementy GUI znane z kultowych gier wideo lub z ich kulturowych nadbudowań fanowskich. Niektóre wydarzenia przedstawione w „Ralphie Demolce" nie są natomiast intertekstualnymi nawiązaniami do konkretnych gier, lecz aluzyjnymi, filmowymi przetworzeniami rozpoznawalnych (przynajmniej dla graczy) schematów growych gatunków.

Co istotne, rozpiętość celów, którym służyć mają w filmie Moore'a wszelkie odniesienia, okazuje się zdumiewająco różnorodna. Z jednej strony są one źródłem humoru, z drugiej zaś – pomagają zbudować odpowiednią dramaturgię, a tym samym wspierają w formułowaniu konkretnego przesłania fabuły. Dobrze obrazuje to wątek jednej z bohaterek, dziewczynki pochodzącej z wyścigowej gry arkadowej. Wandelopa von Cuks, bo o niej mowa, odstaje nieco od pozostałych postaci w swojej grze, ponieważ zdarza jej się pobłyskiwać i „zacinać się" w losowych momentach. W efekcie jest wyśmiewana i zyskuje złośliwy przydomek „Usterka" (ang. *Glitch*). Jedną z interpretacji tego wątku jest odczytanie go jako metaforę odrzucenia i szykan, z którymi w rzeczywistym świecie spotykają się dzieci niepełnosprawne. Choć nie jest to znaczenie ukryte, to jego prawidłowemu odczytowi sprzyja dramaturgiczna przejrzystość wydarzeń, tę zaś zapewnia automatyczne rozpoznanie i zrozumienie zjawiska „gliczy" (ang. *glitches*), czyli właśnie drobnych usterek w oprogramowaniu, które graczom są na ogół dobrze znane. Znajomość ta jest więc okolicznością sprzyjającą skuteczności retoryki historii opowiadanej w filmie.

Scott Pilgrim kontra świat oraz *Ralph Demolka* to zaledwie dwa spośród wielu filmów, w których oddziaływanie gier na kinematografię na różnych poziomach wydaje się względnie wyraźne. Wśród pozostałych można wymienić choćby *Gamer* w reżyserii Marka Neveldine'a i Briana Taylora, *Stay Alive* Williama Brenta Bella, *Nerve* Henry'ego Joosta i Ariela Schulmana, *Battle Royale* Kinji'ego Fukasaku, cykl *Igrzyska Śmierci* Garry'ego Rossa oraz Francisa Lawrence'a czy *Salę Samobójców* Jana Komasy, w których „growość" przejawia się zarówno na poziomie oprawy audiowizualnej, jak i na przykład w podejmowanej tematyce. Niekiedy jednak wpływy gier wideo na filmy (celowe zapożyczenia lub nieświadome przyswajanie), jakkolwiek znaczące, nie są tak jawne. *Biegnij Lola, biegnij* Toma Tykwera, *Hardcore Henry* Ilji Naishullera, *Na skraju jutra* Douga Limana albo *Speed Racer* Lilly i Lany Wachowskich nie zdradzają na pierwszy rzut oka stylizacji na gry komputerowe. Tymczasem tak na poziomie struktur narracyjnych, jak i konstrukcji świata przedstawionego wszystkie te produkcje przejawiają wyraźne podobieństwa do gier. Czasami pewnym naprowadzeniem na „growy" klucz interpretacyjny są w nich wybrane rozwiązania estetyczne (np. w *Hardcore Henry* między innymi perspektywa pierwszoosobowa[694]). Zdarza się też, że pojedyncze wypowiedzi bohaterów lub sceny, nie będące wprawdzie powracającym motywem, stanowią lekką aluzję growych inspiracji[695].

Estetyka gier wideo w innych tekstach audiowizualnych

Ze zjawiskiem przenikania na różnych poziomach (estetycznym, narracyjnym etc.) elementów specyficznych dla gier wideo do tekstów kultury nie będących grami mamy do czynienia nie tylko w przypadku kinematografii. Części zjawisk związanych z tego typu „migracją" przyjrzę się w kontekście sztuki w kolejnym podrozdziale, teraz jednak pragnę zaznaczyć, że z łatwością można zauważyć analogiczne procesy w obszarze telewizyjnych różnych typów komunikatów medialnych. W samym tylko obszarze przekazów audiowizualnych wskazać

[694] Zabieg subiektywizacji spojrzenia – jakkolwiek sporadycznie, eksperymentalnie stosowany bywa w kinematografii, gdzie określany jest niekiedy akronimem POV (ang. *point of view*) – szczególną popularność wśród mediów audiowizualnych zyskał właśnie za sprawą gier wideo. Choć perspektywa, dla której w dyskursie groznawczym stosuje się nazwę FPP (ang. *first person perspective*) znajduje zastosowana w wybranych grach komputerowych przynależnych do różnych gatunków (np. w niektórych grach cRPG, takich jak *Skyrim* czy *Fallout 4*; lub eksploracyjnych, pokroju *Firewatch* czy *Gone Home*), to dla jednego genre'u stała się wręcz kluczowym wyznacznikiem – dotyczy to mianowicie gier FPS (ang. *first person shooter*), które wypracowały własne, skonwencjonalizowane rozwiązania wizualne, takie jak charakterystyczny widok broni dzierżonej przez bohatera, ulokowanej powyżej dolnej ramy ekranu. To właśnie do tego gatunku najsilniej nawiązuje estetyka filmu *Hardcore Henry*.

[695] Przykładem nieoczywistych aluzji do inspiracji grami jest prolog *Biegnij Lola, biegnij* – oderwana od reszty opowiadanej w filmie historii sekwencja, w której znalazły się różne atrybuty i komunikaty ewokujące skojarzenia z grami, w tym między innymi plansza z dwoma cytatami (jeden z nich, będący słowami S. Herbergera, brzmi wprost: „Koniec gry to jej początek") oraz ujęcia ukazujące policjanta kopiącego piłkę futbolową i wypowiadającego słowa: „Piłka jest okrągła, mecz trwa 90 minut. Takie są fakty, reszta to teoria. Zaczynamy".

można liczne przykłady inspiracji estetycznej grami.

Wizualnie „growe" stają się choćby niektóre reklamy. Widać to dobrze na przykładzie dwóch spotów reklamujących samochody dwóch osobnych producentów, dla których gra *Tetris* posłużyła za estetyczną inspirację i metaforę pakowności bagażników. Co ciekawe, obydwa wybrane przeze mnie przykłady emitowane były w różnych częściach świata, a więc w różnych kręgach kulturowych. Koncept ten wykorzystano bowiem zarówno w jednej z niemieckich reklam samochodu Honda Jazz[696], jak i w amerykańskiej reklamie Chevroleta Traverse[697].

Growa oprawa charakteryzuje również niektóre muzyczne wideoklipy. Przykładowo, polski zespół Poluzjanci w teledysku do utworu *Taki Pan*[698] umieścił liczne nawiązania do gier wideo. Część z nich przyjęła postać intertekstualnych jawnych aluzji do konkretnych tytułów, takich jak *Pac-Man*. Rozpoznanie części z nich, natomiast, odwołuje się do znajomości przez widza ogólnych elementów konwencji i schematów gier, zwłaszcza platformowych. Zwłaszcza z drugim typem nawiązań mamy również do czynienia w wideoklipie do utworu *Californication* kalifornijskiej grupy Red Hot Chili Peppers[699], w którym znalazło się wiele odniesień do gier, w tym gier TPP typu sandbox, symulatorów sportowych i cRPG. Pojawiają się w nim również reprezentacje licznych mechanizmów znanych z gier (takich, jak power-upy, checkpointy) czy GUI (ekrany ładowania, paski postępu i inne komunikaty ekranowe).

W ostatnich latach odnotować można również ciekawe zjawisko związane z rozwojem technologii stosowanych w ramach medium telewizyjnego. Mianowicie, w telewizyjnych transmisjach sportowych pojawiają się rozwiązania wizualne z zakresu rzeczywistości poszerzonej (ang. *augmented reality*), wizualnie zbliżone do typowych dla gier elementów graficznego interfejsu użytkownika (GUI).

Wiele materiałów inspirowanych grami na poziomie wizualnym znaleźć można również wśród internetowych wideo. Podobnie jak w przypadku filmów, growe „naleciałości" występują w nich z różnym nagromadzeniem i bywają bardziej lub mniej czytelne. Mogą również dotyczyć rozmaitych punktów odniesienia – od konkretnych cytatów i parafraz intertekstualnych, po intermedialne nawiązania do poetyki gier wideo. Dobrą egzemplifikację stanowić mogą humorystyczne mini-serie internetowych wideo *Dorkly Bits*[700]. Te wykonane są w estetyce przywodzącej na myśl 8-bitowe oraz 16-bitowe gry wideo, a jednocześnie wykorzystują znane postaci z popkultury, w tym z gier wideo, poddając je satyrycznemu komentarzowi. Co ciekawe,

[696] Reklama Hondy Jazz: youtu.be/CbIUy-Qfm1E [dostęp: 31.03.2017].
[697] Reklama Chevroleta Chaveze: youtu.be/gYqhsh0HaM4 [dostęp: 31.03.2017].
[698] Poluzjanci, *Taki Pan*, klip dostępny online między innymi pod adresem: youtu.be/_yefdY-RuTQ [dostęp: 31.03.2017].
[699] Red Hot Chili Peppers, *Californication*, klip dostępny online między innymi pod adresem: https://youtu.be/YlUKcNNmywk [dostęp: 29.06.2017].
[700] Wideo *Dorkly Bits* dostępne na kanale YouTube: www.youtube.com/user/dorkly (dostęp: 31.03.2017).

twórcy *Dorkly Beats* tematyzują, parodiują i dekonstruują także wybrane rozwiązania charakterystyczne dla mechaniki gier, konwencji i gatunków growych, a także wybrane pomysły fabularne w nich stosowane.

Wideo-gry na YouTube

Szczególne przypadki stanowią niektóre współczesne internetowe wideo zamieszczane w serwisie YouTube, w których dokonano szczególnej funkcjonalizacji tak zwanych adnotacji, czyli nakładanych na obraz okienek z hiperłączami. Doprowadziło do implementacji cech gry do materiałów wideo zamieszczanych *online* nie tyle na poziomie estetyki (tudzież nie tylko na tym poziomie), ale i na poziomie mechaniki, a co za tym idzie – użytkowego działania.

Status tego typu materiałów nie ulega zmianie w zakresie ich przyporządkowania do określonego typu tekstów kultury – ontologicznie wciąż pozostają one internetowymi wideo. Suplementacja dodatkowych elementów interfejsu użytkownika w postaci „klikalnych", „wirtualnych" przycisków – w przemyślany sposób rozlokowanych wewnątrz okna odtwarzania względem wyświetlanych materiałów – aktywowanych w konkretnych częściach kadru odtwarzanego wideo w odpowiednim momencie, doprowadziło w nich natomiast do zaistnienia mechanizmu umożliwiającego widzom aktywne działanie na wzór użytkowania gry wideo. Taki widz-gracz ma bowiem wpływ na rozwój wydarzeń w stopniu porównywalnym choćby do przygodowych gier wideo utrzymanych w konwencji typowej na przykład dla studia Telltale Games (takich jak *The Wolf Amog Us*, *Tales From Borderlands* czy *The Walking Dead*).

Tę specyficzną odmianę internetowego wideo najłatwiej zaklasyfikować do kategorii interaktywnych wideo. Podobieństwa do gier komputerowych są w nich jednak na tyle znaczące, że ich „growość" warto zaakcentować również na poziomie opisowym. Osobiście proponuję określać je, poprzez analogię do nazwy „gry wideo", mianem „wideo-gier" lub „grywalnych wideo" (w języku angielskim odpowiednio: *game-videos* albo *playable videos*). Zwłaszcza, że grową specyfikę tego typu realizacji często podkreślają ich twórcy, zarówno na poziomie językowym (stosując określenia stosowane w polu refleksji grocentrycznej), jak i estetycznej (za sprawą doboru oprawy audiowizualnej konotowanej intuicyjnie z grami wideo, na przykład perspektywy FPP czy stylistyki *pixel art*).

Wideo-gry jako rodzaj internetowego, interaktywnego wideo przejawiają ogromne wewnętrzne zróżnicowanie pod względem potencjalnych obszarów zastosowań, tudzież funkcji, którym mają służyć. Z jednej strony wskazać można na materiały o charakterze typowo

rozrywkowym, czego egzemplifikację stanowić może *Saved by the Bell Interactive Game*[701], rozgrywająca się w świecie znanego serialu z lat 90. XX wieku, stworzona przez niezależną grupę internetowych twórców znanych jako Fine Bros Entertainment (FBE). Z drugiej strony, wideo-gry mogą także posłużyć za materiały reklamowe, tak jak w przypadku *Dying Light – „Test Your Survival Skills" Interactive Video*[702], udostępnionym na oficjalnym kanale YouTube gry wideo *Dying Light* jako część jej promocji. Marketingowy potencjał tego typu materiałów dostrzegają także producenci działający w innych branżach niż gry, na przykład twórcy zabawek Hot Wheels, którzy na YouTube udostępnili grywalne wideo *Custom Motors Cup Challenge*[703], w którym wybory widza-gracza decydują o przebiegu wyścigów resoraków. Z trzeciej stronye, część tego typu realizacji ma charakter edukacyjny, jak należąca do systemu rozrywkowego *Ulicy Sezamkowej* wideo-gra *Sesame Street Science: Sink or Float?*[704], przez samych twórców opisywana jako eksperyment. Z „ugrowionych" za pomocą adnotacji wideo internetowych korzystają też organizatorzy kampanii społecznych, jak choćby *Choose A Different Ending*[705] poświęcona zwalczaniu wypadków i przemocy z użyciem noży w Wielkiej Brytanii. Jeszcze inne projekty tworzone są z zamysłem artystycznym, tak jak ma to miejsce w przypadku wideo-gry *Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME –* [706], prowokującej do refleksji nad kwestiami takimi, jak ludzka decyzyjność, sprawczość czy ignorancja. Jest to projekt wykorzystujący internetowe wideo z adnotacjami jako medium, a gry wideo jako źródło estetyki oraz strategii artystycznej.

4.2.3. Strategia gry w sztuce

Wśród ośmiu znamiennych strategii artystycznych stosowanych w sztuce interaktywnej, Ryszard W. Kluszczyński wymienia między innymi strategię gry. Pod pojęciem tym rozumieć można taką strategię, która „organizuje wydarzenia, stanowiące każdorazowo dzieło, wokół samej interakcji", zaś „nadrzędność interakcji wobec pozostałych składników dzieła zasadza się przede wszystkim na tym, że swój cel odnajduje ona w sobie samej, w swojej organizacji"[707]. Podstawowym wyróżnikiem rzeczonej strategii określa Kluszczyński „ulokowanie w jej logicznym centrum zadania do wykonania"[708]. Podobnie gry wideo, dzieła korzystające z tej strategii zakładają

[701] *Saved by the Bell Interactive Game*, youtu.be/CumqNwQsChM [dostęp: 29.06.2017].
[702] *Dying Light – „Test Your Survival Skills" Interactive Video,* youtu.be/rb5AkhG_JG8 [dostęp: 29.06.2017].
[703] *Custom Motors Cup Challenge,* youtu.be/vPGhqQ9vZPM [dostęp: 29.06.2017].
[704] *Sesame Street Science: Sink or Float?,* youtu.be/dy0S1Pv0eOE [dostęp: 29.06.2017].
[705] *Choose A Different Ending*, youtu.be/JFVkzYDNJqo [dostęp: 29.06.2017].
[706] *Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME –,* youtu.be/vHwmjM36WIA [29.06.2017].
[707] R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna…,* s. 230.
[708] *Ibidem*.

aktywny udział użytkowników, obarczony określonymi konsekwencjami. Do konsekwencji tych należą określone zobowiązania wynikające z pełnienia roli uczestnika przez odbiorców-użytkowników takich dzieł.

Wśród kolejnych podobieństw wymienić można między innymi zestaw reguł i narzędzi gry, ograniczoną przestrzeń rozgrywki oraz ryzyko porażki w realizacji zadań i wyzwań. Konsekwencją tego typu porażki może być np. eliminacja danego uczestnika.

Tym, co zdaniem Kluszczyńskiego odróżnia dzieła sztuki interaktywnej operującej strategią gry od gier samych w sobie jest po pierwsze charakter metadyskursywny umożliwiający autoreferencyjny zwrot w stronę rozpoznania strategii gry i „growości" doświadczenia, a po drugie obecność innych wątków, odnoszących się do kwestii spoza samej gry.

Egzemplifikacją dzieła sztuki nowomedialnej wyraźnie przejawiającej pierwszą z tych właściwości jest w wywodzie Kluszczyńskiego instalacja *Ah_Q – A mirror of Death*, zrealizowana przez Fenga Mengbo w 2003 roku. Jej „uczestnicy, w wyniku strategicznego, a więc przeprogramowanego ukształtowania własnego doświadczenia pracy, nie naruszając samej struktury gry, a jedynie wprowadzając dodatkową, zewnętrzną wobec niej perspektywę, mogą rozwinąć krytyczne wobec niej dyskursy w obrębie jej własnej struktury"[709].

Jako przykład projektu realizującego drugi z wymienionych warunków, autor przywołuje *Can You See Me Now?* grupy The Blast Theory – dzieło akcentujące hybrydyczność rzeczywistości poszerzonej, a zarazem relacje obecność-nieobecność, bliskość-oddalenie[710]. O ich „growości" świadczy nie tylko sama aktywna postawa uczestnicząca, ale także nastawienie na cel do osiągnięcia za pomocą określonych reguł.

Wyraźne odseparowanie projektów artystycznych realizujących strategię gry od gier samych w sobie wydaje się rozwiązaniem tyleż uzasadnionym, co problematycznym. Istnieją bowiem takie gry, które – jak wykażę w dalszej części pracy – uznawane bywają za dzieła sztuki. Autor zdaje sobie jednak z tego sprawę, podkreślając, że „kwestie owej przynależności są w tym wypadku, jak i w wielu innych, niezwykle skomplikowane"[711]. Komplikacje te pogłębiają się tym bardziej przy zastosowaniu teorii dopuszczających włączenie wszystkich gier wideo do świata sztuki, a i z takim podejściem można się spotkać wśród teoretyków sztuki i innych kreatorów dyskursu artystycznego, do czego jeszcze dojdę.

Warto zaznaczyć, iż niektóre gry wideo realizują na przykład akcentowaną przez Kluszczyńskiego cechę metadyskursywności. Przejawiając na różne sposoby i w różnym stopniu jawną autoreferencyjność, dzieła takie jak *The Stanley Parable*, *Bedlam*, *The Magic Circle* czy *Let*

[709] *Ibidem*, s. 231.
[710] *Ibidem*, s. 231-232.
[711] *Ibidem*, s. 231.

It Die dokonują tego, czego zwykle dokonują również dzieła sztuki współczesnej bazujące na strategii gry. Poprzez autoreferencyjność dowodzą głębokiej samoświadomości i dokonują opisanego przez Piotra Kubińskiego gestu emersyjnego, a tym samym ustawiają „w dyskursywnej opozycji gracza, grę oraz sam proces grania, uzyskując w ten sposób możliwość problematyzacji wszystkich tych aspektów ogólnie pojmowanej gry i świata gier”[712].

Pisząc o strategii gry w sztuce, Kluszczyński wspomina również o dziełach, w których dokonuje się transformacja gry funkcjonującej już w środowisku graczy. Jako przykłady podaje wspomnianą już pracę *Ah_Q – A Mirror of Death* Fenga Mengbo oraz *Moving Mario* Keitha Lama, o której napiszę więcej w kontekście tematyzowania gier w sztuce. Warto przytoczyć tu słowa rzeczonego badacza, który stwierdza: „[w] praktykach tego typu subwersja, wyznaczająca charakter rozwijanej przez nie strategii, jest zarazem źródłem znaczeń uzupełniających te, które wyłaniają się wprost z praktyki grania”[713].

Poza pracami artystycznymi przyjmującymi materialną postać w przestrzeni fizykalnej, strategię gry wykorzystują również interaktywne projekty cyfrowe, realizowane na przykład w środowisku Internetu. Kluszczyński wymienia w tej kategorii rozmaite dzieła podejmujące „subwersywny dialog z grami komercyjnymi”. Wśród przykładów zaliczających się do pierwszej kategorii badacz wspomina o *Trigger Happy* (1998, Jon Thompson i Alison Craighead) będącej efektem przepracowania gry *Space Invaders*; *SOD* (1999, Jodi.org) stanowiącej „radykalne przepracowanie równie klasycznej gry *Castle Wolfenstein*”[714]; *Adam Killer* (2000-2002, Brody Condon) jako przepracowaniu kultowej gry FPP *Half-Life*; oraz dzieło *Summons to Surrender* (2000, Eddo Stern) „wchodzące w równoległy dialog ze środowiskami aż trzehc gier: *EverQuest*, *Asheron's Call* oraz *Ultima Online*”[715]. Za przykłady dzieł realizowanych w Sieci, będących zorganizowanymi wokół strategii gry, acz nie mających swojego źródła w żadnej grze wideo podaje natomiast *BlackLash* (1998, grupa Mongrel) oraz *The Intruder* (1999, Natalie Bookchin). Warto jednak zaznaczyć, że w istocie również te tytuły nawiązują intertekstualny dialog z istniejącymi w komercyjnym obiegu grami komputerowymi.

4.2.4. Sztuka inspirowana grami

Niekiedy wykorzystanie strategii gry w sztuce sugerowane jest wprost poprzez nawiązania

[712] *Ibidem*.
[713] *Ibidem*, s. 233.
[714] *Ibidem*, s. 235.
[715] *Ibidem*, s. 235-236.

do konkretnych tytułów gier. Nawiązania nie zawsze są jednak domeną wyłącznie strategii gry, nie zawsze też odnoszą się do precyzyjnie określonych tytułów bądź konwencji. Łatwo wskazać przedsięwzięcia artystyczne, które inspirowane są grami na poziomie estetycznym poprzez wykorzystywanie określonych rozwiązań graficznych czy akustycznych utożsamianych z grami wideo. Gaming stanowi wówczas kontekst dla określonej twórczości przejawiającej znamiona „growości" na poziomie wyglądu lub brzmienia.

Inspiracje estetyczne w warstwie wizualnej

Czytelnym, oczywistym przykładem takiego estetycznego „ugrowienia" są dzieła plastyczne operujące estetyką *pixel art*. Ta opiera się na wykorzystaniu pikseli (lub plastycznej wariacji na temat pikseli) w sposób nawiązujący do wyglądu starszych gier, powstałych w pierwszych dwóch dekadach komercyjnego istnienia tegoż medium. Dotyczy to zwłaszcza wyglądu gier 8-bitowych oraz 16-bitowych, utożsamianych historycznie przede wszystkim z tak zwanymi „trzecią" oraz „czwartą generacją" w historii rozwoju gier cyfrowych (okresami przypadającymi z grubsza na lata 80. XX wieku). Rozpoznanie klucza interpretacyjnego dla takiej, a nie innej estetyki, wykorzystać można do budowania znaczeń na poziomie konotacji bądź asocjacji odbiorcy.

Pixel art to oczywiście nie jedyny styl w warstwie wizualnej utożsamiany z grami wideo. Do innych popularnych również dziś „growych" stylów graficznych zaliczyć można tak zwane *low poly*, czyli obrazowanie siatki quasi-przestrzennych „trójwymiarowych" modeli (generowanych komputerowo obiektów grafiki 3D) złożonych z względnie małej liczby poligonów, czyli płaskich powierzchni wielokątów połączonych krawędziami w taki sposób, by tworzyły obiekt 3D. Biorąc pod uwagę permanentny postęp w dziedzinie trójwymiarowej grafiki komputerowej, popularnym zabiegiem sprzyjającym wywołaniu estetycznego wrażenia retro jest znaczna redukcja liczby poligonów, prowadząca do powstania wyraźnie uproszczonych modeli, określanych dziś właśnie mianem *low poly* (w opozycji do *hi poly* – złożonych, zbudowanych z wielu poligonów współczesnych modeli 3D). Dążenie do fotorealizmu, cechujące przez większość czasu rozwój głównego nurtu wysokobudżetowych gier wideo (ang. *AAA games*), wiąże się z mnożeniem liczby wielokątów, zwiększającym szczegółowość obiektów. Uproszczenie jest więc dziś gestem jawnym, wręcz ostentacyjnym, niezależnie od motywacji, które mogą mieć podłoże ekonomiczne (prostsze modele są z reguły łatwiejsze i tańsze do stworzenia) bądź artystyczne (świadoma stylizacja tworzy efekt retro).

Inspiracje estetyczne w warstwie audialnej

Oczywiście tego typu przeniesienia estetyczne dotyczą nie tylko oprawy wizualnej, ważnej zwłaszcza dla sztuk plastycznych. Można je zauważyć także choćby w domenie dźwiękowej, w tym w świecie muzyki. Na estetykę gier wideo, bowiem, składają się również specyficzne środki wyrazu w warstwie audialnej. Współcześnie, w dobie zaawansowanej dywergencji i konwergencji technologicznej, w grach pojawiają się utwory muzyczne nagrane z wykorzystaniem typowych instrumentów i odtwarzane (za pomocą kompatybilnych rozwiązań software'owych i hardware'owych) w wysokiej jakości. Trudno byłoby więc wskazać – o ile to w ogóle możliwe – specyficznie growy styl muzyczny czy standard dźwiękowy (wśród tych typowych dla dzisiejszych gier), choć niewykluczone, że będzie to możliwe w przyszłości, w toku retrospektywnej analizy historycznej. Można jednak aktualnie wyodrębnić pewne growe rozwiązania audialne charakterystyczne dla starszych gier wideo, które niezależnie od funkcjonowania również poza tymże medium są właśnie z nim powszechnie konotowane.

Przede wszystkim warto w tym kontekście wspomnieć o *chiptune* (muzyce generowanej przez układy dźwiękowe komputera) oraz MIDI (standardzie dźwiękowym umożliwiającym dawniej komunikację pomiędzy procesorem a kartą dźwiękową, a także pomiędzy poszczególnymi komputerami). Historycznie wykorzystywane były one przy udźwiękowieniu gier cyfrowych w związku z ograniczeniami technologii, która przez długi czas nie umożliwiała wgrywania muzyki wysokiej jakości do oprogramowania lub do towarzyszących mu katalogów/baz danych. Dziś natomiast również bywają stosowane, ale już nie z przymusu, lecz w konsekwencji świadomej i celowej decyzji artystycznej (na przykład w grach *retro*) – zarówno w postaci dźwięków generowanych przez układy dźwiękowe komputera, jak i w postaci sampli w plikach audio.

Co więcej, *chiptune* wykorzystywany bywa również w przemyśle muzycznym. Dotyczy to zarówno wykonawców głównego nurtu reprezentujących różne gatunki popularne, do których konotowane z grami odgłosy typu bywają dodane jedynie w charakterze urozmaicającej suplementacji (takich jak rock, pop czy hip-hop), jak i tych związanych z gatunkami, dla których brzmienia o growej proweniencji są immanentne (na przykład *nintendocore* czy *ataricore*). Najczęściej używane są w nich dźwięki charakterystyczne dla poszczególnych platform do grania starszych generacji, głównie 8-bitowych i 16-bitowych. Nierzadko muzycy eksploatują konkretne konsole lub komputery zarówno do komponowania utworów, jak i do ich wykonywania podczas koncertów. Przykładowo, Mateusz Czech w ramach projektu I Set My Pixels on Fire używał przede wszystkim urządzeń typu Game Boy oraz aplikacji Little Sound DJ, stosując je i do nagrywania utworów publikowanych w Sieci (głównie w serwisie SoundCloud), i podczas występów na żywo. Wśród swoich inspiracji wskazywał między innymi nowojorską scenę 8-bitową i twórczość „takich

artystów, jak Bitshifter, Nullsleep, Glomag czy Random, którzy stoją za wytwórnią 8bitpeoples i festiwalem Blip Festival”[716].

Zróżnicowany zestaw elementów charakterystycznych dla poetyki gier wideo może również podlegać adaptowaniu do projektów audiowizualnych. Takie growe „naleciałości” estetyczne obejmować mogą albo warstwę audialną, albo wizualną, albo obie jednocześnie. Operując rozwiązaniami konotującymi w bardziej lub mniej oczywisty sposób gry wideo, audiowizualne projekty artystyczne mogą prowokować zróżnicowane napięcia natury międzymedialnej, tematyzując podobieństwa i różnice pomiędzy poetykami poszczególnych mediów (jak film, wideo, telewizja) oraz związanych z nimi konwencji (na przykład *home video*, wideoklip) czy instytucji (kino, domowe „ognisko”) a poetyką, konwencjami i instytucjami gier komputerowych. W tym przypadku eksploatowane są takie rodzaje „migracji” estetyki, jak te, które opisałem wcześniej w perspektywie „filmów dla graczy”.

Game art – w stronę definicji

Jeszcze inną kategorią, o której chciałbym wspomnieć w tym kontekście, jest *game art*, co przetłumaczyć można jako „sztuka growa”. Wykracza ona poza implementację elementów estetyki growej do takich dziedzin sztuki, jak malarstwo, film czy muzyka. To poniekąd osobna dziedzina sztuki, silnie związana z ideą metamedialności, a także sztuki interaktywnej oraz nowomedialnej. Proponuję definiować tego typu sztukę przez pryzmat wykorzystywania gier wideo w charakterze swoistego „materiału” poddawanego artystycznej „obróbce”. Projekty *game art* bazują na konkretnych silnikach gier komputerowych, algorytmach o growym rodowodzie albo innych składowych zaczerpniętych z tegoż medium. Są to też dzieła, które wykorzystując opisaną przez Kluszczyńskiego strategię gier, pozostają w jawny sposób w kontekście gier wideo.

Dobrą egzemplifikację sztuki growej stanowić może praca *Emissaries* Iana Chenga, czyli podzielony na trzy części projekt artystyczny opisywany przez samego artystę jako „gra, która gra samą siebie”[717]. Określenie to wiąże się z faktem, że generowane komputerowo symulacje w czasie rzeczywistym, składające się na treść *Emissaries*, tworzone są w oparciu o silnik gry wideo. Obrazy w ten sposób powstające przedstawiają samowystarczalny wirtualny ekosystem, zamieszkały przez postaci i istoty wchodzące ze sobą w zróżnicowane interakcje. Stanowią one zarówno treść instalacji wystawianej w przestrzeni Muzeum Sztuki Współczesnej w Nowym Jorku

[716] Por.: S. Fizek, *Rozmowa z Mateuszem Czechem – polskim twórcą chiptune*, „Technopolis”, 17.10.2011, technopolis.polityka.pl/2011/rozmowa-z-mateuszem-czechem-polskim-tworca-chiptune [dostęp: 29.06.2017].
[717] Por.: Opis projektu *Emissaries* na stronie MoMA, www.moma.org/calendar/exhibitions/3656?locale=en [29.06.2017].

(MoMA PS1), jak i transmisji streamowanej w Sieci, za pośrednictwem platformy Twitch[718]. Logika działania tych komputerowych symulacji zbliżona jest do algorytmów narzędzi wykorzystywanych w przewidywaniu zmian klimatycznych czy przebiegu wyborów politycznych. Praca *Emissaries* prowokować ma do refleksji ukierunkowanej na bardzo zróżnicowane spektrum tematyczne: od ewolucji, poprzez pochodzenie ludzkiej świadomości, sposoby odnajdywania się w chaotycznej rzeczywistości, napięcia między realnym a wirtualnym światem, oraz do wielu innych przemyśleń[719].

Bardzo często dzieła sztuki growej tematyzują ideę „growości" wprost, acz na zróżnicowanych poziomach – stawiając w centrum doświadczenie grania, konwencje występujące w grach, mechanikę rozgrywki albo dowolny inny element charakteryzujący szeroko pojętą poetykę gier wideo (zarówno w zakresie software'u, jak i hardware'u). Przykłady takich dzieł przytoczę w podrozdziale 4.2.5.

Nie powinno się mylić kategorii sztuki growej (*game art*) z grami artystycznymi (*art games*), które to są w istocie grami o artystycznych właściwościach oraz/lub aspiracjach. Bardzo często powstają one z myślą o statusie dzieł sztuki, choć zachowują zarazem ontologiczną postać gier wideo, nie zaś na przykład instalacji artystycznych wykorzystujących jakąś właściwość gier wideo. Istnieje wiele podejść do tego zagadnienia – od wskazywania „artystycznych elementów" po poszukiwanie nowych wyznaczników artyzmu w obliczu pojawienia się nowego, ergodycznego, interaktywnego fenomenu, jakim są gry wideo. Więcej na ten temat napiszę w podrozdziale 4.2.6.

4.2.5. Gry jako temat działań artystycznych

Jak już wspomniałem, artyści związani z różnymi dziedzinami sztuki niekiedy dają jasno znać, iż inspiracją do powstania ich dzieła były gry komputerowe. Tematyzując w swoich pracach elementy jednoznacznie kojarzone właśnie z tym medium, wystosowują autorski komentarz wobec gier nawet, jeśli nie korzystają wprost z rozwiązań z gier zaczerpniętych.

Przykładowo, nie przywołując wprost estetyki gier wideo, artysta może ją mocno przetworzyć, nie czyniąc jednak nawiązań do tegoż medium nieczytelnymi – choćby za sprawą rozpoznawalnych elementów zaczerpniętych ze światów gier. Dobrą egzemplifikację stanowi tu

[718] Harmonogram projekcji: Część 1 (*Emissary In the Squat of Gods*) 9.04.2017-22.05.2017; Część 2 (*Emissary Forks At Perfection*) 06.06.2017-24.07.2017; Część 3 (*Emissary Sunsets the Self*) 08.08.2017-25.09.2017. Por.: *Ibidem*.
[719] *Ibidem*.

Pieta *Game Over* Kordiana Lewandowskiego[720], czyli rzeźba ze styropianu[721], przedstawiająca Mario oraz Peach – postaci znane z gry Super Mario Bros. – w charakterystycznej dla chrześcijańskiej ikonografii pozie, w której ciało Jezusa Chrystusa spoczywa bezwładnie w ramionach Maryi. U Lewandowskiego miejsce Chrystusa zajmuje Mario, a Maryi – Peach. Pozbawienie bohaterów wszelkich śladów kolorów, przeniesienie ich wizerunków z dwuwymiarowej płaszczyzny ekranu w trójwymiarową przestrzeń fizyczną, zestawienie z klasycznym motywem sakralnym – to tylko kilka spośród wielu cech tego dzieła, prowokujących do refleksji nad jego znaczeniem. Pojedynczy artefakt artystyczny skłania w tym przypadku do rozważań jednocześnie na temat wiary i religii, sztuki sakralnej, relacji pomiędzy mediami (gier wideo, rzeźby), konwencji estetycznych, znaczeń wpisanych w grę o przygodach Mario i Peach oraz wielu innych zagadnień.

W wielu przypadkach, gdy artyści realizują dzieła, których temat stanowią gry wideo, wykorzystują w nich również techniki zaczerpnięte z poetyki gier bądź nimi inspirowane. W przypadku wspomnianego Kordiana Lewandowskiego dobrą tego egzemplifikację stanowić mogą „cyfrowe rzeźby"[722]. Jedna z nich, projekt rzeźby z brązu nazwany *Nerd's Thinker* wykorzystuje wizerunek tytułowego bohatera gry *Donkey Kong Country*, przedstawiając go w pozie charakterystycznej dla *Myśliciela* Augusta Rodine'a.

Obydwa wspomniane powyżej dzieła Lewandowskiego opisywane są następującymi słowami:

> „Ideą projektów było subwersywne ukazanie dewaluacji wartości w społeczeństwie konsumpcyjnym skupionym na idei postępu zamiast – jak to zwykle w historii bywało - na idei wieczności. Z drugiej strony jest to również emancypacja gier video jako równie istotnego czynnika kulturotwórczego co sztuka wysoka i jej tradycje. Ponadto zestawienie obu prac zwraca uwagę na fetyszyzm sztuki – szczególnie widoczny w dobie intensywnej precesji symulakrów (choć warto pamiętać, ze również większość realnych pomników z brązu – jest wewnątrz całkiem pusta, co poniekąd tłumaczy, dlaczego rzeźba myśliciela tak naprawdę mogłaby nigdy nie wykraczać poza obszar teleobecności by funkcjonować w świadomości masowej)"[723].

Analogicznie, Mateusz Czech tematyzuje gry przy zastosowaniu growej estetyki w serii prac zatytułowanej *Video Games X Brands*. Na projekt ten składa się kolekcja dzieł plastycznych

[720] Kordian Lewandowski znany jest także jako Kordian Rönnberg, tudzież wielkiartysta.
[721] Opis dzieła na stronie artinfo.pl uwzględnia zabawne detale, takie jak określenie „rzeźba wykuta ze styropianu kararyjskiego", odwołujące się do procesu twórczego artysty-rzeźbiarza wykuwającego swoje dzieła w marmurze. Por.: hasło „Kordian Lewandowski", [w:] artinfo.pl, pod adresem: www.artinfo.pl/artysta/kordian-lewandowski [dostęp: 29.06.2017].
[722] Portfolio dostępne na stronie internetowej Kordiana Lewandowskiego, pod adresem: kordianlewandowski.wixsite.com/myportfolio/3d-works [dostęp: 29.06.2017].
[723] Hasło „Kordian Lewandowski", [w:] artinfo.pl, pod adresem: www.artinfo.pl/artysta/kordian-lewandowski [dostęp: 29.06.2017].

w formie plakatowej, utrzymanych w stylistyce *pixel art*, na których postaci oraz obiekty znane z gier komputerowych zestawiane są z markami, które mogłyby reklamować. Poprzez wykorzystanie konotacji przypisywanych poszczególnym markom oraz growym „punktom odniesienia" do nich dobranych, Czech dokonał autorskiej semantyzacji obu elementów zestawianych na poszczególnych pracach. Obydwa porządki – growy i handlowy – dokonują wzajemnej rekontekstualizacji, reinterpretacji; marketingowy charakter samej formy plakatów reklamowych zostaje natomiast skonfrontowany z domeną artystyczną, przez którą zostaje niejako zawłaszczony w charakterze konwencji/stylistyki zremiksowanej z estetyką charakterystyczną dla 8-bitowych gier wideo, co też ewokuje kolejny obszar refleksji analitycznej na poziomie doświadczenia estetycznego. Gry są zatem u tego artysty zarówno źródłem inspiracji z porządku treści czy tematyki, jak i wizualnych środków stylistycznych.

O ile Lewandowski i Czech tematyzują w przytoczonych powyżej pracach pewne sensy wpisane w treść określonych gier wideo na poziomie ich diegezy, o tyle Keith Lam w instalacji *Moving Mario* formułuje komentarz artystyczny lokujący się na poziomie *meta*. Przedmiotem owego metakomentarza są przede wszystkim poetyka „scrollowanych" gier platformowych oraz doświadczenia użytkownika takich gier, tudzież zagadnienia związane z interfejsem i dyspozytywem. Zauważywszy, że w *Super Mario Bros.* – a także w wielu innych grach, zwłaszcza (choć nie tylko) z gatunku przez nią reprezentowanego – wrażenie ruchu postaci w wirtualnym świecie gry przez większość czasu trwania rozgrywki uzyskiwane jest pomimo niemal statycznego położenia tejże postaci względem (bocznych) krawędzi kadru[724], Lam poddał analizie zastosowany w tej „platformówce" mechanizm. Zwrócił uwagę, że w istocie gracz wprawia w ruch wewnątrzkadrowy wzdłuż osi horyzontalnej nie tyle kierowaną postać, co świat zbudowany na podłużnej płaszczyźnie przewijającej się za protagonistą. Wrażenie ruchu bohatera w prawo uzyskiwane jest poprzez rzeczywisty ruch tła za nim w lewo i odwrotnie. Następnie artysta postanowił odwrócić ten schemat, przenosząc faktyczną mobilność z tła na postać, a zatem wprawiając bohatera w ruch. Kolejnym przesunięciem, którego dokonał Lam, było dodanie aspektu fizykalnego – wirtualny obraz wyświetlany przez monitor w przypadku klasycznej gry zastąpiony został materialną elektryczno-mechaniczną instalacją artystyczną przynależną do porządku sztuki growej.

Podstawa instalacji to podłużna płaszczyzna z wizerunkiem levelu z gry *Super Mario Bros.* zawieszona na ścianie przestrzeni ekspozycyjnej (instalacja prezentowana była zwykle w muzeum), a także złożony mechaniczny system „gry". Ten składa się z ulokowanej na szynach, ruchomej ramy wzorowanej na ekranie telewizora, w której wnętrzu znajduje się wizerunek bohatera, Mario. Całość przemieszcza się zgodnie z komendami użytkownika wzdłuż wspomnianego „naściennego

[724] Sterowana przez gracza postać Mario znajduje się zwykle blisko centralnej części ekranu na osi lewo-prawo.

levelu". Do wydawania komend służy kontroler konsoli Famicom[725], podłączony do owej ramy-systemu niedługim kablem. W efekcie, Lam zaimplementował rzeczywisty ruch postaci w przestrzeni, jednocześnie zmuszając użytkownika do ruchu wraz z tą postacią wewnątrz przestrzeni ekspozycji. Pozostałe akcje typowe dla rozgrywki w *Super Mario Bros.* (takie jak skakanie i interakcja z obiektami w przestrzeni gry) zostały przez artystę zredukowane, ale część z nich zaimplementowano w postaci mechanicznej za pomocą odpowiednich wysięgników i silniczków wchodzących w skład wspomnianego mechanizmu „gry" *Moving Mario*. Keith Lam dokonał w ten sposób artystycznej tematyzacji rozmaitych aspektów związanych z doświadczeniem grania, w tym kwestii ruchu, przestrzeni oraz relacji pomiędzy graczem a grą. Na stronie internetowej artysty[726] znaleźć można między innymi listę wystaw, w których projekt *Moving Mario* był prezentowany i wzmiankę o nagrodzie uzyskanej podczas Ars Electronica 2008. Znajduje się tam także pobieżna eksplikacja rzeczonej instalacji wraz z wideo streszczającym zamysł za nią stojący oraz ukazującym mechanizmy jej działania w praktycznym użyciu. *Moving Mario* uznać można za wyraźną egzemplifikację sztuki growej nastawionej na przetworzenie idei danej gry w materialnym projekcie artystycznym.

Na wybrane aspekty doświadczenia użytkowania gry kładzie nacisk również inne dzieło sztuki growej, znane jako *PainStation*. Jego nazwa stanowi zestawienie kategorii bólu z wyraźnym nawiązaniem do słynnej konsoli firmy Sony, PlayStation, choć za podstawę posłużyła w nim gra wzorowana na stworzonym przez Atari *Pongu*. Zadaniem użytkowników tej interaktywnej instalacji jest uczestnictwo w dwuosobowej rozgrywce w grę podobną do *Ponga* uruchamianą na specjalnej maszynie, w której oprócz ekranu oraz manetek do sterowania/obsługi znajdują się między innymi specjalne mechanizmy zwane Pain Execution Units (PEU). Te ostatnie to powierzchnie, na których użytkownicy-gracze kładą te swoje dłonie, których nie używają do sterowania grą; PEU podgrzewają się, rażą prądem oraz smagają ulokowane na nich dłonie małymi biczami. Zadawanie bólu przez maszynę nasila się wraz z kolejnymi błędami popełnianymi przez użytkowników w grze. Niezależnie od wyniku punktowego w danym momencie, oderwanie dłoni od PEU jest jednoznaczne z przegraną. W rozbudowanej, nowej wersji *PainStation* błędom towarzyszą również inne reakcje interfejsu, takie jak oślepiające rozbłyski wbudowanych w maszynę latarek. Jak tłumaczą twórcy, Volker Morawe oraz Tilman Reiff – związani z kolektywem artystycznym //////////fur//// art entertainment interfaces – jednym z głównych aspektów *PainStation* jest rozpraszanie graczy od właściwej rozgrywki[727]. W projekt ten wpisane jest jednak znacznie więcej znaczeń; może on prowokować do refleksji w zakresie znaczenia porażki w grze, realnych

[725] Famicom to japońska wersja konsoli Nintendo Entertainment System.
[726] Opis projektu *Moving Mario* na stronie Keitha Lama, www.keithlyk.net/project/moving-mario/ [dostęp: 29.06.2017].
[727] Oficjalna strona *PainStation*,

konsekwencji płynących z grania poza samą grą, czy choćby w kontekście rozwoju reaktywnych urządzeń peryferyjnych wspomagających wrażenia fizykalnej immersji (takich jak wibrujące kontrolery czy specjalne kamizelki uciskowe[728]).

4.2.6. Intencjonalne zdystansowanie. Ambiwalencja kontekstu.

Ze szczególnie interesującym przejawem wzajemnego przenikania się gier i sztuki mamy do czynienia w przypadku emancypujących się gier artystycznych (*art games*) oraz nie-gier (*notgames*). Podobnie jak w przypadku tworzonych i opisywanych przez Iana Bogosta *persuasive games*, są to takie fenomeny, których twórcy bardzo często intencjonalnie dystansują się od kategorii gier wideo głównego nurtu lub gier wideo w ogóle. Preferują za to określenia typu „projekty multimedialne", „dzieła sztuki" albo inne terminy lokujące je poza kontekstem gier wideo konotowanych z rozrywką.

Nie-gry jako przejaw artystycznego zdystansowania

Doskonałym przejawem takiej właśnie twórczej postawy – pragnienia zdystansowania się do reszty branży – są Auriea Harvey oraz Michaël Samyn, założyciele studia Tale of Tales. Już w 2010 roku, kiedy ogłosili manifest Over Games[729] dali się poznać jako niepokorny duet z interesującym podejściem do tworzenia gier wideo. Sami jednak lokowali swoje dzieła poza kategorią gier wideo, tę bowiem utożsamiali z pazerną grową branżą przemysłową, produkującą kolejne gry wideo w sposób skrajnie schematyczny, prowadzący do powstania utworów w ich opinii bezwartościowych. Wśród schematów wymieniali głównie agonalność, pospolitość reguł i prymat optymalizacji osiągów w rozgrywce. Rozwinięciem ich koncepcji w toku dalszej ewolucji stała się idea „nie-gier" (ang. *notgames*).

Niezależnie od przyjmowanej w danym momencie przez Harvey i Samyna nomenklatury, działalność tej pary zawsze krążyła wokół teorii i praktyk artystycznych. Mimo że sami dystansowali się od wszelkich etykiet, włącznie z tymi dotyczącymi *stricte* kategorii sztuki, założenia przyświecające ich pracy pokrywały się w dużej mierze z postulatami i dążeniami

[728] Por.: R. Wong, *Physically feeling video game damage on your chest isn't as cool as it sounds*, „Mashable", 14.07.2015, mashable.com/2015/07/14/kor-fx-review/#YIDJ8q3CCsqr [dostęp: 29.06.2017].
[729] Manifest Over Games dostępny dziś *online* na stronie internetowej Tale of Tales, tale-of-tales.com/tales/OverGames.html [dostęp: 29.06.2017].

twórców awangardy różnych dziedzin, odrzucających poszczególne wytyczne konwencji tekstów kultury realizowanych w danym medium. Harvey i Samyn wielokrotnie podkreślali, że chcą wykorzystać technologię „zawłaszczoną" przez branżę gier wideo, by realizować za jej pomocą bliżej niesprecyzowane kategorialnie projekty wymykające się wytycznym gier wideo – projekty, które z czasem zyskały właśnie nazwę nie-gier. Wokół kategorii tej również zbudowana została „otoczka" teoretyczna, streszczona głównie w tak zwanym *not a manifesto*[730].

Sam termin *notgames* – ściśle związany z mottem „make love, notgames", sformułowanym przez Erika Svedänga na forum Notgames – zdradza ambiwalentny stosunek zwolenników koncepcji nie-gier do medium gier wideo. Z jednej strony bowiem odżegnują się oni od tegoż medium tak mocno, że sytuują swoje dzieła[731] w skrajnej doń opozycji binarnej. Z drugiej zaś, definiując własną twórczość poprzez dychotomiczną opozycję względem kategorii gier[732], skazują tę twórczość paradoksalnie na wieczną zależność od tejże kategorii. Innymi słowy, nie-gry mogą być w tej perspektywie postrzegane wyłącznie jako zaprzeczenie gier (wideo). Deklarowany dystans, mający doprowadzić do autonomizacji *notgames* jako samodzielnej, swoistej dziedziny pozostaje więc raczej postulatem niemożliwym.

Co gorsza, próba usamodzielnienia nie-gier i postulatywnego odcięcia ich od medium gier cyfrowych na poziomie dyskursywnym jest w istocie problemem pozornym, na poziomie ontologicznym i epistemologicznym bowiem nie-gry są po prostu specyficzną odmianą gier cyfrowych. Takie usilne, wymuszone dystansowanie własnych wytworów względem ich właściwej tożsamości wiąże się z zamknięciem na dialog, ale też na ewolucję, dywersyfikację, pluralizację pola gamingu. W praktyce, natomiast, nie-gry stanowią doskonały przykład rozwoju i ekspansji medium gier wideo poprzez – artystyczne w swej naturze – eksperymenty formalne. Być może więc dobrym rozwiązaniem byłoby uznanie *notgames* za przejaw adaptowania strategii sztuki awangardowej do świata gier cyfrowych. To z kolei pozwalałoby postrzegać je na przykład jako „awangardowe gry komputerowe".

Warto odnotować, że na stronie internetowej studia Tale of Tales znajduje się między innymi zakładka *Games*[733], w której wymienione są poszczególne projekty wraz z ich opisami, sami twórcy opisują zaś siebie jako artyści. Pojawiają się tam również sformułowania pokroju „elegancka i emocjonalnie bogata sztuka dla komputerowych interaktywnych środowisk"[734]. Jak łatwo zauważyć, język Harvey i Samyna nie jest już tak buntowniczy, jak w czasie formowania manifestu

[730] notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/ [dostęp: 29.06.2017].
[731] W kontekście *notgames* mieści się wiele gier, nie tylko autorstwa Tale of Tales. Przykładowa lista produkcji opisywanych z użyciem tej kategorii znajduje się na oficjalnym blogu Notgames: notgames.org/blog/releases/ [dostęp: 29.06.2017].
[732] W domyśle: do gier wideo, mimo że Harvey i Samyn akcentowali wielokrotnie konieczność postrzegania gier oraz gier wideo jako osobne, odmienne fenomeny.
[733] Strona internetowa Tale of Tales, tale-of-tales.com/videogames.php [dostęp: 29.06.2017].
[734] Strona internetowa Tale of Tales, tale-of-tales.com/about.php [dostęp: 29.06.2017].

Over Games czy *not a manifesto,* bardziej przystaje też do faktycznego stanu rzeczy i innych dyskursów (artystycznych, publicystycznych, akademickich) podejmujących tematykę twórczości tego belgijskiego duetu.

Gry artystyczne – w stronę definicji

W kontekście gier artystycznych trudno dziś wskazać jeden, uniwersalny zestaw kryteriów określających tę kategorię, co do którego przedstawiciele świata sztuki, publicystyki oraz/bądź nauki byliby zgodni. Najczęściej podejście to charakteryzuje się poszukiwaniem wybranych „elementów", aspektów przesądzających o artyzmie poszczególnych gier albo nieadekwatnością mówienia o nich w kategoriach artyzmu. Wskazanie tych „elementów" sprowadza się zwykle do selekcji określonych cech lub funkcji, które dana gra musi spełniać, by uznać ją za artystyczną.

Jak zauważa Andrzej Strużyna:

> „Zarówno wśród wypowiedzi teoretyków (m.in. Kluszczyński, 2014, s. 200; 2010, s. 235; Díaz, Tungtjitcharoen, 2015; Fuchs, 2014; Quaranta, 2010) i praktyków-artystów (Reiff, 2014; Anthropy, 2012; Quaranta, 2005) odnaleźć można jednoznaczne sądy wskazujące na zasadność traktowania pewnego zbioru gier komputerowych w kategorii sztuki. Część teoretyków uważa, że kluczowe jest wyróżnienie czynników warunkujących artystyczność aplikacji, niejako na przekór tym, którzy *ad hoc* formułują sądy o przynależności do sztuki każdej gry wideo (Tavinor, 2009)"[735].

Choć w dalszej części swojego wywodu autor w mylący sposób łączy kategorie sztuki growej (nazywanej przezeń głównie sztuką gier wideo) oraz komputerowych gier artystycznych, to skupia się na tych ostatnich i zgrabnie rekonstruuje ważne dla tej kategorii argumenty w „toczącej się obecnie wielopłaszczyznowej dyskusji" w tym zakresie[736]. Strużyna dąży między innymi do „wyodrębnienia gier komputerowych, które posiadają artystyczny rys, spośród innych produkcji nieprzystających do kategorii sztuki"[737], w związku z czym częściowo zgadza się z „krytykantami sztuki gier wideo, z zastrzeżeniem, że chodzi o określoną część gier, które z założenia twórców (programistów, wydawców i producentów) stanowią produkt komercyjny i nie są intencjonalnie artystyczne"[738].

[735] A. Strużyna, *Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych*, „Homo Ludens", nr 1(7)/2015, s. 215.
[736] *Ibidem*.
[737] *Ibidem*, s. 218.
[738] *Ibidem*.

Podobne podejście reprezentuje Anna Nacher, która z perspektywy kulturoznawczej i medioznawczej postuluje redefinicję gier artystycznych. Sama wychodzi zresztą z propozycją własnego, autorskiego spojrzenia na ów fenomen. Do gier artystycznych zalicza między innymi „gry feministyczne i nienormatywne z punktu widzenia kategorii płci kulturowej”[739], co poniekąd wiąże się z transgresyjnym charakterem takich gier w obliczu afer pokroju GamerGate. Dyskusję na ich temat postrzega natomiast jako przejaw dojrzewania medium; dojrzewania rozumianego jako „umiejętność wyrażania zróżnicowanych zestawów scenariuszy tożsamościowych przy wysokiej refleksyjności medium”[740]. Interesujący jest dla Nacher „moment, w którym gra wideo staje się pełnoprawnym środkiem wyrazu, opuszcza getto fanów i fanek i wchodzi w rozległą dziedzinę kultury”, co jej zdaniem oznacza, że gry stają się także „tworzywem artystycznym, przyjmując formę charakterystyczną dla postkonceptualnej sztuki współczesnej, w tym interwencji artystycznych o charakterze krytycznym”[741]. Badaczka zauważa więc artystyczny potencjał gier komputerowych w ich dojrzałości. Dostrzega zarazem powinowactwa kategorii „gier artystycznych” z grami „eksperymentalnymi”, „niezależnymi” czy „poważnymi”, a także z nie-grami[742].

Ciekawym – choć nierozwiniętym przez samą autorkę – postulatem Nacher jest uwolnienie dyskursu zbudowanego wokół gier artystycznych od kategoryzacji gatunkowej[743]. Badaczka podkreśla tym samym jedną z powszechnych cech/taktyk praktyk artystycznych, polegającą na eksploatacji i eksploracji poetyki medium poza uwarunkowaniami *stricte* uporządkowanej gatunkowości, konwencji. Transgatunkowość jako taka stanowi właściwość wielu gier cyfrowych, w tym rozrywkowych tytułów głównego nurtu. Jednak metadyskursywny charakter, osiągany za sprawą wdrażania tej taktyki, przejawia przede wszystkim wiele gier artystycznych, dla których wybór określonych rozwiązań typowych dla poszczególnych genre’ów może mieć wymiar dekonstrukcyjny, może też służyć za sposób semantyzacji, być nośnikiem sensów. Innymi słowy, dla realizacji artystycznych nastawionych na przekazanie pewnych treści, temu nadrzędnemu celowi podporządkowuje się wytyczne gatunkowe, które w dowolny sposób ulegać mogą przekształceniom, pominięciom, wymieszaniu itd.

Gry artystyczne w ujęciu teorii łączonej i instytucjonalnej

[739] A. Nacher, *Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych*, „Kutura współczesna” nr 2(90)/2016, s. 47.
[740] *Ibidem*.
[741] *Ibidem*, s. 50.
[742] *Ibidem*, s. 50-51.
[743] *Ibidem*, s. 51-52.

Wśród najbardziej popularnych teorii adaptowanych do refleksji nad grami wideo w kontekście artystycznym wymienić można między innymi tak zwaną *cluster theory of art*, którą przetłumaczyć można jako mieszana, łączona teoria sztuki. Polega ona właśnie na wyszukiwaniu takich artystycznych atrybutów, tudzież kontekstów funkcjonowania gier komputerowych. Zgrabnej operacjonalizacji tej teorii na tle refleksji nad grami wideo postrzeganymi jako sztuka dokonał Grant Tavinor. Podsumowując rozważania takich teoretyków, jak Lewis Carrol czy Aaron Smuts, badacz zwraca uwagę na brak konfliktu między potencjalnym artyzmem gier wideo a ich popkulturowym charakterem, a także na konieczność odróżnienia rozważań na temat artyzmu samych gier od sztuki growej (do tej ostatniej zalicza między innymi machinimę)[744].

Posiłkując się rozmaitymi definicjami sztuki i teoriami na jej temat, Tavinor wymienia różne właściwości znamienne dla sztuki, przemawiające za artyzmem gier. Wspomina więc o przyjemności (towarzyszącej ruchowi oraz obcowaniu z pięknem), imersji (związanej z reprezentacją fikcjonalnych, interaktywnych światów), oddziaływaniu gier na wyobraźnię (ważnym przy interpretacji), kompetencjach artystycznych (potrzebnych do tworzenia gier), zróżnicowanych stylach graficznych (wykraczających poza wyłącznie fotorealizm), krytyce gier wideo (wymagającej odpowiedniej wiedzy), potencjale ekspresyjnym gier (cesze kluczowej dla autorstwa, które również funkcjonuje w dziedzinie gier, choć w specyficznej postaci), ich zdolności do wywoływania emocji (szczególnie istotnej według Tavinora dla sztuki) czy stymulowania intelektualnego (głównie gry logiczne)[745].

Za problematyczną i niezbyt wartościową uznaje natomiast Tavinor instytucjonalną teorię sztuki. Należy jednak pamiętać, że ta również ma niemałe znaczenie dla procesów nobilitacji poszczególnych dziedzin sztuki, kształtując aktualny stan rzeczy poprzez zmiany *status quo* w dyskursie art establishmentu. Arbitralne decyzje instytucji związanych ze światem sztuki pozwalają skierować refleksję na nowe tory, zamieniając pytanie „czy gry mogą być sztuką" na znacznie ciekawsze kwestie, takie jak „dlaczego", „na jakich warunkach" albo „które/jakie" gry mogą być sztuką. Dlatego też istotne były wszelkie dotychczasowe okazje, w których gry pojawiały się w przestrzeni muzeów sztuki (na przykład za sprawą wystawy *The Art of Video Games* w Smithsonian American Art Museum) czy na artystycznych festiwalach (jak ARS Electronica czy ARS Independent). Punktem zwrotnym okazała się natomiast decyzja Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku, gdzie w 2013 roku wprowadzona została stała ekspozycja gier wideo, w której znalazło się czternaście starannie wyselekcjonowanych tytułów zrealizowanych w tym medium, w tym *Pac-Man*, *Tetris*, *Portal*, *The Sims* i *Passage*. Na przestrzeni ostatnich lat

[744] G. Tavinor, *The Art of Videogames*, 2009, s. 172-196.
[745] *Ibidem* s. 180-190.

kolekcja była stopniowo ro rozszerzana, a docelowo liczyć ma około czterdziestu tytułów[746]. Różnorodność gier dobranych przez kuratorkę ekspozycji, Paolę Antonelli, świadczy o potwierdzeniu artystycznego potencjału tego medium oraz uznanie realizowanych w nim tekstów kultury za formę sztuki; dowodzi również, iż dostrzeżona została odmienność języka gier względem innych środków wyrazu. Co ciekawe, gry komputerowe trafiły do sektora dedykowanego architekturze i designowi w MoMA, a wśród uzasadnień ich wprowadzenia dostrzec można nagromadzenie argumentów akcentujących kwestie związane z estetyką i designem[747], czyli tymi samymi aspektami, na które nacisk kładzie wspomniany Grant Tevinor (a za co bywa krytykowany[748]).

Gry wideo stanowią wyzwanie dla sztuki, również na poziomie definicyjnym – dla dzieł sztuki tego medium konieczne jest bowiem stosowanie właściwego im zestawu kryteriów. Z tego samego względu łatwo także obalić nieco anachroniczne argumenty przemawiające przeciwko uznawaniu gier za sztukę, przywoływane przez cytowanego już Granta Tavinora. Ten wspomina bowiem o zasadach gier, zadaniach do wykonania oraz elemencie rywalizacji jako rzekomej przeszkodzie w uznaniu gier za przejawy sztuki. Tymczasem opisana przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego artystyczna strategia gry z powodzeniem adaptowana jest do różnych dyscyplin sztuki, w tym, jak wykazałem w poprzednich podrozdziałach, do sztuki growej. Dlaczego więc cechy akceptowane już przez przedstawicieli świata sztuki w kontekście innych rodzajów twórczości artystycznej miałyby przesądzać o nieartystycznym charakterze samych gier wideo?

Artyzm gier wideo – uwagi końcowe

Nakreślone powyżej uwagi dotyczące rozmaitych przejawów artyzmu gier wideo oraz wzajemnych relacji gier wideo i świata sztuki nie wyczerpują, rzecz jasna, złożoności powiązań pomiędzy tymi obszarami. Mnogość problemów badawczych i perspektyw przyświecających badaniu tych zagadnień zasługuje na osobne opracowanie przez specjalistów z różnych dziedzin, w tym historii sztuki, medioznawstwa, groznawstwa czy kulturoznawstwa. Warto wspomnieć, że tematyka ta stanowi aktualnie przedmiot refleksji środowisk akademickich[749].

Pod rozwagę poddać można zarówno artyzm gier wideo w świetle poszczególnych definicji

[746] Na chwilę obecną (czerwiec 2017) w stałej kolekcji Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku znajdują się już łącznie dwadzieścia dwie gry oraz jedna konsola (Magnavox Odyssey).
[747] P. Antonelli, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, „Inside/Out" (blog MoMA), www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [dostęp: 29.06.2017].
[748] Por.: A. Strużyna, *op.cit.*
[749] Na Uniwersytecie Łódzkim bada te zagadnienia np. Tomasz Safjanowski, doktorant UŁ pracujący aktualnie nad dysertacją doktorską dotyczącą gier wideo i sztuki.

sztuki[750], jak i opisane przeze mnie kategorie sztuki growej, gier artystycznych czy nie-gier. Równie owocne może być badanie przejawów artystycznej działalności wewnątrz światów gier (na przykład wirtualne *performance*) albo artystycznych operacji dokonywanych na grze bez podporządkowywania jej innym dziedzinom sztuki (na przykład za sprawą modów artystycznych). Innym interesującym obszarem refleksji jest analiza zjawisk granicznych – takich jak również przytaczane już wideo-gry na YouTube czy machinima – w kontekście adekwatności postrzegania ich w perspektywie składowych świata sztuki.

Na koniec, w świetle różnorodności gier dobranych przez MoMA do wspomnianej już stałej ekspozycji, warto jeszcze wspomnieć o artystycznych aspektach produkcji gier wideo nie będących przejawami ani *notgames* ani *art games*. Pewne atrybuty artyzmu – nawet te zaczerpnięte z dawniejszych definicji sztuki – charakteryzują bowiem wszystkie gry wideo, tudzież działania towarzyszące ich powstawaniu.

Z jednej strony, mianowicie, przy produkcji większości gier komputerowych wskazać można określone etapy bądź procesy, które uwzględniają pracę nad komponentami mieszczącymi się w granicach twórczości w ramach uznanych już dyscyplin praktyk artystycznych (np. tworzenie grafiki, muzyki, wideo itd.), czego przejawem są takie funkcje, jak *concept artist*, *art designer* czy *art director* wśród osób pracujących nad grami.

Z drugiej strony, w dążeniach do emancypacji gier wideo jako medium sztuki zauważyć można między innymi i taką tendencję, w ramach której nie rozważa się wyłącznie artyzmu poszczególnych gier oraz projektów czerpiących inspiracje z gier na dowolnym poziomie, lecz włączenie całego medium w poczet sztuk. W tym sensie, gry wideo traktować należałoby jako metaforyczna „dwunasta muza", tak jak film określany bywa potocznie i publicystycznie mianem „dziesiątej muzy", a telewizja mianem „jedenastej muzy". Podobnie jak nie każdy film, książka, rysunek czy melodia uznawane są za prymarnie artystyczne (a przynajmniej nie wszystkie uchodzą za „wybitne" dzieła sztuki w swoich dziedzinach), tak samo gry dysponują pewną potencjalnością artystyczności, konkretyzującą się w wybranych przykładach, lub też konkretyzującą się w nich bardziej lub mniej wyraźnie. Innymi słowy, każda gra posiadałaby pewne walory estetyczne lub nawet artystyczne, nie każda byłaby jednak zgodnie postrzegana (przez świat sztuki, tudzież intersubiektywnie przez opinię publiczną) jako przejaw sztuki – a nawet jeśli, to niekoniecznie jako arcydzieło.

[750] Włącznie z rozpisaniem pojawiających się w poszczególnych definicjach sztuki kryteriów sztuki, takich jak te wymienione przez Tavinora oraz wiele innych, w tym intencja autorska. Por.: B. Gaut, *„Art" as a Cluster Concept*, [w:] N. Carroll (red.), *Theories of Art Today*, Madison 2000, s. 28.

ZAKOŃCZENIE
Podsumowanie rozważań. Wnioski końcowe i obserwacje

Każde *novum*, które staje się częścią powszechnego ludzkiego doświadczenia, czy to mowa o wynalazkach ważnych z cywilizacyjnego punktu widzenia, czy o treściach kulturowych i sposobach ich funkcjonowania, znacząco wpływa na kształt kultury. Gry wideo, choć postrzegane są wciąż jako medium stosunkowo młode, zajmują coraz ważniejsze miejsce w aktualnym pejzażu medialnym. Wyrastając z tradycji ukonstytuowanej między innymi przez literaturę, teatr, kino, komiks czy telewizję – i czerpiąc z tej tradycji bardzo wiele – wykształciły one własne, swoiste cechy, pozwalające odróżnić je od innych fenomenów.

Postępujący wciąż wzrost znaczenia branży growej we współczesnej kulturze w sposób nieunikniony doprowadził więc do sytuacji, w której owe swoiste cechy (na poziomie estetycznym, strukturalno-narracyjnym lub tematycznym), a także protokoły kulturowe związane z grami komputerowymi, oddziałują również na zjawiska spoza tej branży. Pod wpływem gier wideo rozmaitym transformacjom ulegają pozostałe media, zmieniają się też standardy w kwestii zakresu kompetencji kulturowych i medialnych ich użytkowników. Optymalizacja doświadczania współczesnych fenomenów kulturowych, obcowania z bieżącą kulturą i orientacji w jej złożoności wymaga już nie tylko umiejętności czytania, oglądania i słuchania, ale także użytkowania i aktywnego uczestnictwa. Istotną wartością staje się zatem przynajmniej podstawowa znajomość obsługi interfejsów komputerowych (czy szerzej: technologii cyfrowych), składająca się na tak zwane komputerowe/cyfrowe/nowomedialne kompetencje. Dotyczy to także grania i pewnego obycia z grami wideo. Owo obycie wiąże się natomiast nie tylko ze zdolnościami manualno-technicznymi warunkującymi zaistnienie praktyki grania, użytkowania gry, ale także znajomości charakterystycznych dla gier gatunków, konwencji, powracających motywów, schematów wizualnych czy tematów. Gry komputerowe stają się bowiem istotnym składnikiem habitusu współczesnego człowieka, częścią zbiorowej (nie)świadomości i przestrzenią wspólnych doświadczeń rosnącej wciąż części uczestników kultury, w stopniu porównywalnym do kina, muzyki, literatury, komiksów i wszystkich innych, nobilitowanych już, rodzajów tekstów kultury. Jako medium, gry są wszakże pełnoprawnymi nośnikami znaczeń, środkami wyrazu, narzędziami ekspresji.

Istotne staje się zatem miejsce figury gracza w kulturze. Ten bowiem, wychodząc z przysłowiowego cienia, zyskuje poniekąd status gospodarza. Innymi słowy, z marginesów kultury, z fanowskiej niszy, szeroko rozumiany gaming staje się aktualnie obszarem praktyk ważnych

dla kulturowego centrum. Dotyczy to zarówno reprezentacji samych gier wideo (tekstów kultury), jak i ich użytkowników (graczy) jako uczestników kultury. Co więcej, we współczesnym świecie niebagatelny jest również wzrost znaczenia kompetencji osób grających, również poza gamingiem *sensu stricto*. Można zaryzykować stwierdzenie, że dla optymalizacji doświadczeń uczestniczących, i to na bardzo wielu polach, kompetencje rozwijane przy okazji grania są dziś wręcz kluczowe. Nowego znaczenia nabiera więc apel Jane McGonigal, by obudzić w sobie gracza, „przeskoczyć od gier/grania do bycia graczem"[751].

Z jednej strony życie w otoczeniu gier wideo kształtuje uczestników szczególnie uprzywilejowanych pod względem umiejętności rozpoznawania poetyki nowych mediów, a także ich obsługi. Wychowanie w dobie komputeryzacji, smartfonizacji[752] oraz rozwijającej się prężnie kultury gier sprawia wręcz, że centralne dla tejże kultury medium, podobnie jak w ogóle nowe media, przestaje być postrzegane przez najmłodsze pokolenia w kategoriach nowości. Cyfrowi tubylcy, a także specyficzna ich „podgrupa" zwana *games generation*[753], doskonale odnajdują się w świecie zdominowanym przez gry komputerowe, rozmaite interfejsy, dynamiczny i rozproszony przepływ danych, interaktywne – w tym „growe" – formy marketingu, edukacji, sztuki oraz innych dziedzin życia publicznego, społecznego czy prywatnego. Rosnące znaczenie wszystkich tych fenomenów stanowi wyzwanie dla instytucji odpowiedzialnych za edukację medialną i kształcenie w ogóle[754].

Z drugiej strony, rozwój kompetencji towarzyszących „technicznemu" obyciu z nowymi technologiami to jednak nie wszystko. Istotne są bowiem również wzorce zachowań, które we współczesnym świecie rozwijają się pod wpływem obcowania z treściami medialnymi i technologiami. Gry wideo, będące wszakże częścią – niekiedy nawet bardzo istotną częścią – codzienności coraz liczniejszych grup społecznych, zakładają aktywność. Zaangażowanie, wpisane immanentnie w ich użytkowanie, przekłada się natomiast na ułatwione uczestnictwo graczy w kulturze konwergencji, włącznie z przekształceniami procesów lektury w stronę nawigacji (typowych dla obcowania z narracją transmedialną) czy działaniem kolektywnej inteligencji i wiedzy (charakterystycznymi dla kultury 2.0).

Aby uczestnictwo było jednak możliwie jak najbardziej świadome i podparte krytyczną postawą wobec przejawów tak ukształtowanego świata, potrzebne jest wciąż pogłębianie refleksji nad zachodzącymi zmianami. Za jedną z najważniejszych perspektyw na te zmiany proponuję przyjąć właśnie wielopłaszczyznowe, realizujące się w wielu kontekstach, „ugrowienie"

[751] J. McGonigal, *SuperBetter*..., s. 107-125.
[752] Por.: M. du Vall, M. Majorek, *W stronę nowej kultury gier komputerowych – od komputeryzacji do smartfonizacji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies", Numer 1 (1)/2014, s. 93-106.
[753] R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie…,* s. 317.
[754] Por.: K. Jędrasiak, D. Rode, *Edukacja filmowa wobec zmiany postmedialnej*, [w:] E. Ciszewska, K. Klejsa (red.), *Od edukacji filmowej do edukacji audiowizualnej: teorie i praktyki*, Łódź 2017, s. 249-260.

współczesnej kultury.

Konwergencja technologiczna przyniosła między innymi ewolucję w zakresie sposobów konstrukcji tekstów kultury (również, choć nie tylko, tej głównego nurtu), przejawiającą się na przykład w synergii narracji oraz estetyki różnych porządków medialnych. Powszechność gier wideo ukierunkowała w specyficzny sposób rozwój kompetencji społecznych, kulturowych, poznawczych oraz rozmaitych innych związanych z użytkowaniem ludycznego, ergodycznego medium. Implementacja „growości" dokonuje się nie tylko na poziomie poetyki różnych mediów, ale także w obszarze praktycznie każdej dziedziny ludzkiej aktywności, począwszy od edukacji, poprzez pracę, medycynę, komunikację czy gospodarkę, aż po zrewidowane sposoby myślenia o świecie i zajmowanym w nim miejscu.

Wszystkie te zmiany pozwalają spojrzeć na figurę gracza jak na implikowany, a zarazem – być może – dominujący model uczestnika kultury od początku XXI wieku. Należy jednak podkreślić, że bycie graczem zmieniło dziś drastycznie znaczenie względem pierwotnych zastosowań tej kategorii. Co więcej, stało się rolą społeczną nie tylko w kontekstach wyznaczanych przez szeroko rozumianą kulturę gier, gdzie etykieta „gracz" służyła początkowo głównie wyodrębnieniu tożsamości subkulturowej. Ta ostatnia została zresztą już poddana krytycznej rewaloryzacji, reinterpretacji i redefinicji, głównie w obliczu dywersyfikacji środowiska osób grających, stylów grania czy sposobów uczestnictwa w kulturze gier, a także wyłaniania się nowych odmian gier wideo i fenomenów liminalnych dla tego rodzaju tekstów kultury.

Dobrze ujmuje tę krytyczną zmianę paradygmatu Paweł Schreiber w artykule pod wiele mówiącym tytułem *Nie ma kogoś takiego jak gracz*, zamieszczonym na stronie „Dwutygodnika"[755]. Zauważa on, że w przeciwieństwie do okresu formatywnego w drugiej połowie lat 80. XX wieku, tożsamość graczy nie wymaga dziś dialektycznego przeciwstawiania innym grupom uczestników kultury, bo jest już ukonstytuowana. Autor piętnuje w tym kontekście patologiczne operacjonalizowanie terminu „gracz":

> „W pewnej chwili okazało się jednak, że zamiast reprezentować ogół grających, słowo «gracz» stanowi narzędzie zawłaszczenia branży gier przez konkretną grupę – dobrze sytuowanych młodych mężczyzn z dużą ilością wolnego czasu i zamiłowaniem do efektownych gier akcji. Owszem, to bardzo liczna grupa z ogromną siłą nabywczą (dlatego tak ukochali ją wydawcy), ale bynajmniej nie reprezentuje ogółu grających. Miewa ogromne problemy z dostosowaniem się do zachodzących w świecie gier zmian – z trudem zaakceptowała nadejście ery gier niezależnych (pozbywających się fetyszu efektownej grafiki) i popularność prostych gier na telefony komórkowe i tablety; wciąż nie może się pogodzić z pojawieniem się zjawiska *notgames* (często

[755] P. Schreiber, *Nie ma kogoś takiego jak gracz*, www.dwutygodnik.com/artykul/5474-kultura-srodka-nie-ma-kogos-takiego-jak-gracz.html [dostęp: 29.06.2017].

pogardliwie określanych mianem «symulatorów chodzenia»)”[756].

W kontekście GamerGate, Schreiber stwierdza, że „obalenie hegemonii” statusu „prawdziwego gracza” może przynieść tylko korzyści dla branży growej. Swoje argumenty formułuje autor głównie z uwzględnieniem szansy na rozwój samego medium oraz jego relacji z innymi mediami, ale łatwo dostrzec niewątpliwe profity i dla wspólnoty osób grających. Niestety, chcąc walczyć ze stereotypami oraz z patologicznymi wypaczeniami, Schreiber „wylewa dziecko z kąpielą”. Dostrzegając bowiem mnogość „społeczności grających w bardzo różne gry w bardzo różnych celach” stawia diagnozę, że społeczność graczy „już od dawna nie istnieje”[757]. Tymczasem, przecież, jakkolwiek faktycznie gracze „[nie] tworzą jednolitej całości, podobnie jak nie tworzą jej osoby chodzące do kina albo czytające książki”[758], to kwestionowanie istnienia społeczności graczy wyłącznie ze względu na jej wewnętrzną różnorodność jest podejściem nie bardziej zasadnym, niż kwestionowanie z tego samego powodu istnienia dowolnych pojemnych kategorii ogólnych, takich jak narody, rasy czy ludzkości w ogóle.

Dlatego też zamiast odrzucać słowo „gracz”, tudzież terminy pokroju „społeczność graczy”, być może lepiej byłoby jednak promować integracyjne postawy i działania, na których kultura graczy mogłaby jedynie zyskać. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że tego typu działania są podejmowane – w kontekście rozmaitych cech dystynktywnych i na różnych poziomach – również przez największe korporacje związane ze światem gamingu. Firma Microsoft, przykładowo, zmierza aktualnie do stopniowego niwelowania, a przynajmniej minimalizowania podziałów pomiędzy zwolennikami różnych platform, umożliwiając użytkownikom komputerów osobistych, urządzeń mobilnych, VR-u oraz konsol Xbox One i Nintendo Switch wspólną rozgrywkę sieciową na współdzielonych serwerach. Sony, z kolei, prowadzi pod szyldem PlayStation zróżnicowane akcje medialne, mające na celu integrację środowiska graczy pomimo jego wewnętrznej dywersyfikacji, takie jak skierowana przeciwko homofobii kampania #ForALLthePlayers, towarzysząca obchodom Pride London 2017[759].

Jak już wspomniałem, bycie graczem przestaje być współcześnie rolą wyłącznie w kontekście kultury gier, lecz staje się rolą społeczną w ogóle. Można wysunąć nawet dalej idący wniosek, zgodnie z którym wszystkie role społeczne realizują się dziś w ramach swoistej gry, a przynajmniej przez pryzmat „growości” mogą być postrzegane. Wytwarza się oto nowy model relacji społecznych i, poniekąd, nowa filozofia życia, bazująca na idei kompleksowego „ugrowienia”, przeniknięcia „growością”. Najłatwiej opisać tę zmianę poprzez analogię

[756] *Ibidem*.
[757] *Ibidem*.
[758] *Ibidem*.
[759] Por.: *The Importance of PlayStation's Pride in London Sponsorship*, www.newnormative.com/2017/06/05/playstation-sponsor-london-pride/ [dostęp: 29.06.2017].

do wcześniejszego modelu, proponowanego przez Ervinga Goffmana[760]. W pewnym sensie, tak rozumiane „ugrowienie" kultury można byłoby zresztą potraktować jako rozwinięcie dramaturgicznej metody Goffmana.

Tam, gdzie ów teoretyk dostrzegał metaforyczną scenę teatralną, ja osobiście widziałbym dziś raczej metaforę planszy, tudzież przestrzeni gry. Tam, gdzie wtedy on widział fasadę, dziś ja dostrzegam awatara. Tam, zaś, gdzie wówczas Goffman opisywał występy, dziś proponuję pisać o rozgrywce. Analogicznie, dla każdej kategorii Goffmanowskiej metody teatralnej dałoby się wskazać pewne odpowiedniki z modelu myślenia o rzeczywistości (społecznej, ale i nie tylko) jako o grze. Przesunięcie perspektywy, które proponuję wziąć pod rozwagę, traktować należy nie jako rewolucję, a raczej ewolucję modelu wypracowanego przez owego znamienitego antropologa.

Już on wszakże pisał o grze i graczach, aczkolwiek postrzegał ludyczne aspekty jako przejawy teatralizacji życia codziennego. Goffmanowski paradygmat „człowieka w teatrze życia codziennego" na dobre zagościł w zbiorowej wyobraźni i języku, do którego przedostały się metafory semantyczne kształtujące i utrwalające myślenia o rzeczywistości w kategoriach teatralnych. Do dziś wszakże słyszymy (i mówimy) o rolach społecznych, o maskach, które zakładamy, o kurtynie zamykającej się w dramatycznych momentach naszego życia.

Język jednak ewoluuje, a ewolucja ta dokonuje się wraz z przetasowaniem przenośni językowych, aktualizacją związków frazeologicznych i stopniowym wkraczaniem na nowy etap (ang. *level up*) już raczej, aniżeli do kolejnego aktu. To levelowanie, wkroczenie na nowy etap, czy też poziom, dokonuje się jednak nie tyle metodą twardego resetu i restartu, z którym wiązałoby się wykasowanie dotychczasowych formuł na rzecz nowych, lecz poprzez powolne przenikanie. Zastępowanie jednych sformułowań innymi odbywa się stopniowo, od jednego punktu kontrolnego do drugiego itd.

Mentalne „ugrowienie" rzeczywistości dokonuje się jednak nie tylko poprzez język. Ba! Metafory językowe o growej proweniencji – takie jak te przemycone przeze mnie w powyższym akapicie – stanowią w moim odczuciu jedynie symptom zmian, nie zaś narzędzie do ich wprowadzania. Granie w gry wideo, zwłaszcza gdy praktykowane jest regularnie, utrwala w naszych umysłach pewne wzorce charakterystyczne właśnie dla tego medium oraz fenomenów pokrewnych. Owe wzorce dotyczą bardzo wielu aspektów – od growej estetyki, poprzez tropy i rozwiązania narracyjne typowe dla tego medium, po mechanizmy związane z interaktywnością, ergodycznością i sprawczością w growym wydaniu. Ekspansja wszystkich tych elementów z samych gier komputerowych w kierunku innych fenomenów i zjawisk kulturowych, które poetyką gier się inspirują, jedynie wzmacnia zakorzenianie się „growości" w zbiorowej świadomości

[760] E. Goffman, *Op. cit*.

i nieświadomości. W efekcie, nie tylko gracze „praktykujący” zaczynają postrzegać rzeczywistość przez pryzmat gry.

W czym owo „ugrawiające” rzeczywistość myślenie miałoby się przejawiać? Odpowiedź, choć z pozoru wydawać może się nieoczywista, w istocie jest bardzo prosta. Coraz częściej myślimy przecież o zadaniach do wykonania w kategoriach questów. Marzymy, by popełnione błędy dało się naprawić, wczytując starszego „sejwa” (ang. *save*). Życiowe sukcesy postrzegamy zaś jako kolejne „acziwmenty” (ang. *achievements*). Zapewne swoje zasługi dla wdrażania tych schematów myślenia do naszych umysłów miała popularyzacja wszelkich socjotechnicznych czy psychologicznych zabiegów, za jakie uznać można choćby grywalizację. Znaczna część procesów utrwalania growej perspektywy w naszej mentalności odbyła się jednak bez udziału instancji „trzecich”, zewnętrznych. To praktyka grania, dorastanie i rozwijanie się w otoczeniu gier wideo wykształciło i zacementowało we współczesnym społeczeństwie mocne, trwałe, immanentne już wręcz poczucie „growości”, przejawiające się w każdym aspekcie naszego bycia w świecie.

Nie ma nic dziwnego w tym, że tak silne oddziaływanie gier na zbiorową wyobraźnię i tożsamość budzi w niektórych środowiskach ciekawość, w innych fascynację, w jeszcze innych zaś sceptycyzm. Każda z tych postaw jest dziś bardzo cenna. Ciekawość prowokuje do chęci zrozumienia mechanizmów, które doprowadziły nas do aktualnego stanu holistycznego „ugrowienia”. W efekcie narodziła się nie tylko ludologia, ale także groznawstwo w jego obszernej, humanistycznej, interdyscyplinarnej postaci. Fascynacja inspiruje do dalszego rozwoju gier cyfrowych, niecyfrowych i wszelkich innych przejawów „growości” w różnych obszarach kultury. Dzięki temu wizjonerzy wciąż eksplorują możliwości medium, szukając jego granic, umożliwiając jego dojrzewanie, eksperymentując z hybrydycznymi projektami z pogranicza gier i innych mediów, a także – pośrednio – pluralizując i dywersyfikując kulturę gier, która dzięki temu może się rozwijać. Sceptycyzm skłania natomiast do krytycznej refleksji, akcentując konieczność kształtowania postawy świadomych użytkowników mediów, czy – jak chce McGonigal – celowych graczy[761]. To zaś umożliwia nabranie dystansu i przynajmniej częściowe uodpornienie się na pewne ideologiczne przesłanki zawierające się tak w samych grach komputerowych, jak i w dyskursach wokół nich wytworzonych, które przecież nie są pozbawione wypaczeń (natury etycznej i nie tylko). A że wszystkie te trzy postawy mogą przybrać postać skrajnych odchyleń od normy, prowadzących do komplikacji w zakresie płynności przepływu myśli, wrogiego „okopywania się” na własnych stanowiskach bez próby zrozumienia drugiej strony – tego niestety nie da się ominąć. Wszelkie tego typu trudności warto jednak potraktować jak aporię, po to choćby, by wspólnymi siłami próbować znaleźć rozwiązanie problemu i doświadczyć epifanii na poziomie dyskursywnym.

[761] Por.: J. McGonigal, *SuperBetter*…

Bibliografia:

1. *„CD Action" najchętniej kupowany magazynem komputerowym i o grach w 2016 roku*, „Wirtualne Media", 20.03.2017, www.wirtualnemedia.pl/artykul/cd-action-najchetniej-kupowany-magazynem-komputerowym-i-o-grach-w-2016-roku [dostęp: 09.06.2017].
2. „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo ludzi wolnych", nr 4 (32), kwiecień 2015.
3. „Playboy", nr 06 (282), czerwiec 2016.
4. „Świat Nauki", nr 8 (300), sierpień 2016.
5. *A YouTube built for gamers*, „YouTube Official Blog", 12.06.2015, youtube.googleblog.com/2015/06/a-youtube-built-for-gamers.html [dostęp: 23.06.2017].
6. Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
7. Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków/Bydgoszcz 2014.
8. Aarseth E., Smedstad S. M., Sunnanå L., *A Multi-Dimensional Typology of Games*, DiGRA. Digital Games Research Association, 2003, www.web.archive.org/web/20120310210449/www.digra.org/dl/db/05163.52481 [dostęp: 01.06.2016].
9. Aarseth E., *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia" nr 13/2008, www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884 [dostęp: 01.06.2017].
10. Adamus S., *Stereotypy zabite! Gracze są czyści, towarzyscy i często mają piersi, www.gadzetomania.pl/43459,stereotypy-zabite-gracze-sa-czysci-towarzyscy-i-czesto-maja-piersi* [dostęp: 29.06.2017]
11. Alexander J., *Conan's Clueless Gamer is getting its own series*, „Polygon", 05.01.2017, www.polygon.com/2017/1/5/14183456/clueless-gamer-conan-series [dostęp: 20.06.2017].
12. Allison P. R., *The surprising uses of game controllers*, „BBC Future", 12.12.2014, www.bbc.com/future/story/20141212-press-x-press-y-fire-laser [dostęp: 29.06.2017].
13. Andronico M., *YouTube Gaming: What You Need to Know*, „Tom's guide", 11.03.2016, www.tomsguide.com/us/youtube-gaming-faq,review-3019.html [dostęp: 23.06.2017].
14. Antonelli P., *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, „Inside/Out" (blog MoMA), www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [dostęp: 29.06.2017].
15. Arendt S., U.S. *Army Using Xbox 360 Controller to guide robots*, „Wired", 06.06.2007,

www.wired.com/2007/06/us_army_using_x/ [dostęp: 29.06.2017].

16. Atteberry J., *Who invented video games?*, „How Stuff Works. Science", www.science.howstuffworks.com/innovation/inventions/who-invented-video-games1.htm [dostęp: 21.12.2016].
17. Banaszkiewicz K, *O potrzebie antropologizowania. Metoda i praktyka w badaniach nad audiowizualnością* [w:] A. Gwóźdź, M. Kempnej-Pieniążek (red.), *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*, Warszawa 2014, www.ispan.pl/film-i-media-przeszlosc-i-przyszlosc.andrzej-gwozdz-magdalena-kempnapieniazpdf.pdf [dostęp: 13.12.2016]
18. Banaszkiewicz M., *Zabawa – i co z tego wynika?*, [w:] T. Paleczny, R. Kantor, M. Banaszkiewicz (red.), *Kultura zabawy*, Kraków 2012.
19. Bartle R., *Gracze,którzy pasuja do MUD-ów*, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
20. Bateman C., *The Joy of Ilinx*, „Only a Game", 26.05.2006, www.onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/the_joy_of_ilin.html [dostęp: 27.04.2017].
21. Bavelier D., C. S. Green, *Nie takie gry akcji straszne…*, w: „Świat Nauki", nr 8 (300), sierpień 2016.
22. Beckhusen R., *The US Army has Too Many Video Games*, 24.08.2016, motherboard.vice.com/en_us/article/mg7pqy/the-us-army-has-too-many-video-games [dostęp: 28.06.2017].
23. Blog „Jawne Sny", www.jawnesny.pl/ [dostęp: 04.06.2017].
24. Blog „Kotaku.com", www.kotaku.com/ [dostęp: 11.06.2017]
25. Blog „PlayStation", www.blog.us.playstation.com/ [dostęp: 02.06.2017].
26. Bogost I, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.
27. Bogost I, *Unit operations. An approach to videogame criticism*, Cambridge 2006.
28. Bogost I., Ferrari S., Schweizer B., *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2010.
29. Bomba R., *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
30. Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
31. Burgess J., Green J., *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011.
32. Burkeman O., *SXSW 2011: The internet is over*, „The Guardian", 15.03.2011, www.theguardian.com/technology/2011/mar/15/sxsw-2011-internet-online?cat=technology&type=article [dostęp: 04.06.2017].

33. Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
34. Caillois R., *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973.
35. Choi J., *Why Geeks, Gamers And Makers Make The Best Customers*, „Forbes", 06.11.2015, www.forbes.com/sites/jennchoi/2015/11/06/why-geeks-gamers-and-makers-make-the-best-customers/#194a4ef2409f [dostęp: 06.06.2017].
36. Chojnacki M. M., *Branded content a elektroniczna rozgrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych*, [w:] „Homo Ludens" 2(8)/2015.
37. *Choose A Different Ending*, youtu.be/JFVkzYDNJqo [dostęp: 29.06.2017].
38. Chrząszcz Ł., *Gry planszowe i konsole w pubie kontra polskie prawo*, „LUK company", 14.05.2015, www.niepoddawajsie.pl/gry-planszowe-konsole-w-pubie-prawo/ [dostęp: 25.06.2017].
39. Ciszek P., *Czasopisma o grach wideo w Polsce. Rys historyczny i obecna sytuacja na rynku*, [w:] „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy" tom 8/19, Kielce 2016.
40. Consalvo M., *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*, London 2008.
41. Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1984.
42. Crawford G., *Video Gamers*, Oxford 2011.
43. Crecente B., *Markiplier named world's most influential gamer*, „Polygon", 20.06.2017, www.polygon.com/2017/6/20/15836482/markiplier-pewdiepie-omgitsfirefoxx-jacksepticeye-influence [dostęp: 21.06.2017].
44. Curyło M., *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej*, [w:] H. Brzezińska-Stec, J. Żochowska (red.), *Biblioteki bez użytkowników...? Diagnoza problemu, V Ogólnopolska Konferencja Naukowa, Supraśl, 14-16 września 2015*, Białystok 2015.
45. *Custom Motors Cup Challenge*, youtu.be/vPGhqQ9vZPM [dostęp: 29.06.2017].
46. Czubak M., *Pismo „Lag" po 2. wydaniach znika z rynku wydawniczego*, „Na ekranie", 04.08.2014, www.naekranie.pl/aktualnosci/pismo-lag-po-2-wydaniach-znika-z-rynku-wydawniczego [dostęp: 09.06.2017].
47. Ćwiklińska-Surdyk D., Surdyk A., *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G.H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens" 1/(4) 2012.
48. Darvasi P., *Literature, Ethics, Physics: It's All In Video Games At This Norwegian School*, „Mind/Shift", 21.07.2014, ww2.kqed.org/mindshift/2014/07/21/literature-ethics-physics-its-all-in-video-games-at-this-norwegian-school/ [dostęp: 28.06.2017].
49. DeKoven B., *Creating the Play Community*, [w:] A. Fluegelman (red.), *The New Games Book*, San Francisco 1976.
50. Divakaran S., *Generation Swipe: What Toddlers Know That We Don't?*, „Digital Uncovered", 19.03.2016, www.digitaluncovered.com/generation-swipe-what-toddlers-

know/ [dostęp: 12.05.2016].
51. Diver M., *Why Aren't There More TV Shows About Video Games?*, „Vice", 20.02.2015, www.vice.com/en_us/article/why-arent-there-more-tv-shows-about-video-games-509 [dostęp: 20.06.2017].
52. Dobrogowska M., *Komputerowy narkotyk*, [w:] „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo ludzi wolnych", nr 4 (32), kwiecień 2015.
53. Dockterman E., *What is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?*, „TIME.com", 16.10.2014, www.time.com/3510381/gamergate-faq/ [dostęp: 08.05.2016].
54. Dring C., *More money is spent on games than movies and music combined, says IHS*, „MCV. The Market for Computer & Video Games", 14.06.2015, www.mcvuk.com/news/read/more-money-is-spent-on-games-than-movies-and-music-combined-says-ihs/0151059 [dostęp: 13.05.2016].
55. du Vall M., Majorek M., *W stronę nowej kultury gier komputerowych – od komputeryzacji do smartfonizacji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies", Numer 1 (1)/2014.
56. *Dying Light – „Test Your Survival Skills" Interactive Video*, youtu.be/rb5AkhG_JG8 [dostęp: 29.06.2017].
57. Dziamski G., *Wartością sztuki krytycznej jest to, że wywołuje dyskusje*, dyskusja Wojciecha Makowskiego z Grzegorzem Dziamskim, Izabelą Kowalczuk i in., „Gazeta Malarzy i Poetów", nr 2-3/2001, Poznań 2001.
58. Falkowska M., *Ludo ergo sum – Trudne (?) słowo „immersja"*, „GRYOnline.pl", 02.06.2007, www.gry-online.pl/S013.asp?ID=34043 [dostęp: 04.06.2017].
59. Falkowska M., *Publicystyka spotyka symulację: newsgames jako komentarz do aktualnych wydarzeń*, [w:] „Kultura i Historia" nr 13/2008, dostępny online pod adresem: www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/893 [dostęp: 29.06.2017].
60. Fanpage „Altergranie", www.facebook.com/altergranie.blog [dostęp: 04.06.2017].
61. Fanpage „eduGRAcja", www.facebook.com/edugracjageek [dostęp: 04.06.2017].
62. Fanpage „Gamifikacja Edu", www.facebook.com/GamifikacjaEdu [dostęp: 04.06.2017].
63. Fanpage „Grakademia", www.facebook.com/Grakademia [dostęp: 04.06.2017].
64. Fanpage „Mistrzowie Kodowania", www.facebook.com/pg/MistrzowieKodowania/about [dostęp: 04.06.2017].
65. Fanpage „Open Beta", www.facebook.com/OpenBetaPL [dostęp: 04.06.2017].
66. Fanpage „Pog(R)adajmy", www.facebook.com/pogradajmy [dostęp: 26.06.2017].
67. Fanpage „Superbelfrzy", www.facebook.com/superbelfrzy [dostęp: 04.06.2017].
68. Fanpage „The Ontological Geek", www.facebook.com/ontologicalgeek [dostęp:

04.06.2016].
69. Fanpage „The Psychology of Video Games", www.facebook.com/psychologyofgames [dostęp: 04.06.2017].
70. Fanpge „Nauczanie poprzez granie", www.facebook.com/pg/NauczaniePoprzezGranie [dostęp: 26.06.2017].
71. Felczak M., *Ekran i igrzyska. Związki gier z biznesem i sport elektroniczny*, [w:] „Kultura współczesna", nr 2(90)/2016.
72. Filiciak M., Tarkowski A., *Alfabet nowej kultury: R jak remediacja*, „Dwutygodnik", nr 19, 2009, www.dwutygodnik.com/artykul/701-alfabet-nowej-kultury-r-jak-remediacja.html [dostęp: 18.04.2015].
73. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
74. Fiske J., *Przyjemność gier wideo*, przeł.. Michał Szota, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
75. Fiske J., *Reading the Popular*, Londyn 1989.
76. Fizek S., *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming"?*, „Technopolis", 22.03.2010, technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming [dostęp: 29.06.2017].
77. Fizek S., *Rozmowa z Mateuszem Czechem – polskim twórcą chiptune*, „Technopolis", 17.10.2011, technopolis.polityka.pl/2011/rozmowa-z-mateuszem-czechem-polskim-tworca-chiptune [dostęp: 29.06.2017].
78. Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przeł. M. Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
79. Garcarek A., *Wortal RMF24.PL jako przykład konwergencji audycji radiowych i treści portalu informacyjnego*, [w:] M. Gierula, P.a Szostok (red.), *Konwergencja mediów masowych i jej skutki dla współczesnego dziennikarstwa, Tom 2*, Katowice 2012.
80. Garda M. B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016.
81. Gaudiosi J., *MTV game for specially themed week*, „The Hollywood Reporter", 09.11. 2006, www.hollywoodreporter.com/news/mtv-game-specially-themed-week-142610 [dostęp: 20.06.2017]..
82. Gaut B., *„Art" as a Cluster Concept*, [w:] N. Carroll (red.), *Theories of Art Today*, Madison 2000.
83. Giedrys G., *Gramy w milczeniu*, [w:] „Wysokie Obcasy extra", nr 4 (35) kwiecień 2015.
84. Gilbert B., *IndieCade teams with Oculus Rift for 'VR Jam', a game dev competition*

culminating this October, „Endgadget", 23.07.2013, www.engadget.com/2013/07/23/indiecade-oculus-rift/ [dostęp: 04.06.2013].

85. *Global Report: US and China Take Half of $113BN Games Market in 2018*, Newzoo, 18.05.2015, www.newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018/ [dostęp: 13.05.2016].
86. Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. Helena Datner-Śpiewak, Paweł Śpiewak, Warszawa 2007.
87. Goldberg H., *Grand Theft Auto's Reclusive Genius Sam Hauser Can't Get Away*, [w:] „Playboy", December 2013; www.playboy.com/articles/grand-theft-auto-sam-houser-interview [dostęp: 12.06.2017].
88. Goldberg H., *Ojciec Chrzestny Grand Theft Auto*, [w:] „Playboy", nr 12 (252) grudzień 2013.
89. Goldberg L., *'Conan' Video Game Segment 'Clueless Gamer' Being Developed as TBS Series*, „The Hollywood Reporter", 05.01.2017, www.hollywoodreporter.com/live-feed/conan-video-game-segment-clueless-gamer-being-developed-as-tbs-series-961199 [dostęp: 20.06.2017].
90. Grabarczyk P., *O opozycji hardcore/casual*, [w:] „Homo Ludens", nr 1(7)/2015, s. 89-109.
91. *Gracze w walce z demencją – ponad 500000 pobrań gry „Sea Hero Quest" w pierwszych dniach po premierze,* „WysokieObcasy.pl", 20.06.2016, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,148227,20273573,gracze-w-walce-z-demencja-ponad-500-000-pobran-gry-sea-hero.html [dostęp: 18.06.2017].
92. Grant S., *Zbyt wielu recenzentów, za mało krytyków*, „Esensja", www.esensja.pl/magazyn/2004/10/iso/09_30.html [dostęp: 09.06.2017].
93. *Gry komputerowe – dobre czy złe?*, „WysokieObcasy.pl", 16.02.2001, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,53663,141895.html [dostęp: 18.06.2017].
94. *Gry komputerowe mogą... i mają uzależniać*, „PolskieRadio.pl", 08.01.2015, www.polskieradio.pl/9/1058/Artykul/1348625,Gry-komputerowe-moga-i-maja-uzalezniac [dostęp: 17.03.2016].
95. Gwóźdź A., *Media – teatr/spektakl*, [w:] „Przestrzenie. Teorii" 3/4, Poznań 2004.
96. Gwóźdź A., *Widz w tele-kinie*, [w:] „Kultura współczesna. O współczesnym widzu filmowym", nr 2/1994.
97. Hartley J., *Zastosowania YouTube: kompetencje cyfrowe a wzrost wiedzy*, [w:] Burgess J., Green J., *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011.
98. Hasło „interfejs", [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Warszawa 2006.

99. Hasło „Kordian Lewandowski”, [w:] artinfo.pl, www.artinfo.pl/artysta/kordian-lewandowski [dostęp: 29.06.2017].
100. Hasło „MMO”, [w:] *Słownik Gracza* na stronie „GRYOnline.pl”, www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=152 [dostęp: 22.05.2017].
101. Hasło „Mod (video gaming)”, [w:] „Wikipedia.org”, www.en.wikipedia.org/wiki/Mod_(video_gaming) [dostęp: 02.06.2017].
102. Hasło „mod”, [w:] *Słownik Gracza* na stronie „GRYOnline.pl”, www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=154 [dostęp: 02.06.2017].
103. Hasło „Rocket jumping”, [w:] „Wikipedia.org”, www.en.wikipedia.org/wiki/Rocket_jumping [dostęp: 01.06.2017].
104. Hasło „Social network game”, [w:] „Wikipedia.org”, www.en.wikipedia.org/wiki/Social_network_game [24.05.2017].
105. Hasło „Strafe-jumping” [w:] „Wikipedia.org”, www.en.wikipedia.org/wiki/Strafe-jumping [dostęp: 01.06.2017].
106. Hasło „Thumb Tribe”, [w:] „Wikipedia.org”, www.en.wikipedia.org/wiki/Thumb_tribe [dostęp: 11.05.2016].
107. Hasło „Warthog jumping”, [w:] „Halo Nation”, www.halo.wikia.com/wiki/Warthog_jumping [dostęp: 01.06.2017].
108. Hasło „Wii Remote”, [w:] „Wikipedia.org”, www.pl.wikipedia.org/wiki/Wii_Remote [dostęp: 27.04.2017].
109. Hope O., *Markiplier Has Been Named The World's Most Influential Gamer*, „Loading Now”, 20.06.2017, nowloading.co/p/markiplier-most-influential-gamer-forbes/4300486 [dostęp: 21.06.2017].
110. *Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME –*, youtu.be/vHwmjM36WIA [29.06.2017].
111. Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurowska, W. Wirpsza, Warszawa 2011.
112. Jabłoński A., *Social gaming a brak czasu*, „ArturJablonski.com – Blog o marketingu internetowym”, 10.07.2012, www.arturjablonski.com/social-gaming-a-brak-czasu/ [dostęp: 25.05.2017].
113. *Jakie kontrolery są obsługiwane przez grę Just Dance 2017?*, support.ubi.com/pl-PL/Faqs/000025467/Jakie-kontrolery-mo%C5%BCna-u%C5%BCywa%C4%87-w-grze-Just-Dance-2017 [dostęp: 27.06.2017].
114. Jakobson M., *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*, „Game Studies”, www.gamestudies.org/1101/articles/jakobsson [dostęp:

23.05.2017]);

115. Jakubicz M., *Kilka zdań o trofeach i osiągnięciach w grach w ogóle*, „kikoo.pl", www.kikoo.pl/artykuly/kilka-zdan-o-trofeach-i-osiagnieciach-w-grach-ogolnie [dostęp: 23.05.2017].

116. Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007,

117. Jędrasiak K., *Internet jako przestrzeń sprzyjająca funkcjonowaniu kultury konwergencji*, [w:] M. Jarosz i in. (red.), *Konsumpcja Internetu. VI Konferencja z cyklu „Wyzwania Nowych Mediów"*, Warszawa 2016.

118. Jędrasiak K., *Nie taki potwór straszny, jak go malują*, „Krytyk", 6.11.2016, www.krytyk.com.pl/gry/962/ [dostęp: 15.04.2017].

119. Jędrasiak K., *Opowieści z krypty, czyli Fallout w wydaniu underground*, „Krytyk", 25.10.2016, www.krytyk.com.pl/gry/z-pradem/recenzja-gry-fallout-shelter-producent-bethesda-game-studios/ [dostęp: 15.04.2017].

120. Jędrasiak K., Rode D., *Edukacja filmowa wobec zmiany postmedialnej*, [w:] E. Ciszewska, K. Klejsa (red.), *Od edukacji filmowej do edukacji audiowizualnej: teorie i praktyki*, Łódź 2017.

121. Johnson P., *Documenting Virtual Life in Machinima (Introduction)*, [w:] P. Johnson, D. Pettit, *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*, Jefferson 2012.

122. Juul J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010.

123. Juul J., *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości"*, przeł. M. Filiciak, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.

124. Juul J., *Half-Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.

125. Juul J., *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Bydgoszcz 2016.

126. Kaczmarek A., Grabski F., *FILMag#67 – Wonder Woman, Słoneczny patrol i trochę minionków*, „GRYOnline.pl", 3.06.2017, www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1435 [dostęp: 16.06.2017].

127. Kała A., *Magazyn Lag #1 – jak wypadł debiut?*, „Playing Daily", 07.01.2013, playingdaily.pl/2013/01/07/magazyn-lag-1-jak-wypadl-debiut/ [dostęp: 09.06.2017].

128. Kamiński T., *Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami*, [w:] „Homo Ludens", nr 1(5)/2013.

129. Kanał „EPNdotTV” na platformie YouTube, www.youtube.com/channel/UCbeSMjoShh_QHXyLx68GRBg [dostęp: 19.06.2017].
130. Kanał „Good Bad Flicks” na platformie YouTube, www.youtube.com/channel/UCtKttDTGqEbBrC7jDN2_axQ [dostęp: 19.06.2017].
131. Kanał „Istelmach89” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/lstelmach89 [dostęp: 23.06.2017].
132. Kanał „Jarockpl” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/jarockpl [dostęp: 22.06.2017]
133. Kanał „Lekkostronniczy” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/lekkostronniczy [dostęp: 23.06.2017].
134. Kanał „PewDiePie” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/PewDiePie [dostęp: 21.06.2017].
135. Kanał „RockAlone2k” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/RockAlone2k [dostęp: 22.06.2017].
136. Kanał „SfilmowaniTV” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/SfilmowaniTV [dostęp: 23.06.2017].
137. Kanał „Team Coco” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/teamcoco [dostęp: 20.06.2017].
138. Kanał „TEKHD” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/TEKHD [dostęp: 19.16.2017].
139. Kanał „Wybuchajacebeczki” na platformie YouTube, www.youtube.com/user/wybuchajacebeczki [dostęp: 23.06.2017].
140. Kirkpatrick G., *Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995*, „Game Studies”, www.gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick [dostęp: 08.06.2017]
141. Kirkpatrick G., Cynizm gracza komputerowego, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
142. Kirkpatrick G., *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines*, *1981-1995*, London 2015;
143. Klaassen A., *MTV Goes All Out For Gamers*, „Advertising Age”, 23.11.2005, adage.com/article/media/mtv-gamers/47541/ [dostęp: 20.06.2017].
144. Klopfer E., *Augmented Learning. Research and Design of Mobile Educational Games*, London 2008.
145. Kluska B., *Dawno temu w grach*, Łódź 2008;
146. Kluska B., Rozwadowski M., *Bajty Polskie, wydanie 2.0*, Sosnowiec 2014.

147. Kluszczyński R. W., *Estetyka sztuki nowych mediów*, www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow.pdf [dostęp: 20.12.2016].

148. Kluszczyński R. W., *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski (red.), *Widok. WRO Media Art Reader 1. Od kina absolutnego do filmu przyszłości. Materiały z historii eksperymentu w sztuce ruchomego obrazu*, Wrocław 2009,

149. Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

150. Kłoda-Staniecko B., *Gram, więc… kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.

151. Kohler C., *On 'Videogame' versus 'Video Game'*, „Wired", 12.11.2007, www.wired.com/2007/11/on-videogame-ve/ [dostęp: 18.11.2016].

152. Kopeć J., *Gry wideo są dla kobiet. Ale kultura graczy ciągle nie*, „WysokieObcasy.pl", 20.03.2015, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,17603780,Gry_wideo_sa_dla_kobiet__Ale_kultura_graczy_ciagle.html [dostęp: 18.06.2017].

153. Kosiński D., *Sytuacja prasy komputerowej w Polsce jest tragiczna. Niemal nikt jej nie kupuje*, „Spider's Web", 22.03.2017, www.spidersweb.pl/2017/03/prasa-komputerowa-w-polsce-upadek.html [dostęp: 10.06.2017].

154. Krawczyk S., „Jestem graczem", czyli jak nie należy robić badań (część pierwsza), „Czucie i Oko – Blog Stanisława Krawczyka", 16.12.2014, www.stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jestem-graczem-czyli-jak-nie-nalezy.html [dostęp: 25.05.2017].

155. Krawczyk S., *„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę". Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?*, [w:] „Homo Ludens", nr 2(8)/2015.

156. Krawczyk S., *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona*, [w:] „Homo Ludens" nr 1(6)/2014.

157. Kubera E., *Gry psują dzieci*, [w:] „Kurier szczeciński", nr 8 (18982), 11.01.2013.

158. Kubiński P., *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo Raid Gaza! i Save Israel*, [w:] „respublica nowa", nr 3/2014 (27/2014) 227 Rok XXVII.

159. Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.

160. Kulczycki E., *Blogi i serwisy naukowe. Komunikacja naukowa w kulturze*

konwergencji, [w:] *Materiały konferencyjne EBIB 22 (publikacja towarzysząca III Międzynarodowej Konferencji Open Access pt. „Otwarta nauka i edukacja”).*

161. Kulik W., *Gates i Zuckerberg: uczcie się programować; na początek może kurs Hour of Code*, „benchmark.pl”, www.benchmark.pl/aktualnosci/hour-of-code-gates-i-zuckerberg-uczcie-sie-programowac.html [dostęp: 04.06.2017].
162. *Kulisy zbrodni w Żychlinie. 16-letni wnuczek ćwiczył zabijanie w komputerze*, „Fakt.pl”, 13.05.2015, www.fakt.pl/wydarzenia/wnuczek-zabil-babcie-w-zychlinie-trenowal-zabijanie-w-grze,artykuly,544570.html [dostęp: 17.03.2016].
163. Kultima A., *Defining Game Jam*, [w:] *The Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), 22-25 czerwca 2015, Pacific Grove w stanie Kalifornia*, www.researchgate.net/publication/281748266_Defining_Game_Jam [dostęp: 04.06.2017].
164. Laskowski M., *Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej*, „Nierówności społeczne a wzrost gospodarczy”, nr 32, 2013.
165. Lech A., *W moje łapska wpadł nowy magazyn dla graczy – LAG*, „Co ja myślę”, 07.01.2017, www.cojamysle.pl/w-moje-lapska-wpadl-nowy-magazyn-dla-graczy-lag/ [dostęp: 09.06.2017];
166. Lessig L., *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitały w hybrydowej gospodarce*, Warszawa 2009.
167. List Podsekretarza Stanu Macieja Kopcia do dyrektorów i nauczycieli dotyczący cyberbezpieczeństwa dzieci i młodzieży, www.kuratorium.bialystok.pl/kuratorium/aktualnosci/list-podsekretarza-stanu-macieja-kopcia-do-dyrektorow-i-nauczycieli-dotyczacy-cyberbezpieczenstwa-dzieci-i-mlodziezy.html [dostęp: 04.06.2017].
168. Lista, zawierającą wybór skandali opatrzonych nazwami wykorzystującymi sufiks „-gate”: „Wikipedia.org”, www.en.wikipedia.org/wiki/List_of_scandals_with_%22-gate%22_suffix [dostęp: 10.04.2016].
169. Liszkowski T., *Demoniczne gry komputerowe*, [w:] „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo ludzi wolnych”, nr 4 (32), kwiecień 2015.
170. LittleBigPlanet 2Announcement Trailer (HD) w serwisie YouTube, www.youtu.be/n3sk35a8U6A [dostęp: 02.06.2017].
171. Luty P., *Gamergate, czyli wojna kulturowa… w świecie graczy. Koniec z przedmiotowym traktowaniem kobiet w grach*, natemat.pl, 31.10.2014, www.natemat.pl/122423,gamergate-czyli-wojna-kulturowa-w-swiecie-graczy-koniec-z-przedmiotowym-traktowaniem-kobiet-w-grach [dostęp: 08.05.2016].

172. Majewska K., *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje*, „Studia Filmoznawcze" nr 19/1998.
173. Manifest Over Games, tale-of-tales.com/tales/OverGames.html [dostęp: 29.06.2017].
174. Manovich L., *Deep Remixability*, [w:] „Artifact", Volume 1, Issue 2, 2007.
175. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia*, Warszawa 2010.
176. Marak K., Markocki M.*, Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016.
177. Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London/Los Angeles/New Delhi/Singapur 2008.
178. McGonigal J., *„To nie jest gra" – estetyka immersywna i kolektywne granie*, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
179. McGonigal J., *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Nowy Jork 2011.
180. McGonigal J., *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Warszawa 2017.
181. Meehow (alias internetowy), *Kulisy śmierci Secret Service i narodzin Pixela [news zaktualizowany]*, „GRYOnline.pl", 11.12.2014, www.gry-online.pl/S013.asp?ID=89377 [dostęp: 10.06.2014].
182. Mochocki M., *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, [w:] „Homo Ludens", nr 1 (2009).
183. Morris C., A video game that will soon train robotic surgeons, „CNBC", 13.04.2016, www.cnbc.com/2016/04/13/a-video-game-that-will-soon-train-robotic-surgeons.html [dostęp: 28.06.2017].
184. *MTV Gamer's Week Blow-Out: 'Uncharted' Playlist, 'Metal Gear' PSP Trailer and More*, „MTV news", 13.11.2007, www.mtv.com/news/2456131/mtv-gamers-week-blow-out-uncharted-playlist-metal-gear-psp-trailer-and-more/ [dostęp: 20.06.2017].
185. Murray J., *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. M. Filiciak [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
186. Murray J., *Technology in the Classroom: What is Digital Literacy?*, „TeachHub.com", www.teachhub.com/technology-classroom-what-digital-literacy [dostęp: 04.06.2017].
187. Nacher A., *Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych*, „Kutura współczesna" nr 2(90)/2016.

188. Nacher A., *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.

189. Napiórkowski M., *Niebieski wieloryb. List z Ministerstwa Edukacji Narodowej*, www.mitologiawspolczesna.pl/niebieski-wieloryb-list-ministerstwa-edukacji-narodowej/ [dostęp: 04.06.2017].

190. Narcisse E., *U.S. Military Using Xbox 360 Controller For New Laser Gun,* „Kotaku", 09.08.2014, kotaku.com/u-s-military-using-xbox-360-controller-for-new-laser-g-1631939483 [dostęp: 29.06.2017].

191. *Nie ma złych zabawek*, „WysokieObcasy.pl", 08.06.2001; www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,53663,304158.html [dostęp: 18.06.2017].

192. Nitsche M., *Film Live: An Excursion into Machinima*, [w:] Brunhild Bushoff (red.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Monachium 2005.

193. Nowak J., recenzja książek *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę* (A. Keen, 2007) oraz *Wokół mediów ery Web 2.0* [Bohdan Jung (red.), 2010], [w:] „Nowe Media" nr 1/2010.

194. Nowakowska O., *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, [w:] „Homo Ludens" 1(3) 2011.

195. Oficjalna strona internetowa Second Life, www.secondlife.com/ [dostęp: 28.05.2016].

196. Olczyk A., *Your character has been robbed. Do you want to sue the other player? Polskie prawo karne a „kradzież" przedmiotu w grze komputerowej*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies", Numer 1 (1)/20014.

197. Opis książki *Cheating: Gaining Advantage in Video Games* na stronie MIT Press, www.mitpres.mit.edu/books/cheating [dostęp: 07.06.2017].

198. Opis książki *Gry i ludzie* na stronie OW Volumen: www.owvolumen.pl/gry-i-ludzie/ [dostęp: 29.04.2016].

199. Opis projektu Emissaries na stronie MoMA, www.moma.org/calendar/exhibitions/3656?locale=en [29.06.2017].

200. Opis projektu Moving Mario na stronie Keitha Lama, www.keithlyk.net/project/moving-mario/ [dostęp: 29.06.2017].

201. Oświadczenie Patricka Wildenborga, www.patrickw.gtagames.nl/ [dostęp: 02.06.2017]);

202. Owens DA, *How Do We teach Core News Values in the Digital Age? Professional Standards for Broadcast-Electronic Media Students*, [w:] „Journal of Mass Communication & Journalism", vol. 5, nr 8, 2005.

203. Panagos T., *The Future of Education: BYOD in the Classroom*, „Wired", www.wired.com/insights/2013/09/the-future-of-education-byod-in-the-classroom/ [dostęp: 04.06.2017].

204. Parkin S., *Zoe Quinn's Depression Quest*, „The New Yorker", 09.09.2014, www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest [dostęp: 08.05.2016].

205. Peckham M., *Researcher Says Linking Video Games to Gun Violence Is a 'Classic Illusory Correlation'*, „TIME", 08.10.2013, www.techland.time.com/2013/10/08/researcher-says-linking-video-games-to-gun-violence-is-a-classic-illusory-correlation/ [dostęp: 17.03.2016].

206. Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, [w:] „Replay. The Polish Journal of Game Studies" nr 1/20014.

207. Pogiernicka I., *Rynek gier w liczbach*, [w:] „Cd-Action" nr 03/2017 (266).

208. *Polska spółka Game Technologies rośnie w siłę*, w: „Businesswoman & life", businesswomanlife.pl/polska-spolka-game-technologies-rosnie-w-sile/ [18.06.2017].

209. Postigo H., Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy, [w:] Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.

210. Prajzner K., *Gracz, postać, obecność i tożsamość*, [w:] Andrzej. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.

211. Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.

212. Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon" październik 2001, Vol. 9, No. 5.

213. Przybysz K., *Wypaczony portret fanatyka*, „PCLab.pl – Digital Community", 8.08.2010, www.pclab.pl/art42746.html [25.05.2017].

214. Radzewicz S., *Kompromitacja Ministerstwa Edukacji Narodowej ma konkretne imię. To Niebieski Wieloryb*, „Spider's Web", 22.03.2017, www.spidersweb.pl/2017/03/niebieski-wieloryb-men.html [dostęp: 04.06.2017];

215. Raport z badania *Jestem Graczem*, www.jestemgraczem.com/assets/jestemgraczem_raport_z_badania.pdf [dostęp: 25.05.2017].

216. Raport z badań Interactive Software Federation of Europe, www.isfe.eu/industry-facts [dostęp: 25.05.2017];

217. Raporty z badań The New Face of Gamers oraz Twitch Users Got Game, www.lifecourse.com/research/reports/ [dostęp: 25.05.2017].

218. Reilly J., *Valve, Blizzard Reach DOTA Trademark Agreement*, „Game Informer",

11.05.2012, www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/05/11/valve-blizzard-reach-dota-trademark-agreement.aspx [dostęp: 02.06.2017].

219. Reklama Chevroleta Chaveze: youtu.be/gYqhsh0HaM4 [dostęp: 31.03.2017].

220. Reklama Hondy Jazz: youtu.be/CbIUy-Qfm1E [dostęp: 31.03.2017].

221. Robertson A., *YouTube Gaming is a great reminder of everything YouTube already does*, „The Verge", 26.08.2015, www.theverge.com/2015/8/26/9212071/youtube-gaming-app-hands-on [dostęp: 23.06.2017];

222. Rosin H., *The Touch-Screen Generation*, „The Atlantic", kwiecień 2013, www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/ [dostęp: 17.05.2016].

223. Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Massachusetts/Londyn 2004.

224. *Saved by the Bell Interactive Game,* youtu.be/CumqNwQsChM [dostęp: 29.06.2017].

225. Scacchi W., *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, [w:] „First Monday" Vol. 15, Nr. 5, 03.05.2010, www.firstmonday.org/article/view/2965/2526 [dostęp: 02.06.2017].

226. Schell J., *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, Burlington 2008.

227. *School shooter followed video game-like 'script'*, „Crime & courts" on „NBCNEWS.com", 25.03.2005, www.nbcnews.com/id/7288381/ns/us_news-crime_and_courts/t/school-shooter-followed-video-game-like-script/ [dostęp: 17.03.2016].

228. Schreiber P, Nie ma kogoś takiego jak gracz, www.dwutygodnik.com/artykul/5474-kultura-srodka-nie-ma-kogos-takiego-jak-gracz.html [dostęp: 29.06.2017].

229. Schwartz K., *Beyond Grades: Do Games Have a Future As Assessment Tools?*, „Mind/Shift", 28.04.2014, ww2.kqed.org/mindshift/2014/04/28/do-games-have-a-future-as-assessment-tools/ [dostęp: 29.06.2017].

230. Schwartz K., *SimCityEDU: Using Games for Formative Assessment*, „Mind/Shift", 14.03.2013, ww2.kqed.org/mindshift/2013/03/14/video-games-as-assessment-tools-game-changer/ [dostęp: 29.06.2017].

231. Sepos M., *Market Focus: Video Gamers. A growing gold mine*, „Target Marketing", 01.11.2006, www.targetmarketingmag.com/article/a-growing-gold-mine-39127/all/ [06.06.2017].

232. *Sesame Street Science: Sink or Float?*, youtu.be/dy0S1Pv0eOE [dostęp: 29.06.2017].

233. Sinclair B., *Global gaming market to hit $93 billion by 2009 – Report*, gameindustry.biz, 03.06.2015, www.gamesindustry.biz/articles/2015-06-03-global-gaming-

market-to-hit-usd93-billion-by-2019-report [dostęp: 13.05.2016].

234. Sinclair B., *MTV upgrades to Gamer's Week 2.0*, „GameSpot", 09.11.2006, www.gamespot.com/articles/mtv-upgrades-to-gamers-week-20/1100-6161430/ [dostęp: 20.06.2017];

235. Sitarski P., *Metody badania historii mówionej w badaniu początków gier cyfrowych w Polsce*, [w:] „Kultura współczesna" nr 2(90)/2016, Warszawa 2016.

236. Składanek M, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji i dywergencji w nowych mediach*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Łódź 2010.

237. Skowronek B., *Medioznawstwo i lingwistyka transdyscyplinarne*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempnej-Pieniążek (red.), *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*, Warszawa 2014, www.ispan.pl/film-i-media-przeszlosc-i-przyszlosc.andrzej-gwozdz-magdalena-kempnapieniazpdf.pdf [dostęp: 13.12.2016].

238. Smalec A., *Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, [w:] „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego", nr 867, „Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu", nr 40, Szczecin 2015.

239. Stanowisko American Psychological Association w sprawie wzrostu agresji u osób grających: www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf [dostęp: 17.03.2016].

240. Starzyński S., *3 „F" Gryfikacji*, www.gryfikacja.pl/index.php/2012/01/3-f-gryfikacji [dostęp: 29.06.2017].

241. Sterczewski P., *Akademia: Światy z pikseli*, „Jawne Sny", 5.10.2011, www.jawnesny.pl/2011/10/akademia-swiaty-z-pikseli/ [dostęp: 04.06.2017].

242. Strona czasopisma naukowego „Game Studies" www.gamestudies.org/

243. Strona internetowa „Bogost.com" www.bogost.com/ [dostęp: 15.06.2016].

244. Strona internetowa „Cdaction.pl", www.cdaction.pl/ [dostęp: 11.06.2017]

245. Strona internetowa „Cero.gr.jp", www.cero.gr.jp/ [dostęp: 12.06.2017].

246. Strona internetowa „Chip.pl", www.chip.pl/ [dostęp: 18.06.2017].

247. Strona internetowa „Clicteam", www.clickteam.com/ [dostęp: 03.06.2017].

248. Strona internetowa „Code.org", www.code.org/ [dostęp: 04.06.2017].

249. Strona internetowa „Dailymotion.com", www.dailymotion.com [dostęp: 21.06.2017].

250. Strona internetowa „Ekulczycki.pl", ekulczycki.pl/ [dostęp: 15.06.2017].

251. Strona internetowa „Escapistmagazine.com", www.escapistmagazine.com/ [dostęp: 11.06.2017]

252. Strona internetowa „Esrb.org", www.esrb.org/ [dostęp: 12.06.2017].

253. Strona internetowa „EVE Online", www.eveonline.com/ [dostęp: 24.05.2017].

254. Strona internetowa „Filmweb.pl”, www.filmweb.pl/ [dostęp: 18.06.2017].
255. Strona internetowa „Forbes.com”, www.forbes.com/ [dostęp: 18.06.2017].
256. Strona internetowa „Fransmayra.fi”, fransmayra.fi/ [dostęp: 15.06.2017].
257. Strona internetowa „G4tv.com”, www.g4tv.com / [dostęp: 19.06.2017].
258. Strona internetowa „Gamasutra.com”, www.gamasutra.com/ [dostęp: 11.06.2017]
259. Strona internetowa „Gameinformer.com”, www.gameinformer.com [dostęp: 11.06.2017]
260. Strona internetowa „Gameplanet.onet.pl”, gameplanet.onet.pl/ [dostęp: 16.06.2017].
261. Strona internetowa „Gameplay.pl”, gameplay.pl [dostęp: 16.06.2017].
262. Strona internetowa „Gamers24.pl”, gamers24.pl [dostęp: 16.06.2017].
263. Strona internetowa „Gamespot.com”, www.gamespot.com [dostęp: 11.06.2017]
264. Strona internetowa „Gamesradar.com”, www.gamesradar.com/ [dostęp: 11.06.2017]
265. Strona internetowa „Garrysmod.com”, www.garrysmod.com/ [dostęp: 12.11.2015]
266. Strona internetowa „Gildia.pl”, portal.gildia.pl/ [dostęp: 18.06.2017].
267. Strona internetowa „Global Game Jam”, www.globalgamejam.org/ [dostęp: 03.06.2017].
268. Strona internetowa „Global Game Jam”, www.globalgamejam.org/history [dostęp: 03.06.2017].
269. Strona internetowa „Gq.com”„ www.gq.com/ [dostęp: 18.06.2017].
270. Strona internetowa „Graczpospolita.pl”, graczpospolita.pl / [dostęp: 16.06.2017].
271. Strona internetowa „Gralysmywsimsy.wordpres.com”, gralysmywsimsy.wordpres.com [dostęp: 15.06.2017].
272. Strona internetowa „Gram.pl”, www.gram.pl [dostęp: 16.06.2017].
273. Strona internetowa „Gry-online.pl”, www.gry-online.pl [dostęp: 16.06.2017].
274. Strona internetowa „Henryjenkins.org”, henryjenkins.org/ [dostęp: 15.06.2017].
275. Strona internetowa „Hour of Code”, www.hourofcode.com/us [dostęp: 04.06.2017].
276. Strona internetowa „Ichabod.pl”, www.ichabod.pl [dostęp: 23.06.2017].
277. Strona internetowa „Ign.com”, www.ign.com [dostęp: 11.06.2017]
278. Strona internetowa „Indie Game Jam”, www.indiegamejam.com/ [dostęp: 04.06.2017].
279. Strona internetowa „Jarock.pl”, www.jarock.pl/ [dostęp: 22.06.2017].
280. Strona internetowa „Jesperjuul.net”, www.jesperjuul.net/ [dostęp: 15.06.2016].
281. Strona internetowa „Jesperjuul.net”, www.jesperjuul.net/ [dostęp: 15.06.2017].
282. Strona internetowa „Killscreen.com”, www.killscreen.com [dostęp: 16.06.2017].
283. Strona internetowa „Komiksfestiwal.com” www.komiksfestiwal.com/o-

festiwalu/strefa-gier/ [dostęp: 03.06.2017]
284. Strona internetowa „Komiksjam.confetti.events”, www.komiksjam.confetti.events/ [dostęp: 03.06.2017]
285. Strona internetowa „Komputerswiat.pl”, www.komputerswiat.pl/ [dostęp: 18.06.2017].
286. Strona internetowa „Kordianlewandowski.wisite.com”, kordianlewandowski.wixsite.com [dostęp: 29.06.2017].
287. Strona internetowa „Krytyk.com.pl”, krytyk.com.pl/ [dostęp: 15.06.2017].
288. Strona internetowa „Latimes.com”, www.latimes.com/ [dostęp: 18.06.2017].
289. Strona internetowa „Littlebigplanet.playstation.com”, www.littlebigplanet.playstation.com/about [dostęp: 02.06.2017].
290. Strona internetowa „Ludology.org”, www.ludology.org/ [dostęp: 15.06.2016].
291. Strona internetowa „Ludum Dare”, www.ludumdare.com/compo/about-ludum-dare/ [dostęp: 03.06.2017].
292. Strona internetowa „Media Molecule”, www.mediamolecule.com/games/littlebigplanet2 [02.06.2017].
293. Strona internetowa „Mitpres.mit.edu”, www.mitpres.mit.edu [dostęp: 16.11.2016].
294. Strona internetowa „Mmogchart.org”, www.mmogchart.org (aktualnie nieaktywna).
295. Strona internetowa „Pcformat.pl”, www.pcformat.pl/ [dostęp: 18.06.2017].
296. Strona internetowa „Pcgamer.com”, www.pcgamer.com/ [dostęp: 11.06.2017]
297. Strona internetowa „Pegi.info”, www.pegi.info/pl/index/ [dostęp: 12.06.2017].
298. Strona internetowa „Planetagracza.pl”, planetagracza.pl [dostęp: 16.06.2017].
299. Strona internetowa „Platformstudies.com”, www.platformstudies.com/ [dostęp: 15.11.2016].
300. Strona internetowa „Polskiegrywideo.pl”, polskiegrywideo.pl [dostęp: 16.06.2017].
301. Strona internetowa „Polter.pl”, polter.pl [dostęp: 18.06.2017].
302. Strona internetowa „Polygamia.pl”, polygamia.pl [dostęp: 16.06.2017].
303. Strona internetowa „Polygon.com”, www.polygon.com/ [dostęp: 11.06.2017]
304. Strona internetowa „Ppe.pl”, www.ppe.pl/ [dostęp: 11.06.2017]
305. Strona internetowa „Realityisbroken.org”, www.realityisbroken.org/ [dostęp: 04.06.2017].
306. Strona internetowa „Retrogamer.net”, www.retrogamer.net [dostęp: 11.06.2017]
307. Strona internetowa „Rockpapershotgun.com”, www.rockpapershotgun.com/ [dostęp: 11.06.2017]
308. Strona internetowa „Serwis.gazetaprawna.pl”, serwisy.gazetaprawna.pl/ [dostęp:

18.06.2017].
309. Strona internetowa „Swiatgry.pl”, swiatgry.pl [dostęp: 16.06.2017].
310. Strona internetowa „Teachwithportals.com”, www.teachwithportals.com [dostęp: 28.06.2017]
311. Strona internetowa „Teamcoc.com”, www.teamcoco.com [dostęp: 20.06.2017].
312. Strona internetowa „Telegraph.co.uk”, www.telegraph.co.uk/ [dostęp: 17.06.2017].
313. Strona internetowa „The Guardian”: www.theguardian.com/ [dostęp: 17.06.2017].
314. Strona internetowa „Theverge.com”, www.theverge.com/ [dostęp: 18.06.2017].
315. Strona internetowa „Time.com”, time.com [dostęp: 17.06.2017].
316. Strona internetowa „Transfokacja.blogspot.com”, transfokacja.blogspot.com/ [dostęp: 15.06.2017].
317. Strona internetowa „Twit.tv”, www.twtit.tv/ [dostęp: 19.06.2017].
318. Strona internetowa „Twitch.tv”, www.twitch.tv [dostęp: 23.06.2017].
319. Strona internetowa „Ustatkowanygracz.pl”, ustatkowanygracz.pl/ [dostęp: 15.06.2017].
320. Strona internetowa „Vg247.com”, www.vg247.com/ [dostęp: 17.01.2017].
321. Strona internetowa „Vimeo.com”, www.vimeo.com [dostęp: 21.06.2017].
322. Strona internetowa „Whatculture.com”, www.whatculture.com/ [dostęp: 16.06.2017].
323. Strona internetowa kampanii MEN, www.programowanie.men.gov.pl [dostęp: 04.06.2017].
324. Strona internetowa Łódzkiego Game Jamu, www.lodzkigamejam.pl/ [dostęp: 03.06.2017].
325. Strona internetowa magazynu „Komputer świat”, www.komputerswiat.pl/ [dostęp: 16.06.2017].
326. Strona internetowa MEN, www.men.gov.pl/ [dostęp: 04.06.2017].
327. Strona internetowa Pyrkonu www.pyrkon.pl/ [dostęp: 03.06.2017]
328. Strona internetowa Tale of Tales, tale-of-tales.com/ [dostęp: 29.06.2017].
329. Strona internetowa Trophy Hunters, www.trophyhunters.pl [dostęp: 29.06.2017].
330. Strona internetowa, „Notgames.org”, www.notgames.org/ [dostęp: 29.06.2017].
331. Strona wiki Mistrzów Kodowania, www.wiki.mistrzowiekodowania.pl/index.php?title=Strona_główna [dostęp: 04.06.2017].
332. Strużyna A., Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych, „Homo Ludens”, nr 1(7)/2015.
333. Stuart K., *Charlie Brooker on why video game television is so hard to make*, „The

Guardian", 29.11.2013, www.theguardian.com/technology/2013/nov/29/charlie-brooker-video-game-television [dostęp: 20.06.2017];

334. Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, [w:] „Homo Ludens" 2009, nr 1 (1)

335. Szczepanik P., *Intermediality and (Inter)media Reflexivity in Contemporary Cinema*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies", nr 8 (4) 2002.

336. Szeja J. Z., *Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych.* „Teksty Drugie", nr 6/2012, s. 210-228, [w:] „Homo Ludens", nr 1(5)/2013.

337. Szewczyk O., *Granice drańswa*, „Jawne Sny", 03.10.2013, jawnesny.pl/2013/10/granice-dranstwa/ [dostęp: 13.06.2017].

338. Szewczyk O., *Warsztat oprawcy*, [w:] „Polityka", nr 40 (2927), 02.10.2013, www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1556621,1,recenzja-gry-grand-theft-auto-v.read [dostęp: 13.06.2017].

339. Szostak N., *Jesteśmy w grze! FIFA 16 wpuszcza na boisko kobiety*, „WysokieObcasy.pl", 09.10.2015, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,115167,18996256,jestesmy-w-grze-fifa16-wpuszcza-na-boisko-kobiety.html [18.06.2017];

340. Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, [w:] „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis", Folia 168, Studia de Cultura VI (2014).

341. *Targi gamingowe jakich nie było!*, „Businesswoman & life", businesswomanlife.pl/targi-gamingowe-jakich-nie-bylo/;

342. Tassi P., *G4 Not Being Replaced By Esquire, Will Remain Brain-Dead Instead*, 11.09.2013, www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/09/11/g4-not-being-replaced-by-esquire-will-remain-brain-dead-instead/#6c38cc446352 [dostęp: 20.06.2017].

343. Tavinor G., *The Art of Videogames*, 2009.

344. Teitell B., Borchers C., *GamerGate anger at women all too real for gamemaker*, BostonGlobe.com, 30.10.2016, www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-flee-her-home/BRHwDSGjMsSnHquH9jYQIJ/story.html [dostęp: 09.05.2016].

345. Teledysk *Californication* zespołu Red Hot Chili Peppers, https://youtu.be/YlUKcNNmywk [dostęp: 29.06.2017].

346. Teledysk *Taki Pan* zespołu Poluzjanci, youtu.be/_yefdY-RuTQ [dostęp: 31.03.2017].
347. *The Importance of PlayStation's Pride in London Sponsorship*, www.newnormative.com/2017/06/05/playstation-sponsor-london-pride/ [dostęp: 29.06.2017].
348. Thorsen T., Confirmed: *Sex minigame in PS2 San Andreas*, „Gamespot", 19.05.2005, www.gamespot.com/articles/confirmed-sex-minigame-in-ps2-san-andreas/1100-6129301/ [dostęp: 02.06.2017].
349. Tito G., Professor Abandons Grades for Experience Points, www.escapistmagazine.com/news/view/99224-Professor-Abandons-Grades-for-Experience-Points [dostęp: 29.06.2017].
350. Tixon (alias internetowy), *CDA – czyli największe czasopismo dla graczy w Polsce*, www.gmf.pl/Rozrywka/Komiksy,204,cda-8211-czyli-najwieksze-czasopismo-dla-graczy-w-polsce.html [dostęp: 07.06.2017].
351. Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.
352. *Top 100 YouTube'a w Polsce: gry, vlogerzy, hip hop i stacje tv*, „Wirtualne Media", 20.05.2013, www.wirtualnemedia.pl/artykul/top-100-youtube-a-w-polsce-gry-vlogerzy-hip-hop-i-stacje-tv [dostęp: 21.06.2017].
353. Urbańska-Galanciak D., *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
354. Vagatan (alias internetowy), *Lag death*, „Bonus Level", 08.01.2013, www.bonuslvl.wordpres.com/2013/01/08/lag-death/ [dostęp: 09.06.2017].
355. Vagatan (alias internetowy), *Sentymentalna mina*, „Bonus Level", 24.07.2014, www.bonuslvl.wordpres.com/2014/07/24/sentymentalna-mina/ [dostęp: 11.06.2017].
356. Wężyk K., *Jane McGonigal: Granie na komputerze uratuje świat*, [w:] „Wysokie Obcasy", nr 17 (724), 27.04.2013, www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/1,96856,13812759,Jane_McGonigal__Granie_na_komputerze_uratuje_swiat.html [dostęp: 18.06.2017].
357. Wideo Dorkly Bits dostępne na kanale YouTube: www.youtube.com/user/dorkly (dostęp: 31.03.2017).
358. Więckiewicz M., *Czy radio może być telewizją, a telewizja – radiem? Analiza zjawiska konwergencji mediów np.zie Programu IV Polskiego Radia i stacji TVN24*, [w:] M. Gierula, P.a Szostok (red.), *Konwergencja mediów masowych i jej skutki dla współczesnego dziennikarstwa, Tom 2*, Katowice 2012.
359. Wiśniewski Ł., *Upadek lubelskiego PadBaru, czyli przykład złego prawa*, „gram.pl",

13.01.2012, www.gram.pl/news/2012/01/13/upadek-lubelskiego-padbaru-czyli-przyklad-zlego-prawa.shtml [dostęp: 25.06.2017];

360. Wolf M. J.P., *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, London 2008.

361. Wołczyk W., Michalak D., Lesisz R., *Gry szkoleniowe*, [w:] „Mechanik" 7/2015.

362. Wołosowski J., *MEN chce, by już w szkołach podstawowych uczono dzieci programowania*, „Inn Poland", 31.07.2015, www.innpoland.pl/119361,men-chce-by-juz-w-szkolach-podstawowych-uczono-dzieci-programowania [dostęp: 04.06.2017].

363. Wong R., *Physically feeling video game damage on your chest isn't as cool as it sounds*, „Mashable", 14.07.2015, mashable.com/2015/07/14/kor-fx-review/#YIDJ8q3CCsqr [dostęp: 29.06.2017].

364. Wójcik J., *0h Game Jam zakończony! Top 10 najciekawszych produkcji*, „1ndie World", 28.10.2013, www.1ndieworld.com/0h-game-jam-zakonczony-top-10-najciekawszych-produkcji [dostęp: 03.06.2017].

365. Wróblewski M., *Gra jako model społeczny*, „Homo Ludens" 1/2009.

366. Wsparcie techniczne Google, temat: adnotacje, support.google.com/youtubegaming/answer/6259296?hl=en [dostęp: 23.06.2017].

367. Wykaz czasopism o tematyce growej, „GRYOnline.pl", www.gry-online.pl/S047.asp [dostęp: 07.06.2017],

368. Wykaz czasopism o tematyce growej, „Karawana.eu", www.karawana.eu/index.php/czasopisma-o-grach-w-obrazach-historii/ [dostęp: 09.06.2017]

369. Wykaz czasopism o tematyce growej, „Wikipedia.org", , www.pl.wikipedia.org/wiki/Czasopisma_komputerowe [dostęp: 07.06.2017].

370. Wykaz najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym, www.ebizmba.com/articles/video-game-websites [dostęp: 11.06.2017].

371. Wykaz najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym, whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today [dostęp: 11.06.2017]

372. Wykaz najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym, www.techtyche.com/50-best-gaming-websites/ [dostęp: 11.06.2017].

373. Wykaz typów postaci występujących w Let it Die, www.letitdie.gamepedia.com/Enemies [dostęp: 22.05.2017].

374. Wypowiedzi użytkowników forum na oficjalnej stronie internetowej firmy Oculus, www.forums.oculus.com/vip/discussion/2964/couple-of-questions-about-the-vr-jam [dostęp: 04.06.2017].

375. Wystąpienie Jane McGonigal *Gaming can make a better world* na konferencji TED, www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world/transcript [dostęp: 29.06.2017].

376. Wystąpienie Jane McGonigal *The game that can give you 10 extra years of life* na konferencji TED, www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life [dostęp: 29.06.2017].

377. Xanfan (alias internetowy), *Former Video Game Cable Channel G4 Officially Discontinued; We Give You A Detailed History*, „Retro Game Network", 05.02.2014, www.retrogamenetwork.com/2014/02/05/former-video-game-cable-channel-g4-officially-discontinued-we-give-you-a-detailed-history/ [dostęp: 19.06.2017].

378. *Zabił, bo rodzice zabrali mu grę komputerową*, „WP Wiadomości", 13.01.2009, www.wiadomosci.wp.pl/kat,1356,title,Zabil-bo-rodzice-zabrali-mu-gre-komputerowa,wid,10742314,wiadomosc.html [dostęp: 17.03.2016].

379. Zając B., *Esej audiowizualny – w stronę historii,* [w:] R. W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka (red.), *Paradygmaty kina współczesnego*, Łódź 2015.

380. Zakładka cyklu „re-enactments" na oficjalnej stronie Evy i Franco Mattes, www.0100101110101101.org/reenactments/ [dostęp: 28.05.2016].

381. Zestawienie programów telewizyjnych skupiających się na grach oraz technologii, www.tv.com/shows/category/tech-and-gaming [dostęp: 20.06.2017].

382. Zichermann G., *Getting Three Fs in Gamification*, www.gamification.co/2012/01/19/getting-three-fs-in-gamification/ [dostęp: 29.06.2017].

383. Ziółkowski A., *Wartość gier komputerowych w procesie edukacji kulturalnej*, [w:] M. Zalewska-Pawlak, P. Soszyński (red.), *Sztuka i wychowanie w kulturze konwergencji. Wyzwoleni i zagubieni w sieci*, Łódź 2015.

384. *Zmienia się dotychczasowy wizerunek typowego miłośnika gier komputerowych*, „Onet Gry", 31.10.2006, www.gry.onet.pl/wiadomosci/stereotyp-gracza-przechodzi-do-lamusa/w9lkd [dostęp: 25.05.2017].