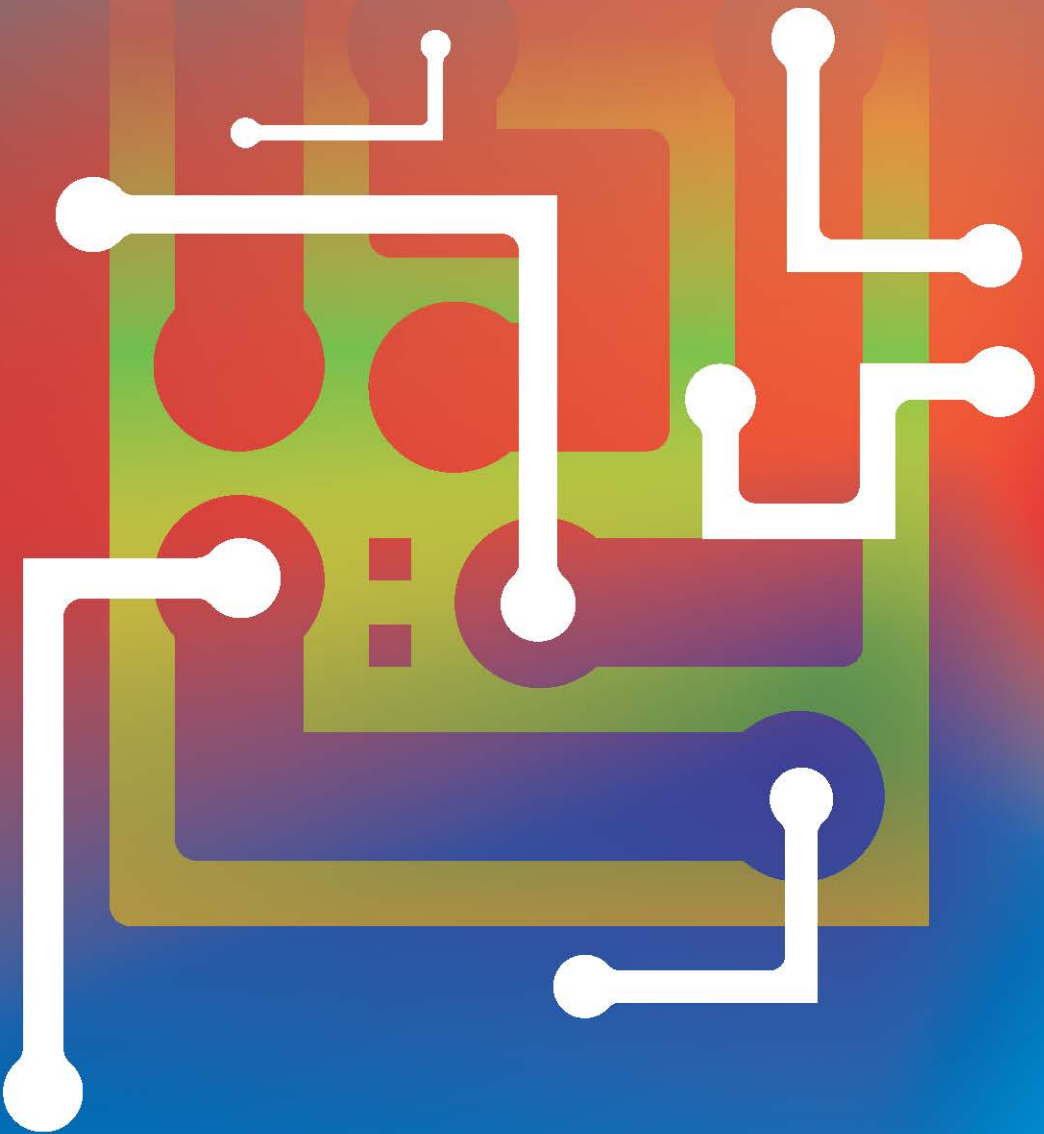


KAMIL JĘDRASIAK

GRACZE W KULTURZE



GRACZE W KULTURZE

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

**Modele narracyjności w kulturze
współczesnej**

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

**Spacer jako twórczość kulturowa
– współczesne reprezentacje**

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE.

Twórczość Dereka Jarmana

TRAJEKTORIE OBRAZÓW.

**Strategie wizualne w sztuce
współczesnej**
pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Dagmary Rode

PARADYGMATY

WSPÓŁCZESNEGO KINA

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego,
Tomasza Kłysa i Nataszy
Korczarowskiej-Różyckiej

Agnieszka Przybyszewska

LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO

Maria B. Garda

INTERAKTYWNE FANTASY.

Gatunek w grach cyfrowych

Marcin Składanek

SZTUKA GENERATYWNA.

Metoda i praktyki

Blanka Brzozowska

MIEJSKIE TŁUMY.

**Miasto i wspólnotowość
w dobie sieciowej współpracy**

Maciej Ożóg

ŻYCIE W KRZEMOWEJ KLATCE.

**Sztuka nowych mediów jako
krytyczna analiza praktyk
cyfrowego nadzoru**

Dominika Staszenko-Chojnacka

NARODZINY MEDIUM.

**Gry wideo w polskiej prasie
hobbystycznej końca XX wieku**

Katarzyna Prajzner

CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW

**Gry komputerowe w perspektywie
dynamicznej tekstualności**

Marcin M. Chojnacki

ESTETYKA SPRAWCZOŚCI W GRACH WIDEO



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

Kamil Jędrasiak

GRACZE W KULTURZE

Kamil Jędrasiak (ORCID: 0000-0001-5279-1818) – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENCI

Anna Nacher, Mirosław Filiciak

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Dorota Stepień

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

KOREKTA TECHNICZNA

Leonora Gralka

PROJEKT OKŁADKI

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Kamil Jędrasiak, Łódź 2023

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2023

Publikacja opiniowana w trybie podwójnie ślepych recenzji

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons

Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.10160.20.0.M

Ark. wyd. 19,1; ark. druk. 17,75

ISBN 978-83-8331-075-6

e-ISBN 978-83-8331-076-3

<https://doi.org/10.18778/8331-075-6>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-237 Łódź, ul. Jana Matejki 34A

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. 42 635 55 77

SPIS TREŚCI

Wstęp. Wzrost roli gier w kulturze	7
Rozdział 1. W stronę ugrówienia. Wybrane etapy genezy i rozwoju refleksji nad ludycznymi aspektami kultury	25
1.1. Johan Huizinga. Ludyczne fundamenty kultury	26
1.2. Roger Caillois. Ludyczność zwierciadłem społeczeństwa	33
1.3. Janet Murray. Cyfrowa ludyczność kwintesencją ponowoczesnego świata	41
1.4. Espen Aarseth. Gry (komputerowe) i gracze	42
1.5. Jesper Juul. Ludologia zaangażowana	45
1.6. Katie Salen i Eric Zimmerman. Od projektowania gier do kultury	47
1.7. Gonzalo Frasca i Ian Bogost. Retoryczny potencjał gier	48
1.8. Jane McGonigal. „Growość” aplikowalna w życiu	50
1.9. Inne badawcze perspektywy na ludyczność kultury	51
Rozdział 2. Praktyka grania i kompetencje gracza	53
2.1. Dyspozytyw, interfejs, platforma	53
2.1.1. Dyspozytyw – ujęcia teoretyczne	53
2.1.2. Interfejsy – ujęcia teoretyczne	57
2.1.3. Dyspozytyw i interfejs w perspektywie platform do grania	61
2.1.4. Dystrybucja cyfrowa	75
2.2. Sytuacja rozgrywki	75
2.2.1. Granie indywidualne	77
2.2.2. Granie kolektywne – wprowadzenie	80
2.2.3. Granie kolektywne. <i>Multiplayer</i> „miejskowy”	82
2.2.4. Granie kolektywne. <i>Multiplayer</i> „zdalny”	86
2.2.5. Granie społecznościowe. Granie rodzinne, gry przeglądarkowe, <i>social gaming</i>	92
2.3. Typy graczy	96
2.3.1. Wizerunek gracza w kulturze popularnej, stereotypy dotyczące graczy	97
2.3.2. Gracz zaangażowany a <i>casual</i>	99
2.3.3. Gracz implikowany a subwersywny	101
2.3.4. Typy graczy gier sieciowych	104
2.4. Gracz jako twórca gry, kompetencje poszerzone	106
2.4.1. Edytory	107
2.4.2. Scena modderska	109
2.4.3. Game jamy	112
2.4.4. Oprogramowanie dla programistów	116
2.4.5. Nauka oprogramowania na etapie nauczania początkowego jako <i>signum temporis</i>	118
Rozdział 3. Kultura graczy, zjawiska kulturowe zorientowane na gry i graczy	125
3.1. Oferta kulturowo-rozrywkowa gier i graczy w przestrzeni miejskiej	125
3.1.1. Od salonów gier do pubów dla graczy	126
3.1.2. Eventy gamingowe, festiwale	130

3.1.3. E-sport	133
3.1.4. Gry w przestrzeni miejskiej (i nie tylko)	136
3.1.5. Gry w przestrzeni muzealnej	139
3.2. Publicystyka i mass-media dla graczy	142
3.2.1. Prasa specjalistyczna, obecność w prasie ogólnotematycznej, niebranżowej	142
3.2.2. Telewizja	156
3.2.3. Internetowe serwisy i portale	167
3.2.4. Internetowe telewizje i vlogi	180
Rozdział 4. Wokół kultury graczy, zjawiska kulturowe świadomie bazujące na grach i graczach	195
4.1. Zastosowanie gier do celów innych niż sama gra	195
4.1.1. Marketing w grach oraz za pomocą gier	195
4.1.2. Gry w zastosowaniach treningowych	202
4.1.3. Gry w procesach edukacyjnych	205
4.1.4. <i>Serious games</i>	214
4.1.5. <i>Gamification</i> i zjawiska powiązane. Grywalizacja praktyk społecznych	218
4.1.6. <i>Hardware</i> gier w obsłudze innych zjawisk	228
4.2. Strategie gry w sztuce. Gra jako dziedzina artystyczna. Sztuka jako gra?	230
4.2.1. Machinima	230
4.2.2. Filmy dla graczy, filmy wykorzystujące poetykę gier	233
4.2.3. Strategia gry w sztuce	239
4.2.4. Sztuka inspirowana grami	241
4.2.5. Gry jako temat działań artystycznych	245
4.2.6. Intencjonalne zdystansowanie. Ambiwalencja kontekstu	249
Zakończenie. Podsumowanie rozważań. Wnioski końcowe i obserwacje	257
Bibliografia	265
Indeks osób	281

WSTĘP. WZROST ROLI GIER W KULTURZE

Automaty, konsole, komputery, telefony, smartfony, tablety, telewizory – to tylko część urządzeń mogących służyć we współczesnym świecie za platformy do grania. 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 kultury¹. Niezależnie od tego, czy świadomie deklarujemy przynależność do grupy społecznej określanej jako gracze i czy definiujemy swoją tożsamość z użyciem kategorii gracza bądź graczy, 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 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 książki przeanalizuję różne sposoby zaznaczania przez gry swojej obecności w kulturze. Przyjrzę się również graczom i postaram się ustalić znaczenie realizowanego przez nich modelu uczestnictwa kulturowego. Tytułem wstępu 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 w mass-mediach, zgodnie z powszechnym przekonaniem o ich zamiłowaniu do sensacji i retoryki szoku, najłatwiej było przez lata znaleźć komunikaty stawiające gry w negatywnym świetle, skupiające się

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.

na tematach kontrowersyjnych i „nośnych” czy też „klikalnych”, jak dziś bywają określane. *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 – stanowiącymi 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) – może się wydawać zadaniem niemożliwym do wykonania. Choć pierwotna wersja tego tekstu opublikowana została już w 1989 roku⁷, medialne doniesienia na temat „ciemnej strony” branży growej pojawiają się do dziś (wszystkie przytoczone powyżej nagłówki pochodzą z XXI wieku). Wciąż publikowane są 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 Psychologicznego⁸ (uzupełnionego o dodatkowy komentarz w roku 2020⁹):

² *Gry komputerowe mogą... i mają uzależniać*, „PolskieRadio.pl”, 8.01.2015, <https://trojka.polskieradio.pl/artykul/1348625> [dostęp: 17.03.2016].

³ *Zabił, bo rodzice zabrali mu grę komputerową*, „WP Wiadomości”, 13.01.2009, <https://wiadomosci.wp.pl/zabil-bo-rodzice-zabrali-mu-gre-komputerowa-6036282242290817a> [dostęp: 17.03.2016].

⁴ *Kulisy zbrodni w Żychlinie. 16-letni wnuczek ćwiczył zabijanie w komputerze*, „Fakt.pl”, 13.05.2015, <https://www.fakt.pl/wydarzenia/polska/lodz/wnuczek-zabil-babcie-w-zychlinie-trenowal-zabijanie-w-grze/mteqnhne> [dostęp: 17.03.2016].

⁵ *School shooter followed video game-like ‘script’*, „Crime & Courts” on „NBCNEWS.com”, 25.03.2005, <https://www.nbcnews.com/id/wbna7288381> [dostęp: 17.03.2016].

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

⁷ J. Fiske, *Reading the Popular*, London 1989, s. 77–93.

⁸ Stanowisko American Psychological Association z roku 2015 w sprawie wzrostu agresji u osób grających, <https://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf> [dostęp: 17.03.2016].

⁹ Stanowisko American Psychological Association z roku 2020 (zaktualizowane) w sprawie wzrostu agresji u osób grających, <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> [dostęp: 1.05.2021].

Wrażenie, że istnieje taka zależność jest klasyczną korelacją iluzoryczną, w której społeczeństwo odnotowuje sprawy pasujące, a odrzuca niepasujące do wzorca. Kiedy strzelcem [w sensie: zabójcą – dop. K. J.] 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 konkretny młody strzelec akurat również grał w takie gry nie jest ani zaskakujące, ani znaczące¹⁰.

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 kontekst, w jakim się ta wzmianka pojawia. Może ona bowiem prowadzić nas do kilku wniosków.

Po pierwsze, nie oznacza wcale, że badacz ten wyznacza 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, szczególnie młode, zwłaszcza zaś młodych mężczyzn. Choć doświadczenie grania może nie mieć bezpośredniego związku z popełnionym przewinieniem, to właśnie w nim często upatruje się źródeł niemoralnego postępowania (mimo że takich źródeł może być bardzo wiele – poczynawszy od problemów psychicznych, poprzez błędy wychowawcze, a na wpływie środowiskowym skończywszy).

Po drugie, wspomniana wzmianka Fergusona odwołuje nas do kolejnego ważnego problemu – 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 głośniejszych spraw pokroju Watergate¹¹ – mianem GamerGate.

W 2013 roku premierę w sieci miała gra *Depression Quest*, podejmująca zasygnalizowaną już w tytule trudną tematykę depresji. Odpowiedzialna za jej stworzenie Zoë Quinn¹² już wówczas spotkała się z licznymi niemiłymi komentarzami, które z czasem zyskiwały na sile. Wraz z kolejnymi sukcesami,

¹⁰ M. Peckham, *Researcher Says Linking Video Games to Gun Violence Is a 'Classic Illusory Correlation'*, „TIME”, 8.10.2013, <https://techland.time.com/2013/10/08/researcher-says-linking-video-games-to-gun-violence-is-a-classic-illusory-correlation/> [dostęp: 17.03.2016].

¹¹ Lista zawierająca wybór skandali oraz kontrowersji opatrzonych nazwami wykorzystującymi sufiks „gate”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_-gate_scandals_and_controversies [dostęp: 8.01.2023].

¹² Przy pracy nad *Depression Quest*, oprócz Zoë Quinn, brali udział również Patrick Lindsey (tekst) oraz Isaac Schankler (muzyka). Quinn i Lindsey, osobiście doświadczeni zmaganiem z depresją, postanowili podzielić się ze światem swoimi przeżyciami za pomocą gry wideo. Por. S. Parkin, *Zoe Quinn's Depression Quest*, „The New Yorker”, 9.09.2014, <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinn-depression-quest> [dostęp: 8.05.2016].

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. 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 obieć się i stać się pretekstem do dalszych ataków na projektantkę¹³. Rzekoma troska o etykę w dziennikarstwie skupiającym się na grach¹⁴ stała się oficjalną wymówką internetowych ekstremistów, którzy zaczęli posługiwać się w mediach społecznościowych¹⁵ hasztagiem¹⁶ #GamerGate w postach dotyczących sprawy Quinn oraz innych tematów związanych z tą sfalsyfikowaną aferą. Wymówka ta okazała się na tyle skuteczna, że przytaczana była również przez postronnych internautów, którzy zaczęli stosować ten sam hasztag niezależnie od poziomu zainteresowania i zaznajomienia z kontekstami dotyczącymi sytuacji źródłowej dla ruchu GamerGate.

Na przestrzeni kolejnych lat z podobną agresją spotykały się 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. Fundamentalisci przynależący do tego ruchu wychodzili zaś z założenia, że są reprezentantami całego środowiska graczy, a krytykowanie ich działalności jest jednoznaczne z atakiem na tożsamość

¹³ E. Dockterman, *What is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?*, „TIME.com”, 16.10.2014, <https://time.com/3510381/gamergate-faq/> [dostęp: 8.05.2016].

¹⁴ 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, <https://natemat.pl/122423,gamergate-czyli-wojna-kulturowa-w-swiecie-graczy-koniec-z-przedmiotowym-traktowaniem-kobiet-w-grach> [dostęp: 8.05.2016].

¹⁵ Za główne obszary aktywności ruchu GamerGate uznaje się przede wszystkim takie usługi sieciowe, jak Twitter, 4chan, 8chan czy IRC.

¹⁶ 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.

„prawdziwego gracza”, zatroskanego rzekomo o etykę w gromowym dziennikarstwie czy 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. Natomiast druga z wymienionych postaci to krytyczka zajmująca się głównie 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*¹⁷.

Zarówno Zoë Quinn, jak i Brianna Wu czy Anita Sarkeesian, oprócz przejawów agresji słownej ograniczających się do złośliwości pisanych w Internecie, spotkały się 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, 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 utrwalają wybryki takich fundamentalistów, jak prowadzący GamerGate. Choć sama Brianna Wu ironizuje, że członkowie tej grupy „walczą z apokaliptyczną przyszłością, w której kobiety stanowią osiem procent twórców oprogramowania, a nie trzy”¹⁸ (w istocie, w 2014 roku wskaźnik ten był niewiele wyższy, bo wynosił 12%¹⁹), to odsetek kobiet w społeczności graczy jest znaczący. Według raportu Women’s Media Center

¹⁷ Cykl *Tropes vs. Women in Video Games* sfinansowany został crowdfundingowo przez użytkowników portalu Kickstarter, którzy wpłacili na jego realizację ponad 160 000 dolarów, mimo że Sarkeesian ubiegała się zaledwie o niespełną 4% tej kwoty (6000 dolarów). Po pierwsze, świadczy to o zainteresowaniu tematyką podjętą przez krytyczkę i zapotrzebowaniu na tego typu materiały. Po drugie, niebawoma sukces kampanii na Kickstarterze zapewnił inicjatorce projektu znaczący rozgłos medialny. W efekcie stała się ona łatwym celem przeciwników feminizmu, w tym przyszłych prowadzących GamerGate.

¹⁸ B. Teitell, C. Borchers, *GamerGate anger at women all too real for gamemaker*, „BostonGlobe.com”, 30.10.2016, <https://www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-fleeher-home/BRHwDSGjMsSnHquH9jYQIJ/story.html> [dostęp: 9.05.2016].

¹⁹ Ibidem.

z 2014 roku graczy mogą stanowić nawet 47% wszystkich osób grających²⁰, a realizowane później badania wskazują na zbliżone statystyki, mogące różnić się nieco w zależności od roku i miejsca prowadzenia badań.

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, kiedy gry wideo funkcjonowały już w zbiorowej świadomości jako coś powszechnego i normalnego (niezależnie od przypisywanej im kontrowersyjności). 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.

Należy bowiem zauważyć, iż wykształciło się już pokolenie (a nawet pokolenia), dla którego gry wideo – czy szerzej: technologie cyfrowe – są nieodzownym elementem rzeczywistości²¹. Jego reprezentanci nie rozpatrują więc już tego medium jako czegoś nowego i obcego, lecz jako coś „swojego”. Być może gry uznać wręcz można za czynnik definiujący – wraz z powszechnymi urządzeniami w danym momencie rozwoju technologii²² – daną generację w opozycji względem generacji wcześniejszych.

Te zmiany pokoleniowe przekładają się na pewne przesunięcia w zakresie praktyk medialnych, obejmując szereg przemian w szeroko rozumianym

²⁰ Ibidem.

²¹ 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*), oznaczającą osoby, dla których pojmowanie tych 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”, 10.2001, vol. 9, no. 5.

²² Przykładami takich etykiet pokoleniowych, ukonstyтуowanych na bazie powszechności specyficznych technologii, mogą być *thumb generation* (czy też *thumb tribe*) oraz *generation swipe* (lub też *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 smartfonów, tablety czy hybrydy obu tych typów, określane mianem phabletów. Por. hasło „Thumb Tribe”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Thumb_tribe [dostęp: 8.01.2023]; H. Rosin, *The Touch-Screen Generation*, „The Atlantic”, 04.2013, <https://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, <https://digitaluncovered.com/generation-swipe-what-toddlers-know/> [dostęp: 12.05.2016].

przemysłu kulturowym, a więc między innymi w rozrywce i związanej z nią ekonomii. Te zaś bardzo łatwo zaobserwować, przyglądając się choćby strategiom dystrybucji treści rozrywkowych z wykorzystaniem różnych mediów (o konwergencji mediów 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 100 miliardów dolarów²³. Czyni to z rynku gier wideo jeden z najmocniej rozwiniętych obszarów przemysłu rozrywkowego. Jeśli uwzględnimy wyniki sprzedaży, to przykładowo według danych IHS z 2015 roku branża growa wypada wręcz lepiej niż muzyczna i filmowa razem wzięte²⁴. Mimo że tego typu analizy rynkowe często operują pewnymi uproszczeniami i różnią się między sobą pod względem metodologicznym, wykorzystywane w nich dane pozwalają dostrzec pewną tendencję – pomagają zrozumieć, jak wielkie znaczenie zyskało to stosunkowo młode medium we współczesnej kulturze, także pod względem kapitałowym i 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 książki. 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 ugrówienia kultury

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

²³ Por. B. Sinclair, *Global gaming market to hit \$93 billion by 2019 – Report*, gameindustry.biz, 3.06.2015, <https://www.gamesindustry.biz/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://web.archive.org/web/20220812042233/https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018> [dostęp: 13.05.2016].

²⁴ 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, <https://www.mcvuk.com/business-news/pc/more-money-is-spent-on-games-than-movies-and-music-combined-says-ihs/> [dostęp: 13.05.2016].

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 zmianom pod wpływem tego elementu. 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 jakieś jego cechy immanentne, o tym napiszę w dalszej części pracy).

Wśród kolejnych technologicznych wynalazków oraz odkryć wskazać można takie, które w perspektywie historycznego rozwoju cywilizacyjnego okazały się szczególnie istotne, a więc ich 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. Każda z nich wpłynęła 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 osvajanie się ludzi z każdą tego typu nowością, a zatem postępująca stabilizacja pozycji danego *novum* w kulturze, nieodzownie wiązało się z szeregiem przesunień dokonujących się praktycznie na każdym obszarze praktyk kulturowych. Co więcej, pomimo nieuniknionych różnic w tempie przyswajania tych 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 wpływa 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 cyfrowych²⁵. Nie oznacza to oczywiście, że w niniejszej

²⁵ Pomimo akcentu położonego głównie na grach cyfrowych, część prowadzonych przeze mnie rozważań dotyczyć będzie także gier w szerokim rozumieniu tego słowa, a więc rozmaitych

książce 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” („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 gier w kształtowaniu współczesnej kultury, w tym wyraźnego ich wpływu na inne media i – przede wszystkim – na życie oraz praktyki uczestników kultury. To 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

Zarysowany powyżej zakres tematyczny omawiać można z wykorzystaniem wielu narzędzi teoretycznych wypracowanych w różnych obszarach refleksji naukowej. Zaproponowana przeze mnie perspektywa z pewnością nie wyczerpie wszystkich możliwych sposobów podejścia do omawianych zjawisk, co skądinąd wydaje się zrozumiałe przy próbie zwrócenia uwagi na tak rozległe spektrum zagadnień. Wymaga ona natomiast przyjęcia postawy nie tylko multi- bądź interdyscyplinarnej, lecz wręcz transdyscyplinarnej²⁶, a co za tym idzie – operacjonalizacji rozmaitych terminów przynależnych do różnych „słowników”.

Ważną częścią mojego wywodu są złożone, fluktuacyjne relacje zachodzące pomiędzy mediami – zwłaszcza ich estetyką czy poetyką. Do opisu tych wzajemnych powiązań zastosować można nomenklaturę akcentującą różne rodzaje zależności i trajektorii wpływów, a przy tym nawet uwzględniającą zmieniającą się „topografię” pejzażu medialnego. Wraz ze zmianami porządku medialnego zmienia się bowiem medioznawcza refleksja,

zabaw czy tak zwanych „gier bez prądu” (czyli gier karcianych, bitewnych, planszowych etc.). Szczególna uwaga, którą poświęcam 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 książce 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.

²⁶ B. Nicolescu, *Transdisciplinarity as Methodological Framework for Going Beyond the Science-Religion Debate*, „Metanexus”, 24.05.2007, <https://metanexus.net/transdisciplinarity-methodological-framework-going-beyond-science-religion-debate/> [dostęp: 28.12.2022]. Por. M. Kita, „Razem”: konsilienta, interdyscyplinarność, transdyscyplinarność, [w:] M. Kita, M. Ślawska (red.), *Transdyscyplinarność badań nad komunikacją medialną*, t. 1: *Stan wiedzy i postulaty badawcze*, Katowice 2012, s. 11–30.

a sensy poszczególnych terminów ewoluują, obejmując inne konteksty i paradygmaty. Dlatego, przykładowo, chociaż kategorie intermedialności, transmedialności oraz postmedialności²⁷ nie są ze sobą tożsame, to każda z nich jest użyteczna przy próbie uchwycenia problematyki o tak dużej skali, jak ta przyjęta w niniejszej książce. Każda zwraca bowiem uwagę na różne aspekty „płynnej” rzeczywistości medialnej, zmiennej w czasie, ale też bardzo heterogenicznej.

Wśród kategorii powiązanych ściśle z fluktuacjami międzymedialnymi i potencjalnie użytecznych dla badań w tym zakresie wskazać można takie pojęcia, jak między innymi konwergencja (zwłaszcza w kontekście wzajemnego wpływu mediów na siebie oraz tak zwanej kultury konwergencji)²⁸, remediacja (dotycząca zwłaszcza przenoszenia struktur treści i poetyk pomiędzy mediami)²⁹, intertekstualność (nawiązania i bezpośrednie odniesienia pomiędzy tekstami na poziomie treści)³⁰ czy remiks (rekonfiguracja i mieszanie treści, niekiedy pochodzących z różnych mediów)³¹. Wszystkie te kategorie przenikają się wzajemnie na poszczególnych poziomach oraz stanowią istotny kontekst dla mówienia o ugrowieniu kultury.

Koncentrując się na problematyce ugrowienia, należy skupić się na takich przykładach wymienionych dotąd zjawisk, które podkreślają istotną rolę gier w kulturze. Analizując więc przenoszenie 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 takie sytuacje, w których – niezależnie od zwrotu wektora – gry stanowią istotną część większego systemu złożonego z różnych medialnych instancji.

Jednym z przejawów ugrowienia mogą być relacje pomiędzy grami a innymi tekstami kultury (reprezentującymi różne inne media) na poziomie organizacji strukturalnych. Można je określić np. mianem

²⁷ Por. K. Chmielecki, *Od estetyki intermedialności do estetyki transmedialności. Perspektywy refleksji nad sztuką w kontekście problematyki konwergencji mediów i transgresji kulturowej*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Łódź 2010, s. 64–71. Por. M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji i dywergencji w nowych mediach*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni...*, s. 72–80.

²⁸ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

²⁹ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge–London 2000. 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.

³⁰ J. Kristeva, *Problemy strukturyzowania tekstu*, przeł. W. Krzemień, „Pamiętnik Literacki” 1972, z. 4. Por. K. Majewska, *Intertekstualność w filmie – odmiany i egemplifikacje*, „Studia Filmoznawcze” 1998, nr 19.

³¹ L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009. Zob. E. Navas, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Wien 2012. Por. K. Jędrasiak, D. Rode, *Od edukacji filmowej...*

strukturalno-narracyjnego ugrowienia³² tekstu realizowanego w medium innym niż gry. Nie chodzi jednak o kwestię struktury doświadczenia użytkownika. Ten proces można rozumieć na przykład poprzez analogię do remediacji, jednak dochodzi tu nie tyle do przeniesienia treści jednego tekstu (gry) do innego, ile raczej do naśladowania określonych growych struktur narracyjnych w nowym tekście. Spoglądając zaś na tę kwestię przez pryzmat logiki remiksu, można zauważyć swoiste wymieszanie elementów charakterystycznych dla tekstów przynależnych różnym mediom – jednak (ponownie) nie chodzi tu o wymieszanie treści (sampli) faktycznie pochodzących z różnych tekstów kultury (np. gry i filmu), ale o stylizację strukturalno-narracyjnych aspektów danego typu tekstu na ich odpowiedniki charakterystyczne dla gier. Co wyraźnie widać w każdej z tych propozycji rozumienia, źródłem wspomnianego procesu (jak również grywalizacji, o której wspomnę później) może być tylko gra (w domyśle: komputerowa), rozumiana jednak ogólnie jako rodzaj tekstu kultury, nie zaś szczegółowo jako konkretny tytuł.

Czym jest owo ugrowienie strukturalno-narracyjne? W największym skrócie to przeniesienie pewnych charakterystycznych elementów związanych ze specyfiką konstrukcji gry (np. wynikających 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 chciałbym się posłużyć dwoma przykładami filmowymi.

Pierwszy to film *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. Ponadto 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 Tykwer. W filmie tym bohaterka wielokrotnie podejmuje próbę 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 we wcześniejszych

³² W tym rozumieniu chodzi o konkretny typ operacji reprezentujących na niższym poziomie abstrakcji szerszą, ogólną tendencję stanowiącą wyższy poziom abstrakcji. Ugrowienie strukturalno-narracyjne (szczegół) rozumiane byłoby więc jako inspiracje grami w zakresie struktury i narracji, stanowiąc zarazem konkretną odmianę, przykład szeroko rozumianego ugrowienia kultury (ogół).

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, reż. Zack Snyder) czy *Kod Leonarda da Vinci* (2006, reż. 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 sztuce³³.

Na poziomie estetycznym ugrówienie oznaczałoby natomiast migrację pewnych elementów charakterystycznych dla estetyki gier wideo do innych mediów. Dotyczy to przykładowo takich sytuacji, w których do języka kina przenikają rozwiązania dla tego języka nietypowe, które bez problemów można za to zidentyfikować jako typowe dla gier. Wszelkie „paski życia”, ekranowe „liczniki amunicji” itd. pełnią w grach istotne funkcje komunikatów dla gracza, dzięki czemu stały się częścią skonwencjonalizowanej estetyki gier, podczas gdy w nielicznych filmach, w których takie zabiegi się pojawiają, są one gestem nieprzezroczystym stylistycznie, odczytywanym zwykle właśnie jako nawiązania do gier.

W języku polskim funkcjonuje również pojęcie „grywalizacja” – używane niekiedy naprzemiennie z „gryfikacją” (brzmieniowo, choć niekoniecznie znaczeniowo, poprzez analogię np. do „kinofikacji”), a także „gamifikacją” (słowem nieuprawomocnionym słowotwórczo, aczkolwiek funkcjonującym już w obiegu, łączącym angielskie *game* z polskim sufiksem) – jako tłumaczenie angielskiego *gamification*. Ten angielski termin służy opisowi szeroko pojmowanego zjawiska opierającego się na nadawaniu cech gry fenomenom kulturowym niebędącym grami ani nawet tekstami kultury. Istnieje zatem wyraźna różnica pomiędzy wspomnianą wcześniej migracją estetyki czy elementów strukturalno-narracyjnych z gier do innych mediów a tak rozumianą grywalizacją. Tę ostatnią rozumiem bowiem jako specyficzny rodzaj wpływu, jaki gry wywierają na kulturę, wykraczający poza czysto międzymedialne rozważania, choć – rzecz jasna – nie proponuję całkowitego oddzielenia jej od aspektu medialnego.

Czym byłaby więc owa grywalizacja? Według jednej z krótszych i użytecznych definicji esencjonalnych jest to „metoda lub technika wykorzystywania mechaniki gier w rozmaitych kontekstach w celu wpłynięcia na zachowanie użytkowników”³⁴. Innymi słowy można przyjąć, że termin ten oznacza proces polegający na implementowaniu i stosowaniu elementów charakterystycznych dla funkcjonowania gier (np. systemów reguł, technik kwantyfikacji

³³ Por. R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 230–236.

³⁴ S. Fizek, *Grywalizacja*, [w:] K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019, s. 196.

i punktów, osiągnięć, wyzwań) poza grami, prowadzący do skutecznego uzyskania określonych rezultatów. Owe rezultaty natomiast są celami innymi niż gra sama w sobie; chodzi mianowicie o konkretne zachowania uczestników kultury w określonych sytuacjach związanych na przykład z pracą, edukacją, konsumpcją, marketingiem czy szeroko rozumianym życiem codziennym. Szerszego omówienia tego zjawiska dokonam w czwartym rozdziale.

W przeciwieństwie do wspomnianej wcześniej migracji estetyki czy elementów strukturalno-narracyjnych, nie chodzi tu zatem o obieg między-medialny. „Źródłem inspiracji” w gamifikacji wciąż pozostają wprawdzie gry, ale już przedmiotem (tym, co podlega „ugrawiającym” przemianom) nie są teksty kultury należące do innych mediów, tylko relacje międzyludzkie, interakcje i takie aspekty, jak systemy gratyfikacji czy hierarchizacji. Innymi słowy, środek ciężkości zostaje przeniesiony z artefaktu kultury będącego tekstem do obszaru interakcji społecznych bądź motywacji przyświecających działaniu. I choć zjawisko to utożsamiane bywa często przede wszystkim z marketingiem i zarządzaniem, gdzie faktycznie można zauważyć trend aplikowania grywalizacji w celach optymalizacyjnych, to grywalizowane bywają również zupełnie inne obszary życia.

Co to oznacza w praktyce? Dobrym przykładem mogą być sposoby określania rangi (czy też funkcji, statusów) osób korzystających z (dawniej) forów internetowych lub (obecnie) mediów społecznościowych pod kątem ich aktywności, czyli przeważnie liczby publikowanych postów. Im bardziej dany użytkownik się udziela, tym wyższą pozycję zajmuje w rankingu forumowiczów bądź na przykład fanów na facebookowym fanpage’u. Ranga zostaje wyrażona przydomkiem (tytułem) uzyskiwanym po zamieszczeniu określonej liczby wypowiedzi i z czasem może ulec zmianie. W pewnym stopniu przypomina to rozwój postaci w grach (na przykład cRPG) w oparciu o gromadzone punkty doświadczenia³⁵. Na nieco podobnej, choć nie identycznej zasadzie funkcjonują również rankingi i statusy w ramach portali aukcyjnych typu Allegro (na przykład „Super Sprzedawca”). Przykładem nieco innego typu, ale równie dobrze obrazującym charakter grywalizacji, może być implementowany w niektórych instytucjach (niezależnie od ich profilu) zadaniowy (niekiedy określany nawet mianem questowego) system wytycznych i gratyfikacji, nierzadko wykorzystujący również element punktacji za realizację określonych zadań³⁶.

Odrębnym zagadnieniem, które mieści się w zakresie rozważań dotyczących wpływu gier na współczesną kulturę, jest także obecność gier

³⁵ Por. A. Coppens, *Gamification Mechanic Monday: Point Systems*, „Gamification Nation”, 29.09.2019; <https://www.gamificationnation.com/blog/gamification-mechanic-monday-point-systems/> [dostęp: 28.06.2021].

³⁶ Por. A. Coppens, *Gamification Mechanic Monday: Quests*, „Gamification Nation”, 6.04.2019; <https://www.gamificationnation.com/blog/gamification-mechanic-monday-quests/> [dostęp: 28.06.2021].

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 różnymi obszarami sztuki, wykorzystanie gier do celów edukacyjnych, reklamowych, 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 poprzez aplikację ludycznych komponentów w różnych nieoczywistych kontekstach³⁷.

Co więcej, owo kształtowanie odbywa się nie tylko na poziomie relacji zachodzących między mediami, co świadczy o wstępowaniu gier do kulturowego mainstreamu, lecz także w obszarach życia niezwiązanych z reprezentacjami (takimi jak teksty kultury), a nawet niebędących artefaktami. Przykładem takiego obszaru wpływów gier może być wspomniana już grywalizacja, ale również myślenie o świecie przy zastosowaniu kategorii zaczerpniętych z gier. Można wręcz zaryzykować stwierdzenie, że rekonfigurują one obraz rzeczywistości jako takiej, we wszystkich jej aspektach.

Game Over. Od człowieka w teatrze życia codziennego do człowieka grającego

Można przyjąć założenie, że „growing” specyfika kultury, po raz pierwszy bardzo wyraźnie akcentowana przez Johana Huizingę, o czym więcej napiszę w kolejnym rozdziale, 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

³⁷ Pod tym względem zwiększająca się kulturowa „widoczność” gier bliższa jest słownikowemu rozumieniu zjawiska, które wcześniej można było obserwować w przypadku kina, określanego wówczas mianem „kinofikacji” – czyli działań rozumianych jako „rozbudowywanie sieci kin, zwiększanie liczby kin”. Zob. W. Doroszewski (red.), *Słownik języka polskiego PWN*, Warszawa 1996. Teoretycznie więc, w analogii do „kinofikacji”, „gryfikacja” byłaby bliższa temu właśnie rozumieniu – rozpowszechnieniu instytucjonalnej infrastruktury służącej do grania. Aby jednak nie mieszać dodatkowo pojęć, proponuję zachować przyjęte powszechnie, wynikające z uzusu rozumienie tego terminu, wprowadzone już na poprzednich stronach niniejszej książki i stosowane w niej dalej – a więc synonimiczne dla „grywalizacji” i „gamifikacji” przenoszenie mechanik gier do interakcji społeczno-kulturowych.

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).

Gry nie są, rzecz jasna, ani pierwszym fenomenem kulturowym o wyraźnym wpływie na kulturę *in extenso*, ani też pierwszym źródłem dla tego typu (medialnego) „filtra” do przyglądania się rzeczywistości społeczno-kulturowej. Nie trzeba zresztą sięgać daleko w przeszłość, by znaleźć podobną optykę wyrosłą wokół innej dziedziny ludzkiej twórczości. W rozważaniach kanadyjskiego psychologa i socjologa Ervinga Goffmana to teatr był punktem odniesienia i pryzmatem, przez który można postrzegać rzeczywistość społeczną. Rozważania te spisał w przełomowej dla dwudziestowiecznej refleksji socjologicznej książce *Człowiek w teatrze życia codziennego*³⁸, w której zaproponował autorskie podejście dramaturgiczne do ludzkich interakcji.

Goffman skupiał się przede wszystkim na swego rodzaju performatywnym wymiarze tychże 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 właśnie scena czy rola, ale również występ, fasada, kulisy, aktor, zespół, widownia, maska itd.³⁹

Warto w tym miejscu wspomnieć, że propozycja Goffmana zawierała pewne antycypacje „growej” perspektywy, a to za sprawą obecnych w niej terminów i koncepcji, takich jak gry społeczne, czy wskazywania określonych analogii między życiem a wybranymi typami gier⁴⁰. Nie bez znaczenia może okazać się w tym ujęciu znajomość teorii Huizingi i Caillois, przydatnych jako zaplecze teoretyczne pomagające lepiej zrozumieć te konkretne fragmenty refleksji Goffmana.

Tymczasem dziś, zastępująca „teatralny” model myślenia i opisu, perspektywa przyjmująca za główny punkt odniesienia gry nie tylko nie sprowadza się do rozważań z zakresu socjologii, lecz także dotyczy znacznie szerszego obszaru refleksji – od konkretnych sytuacji po ogólną filozofię życia, metaforycznie możliwego do postrzegania jako gra. Kolejne rozdziały niniejszej książki będą stanowić przegląd różnych kontekstów pozwalających lepiej zrozumieć tę tendencję. Już teraz sygnalizuję jednak pewne intuicyjne, ogólne spostrzeżenia dotyczące powiązań między myśleniem o grach a myśleniem o życiu. Oto bowiem konkretne właściwości charakteryzujące różne gry dają się przełożyć

³⁸ E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2007.

³⁹ 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” 2012, nr 1 (4), s. 49–54.

⁴⁰ Ibidem, s. 52–53.

na zupełnie pozagrowe aspekty ludzkiej egzystencji. Z jednej strony chodzi o całościowy przebieg doświadczenia rozgrywki, jak na przykład możliwość rozróżnienia celu głównego (cel gry: sens życia) od questów pobocznych (mikrocele: konkretne życiowe osiągnięcia), z drugiej zaś – o przenikanie kategorii wywodzących się z konkretnych mechanizmów czy struktur gier do schematów myślowych i językowych współczesnych uczestników kultury.

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 zatem takie określenia, jak: gracz, wyzwanie, cel, quest, awatar, save, checkpoint, level, reguły gry i wiele innych, związanych zarówno 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 (na poziomie artefaktów kultury, zjawisk społecznych czy też po prostu zjawisk niematerialnych) będzie można przeczytać w czwartym rozdziale niniejszej książki. Rozwinę tam zagadnienia związane z relacjami gier z różnymi dziedzinami kultury niebędącymi 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 przeznaczonych 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 będzie dotyczyć 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 można stosować 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 mój wywód chciałbym jednak ulokować na pewnej osi refleksji, wyznaczającej kontinuum teoretycznych analiz dotyczących relacji między grami (ewentualnie „growościami”) a innymi obszarami kultury. Zwrócenie uwagi na wybrane przykłady historycznych źródeł perspektywy przyjętej przeze mnie w książce stanowić będzie zarazem zestaw punktów odniesienia, względem których zamierzam formułować kolejne fragmenty swojego rozważania. Wybór zagadnień i wykładni, które uznałem za wartościowe dla podejmowanych przeze mnie badań prezentuję zatem w rozdziale pierwszym. Nakreślam przy tym metodologiczne zróżnicowanie tradycji badawczych prowadzących do transdyscyplinarnego, holistycznego podejścia przyświecającego mi przy spisywaniu kolejnych wniosków.

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 tej kultury. Punkty centralne poszczególnych rozdziałów można przedstawić za pomocą prostego ciągu:

tradycje teoretyczne → 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 (a może nawet dominującym) modelem uczestnika współczesnej kultury, w szerokim rozumieniu tego słowa.

Credits. Gra zespołowa

Prezentowane tezy i rozważania spisane na kolejnych stronach niniejszej książki stanowią efekt wieloletnich badań i obserwacji – również uczestniczącej – zmian zachodzących w kulturze wytworzonej wokół gier wideo, ale i w kulturze w ogóle. Ugrowienie nie jest przy tym zamkniętym etapem czy dokonanym stanem kultury, lecz trwającym wciąż procesem, pełnym dynamicznych zwrotów i fluktuacji domagających się ciągłej rewaloryzacji, stawiania nowych pytań, weryfikacji diagnoz i poszerzania horyzontów refleksji.

Nieocenioną pomocą w tych wyzwaniach jest dialog i kolektywne wsparcie – zarówno intelektualne, jak i motywacyjne czy wreszcie emocjonalne. Na ostateczny kształt książki miała więc wpływ nie tylko zmieniająca się rzeczywistość kulturowa, której względnie wieloaspektowy opis postawiłem sobie za cel, lecz także pomoc ze strony otaczających mnie osób. Chciałbym

wyrazić przeogromną wdzięczność – za inspirujące dyskusje, cierpliwość, życzliwość, słowa otuchy w trudniejszych chwilach... Słowem, za wszystko to, dzięki czemu prace nad niniejszą publikacją mogły postępować bez względu na kaprysy rzeczywistości, również tej przeze mnie opisywanej. Szczególnie mocno pragnę podziękować moim najbliższym (zwłaszcza Alicji Górskiej oraz Izabeli Jędrasiak), całemu zespołowi Katedry Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej (zwłaszcza prof. Ryszardowi W. Kluszczyńskiemu i dr Katarzynie Prajzner) oraz wszystkim studentom, z którymi miałem okazję debatować o grach i kulturze przez niezliczony wręcz nakład godzin (zwłaszcza w ramach zajęć i podczas spotkań Koła Naukowego Badaczy Gier na Uniwersytecie Łódzkim).

ROZDZIAŁ 1. W STRONĘ UGROWIENIA. WYBRANE ETAPY GENEZY I ROZWOJU REFLEKSJI NAD LUDYCZNYMI ASPEKTAMI KULTURY

Jak słusznie zauważa Sonia Fizek, wątki dotyczące gier i ich kulturowego znaczenia pojawiają się w różnych nurtach refleksji od dawna, czego wyrazistym przykładem mogą być choćby niektóre uwagi osiemnastowiecznego matematyka i fizyka, Daniela Bernoulliego. Naukowiec ten poczynił między innymi spostrzeżenie, zgodnie z którym już ówczesne czasy „można podsumować w rozprawach historycznych jako stulecie wolnego ducha i zabawy”¹. Nic zresztą dziwnego, że podobne myśli pojawiały się w rozważaniach przedstawicieli nauk ścisłych, zważywszy choćby na fakt, że (sformułowana później) teoria określana mianem klasycznej teorii gier narodziła się właśnie na gruncie rozważań matematyczno-ekonomicznych głównie za sprawą Johna von Neumanna² (zwłaszcza że wśród jej źródeł wskazuje się często między innymi wczesne dociekania na temat rachunku prawdopodobieństwa w kontekście rzutu kością, prowadzone na przykład przez Galileusza czy Hieronima [Girolamo] Cardano³).

Z czasem, rzecz jasna, rozważania na temat gier przeniosły się również na grunt refleksji humanistycznej, głównie w kluczu socjologicznym czy antropologiczno-kulturowym. To właśnie ta perspektywa będzie dla mnie szczególnie istotna do zbudowania wyводу na temat ugrowienia kultury. W związku z powyższym nie będę dalej rozwodził się nad wspomnianą klasyczną teorią gier, uznając ją jednak za istotną na przykład dla bardziej

¹ Por. S. Fizek, *Grywalizacja*, [w:] K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019.

² J. von Neumann, *Zur Theorie der Gesellschaftsspiele*, „Mathematische Annalen” 1928, Nr. 100 (1), s. 295–320.

³ Por. K. Nowicka, *Matematyka w hazardzie, czy hazard w matematyce?*, „Pismo PG” 2009, nr 10, s. 22. Zob. R. Duda, *XII. Kariera przypadku*, [w:] *Matematyka a dzieje myśli* [materiały online do kursu zajęć]; <https://open.uj.edu.pl/mod/book/view.php?id=21&chapterid=117> [dostęp: 30.06.2021].

wnikliwych analiz mechanizmów rozgrywki – a więc praktyk badawczych, które nie stanowią istotnej części rozważań podjętych w niniejszej książce.

W proponowanej przeze mnie refleksji wokół wpływu gier na kulturę konieczne jest obranie szerokiej, holistycznej perspektywy spojrzenia zarówno na kategorię kultury, jak i na gry. Jakkolwiek w rozważaniach podjętych w tej publikacji szczególnie akcent kłaść będę na gry komputerowe, to nie zamierzam ograniczać się do tego konkretnego medium – uwzględniam bowiem również inne, szeroko rozumiane przejawy ludyczności, dla których bieżący pejzaż medialny jest „jedynie” katalizatorem dynamiki przemian zachodzących w kulturze. Dlatego też refleksji dotyczącej ugrowienia kultury nie zawężam wyłącznie do rozważań współczesnych badaczy, zwłaszcza ludologów czy groznawców (a stosując nomenklaturę anglojęzyczną – przedstawicieli *game studies*), ale sięgam także do wcześniejszych myślicieli.

1.1. Johan Huizinga. Ludyczne fundamenty kultury

Chociaż pewne załączki humanistycznej perspektywy badawczej skupionej na ludyczności odnaleźć można zapewne wcześniej, to jako jeden z filarów współczesnej myśli groznawczej najczęściej wskazuje się opublikowaną w 1938 roku książkę *Homo ludens*. Jej autor, historyk holenderskiego pochodzenia Johan Huizinga wyznaczył w niej niejako główne kierunki, którymi podąża wciąż refleksja w tym zakresie w kluczu antropologicznym, socjologicznym czy kulturoznawczym. 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 książki⁴). Innymi słowy, zwracał on już wówczas uwagę na takie aspekty kultury, które należy postrzegać przez

⁴ Por. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurowska, W. Wirpsza, Warszawa 2011, s. 8.

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, ile 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 kultury⁵.

Stanowisko Huizingi, mocno akcentującego swoją holistyczną i dogłębną przenikliwą perspektywę spojrzenia na kulturę jako zjawisko ludyczne, jest całkowicie zrozumiałe i zasługuje na podkreślenie. Niemniej jednak 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 odzegnożywał, czyli optyki pozwalającej mówić o „zabawowym [tudzież ludycznym – dop. K. J.] elemencie w kulturze”, czy może raczej o „zabawowych [ludycznych – dop. K. J.] 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 jej kondycji, 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 szansę między innymi na wskazywanie rozmaitych procesów zachodzących wewnątrz kultury pomiędzy gram i różnymi innymi jej dziedzinami i fenomenami. Tym samym ludyczność kultury przybiera znamiona właściwości możliwej do opisanie niejako „na skali”, występującej ze zmiennym nasileniem wraz z upływem czasu, do tego przejawiającej się w różnych kontekstach i „odcieniach”.

⁵ Ibidem.

W pewnym sensie na ten 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 człowieka⁶. Holenderski teoretyk przytacza w tym kontekście dwa inne określenia – *homo sapiens*⁷ oraz *homo faber*⁸ – i proponuje, by wprowadzonej przez niego 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 – 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 niż jego zdolności twórcze. Wniosek ten uzupełnia między innymi obserwacją, że to właśnie zabawa leży u podstaw każdej ludzkiej aktywności. Tak też można streścić logikę, z której wywodzi się teza o ludycznym charakterze kultury na poziomie makro, a na której 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, że artefakty kultury zaliczające się do kategorii gier wciąż zyskują 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 sport albo niektóre inne odmiany gier i zabaw), będzie to wciąż zbyt ograniczające spojrzenie przy próbie uchwycenia zabawowej specyfiki kultury zarówno w ujęciu ogólnym, jak i na poziomie szczegółowych procesów. Błędem byłoby również ograniczać się do rozważań dotyczących festiwalizacji i karnawalizacji życia

⁶ Por. M. Banaszkiewicz, *Zabawa – i co z tego wynika?*, [w:] T. Paleczny, R. Kantor, M. Banaszkiewicz (red.), *Kultura zabawy*, Kraków 2012, s. 9.

⁷ Nazwa *homo sapiens* tłumaczona jest zwykle jako „człowiek myślący” albo „człowiek rozumny”.

⁸ Nazwa *homo faber* tłumaczona jest na różne sposoby, spośród których „człowiek pracujący”, „człowiek zręczny” czy, preferowany 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.

kulturowego – zjawisk 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.

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 książce, „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, 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 (kulturę graczy), lecz także te obszary ludzkiej aktywności, dla których elementy o growej proveniencji są swego rodzaju zapożyczeniem bądź katalizatorem przemian, źródłem inspiracji dla przeobrażeń.

„Magiczny krąg” a panzabawowa koncepcja świata

Choć książka *Homo ludens* uznawana jest obecnie za jedną z najważniejszych publikacji dotyczących gier i zabaw, stanowiącą ogromny wkład w formowanie się różnych późniejszych nurtów refleksji akademickiej na temat ludyczności, nie zamierzam przywoływać wszystkich wywodzących się z niej myśli – ani nawet wszystkich tych myśli, które po dziś dzień pozostają w użyciu w różnych dyscyplinach. Pomijam więc na przykład większość niuansów dotyczących ontologii i epistemologii gier oraz zabaw. Pragnę natomiast wyłuskać z wywodu Huizingi (również z poczynionych przezeń prób definicji opisywanych zjawisk) te elementy, które wiążą się z osadzeniem ludyczności w szerszym kontekście kulturowym.

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 ludzkich⁹, począwszy od przestrzegania zasad (kluczowych przecież dla gier), a skończywszy na radości

⁹ 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 publikacji, choć nie rozwijam wątku zwierzęcych igraszek. Nie to jest bowiem tematem moich rozważań – w niniejszej książce skupiam się na kulturowych aspektach funkcjonowania gier w życiu człowieka. Zaznaczam jednak marginalnie, dla porządku, że rozważania obu tych inspiratorów współczesnej groźniejszej refleksji na temat gier obejmują również takie wątki, wychodząc niejako poza obszar refleksji o człowieku.

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”¹⁰, tłumacząc, że jest to rodzaj czynności niewarunkowanej wcale instynktem, a więc motywowanej chęcią przetrwania czy prokreacji. To czynność ukierunkowana na realizację określonego celu podlegającego wewnętrznej logice, sensowi narzucającemu porządek przebiegu zabawy.

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, będące konsekwencją takiego myślenia, rodzić może 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 zabawa¹¹.

Jakkolwiek takie spojrzenie 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. Ponadto autor akcentuje istotną kulturotwórczą rolę zabawy. Precyzując własną perspektywę, zwraca też później uwagę, 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 właśnie¹². Widać to zresztą bardzo dobrze przy określaniu przez Huizingę charakterystyki 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

¹⁰ J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa...*, s. 12.

¹¹ Ibidem, s. 7.

¹² Ibidem, s. 8.

i powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą lub za pomocą przebrania uwydatniają swoją inność wobec zwyczajnego świata¹³.

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

Rozważania Huizingi dotyczące zabaw stosuje się powszechnie także 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 gry¹⁴. 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 usuwając go całkowicie ze swojej refleksji¹⁵. Podobnych przykładów – bardziej lub mniej świadomego operowania tą dwuznacznością przedmiotu badań Huizingi przy ich przywoływaniu – wskazać można sporo w pracach późniejszych badaczy.

Zgodnie z konkluzją Adama Olczyka, pojęcie to stosuje się dla określenia relacji, 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 [...]”¹⁶. 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 tym, co „poza” ramami rozgrywki. Przyglądając się tym zależnościom z należytą uwagą, łatwo zaobserwować liczne napięcia pomiędzy szeroko rozumianą kulturą a grami postrzeganymi jako specyficzna dziedzina tej kultury, 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

¹³ Ibidem, s. 31.

¹⁴ M. Wróblewski, *Gra jako model społeczny*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 294.

¹⁵ M. Laskowski, *Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2013, nr 32, s. 24.

¹⁶ 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” 2014, no. 1 (1), s. 109.

mu rozumieniem zjawisk ludycznych (gier i zabaw) jako zdecydowanie odrębnych względem „zwykłej” rzeczywistości. Ten paradoks można jednak zrozumieć, jeśli przyjmie się logikę może niewyraźną wprost, ale możliwą do wyczytania z rozważań holenderskiego teoretyka. 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 nieliniarnie uporządkowanych tekstach kultury itp.) zapoczątkowana przez Huizingę refleksja nabiera szczególnego znaczenia. Dla zrozumienia i opisanie 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 starania uwzględniania ich w akademickim dyskursie¹⁷. 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 – między innymi Espen Aarseth, który podkreśla, że jej „interdyscyplinarne i empiryczne różnicowanie sięga ekstremum”¹⁸, a także Frans Mäyrä, akcentujący inter- oraz multidyscyplinarny charakter tej dziedziny¹⁹. Niejako aby podkreślić

¹⁷ Por. M. Banaszkiewicz, *Zabawa...*

¹⁸ E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010, s. 15.

¹⁹ F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London–Los Angeles–New Delhi–Singapur 2008, s. 1–11.

znaczenie wykładni Huizingi dla własnego stanowiska badawczego, Mäyrä rozpoczyna zresztą swoją książkę od cytatu z najważniejszej książki tego holenderskiego teoretyka²⁰.

O związkach między wczesną refleksją na temat kulturowej ludyczności a badaniem gier wideo napiszę w dalszej części niniejszej książki, tymczasem chciałbym przybliżyć pokrótce fundamentalne dla refleksji nad grami tezy drugiego spośród teoretyków uznawanych za założycieli tej dziedziny, Rogera Caillois.

1.2. Roger Caillois. Ludyczność zwierciadłem społeczeństwa

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 ten 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”²¹.

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 za zapowiedź perspektywy badawczej, oscylującej też w rejestrach zbliżonych do obszarów refleksji prowadzonej wcześniej właśnie przez Huizingę. Potwierdza to także przegląd *Spisu treści* – 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)²².

²⁰ Ibidem, s. 1.

²¹ R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s. 15.

²² Por. opis książki *Gry i ludzie* na stronie OW Volumen, <https://owvolumen.pl/ksiegarnia/gry-i-ludzie/> [dostęp: 29.04.2016].

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 (*agon*), przypadku (*alea*), naśladowania (*mimicry*) czy oszołomienia (*ilinx*)”²³. Caillois celowo zwraca uwagę na przewagę różnych elementów, które sugerują przynależność poszczególnych form aktywności do danej kategorii, zaznaczając zarazem, że często kategorie te przenikają się wzajemnie i uzupełniają, a także mają cechy wspólne²⁴. 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. Dzielią go one na cztery grupy, z których każdą rządzi własna zasada. Wyznaczają sektory obejmujące gry i zabawy tej samej kategorii²⁵.

Dalej autor wprowadza dwie kategorie, na skali pomiędzy którymi lokują się różne gry przynależne do każdego z powyższych czterech typów. Pierwszą stanowi *paidia* – „nieskrępowana bujna wyobraźnia”, przejawiająca się w beztroskich zabawach bazujących na improwizacji i rozpasaniu. Na drugim biegunie lokuje się *ludus* – tendencja dążąca do dyscypliny, uporządkowania anarchiczności, kapryśności i spontaniczności za sprawą przeszkód utrudniających osiągnięcie pożądanego celu przyświecającego rozrywce²⁶.

Roger Caillois podjął się także próby doprecyzowania definicji gier i zabaw²⁷ 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

²³ R. Caillois, *Gry i ludzie*, s. 22–31.

²⁴ Por. np. ibidem, s. 26–31.

²⁵ Ibidem, s. 22.

²⁶ Por. ibidem.

²⁷ Caillois posługiwał się francuskim słowem „jeu”, które – podobnie jak niemieckie „Spiel” – cechuje się pewną niejednoznacznością. Dla rozróżnienia dwóch zasadniczych znaczeń w nim się zawierających, w języku polskim stosuje się osobne terminy „gra” oraz „zabawa”. Zwraca na to uwagę między innymi osoba odpowiedzialna za polskie tłumaczenie książki *Gry i ludzie*, 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.

mu jednak o szeroko rozumiany przemysł czy kulturową otoczkę, budowane wokół poszczególnych gier, w efekcie czego wylania 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 na nieuniknioną „transakcję”, co oznacza po prostu akceptację ryzyka straty w zamian za szansę na zysk towarzyszący wygranej²⁸.

Wokół kręgu gier i zabaw

Tym, co w myśli francuskiego teoretyka jest szczególnie interesujące w kontekście mojego wywodu, są uwagi, które poświęca on 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 zręczności²⁹.

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”³⁰.

Pisząc o „zjawisku kulturowym”, Caillois nie ma jeszcze na myśli porządkowania 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

²⁸ Por. *ibidem*, s. 17.

²⁹ *Ibidem*, s. 43.

³⁰ *Ibidem*, s. 45.

w ten sposób pewne aspekty uspołecznione, które dzięki swemu zasięgowi i trwałości zyskały prawo obywatelstwa w życiu zbiorowym” – zauważa³¹.

Jakkolwiek Caillois zwraca uwagę na konieczność odseparowywania gier i zabaw od codziennego życia, to podkreśla jednocześnie tezę Huizingi o growej proveniencji 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 podsycza. 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. [...]

[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, ślepotie i brutalności natury. Uczy się tworzyć ład, gospodarować, ustanawiać sprawiedliwość³².

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 podaje 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”³³. 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 oczywiście 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 ponieważ charakter, oblicze, styl i system wartości danego społeczeństwa”³⁴.

³¹ Ibidem, s. 46.

³² Ibidem, s. 58.

³³ Ibidem, s. 62.

³⁴ Ibidem, s. 63.

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 kulturach³⁵. „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 niełojalne” – stwierdza francuski teoretyk³⁶.

W swoich rozważaniach między innymi sugeruje, że gry typu *ilinx* oraz *mimicry* bliższe są raczej społeczeństwom pierwotnym („społeczeństwom bezładu”), które charakteryzuje zamięłowanie do transu i naśladowania, zaś *agon* i *alea* lokują się bliżej społeczeństw uładowanych (czyli „społeczeństw rachunkowości”), ceniących zasługi i odpowiednie urodzenie swoich członków³⁷. Niemniej jednak ani nie uznaje on tej konkretnej analizy za bezbłędną, ani nie sprowadza użyteczności zaproponowanych w swojej wykładni rozważań do tego typu wniosków.

Jak widać, niektóre rozważania przedstawione w *Homo ludens* oraz w *Gry i ludzie* niewątpliwie należy uznać 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 książce.

Wkład Huizingi i Caillois w ugruntowanie refleksji nad grami oraz ich użytkownikami w środowisku badaczy i myślicieli zajmujących się szeroko rozumianą kulturą jest z dzisiejszej perspektywy niepodważalny. Nie tylko część tez sformułowanych przez przytoczonych badaczy wytrzymała próbę czasu i konfrontację z nowszymi fenomenami ludycznymi (jak gry wideo), lecz także stanowi podstawę do zrozumienia sposobów, w jaki gry (zarówno tradycyjne, jak i cyfrowe) oraz ich specyfika wpływają na kształt kultury. 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* – „płodny wpływ, jaki wywiera na kulturę duch ludyczny”³⁸.

Mając w pamięci założenia obu przywołanych dotąd teoretyków – których wykładnie uznaje się powszechnie za dwa filary ludologii, *game studies*

³⁵ R. Caillois, *Żywioł i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973, s. 387–389.

³⁶ Ibidem, s. 369.

³⁷ Ibidem, s. 394–395, 410.

³⁸ Ibidem, s. 15.

i groznawstwa – o kulturotwórczej roli gier i zabaw, warto zastanowić się nad trafnością ich spostrzeżeń w tym zakresie, ale wobec gier cyfrowych. Czy również tego medium mogą dotyczyć te same obserwacje?

Oczywiste jest, że gry wideo nie poprzedzają swoim istnieniem kultury, są bowiem jednym z jej wytworów, powstałym dopiero w XX wieku naszej ery. Jeśli jednak przejąć, że w jakimś stopniu stanowią one rozwinięcie wcześniejszych fenomenów konkretyzujących wspomnianego „ducha ludycznego”, 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 takiego wpływu gier polegających „na współzawodnictwie ujętym w reguły”³⁹.

Charakterystyka gier komputerowych potwierdza wiele z tez wypracowanych w ramach refleksji Huizingi i Caillois. Odnosi się to również do założeń dotyczących funkcjonowania opisywanych fenomenów w szerszym kontekście kulturowym. Co warto podkreślić, gry wideo mogą stanowić równie dobre, jeśli nawet nie lepsze, egzemplifikacje właściwości, o których mówili teoretycy.

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 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”⁴⁰, 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

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ Ibidem, s. 45.

jako zajęcie niewielkich grup w tajemniczych *aficionados*, oddających się ulubionej rozrywce przez jakiś czas z dala od innych⁴¹.

Opis ten doskonale oddaje ograniczenia towarzyszące graniu w salonach gier czy w warunkach domowych w wieku XX i na początku XXI stulecia. Interesujące przesunięcia 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 niż 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 grania⁴². Osiągnięcia te są możliwe do zdobycia zarówno w ramach rozgrywek prowadzonych w grach przeznaczonych dla wielu graczy, jak i w jednoosobowych.

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. Proponuję więc przejść do innego znaczącego aspektu, mianowicie do związku pomiędzy grami a „poważnymi” czynnościami i przedmiotami w kulturze (czy kulturach). Otóż gry wideo zdają się pasować do każdej z sytuacji opisywanych przez francuskiego teoretyka – umożliwiają poprzez zabawę (inter)aktywny,

⁴¹ Ibidem.

⁴² Przykładowo użytkownicy konsol Sony PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5 oraz 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 firmy Microsoft, począwszy od generacji Xbox 360, poprzez Xbox One, po Xbox Series (a także grający na komputerach z systemami Windows lub na urządzeniach mobilnych), zalogowani do gamingowych usług Microsoftu, gromadzą w ramach wspólnej infrastruktury tych usług tak zwane Osiągnięcia (*Achievements*). Z podobnymi systemami nagród mamy do czynienia również między innymi w przypadku takich usług, jak Steam (Valve), Game Center (Apple iOS) czy Google Play Games (Google Android), jak również kilku innych.

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 zbrojnego⁴³), a także w „strukturę serio” współczesną (np. gry, których akcja toczy się w świecie przedstawionym wzorowanym na realnym świecie współczesnym) lub nawet futurystyczną (analogicznie, w grach antycypujących przyszłość)⁴⁴.

Do interesujących wniosków może 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. Badanie zainteresowania określonymi tytułami czy nawet konwencjami lub gatunkami w różnych kulturach lokalnych może więc dostarczyć pewnych informacji na temat tych 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 tylko w wybranych obszarach⁴⁵.

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 książka, szczególnie zaś czwarty rozdział, w którym skupię się na wyrazistych przykładach zjawisk kulturowych bazujących na grach i graczach. Już teraz można jednak zaznaczyć, iż wpływ ten różni się pod pewnymi względami od tego, jak tradycyjne gry oddziaływały na kulturę przed pojawieniem się gier cyfrowych.

⁴³ Istnieją gry wykorzystujące kontrolery haptyczne (o których więcej napiszę w rozdziale 2), których obsługa imituje w sposób uproszczony np. ruchy mieczem i tarczą.

⁴⁴ 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).

⁴⁵ Dobrym tego przykładem jest gatunek zwany *visual novels*, lubiany zwłaszcza w Japonii, skąd się zresztą wywodzi.

1.3. Janet Murray. Cyfrowa ludyczność kwintesencją ponowoczesnego świata

Przedmiotem refleksji współczesnych badaczy gier są przede wszystkim gry wideo, ale nie tylko one. Dla groznawstwa istotne są bowiem również wszelkie „peryferia” pozwalające lepiej zrozumieć istotę „growości” – począwszy od wcześniejszych ludycznych zjawisk w kulturze (takich jak tradycyjne gry, zabawy, sport itd.), a skończywszy na współczesnych zjawiskach stanowiących rubież refleksji ludologicznej (takich jak kategorie wirtualności, światów fikcyjnych itp.). Przykładowo, niejasny status takich fenomenów kulturowych, jak *Second Life* prowokuje do rozważań nad naturą samego medium gier komputerowych, a w konsekwencji nad definicją tego medium. Poza tym rozmaite egzemplifikacje fenomenów charakterystycznych dla kultury cyfrowej stanowią kontekst, w którym gry wideo funkcjonują. Same te kategorie mogą więc być przydatne w groznawstwie.

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

Istotnego wkładu do współczesnej myśli groznawczej w perspektywie kulturowej dokonała Janet Murray. Zwróciła uwagę na przemiany, które można zaobserwować w kulturze, dla zrozumienia których kluczowe jest rozpoznanie „growej” specyfiki:

W ponowoczesnym świecie jednak doświadczenie życia codziennego zaczęło coraz bardziej przypominać grę i mamy świadomość konstrukcyjnej natury wszystkich naszych narracji. Zwykle 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 wewnętrznego⁴⁶.

⁴⁶ J. Murray, *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, s. 65.

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”⁴⁷ – lecz wprowadza istotne jej zdaniem suplementacje w postaci takich pojęć, jak gra czy medium cyfrowe. Badaczka, 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 gry⁴⁸.

Wszystkie powyższe spostrzeżenia korespondują z jedną z kluczowych tez przyświecających niniejszej książce, zgodnie z którą to właśnie gry cyfrowe i ich powszechność przyczyniają się w największym stopniu do fundamentalnych przemian kulturowych.

1.4. Espen Aarseth. Gry (komputerowe) i gracze

Rozważania teoretyczne Espena Aarsetha obejmują wiele aspektów współczesnej zmediatyzowanej kultury, z niemalym naciskiem położonym na gry oraz growość. Z punktu widzenia rozważań podjętych w niniejszej książce, szczególnie interesujące są te spostrzeżenia Aarsetha, które uwiadcniają humanistyczny rys jego refleksji, a zwłaszcza uwagi dotyczące graczy oraz gier postrzeganych jako teksty kultury. Perspektywa ta daje się zresztą zauważyć w większości jego prac.

„Gry są kulturowo najbogatszym i najbardziej złożonym rodzajem ekspresji, jaki kiedykolwiek istniał” – słowa te, rozpoczynające artykuł *A Multi-Dimensional Typology of Games*⁴⁹ napisany przez Espena Aarsetha

⁴⁷ E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2007.

⁴⁸ Ibidem, s. 63–64.

⁴⁹ E. Aarseth, S. M. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology of Games*, [w:] „DiGRA Conference 2003”, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf> [dostęp: 1.06.2022].

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 zostają umieszczone 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 nie-efemeryczną 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 tekst⁵⁰.

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. Ponadto 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] następcza jednak pewnych trudności prowadzącym obserwacje estetyczne – zwłaszcza jeśli [...] są oni przygotowani do analizy tekstualnej/wizualnej”⁵¹. Tym problemem jest jego zdaniem analizowanie gier „za pomocą narzędzi, które akurat znajdują się pod ręką, jak teoria filmu czy, zapoczątkowana jeszcze przez Arystotelesa, narratologia”⁵². Właśnie ta obserwacja staje się dla niego punktem wyjścia do – słusznego skądinąd – postulatu o wypracowanie swoistych metod, teorii i metodologii badania gier, a także do własnych prób w tym zakresie.

⁵⁰ E. Aarseth, *Badanie zabawy...*, s. 13.

⁵¹ Ibidem, s. 14.

⁵² Ibidem.

Do interesujących wniosków może doprowadzić zwrócenie uwagi na rolę, jaką w refleksji Aarsetha zajmują gracze. Po pierwsze, przy kreśleniu ram tematycznych towarzyszących postulatowi 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 (*hardcore*), poszukiwacz towarzystwa (*socializer*), zabójca (*killer*), wyczynowiec (*achiever*) czy odkrywca (*explorer*)⁵³. Wszystkie te kategorie, wraz z szeregiem innych, stosowanych w różnych modelach klasyfikacji graczy, przybliżyć dokładniej w kolejnym rozdziale.

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*)⁵⁴. Już sam *design* gier reprezentujących każdy z tych typów zależy 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 wspólnie z pozostałymi czterema kluczowymi kryteriami (jej zasadami, konstrukcją przestrzeni, uporządkowaniem czasowym rozgrywki oraz możliwościami kontroli), a także ze skorelowanymi z nimi cechami – subkategoriami⁵⁵.

Poza rozważaniami na temat silnego zakorzenienia gier wideo w kulturze oraz zaakcentowaniem roli figury gracza w ich badaniu, badacz ten 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 na kolejnych stronach.

Jako że koncentruję się na kulturowych aspektach funkcjonowania gier i – przede wszystkim – graczy we współczesnym świecie, to wspomnę jeszcze tylko o jednym rozróżnieniu wprowadzonym przez Aarsetha, a mianowicie

⁵³ Por. np. *ibidem*, s. 21–32.

⁵⁴ E. Aarseth, S. M. Smedstad, L. Sunnanå, *A Multi-Dimensional Typology...*, s. 51.

⁵⁵ Por. *ibidem*, s. 48–53.

o podziale graczy ze względu na ich postawę wobec gry. Badacz wskazuje dwie zasadnicze postawy – gracza implikowanego oraz subwersywnego. Specyfikę obu tych postaw opiszę w rozdziale drugim, ale już teraz zaznaczam, że jest to ciekawy wątek jego rozważań, gdyż skupia się nie tyle na grach, ile na protokołach ich użytkowania.

Poza tym zamiast przybliżać wszystkie zagadnienia pojawiające się w pracach tego myśliciela, zachęcam do zapoznania się z pozostałymi obszarami jego rozważań, niezwiązanymi bezpośrednio z tematem niniejszej książki, we własnym zakresie.

1.5. Jesper Juul. Ludologia zaangażowana

Kolejnym teoretykiem uznawanym za postać wybitnie zasłużoną dla groznawstwa jest pochodzący z Danii Jesper Juul. Zarówno jego dysertacja doktorska *Half-Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds*⁵⁶, jak i kolejne liczne publikacje, trwale zapisały się w historii refleksji prowadzonej wokół gier wideo. Teoretyk prowadzi również blog o wiele mówiącej nazwie „The Ludologist”⁵⁷, na którym zamieszcza wpisy o wybranych pozycjach z zakresu *game studies*, wydarzeniach związanych z grami oraz innych zjawiskach przynależnych do szeroko rozumianej kultury gier. Publikuje na nim również swoje przemyślenia na tematy dotyczące przede wszystkim rzeczowego medium, jego użytkowników i ich znaczenia we współczesnej kulturze.

Z punktu widzenia rozważań na temat kulturowych aspektów funkcjonowania gier, spośród szczególnie interesujących pozycji w dorobku tego badacza można z pewnością wskazać *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*⁵⁸, w której zwraca on uwagę na okoliczności i konsekwencje rosnącej popularności gier nieangażujących, a zarazem wzrastającego znaczenia graczy niezaangażowanych⁵⁹ 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

⁵⁶ J. Juul, *Half-Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.

⁵⁷ Blog „The Ludologist”, <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> [dostęp: 15.06.2016].

⁵⁸ J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010.

⁵⁹ Polskie kategorie „gier nieangażujących” oraz „graczy niezaangażowanych” podają za: P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore/casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7), s. 89–109.

o tytułowej rewolucji. Zagadnieniom tym poświęcony będzie stosowny fragment drugiego rozdziału niniejszej książki, w którym zajmę się klasyfikacją 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 nieelektronicznymi⁶⁰. 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)”⁶¹. Wśród trzech kluczowych „poziomów” definicji, jeden skupia się więc na graczu. Próbując skonstruować swoją definicję gry, Juul przywołuje wybrane wcześniejsze definicje, poczynawszy od cytowanych już w niniejszej pracy też Huizingi i Caillois badających ludyczność w erze przedcyfrowej, a skończywszy na propozycjach badaczy zajmujących się grami wideo. Dokonując ich porównania, odnajduje szereg wspólnych i różniących je składników, po czym w wyniku selekcji i analizy wyodrębnia kilka najważniejszych komponentów definicyjnych, które rozpatruje następnie w kontekście tych trzech zaproponowanych przez siebie „poziomów”: gra, gracz, świat⁶².

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”⁶³. Niektórym zagadnieniom przynależnym do tej problematyki poświęcił Juul swoją trzecią książkę, zatytułowaną *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*⁶⁴. 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.

⁶⁰ Por. J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, s. 37–62.

⁶¹ Ibidem, s. 38.

⁶² Ibidem, s. 39–52.

⁶³ Ibidem, s. 43.

⁶⁴ J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Bydgoszcz 2016.

1.6. Katie Salen i Eric Zimmerman. Od projektowania gier do kultury

Chociaż Katie Salen i Eric Zimmerman to duet łączący refleksyjny namysł głównie z praktykami projektowania gier, również w ich rozważaniach nie brakuje miejsca dla graczy i kultury. Dobrym tego wyrazem jest ich wspólna książka, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, podzielona na cztery części: główne koncepcje (podstawa teoretyczna, definicje itd.), reguły (logika systemów zasad), zabawa/rozgrywka (użytkowanie/operacjonalizacja reguł gier), kultura (gry w kulturze i ich znaczenie).

W części pierwszej, akcentując problemy związane z poszczególnymi definicjami, nie dyskredytują jednak całkowicie przydatności żadnej z nich, doceniając te ich aspekty, które wydają się przynajmniej bliskie opisom specyfiki gier⁶⁵ (nawet gdy przywoływane są źródła dotyczące zabaw). Przykładowo, sięgając po rozważania Huizingi na temat zróżnicowanych zjawisk ludycznych, badacze zauważają przystawalność niemałej części wypracowanych przez tego teoretyka założeń do fenomenów powstałych długo po sformułowaniu przez niego tez i koncepcji. Dobrą tego egzemplifikacją jest „magiczny krąg”. Rozdział dotyczący granic czy też ram (czasowych i przestrzennych) rozgrywki w grach, tytułują właśnie *The Magic Circle*, a wśród teoretyków, na których się powołują, wymieniają autora tego terminu⁶⁶. Jakkolwiek słusznie zauważają, że magiczny krąg jest tylko jednym z przykładów tego typu granic/ram sytuacji ludycznej – nazywanych przez Huizingę „play-grounds”⁶⁷ – to ten konkretny termin zaadaptowany został (nie tylko przez nich zresztą) na potrzeby współczesnego groźnawstwa.

Dwie kolejne części *Rules of Play* skupiają się na systemowych strukturach gier oraz ich działaniu w toku użytkowania. Nawet tam jednak nie brakuje uwag dotyczących użytkowników, graczy. Autorzy zwracają uwagę na kluczową rolę gracza dla funkcjonowania gry, na różne aspekty doświadczenia związanego z graniem, ale też na postawy samych grających. Z tym ostatnim związana jest zresztą interesująca typologia, którą prezentują w rozdziale poświęconym łamaniu zasad gry, a którą przybliżej w rozdziale drugim.

⁶⁵ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Massachusetts–London 2004, rozdział 7.

⁶⁶ Ibidem, rozdział 9.

⁶⁷ W polskim przekładzie „play-grounds” nazywane są „terenami zabawy lub gry”. Por. np. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa...*, s. 23–24.

1.7. Gonzalo Frasca i Ian Bogost. Retoryczny potencjał gier

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”⁶⁸. Służyła 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 wspólnie z Gerardem LaFondem studio produkujące gry, nazwane *Persuasive Games*⁶⁹. Gonzalo Frasca natomiast tworzył gry w urugwajskim studio *Powerful Robot Games*⁷⁰. Choć ścieżki kariery obu naukowców w kolejnych latach się rozdzieliły i zgłębiali nieco inne obszary groźniejszej refleksji, to ich współpraca i podobne doświadczenia odcisnęły się wyraźnie na zainteresowaniach badawczych każdego z nich.

Wśród najważniejszych owoców rozważań prowadzonych przez Iana Bogosta wskazać należy przede wszystkim ideę retoryki proceduralnej, zaprezentowaną w książce *Persuasive Games*⁷¹, oraz koncepcję operacji jednostkowych, wyłożoną w publikacji *Unit Operations*⁷². Podejście badacza – ugruntowane na źródłach filozoficznych, krytycznoliterackich, informatycznych i związanych z projektowaniem gier – stanowi połączenie postulatów ludologów i narratystów, lokując gry wideo pomiędzy światem nauk informatycznych i światem kultury⁷³.

⁶⁸ *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].

⁶⁹ *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].

⁷⁰ „Ludology.org”, <https://ludology.typepad.com/weblog/> [dostęp: 15.06.2016].

⁷¹ I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.

⁷² I. Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge 2006.

⁷³ Por. M. Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 83.

Jego spostrzeżenia korespondują więc z tezami, które przedstawię zwłaszcza w czwartym rozdziale, gdzie podejmę się opisu złożonych relacji pomiędzy grami a innymi tekstami kultury. Z refleksji Bogosta wylania się bowiem bliska mi perspektywa spojrzenia na gry wideo jako pełnoprawne medium ekspresyjne⁷⁴, które pomimo ewidentnych różnic związanych przede wszystkim z interaktywnością, lokuje się w tym samym pejzażu medialnym, co literatura czy kino. Owe różnice przyczyniają się zaś do unikatowej, odmiennej w zestawieniu z mediami uporządkowanymi linearnie retoryki, opartej nie tyle na samym przekazie (reprezentacji), ile też na interakcjach ściśle związanych z regułami. Akceptacja tych 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 działanie⁷⁵.

O ile Petrowicz postrzega interakcję gracza jako przeszkodę w działaniu retoryki proceduralnej, o tyle w moim odczuciu obecność gracza i jego decyzyjność stanowią o potencjalnej sile tego typu retoryki poprzez kreowanie poczucia współodpowiedzialności za przebieg historii (konfigurację segmentów narracyjnych). Niewątpliwie 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.

⁷⁴ Ibidem, s. 86.

⁷⁵ Ibidem, s. 88.

1.8. Jane McGonigal. „Growość” aplikowalna w życiu

Jane McGonigal zyskała renome „najbardziej medialnej” postaci *game studies*⁷⁶. Miejsce wśród autorów szczególnie zasłużonych dla badania gier należy jej się jednak 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*⁷⁷ oraz *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*⁷⁸ nie tylko doskonale rozumie sedno „growości” gier (w tym gier wideo), lecz także w prostych słowach potrafi wyjaśnić, jak ową „growość” można „aplikować” do rozmaitych aspektów życia, włącznie z edukacją, leczeniem i rekonwalescencją. Dzięki temu stała się istotną kreatorką światowego dyskursu groznawczego, zwłaszcza w polu semantycznym terminu *gamification*. Nic dziwnego, że bywa także nazywana aktualną twarzą tego właśnie zjawiska⁷⁹.

Oczywiście temat grywalizacji stanowi istotną część moich rozważań w czwartym rozdziale niniejszej książki, 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 graczy nastawionych na wspólny cel⁸⁰. Warto podkreślić, że w centrum jej zainteresowań zawodowych i akademickich znajdują się przede wszystkim gry typu ARG⁸¹ zwane przez nią często mianem *pervasive games*. Zagadnieniom tym poświęcę więcej uwagi w trzecim rozdziale. W swojej refleksji McGonigal

⁷⁶ P. Sterczewski, *Akademia: Światy z pikseli*, „Jawne Sny”, 5.10.2011, <http://jawnesny.pl/2011/10/akademia-swiaty-z-pikseli/> [dostęp: 4.06.2017].

⁷⁷ J. McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York 2011.

⁷⁸ J. McGonigal, *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Warszawa 2017.

⁷⁹ 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: 4.06.2017].

⁸⁰ J. McGonigal, „*To nie jest gra*” – estetyka immersywna i kolektywne granie, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, s. 430–456.

⁸¹ 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.

podejmuje również liczne wątki związane z klasycznie pojmowanymi grami wideo, ich aplikacją w różnych dziedzinach życia, w tym między innymi w edukacji czy rozwiązywaniu problemów.

1.9. Inne badawcze perspektywy na ludyczność kultury

Zważywszy na ogromną dynamikę rozwoju *game studies*, możliwą do zaobserwowania choćby poprzez wzrost liczby publikacji naukowych na temat gier, ale też powstające wciąż nowe ośrodki refleksji groznawczej, dalszy szczegółowy przegląd osób zasłużonych dla tej dziedziny mógłby stanowić temat osobnej publikacji. Wśród badaczek i badaczy z tego kręgu rośnie również grupa ekspertów i ekspertek wyspecjalizowanych w kulturoznawczych, antropologicznych czy socjologicznych rozważaniach, skupiających się na graczach, szeroko pojmowanej kulturze gier oraz kulturowym znaczeniu gier i ludyczności. Dlatego, chociaż powyżej nakreśliłem (bardziej lub mniej szczegółowo) wybrane wątki z rozważań tych teoretyków, których prace stanowiły szczególnie istotne źródła inspiracji dla wywodu formułowanego w tej książce, chciałbym wspomnieć jeszcze przynajmniej kilka nazwisk i koncepcji, które mogą posłużyć za kontekst uzupełniający.

Wśród zasłużonych dla refleksji nad kulturotwórczą rolą gier z pewnością można wymienić Yasmin B. Kafai, której rozważania obejmują między innymi kwestie związane z dorastaniem, nauką i rozwojem w przesyconej ludycznością kulturze⁸². Warto przywołać również Astrid Ensslin, badaczkę zajmującą się kwestiami kompetencji cyfrowych i tożsamości we współczesnym zmediatyzowanym świecie, również w kontekście gier wideo⁸³. Mary Flanagan z kolei, łącząca doświadczenie wynikające z aktywności artystycznej z refleksją akademicką, skupia się na zagadnieniach związanych z krytycznym potencjałem gier w kontekstach społecznych (w tym genderowych)⁸⁴. Jedną z jej koncepcji w tym zakresie jest kategoria *playculture*, stosowana do opisu growych struktur możliwych do zaobserwowania w codziennym życiu. Kwestiom przenikania „growości” do codziennego życia przygląda się również między innymi wspomniana już Sonia Fizek⁸⁵, przywołująca dla

⁸² Strona internetowa Yasmin B. Kafai, <https://www.yasminkafai.com/about-1> [dostęp: 10.09.2022].

⁸³ Strona internetowa Astrid Ensslin, <https://astridensslin.wordpress.com/> [dostęp: 10.09.2022].

⁸⁴ Strona internetowa Mary Flanagan, <https://maryflanagan.com/writing/> [dostęp: 10.09.2022].

⁸⁵ S. Fizek, *Grywalizacja...*

ich opisu takie kategorie, jak grywalizacja czy ludyfikacja. Nad specyfiką coraz bardziej wyraźnie zarysowujących się relacji pomiędzy grami a rzeczywistością pozagrową (w kontekście zimnej wojny, neoliberalizmu i innych kwestii ideologicznych, społecznych itd.) zastanawia się też Patrick Jagoda, skądinąd równie ochotczo sięgając po kategorię grywalizacji, ale i akcentując coraz bardziej „centralne” miejsce gier w kulturze⁸⁶. Tej rosnącej kulturowej roli gier wideo przygląda się ponadto Gundolf S. Freyermuth⁸⁷, wskazując konteksty narodzin medium, trajektorie jego rozwoju i krystalizacji akademickiej refleksji wokół niego.

W książce będę się powoływać także na wiele innych postaci ze świata nauki i nie tylko, których pomysły również będą stanowić wkład w ukonstytuowanie się koncepcji określanej przeze mnie mianem „ugrowienia”. Wymienione powyżej osoby i przywołane wątki ich myśli teoretycznej chciałbym wskazać jednak już teraz – jako przykłady pewnej konkretnej, coraz wyraźniej zarysowującej się, współczesnej tendencji, w którą wpisuje się też mój wywód. Można je potraktować jako swoisty fundament, na którym buduję swoją analizę. Termin „ugrowienie” ma bowiem stanowić termin parasolowy, uwzględniający wszelkie zjawiska związane ze specyfiką kultury przesiąkniętą wzorcami „growości”.

⁸⁶ P. Jagoda, *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, Chicago–London 2020.

⁸⁷ G. S. Freyermuth, *Games | Game Design | Game Studies. An Introduction*, Bielefeld 2015.

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 doświadczenia 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 oraz 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, a także 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”¹, stanowiące wraz z tymi mediami ważne konteksty dla tzw. medialnego habitusu jednostki, warunkującego jej relacje ze społeczeństwem². Andrzej Gwóźdź, omawiając historię kina, wspomina o „maszynie filmowej”, będącej czymś więcej niż „kamerą, filmem, projektorem [czy] kombinacją przyrządów, aparatów, technik”, lecz „dyspozytywem spajającym ze sobą różne układy: technologiczne, ekonomiczne, ideologiczne”³. 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 telewizji lub na wideo (choć nie ogranicza się wyłącznie do tych platform medialnych)⁴. Z kolei Karina Banaszkiewicz 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 percepcją⁵.

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”⁶ oraz „triadę złożoną z technologii, tekstu (formy filmowej z właściwym jej sposobem adresowania widza) i szeregu

¹ B. Skowronek, *Medioznawstwo i lingwistyka transdyscyplinarne*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempna-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].

² Jako źródło tej terminologii Skowronek wskazuje socjologię Pierre’a Bourdieu, zwłaszcza obecne w niej pojęcie habitusu.

³ A. Gwóźdź, *Media – teatr/spektakl*, „Przestrzenie Teorii” 2004, nr 3/4, s. 178.

⁴ A. Gwóźdź, *Widz w tele-kinie*, „Kultura Współczesna” 1994, nr 2, s. 73–83.

⁵ Autorka zauważa: „Antropologia koncentruje swą uwagę na matrycach przekazników 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 przekaznika”. Por. K. Banaszkiewicz, *O potrzebie antropologizowania. Metoda i praktyka w badaniach nad audiowizualnością*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempna-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].

⁶ 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.

czynników składających się na sytuację odbiorczą (*spectatorship*)”⁷. Te dwa cytaty cechuje analityczny esencjonalizm, czyniący z nich ciekawe i związane propozycje definicyjne. Pomimo pewnych różnic (akcentowanie częściowo innych właściwości, a może raczej aspektów dyspozytywu) łatwo odnaleźć w nich elementy wspólne. Przede wszystkim pozwalają dostrzec, że dyspozytyw, jakkolwiek silnie związany z technologią, nie sprowadza się 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 – okolicznościowych, 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.”⁸. Wspólnie zaś, aparat oraz dyspozytyw, składają się z jednej strony na tzw. aparaturę, z drugiej – na instytucję kina⁹. Co ciekawe, rozróżniając pojęcia „kino” i „film”, badacz zauważa, że odniesieniem dla tego drugiego pozostaje sfera tekstualno-artystyczna, która przez Zająca traktowana jest 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»”¹⁰, 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 odbiorcze¹¹.

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

⁷ B. Zając, *Esej audiowizualny – w stronę historii*, [w:] R. W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka (red.), *Paradygmaty kina współczesnego*, Łódź 2015, s. 105.

⁸ R. W. Kluszczyński, *Przeobrażenia...*, s. 37.

⁹ Ibidem.

¹⁰ B. Zając, *Esej...*, s. 105.

¹¹ Ibidem.

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 mediów¹², w tym gier wideo (podobnie jak gier w ogóle). Adaptacja terminu „dyspozytyw” na grunt refleksji groźniejszej wydaje się zresztą nie tylko zasadna, lecz wręcz wskazana, zwłaszcza przy próbach 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, ale również o ich aspekt użytkowy. 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 przyjrzyć 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, czego 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 ich pochodną. Od interfejsów i dyspozytywów zależy w dużej mierze charakter doświadczenia użytkownika.

Przykładowo ta sama gra inaczej będzie się prezentować 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 – będzie się wiązać z odmiennym zestawem wrażeń towarzyszących rozgrywce. Interesującym polem do rozważań w kontekście tak zarysowanej problematyki mogą być liczne kulturowe implikacje wynikające z tych różnic.

¹² 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*, <https://www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow.pdf> [dostęp: 20.12.2016].

2.1.2. Interfejsy – ujęcia teoretyczne

Interfejs jest jedną z najistotniejszych kategorii w badaniu zjawisk współczesnej kultury, angażującej swoich uczestników do aktywnej postawy użytkownika. Zajmuje 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.

Idąc tropem wywodu prowadzonego przez Piotra Kubińskiego w książce *Gry wideo. Zarys poetyki*¹³, wyjaśnienie terminu „interfejs” w kontekście refleksji groznawczej warto rozpocząć od rozumienia ogólnego, podstawowego, ponieważ wydobywa ono komunikacyjny aspekt interfejsów jako takich. 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”¹⁴.

Po pierwsze, w kontekście rozważań podejmowanych w niniejszej książce istotne są te odmiany interfejsu, które zasadzają się na komunikacji człowiek–gra. Takie interfejsy najczęściej określa się mianem interfejsów użytkownika (ang. *user interfaces*). Po drugie, adaptując przytoczoną definicję do refleksji medioznawczej – również 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.

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, ile software’owym i informacyjnym oraz służy informowaniu gracza o stanie gry. Ma zatem charakter tekstowy czy też szerzej – znakowy¹⁵. 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 stwierdził Kubiński:

¹³ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 184–215.

¹⁴ Hasło „interfejs”, [w:] W. Pisarek (red.), *Słownik terminologii medialnej*, Warszawa 2006.

¹⁵ P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 156–158.

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, w którym rozgrywa się akcja);
- b) aspekt narzędziowy – interfejs w takiej postaci dostarcza ponadto narzędzi umożliwiających przeprowadzenie pożądanej (inter)akcji¹⁶.

Autor zaproponował również godną uwagi, użyteczną typologię GUI, dokonując podziału ze względu na dwa kryteria zasadnicze (diegetyczność oraz przestrzenność) i trzy subkryteria (diegetyczność komunikatu, filtr kontekstowy oraz ikonizacja dynamiczna), co pozwoliło mu wyłonić ostatecznie siedem odmian interfejsów (nakładka, metareprezentacja, filtr sytuacyjny, interfejs przestrzenny, metainterfejs, komunikat diegetyczny, semeion)¹⁷. Ponieważ opis różnorodności samych interfejsów stosowanych w grach nie 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 wideo¹⁸.

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 funkcję 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 systemowi¹⁹.

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

¹⁶ Ibidem, s. 165.

¹⁷ Ibidem, s. 182–215.

¹⁸ Ibidem, s. 172–174, 215–235.

¹⁹ Por. ibidem, s. 158; C. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1984, rozdział 5.

pozyskiwania informacji z systemu (o stanie gry, o możliwościach działania, o celach, nagrodach, karach itd.). Te należą więc do porządku „wyjściowych” elementów tego systemu (ang. *output*).

Do pozostałych elementów w tej grupie (wyjściowej) zaliczyć można np. komunikaty dźwiękowe lub haptyczne, spośród których zwłaszcza te drugie bywają silnie zintegrowane z hardware’em wejściowym – wystarczy wspomnieć o wibratorach wbudowanych w pady bądź smartfony, reagujących wibracjami na wydarzenia w grze. Zjawiskom tym nie poświęca się niestety równie dużo uwagi, co graficznym interfejsom użytkownika. Oprócz mnie zajmują one jednak coraz liczniejszą grupę badaczy, także 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, odgrywają bowiem istotną rolę w takich – podstawowych przecież dla medium gier – aspektach, jak anatomia wyboru, opisana szczegółowo przez cytowanych wcześniej Katie Salen i Erica Zimmermana. Istotne jest bowiem to, w jaki sposób gracz dowiaduje się o swoich możliwościach w zakresie sprawczości czy choćby o konsekwencjach poszczególnych decyzji²⁰. Oprócz przestrzeni diegetycznej również komunikaty interfejsowe pełnią tu zatem kluczową funkcję 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 immersji²¹ (ściśle związane z jednej strony z przyzwyczajeniami odbiorczymi, z drugiej zaś, paradoksalnie, z usilnymi dążeniami do ewoluowania poetyki gier wideo i nowych mediów). Istotne 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.

²⁰ Por. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Massachusetts–London 2004, rozdział 6, s. 8–10.

²¹ Por. P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 53–58.

O jednej z najważniejszych takich zmian, zarówno w perspektywie interfejsów, dyspozytywów²², jak i szeroko rozumianej kultury gier, pisze Jesper Juul w książce *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*²³. Już sam tytuł tej publikacji sygnalizuje, że poprowadzony w niej wywód dotyczy nie tylko samego medium, lecz także jego użytkowników. 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”²⁴. 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.²⁵

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 stosowaniem²⁶. 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 przyjrzyć 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. 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 sieci²⁷. 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 ich użytkowania

²² Jesper Juul w swoim wywodzie nie posługuje się kategorią dyspozytywu, choć liczne wątki jego rozważań podejmują zagadnienia, do opisanego których byłaby ona użyteczna.

²³ J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010.

²⁴ Ibidem, s. 8.

²⁵ Ibidem, s. 8–12.

²⁶ P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore/casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7).

²⁷ J. Juul, *A Casual Revolution...*, s. 5.

(czyli w celu wydawania komend systemowi) są podobne do aktywności odzwierciedlanych na ekranie. Jako przykład podaje grę taneczną oraz dwie gry muzyczne z kontrolerami przypominającymi instrumenty muzyczne (i mikrofon)²⁸. Wspomina również o grze będącej symulatorem tenisa, w której ruchy wykonywane przez gracza kontrolerem w przestrzeni fizycznej „naśladowane” czy też powtarzane są np. przez awatara w przestrzeni diegetycznej gry prezentowanej na ekranie. Wszelkie tego typu interfejsy oparte są na różnych odmianach 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, przyspieszeniometer oraz sensor optyczny²⁹.

2.1.3. Dyspozytyw i interfejs w perspektywie platform do grania

Opisując rozmaite fenomeny składające się na kulturę graczy, przywołuję różne gry, w które granie możliwe jest na określonych typach urządzeń. Pisząc o graczach, nie ograniczam się więc na przykład do użytkowników gier powstałych na komputery stacjonarne. Jak wspomniałem we wstępie, 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 językowym³⁰, w którym obydwie te warianty stanowią synonimy, z drugiej zaś – przystawalnością tego podejścia do przyświecającej mi idei opisywania kultury graczy w szerokim ujęciu. Warto jednak, dla porządku,

²⁸ Ibidem.

²⁹ Hasło „Wii Remote”, „Wikipedia.org”, https://www.pl.wikipedia.org/wiki/Wii_Remote [dostęp: 27.04.2017].

³⁰ 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.

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)³¹. 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 na „związkach pomiędzy hardware’owym a software’owym zaprojektowaniem systemów komputerowych oraz kreatywnych pracach wyprodukowanych na tych systemach”³². Można więc przyjąć, że na stosowaną przez nich kategorię „platformy” składają się konkretne systemy sprzętowe i towarzysząca im biblioteka oprogramowania oraz gier³³. Niemniej jednak nawet reprezentujący ten nurt akademicy posługują się wspólnym terminem „videogames”³⁴ do określenia 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

³¹ Z tego typu wyznacznikami można się spotkać 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.

³² „Platformstudies.com”, <http://www.platformstudies.com/> [dostęp: 15.11.2016].

³³ W wydawanym przez MIT Press cyklu książkowym skupionym właśnie na Platform Studies, do roku 2020 ukazało się dwanaście publikacji dotyczących kolejno: Atari VCS, Nintendo Wii, Commodore Amiga, Flash, Nintendo Entertainment System, S-C 4200 oraz The BBC Micro, Minitel, Super NES, PC Engine, Game Boy Advance oraz Kindle (pełna lista oraz opisy poszczególnych tomów dostępne między innymi pod adresem: <https://mitpress.mit.edu/books/series/platform-studies> [dostęp: 20.02.2023]). Jak widać, aktualnie nawet nie wszystkie platformy omawiane w serii służą do grania w gry wideo. Już ten krótki spis pokazuje, że mianem „platformy” określa się w tym nurcie nie tyle sam sprzęt służący do grania, ile raczej swoiste sprzężenie hardware’u i software’u wyznaczające obszar praktyk kulturowych skupionych na takim fenomenie. 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.

³⁴ 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].

szerzej: rynkowe – działania producentów hardware’u i software’u (choć i ci potrafią te dystynktywne skłonności wykorzystywać). Sami gracze, wyrażając swoje preferencje co do platform, skuteczniają 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 wspomnianego zjawiska, napięcia pojawiają się często wewnątrz „obozu” użytkowników konsol – aktualnie zwłaszcza dwóch wiodących producentów: Sony (PlayStation) oraz Microsoft (Xbox) – a właśnie nasilają się w okresach poprzedzających premierę każdej kolejnej generacji takiego sprzętu. Jednak wśród zwolenników grania na komputerach osobistych również znajduje się liczna grupa, która chętnie bierze udział w tym sporze, określając 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”).

Takie spory, 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 trzecim rozdziale niniejszej książki. 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 ponadto same w sobie podlegają wewnętrznemu zróżnicowaniu, to myślę, że pozwolą dostrzec istotną rolę techniczno-kulturowych uwarunkowań w kształtowaniu doświadczenia użytkownika i ich ewolucję.

Arcade

Stacjonarne automaty do gier, określane mianem *arcade*, stanowią dziś raczej relikwyt przeszłości niż wiodący trend. Wprawdzie w wybranych lokalach wciąż można trafić na działające urządzenia tego typu, 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. Ponadto popkultura zdążyła zresztą włączyć je w nostalgiczne obrazy przeszłości, czego przejawami mogą być filmy pokroju *Ralph Demolka* czy *Tron: Dziedzictwo*.

Dawniej automaty arkadowe były czymś całkowicie powszechnym, zwłaszcza w większych miastach. W Stanach Zjednoczonych ich popularność rozpoczęła się już w latach siedemdziesiątych XX wieku. Choć uznawane za pierwszą przeznaczoną do powszechnego użytkowania grę *arcade*, stworzone przez Nolana Bushnella *Computer Space* nie było w swoim czasie wielkim sukcesem finansowym³⁵, 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, że są proste do nauczenia, ale trudno osiągnąć w nich poziom mistrzowski („Easy to learn, difficult to master”). Wiąże się to poniekąd ze specyficznymi warunkami użytkowania takich automatów. Gracze w salonach gier bądź barach, gdzie 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 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 użytkowników 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 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 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. Rozgrywka przy takich

³⁵ P. Mańkowski, *Cyfrowe marzenia*, Warszawa 2010, s. 14–18.

automatach przebiegała zazwyczaj w pozycji stojącej, a ich interfejs na poziomie hardware'u wykorzystywał przyciski i manetki umieszczone na panelu znajdującym się poniżej ekranu³⁶. W maszynach tych znajdowały się też 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 powinien służyć potencjałowi iteratywnemu danej gry. Trudności nie tylko zapobiegały nudzie, lecz także zapewniały względnie krótkie interwały potrzebne na poszczególne rozegrania, a dzięki temu 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 przypadku również potencjalne okoliczności, w jakich rozgrywka miała być prowadzona, a więc i charakterystyka miejsc, gdzie 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 zmienionych wyłania się natomiast charakterystyka określonego dyspozytywu.

Konsole

Równolegle z narodzinami i rozwojem gier na automatach prężnie rozwijał się 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

³⁶ Opis ten dotyczy klasycznych automatów arkadowych, których schemat konstrukcyjny był powtarzany 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, a także liczba i rodzaj przycisków oraz dźwzków) 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 tego dominującego wzorca, w salonach gier i barach znajdowały się również inne urządzenia służące do gry, takie jak automaty do gier innego typu niż 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.

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)³⁷. Sygnał nadchodzącego sukcesu pojawił się w roku 1968, kiedy to udało mu się stworzyć konsolę zwaną Brown Box. Na komercyjny sukces trzeba było jednak jeszcze trochę poczekać – 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 700 000 egzemplarzy³⁸. W ten sposób rozpoczęła się pierwsza generacja konsoli gier wideo, dając początek szybkiemu rozwojowi obszernego sektora rynku elektronicznej rozrywki.

Czym charakteryzowały się wspomniane stacjonarne („domowe”) konsole gier wideo? Są to względnie niewielkich rozmiarów urządzenia o charakterze zbliżonym do komputerów³⁹, których funkcje podporządkowane zostały jednak przede wszystkim graniu. Podłączane do telewizora i zaopatrzone w stosowne kontrolery w zdecydowanej większości są kojarzone z innego typu rozrywką, aniżeli miało to miejsce w przypadku automatów arkadowych. Różnic pomiędzy tymi sektorami wskazać można zresztą bardzo wiele, lokując je na rozmaitych poziomach analizy, a także 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 dla kolektywu graczy. Dlatego „zazwyczaj”, wyjaśnię w dalszej części tekstu, jednak już teraz zaznaczam, że w kulturze graczy można zaobserwować odstępstwa od tej zasady. Konsola podłączana do ekranu – zwykle telewizora⁴⁰ – staje się elementem wyposażenia mieszkania. Dyspozytyw kształtuje więc dobrze znana przestrzeń,

³⁷ Por. J. Atteberry, *Who invented video games?*, „HowStuffWorks. Science”, <https://science.howstuffworks.com/innovation/inventions/who-invented-video-games.htm#pt1> [dostęp: 21.12.2016].

³⁸ Ibidem.

³⁹ Różnicom pomiędzy komputerami a konsolami więcej uwagi poświęcę w dalszej części tekstu.

⁴⁰ Niektórzy gracze do wyświetlania obrazów z gier wykorzystują nie telewizor, ale 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,

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 (a także z redukcją tej presji, będącej konsekwencją redukcji graczy w przypadku grania kolektywnego⁴¹), możliwość grania w dowolnym momencie oraz możliwość prowadzenia długich sesji rozgrywki. W efekcie również gry tworzone na tego typu platformy są projektowane z myślą o tych możliwościach – konsole sprzyjają między innymi grom z dłuższymi i bardziej rozbudowanymi fabułami, zwłaszcza przy uwzględnieniu możliwości przerywania rozgrywki i zapisywaniu jej stanu z zamiarem powrotu i kontynuowania w przyszłości.

W przeciwieństwie do grania na automatach, standardową pozycją gracza konsolowego jest pozycja siedząca. Choć 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”. Z tego powodu formułowane są liczne słowa

na wrażenia z rozgrywki wpływ ma również dobór odpowiedniego telewizora do konkretnej generacji konsol.

⁴¹ 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 ludźmi. Tym samym przestrzeń grania kolektywnego pozostaje więc poniekąd przestrzenią prywatną lub hybrydową (przy założeniu „wirtualnego” towarzystwa graczy *online*, towarzystwa zapośredniczonego przez sieć).

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 joysticki, faktycznie wiąże się z wyborem 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 gamingu⁴² 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, aczkolwiek znaczące różnice pomiędzy nimi, wynikające między innymi z odmiennego charakteru urządzeń, jakimi są konsole do grania i komputery.

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

⁴² Osobiście jestem zwolennikiem stosowania zapożyczonego z języka angielskiego terminu *gaming* również w polskim dyskursie – włącznie z odmienianiem go przez przypadki czy tworzeniem od niego przymiotników oraz dokonywaniem 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 książki słowa „gaming”, „gamingowe” itp. pojawiają się więc w konsekwencji świadomego wyboru, nie zaś poprzez bezwiedne i bezrefleksyjne powielenie.

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'u⁴³ doświadczenie użytkownika – od wydajności sprzętu, poprzez kwestie mobilności, skończywszy na różnorodności designu – 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 właśnie o wielozadaniowości oraz szerokiej bibliotece oprogramowania, w tym oczywiście gier.

Wracając do specyfiki pecetów w kontekście ich gromowego przeznaczenia, należy wyraźnie zaakcentować, że prawidłowe działanie gier wymaga⁴⁴ 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

⁴³ 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.

⁴⁴ Opis ten dotyczy standardu współczesnego, ale wiele cech tego standardu kształtowało się już od pierwszych lat rozwoju komputerów osobistych.

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 sprzętową⁴⁵, dlatego wydane na tę konsolę gry są z założenia gotowe do uruchomienia na niej niemalże od razu, tuż po – lub nawet w trakcie⁴⁶ – instalacji (która 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 natomiast, 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 tej gry, takich jak płynność działania, oprawa audiowizualna etc. (wymagania optymalne, zalecane). O ile w przypadku konsol wymiana podzespołów jest praktycznie niemożliwa, o tyle

⁴⁵ Można wskazać różne serie produkcyjne konsol Sony PlayStation 4, różniące się przede wszystkim pojemnością dysku twardego, a także trzy zasadnicze modele tej 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 tych gier przez twórców, która zapewnia komfortowe granie w nie na każdym modelu PS4.

⁴⁶ Dzięki wykorzystaniu funkcji PlayGO wiele gier na PlayStation 4 czy PlayStation 5 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 konsole Xbox One czy Xbox Series zaopatrzone w funkcję analogiczną do PlayGo. W przypadku sprzętu obu wspomnianych producentów, informacje o wprowadzeniu w konsolach ósmej generacji 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].

w przypadku komputerów – przy odpowiednim doborze kompatybilnych ze sobą elementów – jak najbardziej można takich modyfikacji dokonywać⁴⁷.

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 tej kategorii 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 można natrafić na różne problemy w kwestiach związanych z przenośnymi komputerami osobistymi. Uwaga ta dotyczy np. laptopów, a także 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. Dodatkowo 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 współcześnie dysproporcje te ulegają postępującemu zmniejszaniu – najbardziej zaawansowane smartfony i tablety mogą być nawet bardziej wydajne niż najprostsze laptopy czy notebooki).

⁴⁷ Warto w tym miejscu dodać, że znacznie łatwiej jest wymieniać modułowo podzespoły w komputerach stacjonarnych niż w przenośnych laptopach.

W związku ze wspomnianą dywersyfikacją typów urządzeń przenośnych, kategorię *mobile gaming* stosuje się więc powszechnie wyłącznie do części z nich. 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 określane po prostu „laptopami gamingowymi”⁴⁸), z graniem mobilnym kojarząc natomiast telefony, smartfony, tablety oraz przenośne konsole, takie jak Nintendo 3DS czy Sony PlayStation Vita⁴⁹.

Sytuację komplikuje obecność na rynku urządzeń hybrydycznych, łączących w sobie cechy np. netbooka i tabletu⁵⁰ albo telefonu i konsoli⁵¹, czy wreszcie konsoli przenośnej i stacjonarnej⁵². Dodatkową komplikację wprowadzają także tak zwane „gry hybrydowe”, stanowiące połączenie gry wideo (aplikacji na urządzenia mobilne) i planszowej⁵³. Jeszcze innym przykładem szeroko rozumianej hybrydycznej technologii gamingowej jest zdalna obsługa

⁴⁸ 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.

⁴⁹ 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 dwie najpopularniejsze przenośne konsole poprzedniej generacji (por. I. Pogiernicka, *Rynek gier w liczbach*, „Cd-Action” 2017, nr 3 (266), s. 10).

⁵⁰ 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.

⁵¹ W kontekście przynależności kategorialnej do grania mobilnego, hybrydy łączące cechy telefonu z mobilnymi konsolami do grania nie budzą wątpliwości. Do najsłynniejszych konsolofonów, jak bywają one niekiedy nazywane, zaliczyć można między innymi Nokię 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, aczkolwiek nie są to powszechnie stosowane gadżety. Rozrasta się natomiast segment smartfonów zoptymalizowanych pod kątem wydajności w grach.

⁵² Nintendo Switch to pierwsze urządzenie tego typu, które okazało się sukcesem na skalę globalną. Pod względem wydajności już w chwili premiery ustępowało ono wprawdzie konkurencyjnym konsolom stacjonarnym poprzedniej generacji, ale za to od początku umożliwiała zarówno rozgrywkę „przenośną” (na niewielkim ekranie z odczepianymi kontrolerami Joy-Con), jak i stacjonarną (po zadokowaniu w odpowiedniej stacji podpiętej do telewizora/monitora). Wyjątek stanowi model Switch Lite, który zasadniczo przeznaczony jest do grania mobilnego, nie zaś stacjonarnego, z kontrolerami zespolonymi trwale z ekranem. Nieco podobną konstrukcję, aczkolwiek mocniejsze podzespoły, ma SteamDeck od firmy Valve.

⁵³ 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, <https://krytyk.com.pl/gry/962/> [dostęp: 15.04.2017].

na urządzeniach mobilnych (laptopach czy smartfonach) gier uruchamianych na konsolach stacjonarnych, np. za sprawą funkcji Remote Play.

Jakkolwiek skala występowania takich heterogenicznych fenomenów (zarówno urządzeń, jak i tekstów kultury) jest na chwilę obecną wystarczająco mała, by uznać je za zjawiska marginalne, to ich popularność może się z czasem zwiększyć – czego przykładem może być popularność konsoli Nintendo Switch. Jako część głównego nurtu kultury tego typu rozwiązania odzwierciedlają 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, ale software'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 także odpowiednie usługi, środowiska programowe. W tym nowym ujęciu platformą byłby też 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 gra może działać lepiej, na innych gorzej, na jeszcze innych wcale, nawet jeżeli wszystkie będą zaopatrzone w ten sam bądź podobny system operacyjny⁵⁴. Wspomniana wcześniej zdalna rozgrywka (obsługa gier uruchamianych na konsolach stacjonarnych za pomocą urządzenia mobilnego) pozwala częściowo przezwyciężyć te ograniczenia wydajnościowe.

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. Da się jednak wskazać 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

⁵⁴ Por. ibidem; K. Jędrasiak, *Opowieści z krypty, czyli Fallout w wydaniu underground*, „Krytyk”, 25.10.2016, <https://krytyk.com.pl/gry/z-pradem/recenzja-gry-fallout-shelter-producent-bethesda-game-studios/> [dostęp: 15.04.2017].

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 swojej podróży, którą umiła sobie graniem. 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 zwykłe regularności grania ani wygospodarowania dłuższych okresów potrzebnych na rozgrywanie pojedynczych sesji gry. W wielu przypadkach można je wręcz zacząć oraz skończyć w dowolnym momencie. Przyjmuje się również, że nauka mechaniki, zasad i obsługi interfejsów gier mobilnych nie powinna przysparzać graczom większych trudności. Pod względem wszystkich tych cech lokują się one zwykle w przywołanej już kategorii gier nieangażujących, opisanej szczegółowo przez Jespera Juula⁵⁵ czy Pawła Grabarczyka⁵⁶.

Innymi słowy, w przypadku gier mobilnych można wskazać specyficzne cechy interfejsów i zmienny, niejednorodny dyspozytyw (a także 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; zarówno w samotności, jak i w towarzystwie bądź w tłumie obcych ludzi; *online* albo *offline*; o dowolnej porze w ciągu doby. Te i inne zmienne pozwalają dostrzec wiele charakterystyk współdzielonych przez gry mobilne z komputerami osobistymi, konsolami czy 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 (lub też licencje na używanie gier) kupowane są na własność użytkownika⁵⁷, a nie „wynajmowane” przy każdorazowej rozgrywce od nowa, tak jak w salonach gier. Z tymi ostatnimi łączy je natomiast choćby implikowane powszechne użytkowanie w przestrzeni publicznej, wpisane immanentnie w ideę mobilności.

⁵⁵ J. Juul, *A Casual Revolution...*

⁵⁶ P. Grabarczyk, *O opozycji...*

⁵⁷ 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, ile dzierżawę lub umowę najmu.

2.1.4. Dystrybucja cyfrowa

Automaty arkadowe zaopatrzone były standardowo wyłącznie w jedną przypisaną do nich na stałe grę, zaś 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 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 szybkie i bezawaryjne przesyłanie 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 (albo innego miejsca, w którym mamy ustawione 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, PS Store, Microsoft Store na Xbox czy Steam – można pobierać o dowolnej godzinie dnia i nocy (w przeciwieństwie do sklepów fizycznych, funkcjonujących zazwyczaj w ograniczonych godzinach). 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, dlatego stworzenie uniwersalnego i precyzyjnego modelu tej praktyki oraz

doświadczenia staje się właściwie zadaniem niewykonalnym. Wynika to z bardzo wielu właściwości gier wideo jako tekstów kultury i medium, z ich interaktywnością⁵⁸ oraz ergodycznością⁵⁹ 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 użytkownika 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 kompleksowymi⁶⁰. Ponadto w każdym akcie rozgrywki mogą nastąpić momenty impasu, czyli zawieszenia i zagubienia (aporie) oraz objawienia rozwiązania, oświecenia (epifanie)⁶¹, w dodatku dla różnych graczy przypadające w różnych momentach gry. Podobnych zmiennych jest znacznie więcej.

Wewnętrzna dywersyfikacja tej dziedziny kultury, choćby pod względem interfejsów i dyspozytywów, pociąga za sobą kolejny poziom komplikacji. 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, aczkolwiek z użyciem różnych kontrolerów albo w wersjach przeznaczonych na inne platformy, przykładowo z jednej strony na komputery osobiste, z drugiej zaś na konsole. Różnic 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 się skupić na tych aspektach doświadczenia rozgrywki, które zależne są od liczby uczestników tego doświadczenia, od charakteru ich uczestnictwa oraz od relacji kształtujących się pomiędzy uczestnikami. W związku z tym proponuję skoncentrować się na różnych typach grania, przy zachowaniu kryterium liczebności graczy mogących wziąć udział w grze, zwracając przy tym uwagę między innymi na towarzysko-społeczne oraz technologiczne konteksty wyznaczające ramy dla poszczególnych typów/kategorii.

⁵⁸ Por. R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 76–81; M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 48–53.

⁵⁹ Por. 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 audio-wizualnej*, Kraków 2012, s. 91–102; P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 32–34.

⁶⁰ Por. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, rozdział 14, s. 6.

⁶¹ Por. K. Prajzner, *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009, s. 115–120; E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pi-sarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 99–101.

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, przyjrzyć się szczegółowo w dalszej części niniejszej pracy. Tymczasem pragnę zwrócić uwagę na jedno z możliwych źródeł podobnych stereotypów, ściśle związane z określonym typem gier oraz protokołami ich użytkowania.

Jednym z podstawowych modeli rozgrywki, implementowanym w zdecydowanej większości gier wideo, jest tryb przeznaczony do rozrywania przez jednego gracza. Bywa on określany na różne sposoby, a wśród powszechnie stosowanych nazw można się spotkać z takimi terminami, jak „gra jednoosobowa”, „kampania” (lub „kampania dla jednego gracza”) albo zapożyczonym z języka angielskiego hasłem *singleplayer*⁶².

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 (gry przygodowe czy cRPG), jednak warto pamiętać, że 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 Rogera Cailloisa, można przyjąć, że komputerowa gra jednoosobowa może mieścić się w kategorii *agôn*, aczkolwiek z tym zastrzeżeniem, że przynależność ta zasadza się na bardzo specyficznych warunkach. Agoniczny charakter realizuje się w takich grach przede wszystkim na dwóch płaszczyznach: konfrontacji gracza z systemem (z wyzwaniem stawianym mu przez system) oraz zapośredniczonej konkurencji pomiędzy graczami porównującymi swoje wyniki w konfrontacjach z systemem. Druga ze wspomnianych płaszczyzn jest wprawdzie formą rywalizacji graczy, ale funkcjonującą poniekąd na poziomie metagry, „ponad” zasadniczą rozgrywką bądź też „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

⁶² Termin zapisywany bywa łącznie (*singleplayer*), rozłącznie (*single player*), a także z dywizem (*single-player*).

duchami, których ruchy kontroluje system gry, w ten sposób 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 egemplifikację posłużyć tu może 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 Zimmermana z zastosowaniem takich pojęć, jak: niepewność, ryzyko, poczucie przypadkowości, prawdopodobieństwa czy szanse⁶³.

Ilinx to kategoria bodaj najbardziej enigmatyczna, a zarazem najrzadziej stosowana do opisu doświadczenia grania w gry wideo⁶⁴. 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, a z drugiej – z ograniczeń technologicznych przekładających się np. na możliwości generowania i prezentowania obrazów w skodyfikowanym języku medium. Wraz z wyłanianiem się i rozwojem nowych rozwiązań graficznych⁶⁵ oraz pojawianiem się nowych interfejsów (zwłaszcza rozwiązań pokroju VR), poszukiwanie i zgłębianie ilinktycznego potencjału gier komputerowych przybrało 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 fikcyjnej i realizowanej w niej sprawczości w grach. Podobnie jak w przypadku *agôn*, również dla *mimicry* można wskazać pewne gatunki, które w sposób szczególny poddają się opisowi za pomocą tej właśnie kategorii. Chodzi mianowicie o gry cRPG⁶⁶, zapewniające z reguły największe możliwości personalizacji postaci sterowanej przez gracza. Zasadniczo za mimikryczne

⁶³ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, rozdział 15.

⁶⁴ C. Bateman, *The Joy of Ilinx*, „Only a Game”, 26.05.2006, https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/the_joy_of_ilin.html [dostęp: 27.04.2017].

⁶⁵ Ibidem.

⁶⁶ Silnie mimikryczne są również gry MMORPG. Do nich wrócę w dalszej części tekstu, w której będę pisał o graniu kolektywnym.

można jednak uznać wszelkie odmiany gier, w których gracz wciela się w jakąś fikcyjną postać, będącą jego agensem, „przedłużeniem” w świecie przedstawionym (może być ona niewidoczna lub widoczna 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* można charakteryzować przez pryzmat tej kategorii.

Samotność w tłumie

Pojęcia „sukces” i „porażka”, służące do opisu rezultatów i przebiegu realizacji celów gry (zarówno w skali mikro, jak i makro), 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 niebędącym 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 odwracające 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 można bowiem grać 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 zwykle⁶⁷ 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 bycia przygotowanym na obecność innych osób w miejscach, w których rozgrywka może być prowadzona (a więc z jednej strony w domowym zaciszu, z drugiej zaś w salonach gier, pubach, środkach komunikacji miejskiej, parkach, poczekalniach, na ulicznych chodnikach itd.). Chociaż więc sesje w gry arkadowe i mobilne mogą być rozgrywane w trybie *singleplayer*, często ich użytkowanie odbywa się jednak w towarzystwie przypadkowych osób. W jednoosobowe gry konsolowe i pecetowe gra się natomiast najczęściej w samotności lub w towarzystwie osób na tyle bliskich, by mogły przebywać w naszej przestrzeni prywatnej.

⁶⁷ 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 3.

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 tej publikacji pozwoliłem sobie podzielić odmiany gry multiplayerowej na dwie zasadnicze grupy – 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 bezpośrednią. 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 można wyróżnić różne tryby gry umożliwiające 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 rozgrywanej 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 – określane 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 też 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 Zimmerman, 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*)⁶⁸.

W zależności od tego, czy gracz konfrontowany jest z innym graczem (innymi graczami) czy z grą (systemem gry), można mówić o dwóch typach konfliktu: gracz kontra gra/system/otoczenie/sztuczna inteligencja bądź gracz kontra inny gracz/inni gracze⁶⁹. 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 pośrednią⁷⁰, a obie te formy 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

⁶⁸ Por. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, rozdział 20, s. 1–2. Przykłady w nawiasach kwadratowych to moje własne propozycje.

⁶⁹ 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*.

⁷⁰ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, rozdział 20, s. 2.

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*)⁷¹.

Powyższe uwagi dobitnie pokazują, jak różnorodny charakter może przyjmować 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 oczywiście odmienne wzorce doświadczenia gracza jako użytkownika. W efekcie różnorodność przeżyć towarzyszących graniu (w tym graniu kolektywnemu) pozostaje trudna – jeśli nie niemożliwa – do uchwycenia i kompleksowego, syntetycznego opisu. Nie oznacza to jednak, że o doświadczeniach takich nie da się sformułować żadnych wartościowych spostrzeżeń. Kluczowe wydaje się więc przyjęcie odpowiednio „wąskiej” perspektywy, pozwalającej skupić się na wybranych aspektach doświadczenia grania. Dla refleksji podejmowanej przeze mnie w niniejszej książce, w kontekście grania kolektywnego, istotne są przede wszystkim kulturowe walory poszczególnych odmian gry wieloosobowej zaliczających się do obu zaproponowanych przeze mnie grup.

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 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 można zaliczyć do tej grupy, jest granie na jednym systemie przez więcej niż jednego użytkownika. Niektóre gry mają zaimplementowaną funkcję określaną zwykle mianem lokalnego,

⁷¹ Ibidem.

„kanapowego” multiplayera (ang. *local multiplayer/couch multiplayer*)⁷², 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 konsolach służących do ich obsługi znajdowało/znajduje się odpowiednio wiele przycisków i/lub galek, 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 wykorzystanie jednej wspólnej klawiatury⁷³, a także 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 do pierwszej konsoli Sony PlayStation, umożliwiający podłączenie do czterech padów, zamiast jednego, poprzez dany slot). Nowsze, wykorzystujące technologię bezprzewodową, oferują możliwość „sparowania” z daną konsolą dwóch lub więcej kompatybilnych z nią kontrolerów niezależnie od ograniczeń w zakresie liczby slotów. Natomiast z uwagi na specyfikę urządzeń mobilnych, zwłaszcza zaś na ich niewielkie rozmiary, stosunkowo rzadko przeznaczone na nie gry są zaopatrzone 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.

⁷² Nazwa ta wiąże się ze stereotypowym wyobrażeniem sytuacji grania na stacjonarnych konsolach do gry, w której gracze zasiadają razem na kanapie.

⁷³ 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).

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 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, więc 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 strategię turową, a za egzemplifikację tej formy rozgrywki *multiplayer* może posłużyć seria *Heroes of Might and Magic*.

LAN parties

Inną praktyką, polegającą na synchronicznej, kolektywnej rozgrywce prowadzonej w danej grze 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 mogą się odbywać 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 bezinteresowną, oddolną inicjatywą graczy albo komercyjnymi imprezami czy punktami programu komercyjnych imprez. Ich status można niekiedy określić jako prywatny, a innym razem jako publiczny. Odbywają się w bardzo zróżnicowanych przestrzeniach – w prywatnych domach, miejscach służących do organizacji imprez masowych czy w takich lokalach, jak kafejki internetowe albo specjalnie do takich rozgrywek powoływane centra gamingowe zaopatrzone w lokalne sieci (ang. *LAN gaming centres*).

Przypadek osobliwy: 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 tej gry spotykają się w wyznaczonym miejscu – przy wybranym pokéstopie⁷⁴ – w celu wspólnego czerpania korzyści w ramach rozgrywki przy okazji uruchamiania tzw. *lure modules*⁷⁵ przez kolejnych graczy.

Tego typu spotkania odbywają się standardowo w przestrzeni publicznej, w pobliżu miejsc, gdzie na mapie GPS gry *Pokémon GO* umieszczono wspomniane pokéstopy. Jakkolwiek są to wydarzenia organizowane zwykle oddolnie, mogą też 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.

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 podczas tych praktyk wytwarza się szereg nowych, unikatowych właściwości kształtujących doświadczenie 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, różni się też od sieciowych rozgrywek prowadzonych za pośrednictwem Internetu.

Obecność we wspólnej przestrzeni, w tym samym czasie – niczym w salonach *arcade* – umożliwia, przykładowo, podglądanie innych graczy, a nawet przeszkadzanie sobie nawzajem, rozpraszenie się itd. W przypadku przewagi liczby uczestników spotkania nad liczbą stanowisk do gry wykształca się podział na grających oraz obserwatorów, co niekiedy wiąże się z możliwością zmiany użytkowników przy danym stanowisku (rotacja

⁷⁴ 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 użytkowanych 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.

⁷⁵ Lure modules – w świecie gry *Pokémon GO* są to gadzety służące do zwabiania pokémonów w pobliże pokéstopy. Jako że łapanie pokémonów jest jednym z podstawowych celów gry, lure modules okazują się szczególnie cenne.

jest jednak zwykle mniejsza niż w salonach gier). W zależności od trybów rozgrywki oferowanych przez gry użytkowane na takich „lokalnych” sesjach multiplayerowych, 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, ile 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 wciąż wyznacza 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 sieciowe⁷⁶ 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 można określić 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 dołączali do sesji już w trakcie jej trwania, każdy z nich ma szansę wchodzenia w interakcję

⁷⁶ Choć uwagi dotyczące multiplayera synchronicznego oraz asynchronicznego formułuję w kontekście grania sieciowego, za pomocą obu tych kategorii opisywać można również wielosobową rozgrywkę lokalną, w zależności od zasad występującego w niej trybu dla wielu graczy.

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 zależy od decyzji projektantów gry, ale także od możliwości infrastruktury sieciowej, zwłaszcza 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 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 wybrane funkcje sieciowe gier wyścigowych (np. serie *Forza* czy *Need for Speed*). W różnych grach gracze mogą ze sobą konkurować bądź współpracować – podczas pojedynków, wyścigów, wspólnych misji itp. – a możliwości w tym zakresie wyznaczane są przez szczegółowe zasady obowiązujące w poszczególnych tytułach i odmianach trybu *multiplayer*. Szczególny przypadek stanowią zaś gry typu MMO, np. *World of Warcraft*, *Ultima Online*, opisane dokładnie między innymi przez Mirosława Filiciaka w książce *Wirtualny plac zabaw*⁷⁷, a którym i ja poświęcę osobny fragment moich rozważań.

Gry sieciowe – multiplayer asynchroniczny

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

Asynchroniczność polega na zastosowaniu takich rozwiązań, które nie umożliwiają wchodzenia w interakcje z innymi graczami „na żywo”. Gry bazujące na tym wariantcie oferują wprawdzie możliwość konkurencji pomiędzy graczami, ale nie dopuszczają do udziału we wspólnej przestrzeni gry i w tym samym czasie dwóch użytkowników, między innymi za pośrednictwem kontrolowanych przez nich w danej chwili awatarów.

⁷⁷ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw...*

Zamiast tego dopuszczają na przykład do konfrontacji z reprezentującą innego gracza sztuczną inteligencją.

Dobłą egemplifikacją 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 można zgromadzić 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)⁷⁸, ale wówczas sterowane są przez sztuczną inteligencję. Istnieje też 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 inteligencję – określane są one hejterami (*haters*)⁷⁹ lub łowcami (*hunters*)⁸⁰. Zarówno hejterzy, jak i łowcy są silniejsi niż postaci niezależne, generowane przez świat gry (między innymi *screamers* oraz *tubers*)⁸¹, a do tego walczą z tymi postaciami, tak samo jak z awatarami kontrolowanymi przez graczy.

Let it Die umożliwia więc konkurencję pomiędzy graczami w nietypowym, hybrydowym trybie *multiplayer* nie tylko w ramach TDM, lecz także 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 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

⁷⁸ 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.

⁷⁹ 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.

⁸⁰ Łowcami są awatary celowo wysyłane przez graczy (za sprawą funkcji ekspedycji) do walki z postaciami sterowanymi przez innych graczy.

⁸¹ Pelen wykaz typów postaci występujących w *Let it Die* znaleźć można np. na poświęconej tej grze stronie typu wiki, <https://letitdie.fandom.com/wiki/Enemies> [dostęp: 22.05.2017].

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 wariantów asynchronicznego multiplayera można wskazać wśród gier wyścigowych (np. *Real Racing 3*), grach akcji FPP (np. *Mirror's Edge Catalyst*) czy cRPG akcji/soulslike (seria *Dark Souls* czy *Bloodborne*). Chociaż nie dochodzi w nich do bezpośrednich starć pomiędzy graczami kontrolującymi swoje awatary w tej samej przestrzeni gry i w tym samym czasie, możliwe są zapośredniczone – w różnym stopniu – interakcje pomiędzy nimi.

Warto w tym miejscu nadmienić, że wiele gier o zgoła zindywidualizowanym charakterze doświadczania rozgrywki zostaje uzupełnionych o pewne (przynajmniej szczątkowe) elementy sieciowego multiplayera. W przypadku wspomnianego już *Pokémon GO* mogą to być mechaniki rozgrywki oparte na interakcjach zarówno synchronicznych (np. walki trenerów, wymiana pokémonów), jak i asynchronicznych (np. walki w tzw. „Gymach” i ich przejmowanie). Formą pośredniego konfliktu, swego rodzaju quasi-multiplayera, mogą być też implementacje funkcji społecznościowych nawet do tych gier, w których rozgrywka zasadniczo jest przeznaczona do indywidualnego użytkowania w trybie *singleplayer*. Dotyczy to zarówno dodatkowych mechanik, umożliwiających między innymi wysyłanie sobie nawzajem przez graczy przedmiotów i zaproszeń – przykładowo w popularnych niegdyś grach przeglądarkowych firmy Zynga (*FarmVille*, *Mafia Wars* etc.), o których więcej napiszę nieco później – jak i systemów osiągnięć poza samą grą, przyjmujących np. postać tabel z rekordami (*high score*) lub odznaczeń (trofea, achievements itp.). Te dodają do doświadczeń graczy swoisty poziom metagry, na którym mogą oni porównywać swoje doświadczenia i sukcesy. Zważywszy, że obecność różnych umożliwiających taką asynchroniczną, pośrednią rywalizację rozwiązań prześledzić można od czasów automatów *arcade* aż po dzisiejsze gry przeznaczone na prywatne urządzenia, bezpieczne wydaje się stwierdzenie, że taki (meta)społeczny aspekt gamingu stanowi istotną część kultury gier w ogóle. Na kolejnych stronach skupię się na poszczególnych wymienionych tu rozwiązaniach.

Gry sieciowe – MMO

Szczególnym quasi-gatunkiem⁸² gier wideo koncentrujących się na rozgrywce sieciowej są tak zwane MMO, alternatywnie zapisywane jako MMOG (ang. *Massive Multiplayer Online Games*). Nazwą tą określa się takie gry,

⁸² MMO bywa wprawdzie stosowane jako etykieta gatunkowa, jednak jego wyznaczniki nie mieszczą się w klasyfikacji gatunków ludycznych, tematycznych ani funkcjonalnych.

które umożliwiają jednoczesny udział we wspólnej rozgrywce szczególnie dużej liczbie graczy. Wśród najbardziej popularnych gatunków ludycznych związanych z tą odmianą multiplayera wymienić można MMORPG⁸³ oraz MMORTS⁸⁴, choć niekiedy wymienia się również przeglądarkowe strategie 4X⁸⁵ czy produkcje społecznościowe⁸⁶. 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 postępy⁸⁷, dzięki czemu poczynania poszczególnych graczy składają się na swego rodzaju trwałą, „żywy” świat gry⁸⁸. To wszystko zaś wpływa na znacznie większe przywiązanie do swojego awatara.

Logika gier MMO sprzyja także powstawaniu wewnątrznie 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 na ten temat prowadzą, z różnych perspektyw, tacy badacze, jak Mirosław Filiciak⁸⁹, Bruce Sterling Woodcock⁹⁰ czy Dominika Urbańska-Galanciak⁹¹.

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

⁸³ MMORGP – ang. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*; masowe wieloosobowe sieciowe gry cRPG.

⁸⁴ MMORTS – ang. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategies*; masowe wieloosobowe sieciowe strategie czasu rzeczywistego.

⁸⁵ 4X – ang. *Explore, Expand, Exploit, Exterminate*; podgatunek gier strategicznych (czasu rzeczywistego lub turowych), opierający się na czterech podstawowych zasadach: eksploracji, ekspansji, eksploatacji i eksterminacji.

⁸⁶ Hasło „MMO”, [w:] *Słownik Gracza*, „GRYOnline.pl”, <https://www.gry-online.pl/sownik-gracza-pojecie.asp?ID=152> [dostęp: 22.05.2017].

⁸⁷ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw...*, s. 88–91.

⁸⁸ Ibidem, s. 76.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ Bruce Sterling Woodcock, głównie strona <http://www.mmogchart.org/> (aktualnie nieaktywna).

⁹¹ D. Urbańska-Galanciak, *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, rozdział 3.

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 mikrocelami, co pozwala im na dobór optymalnych dla siebie taktyk i strategii prowadzenia rozgrywki⁹².

Ciekawą egemplifikację charakterystyki gier MMO dostarczają oficjalne opisy gry *EVE Online*, dostępne w sieci. Przykładowo tytuł strony dla systemów wyszukiwania internetowego przetłumaczyć można było w 2017 roku jako „EVE Online – Jedna społeczność. Niezliczone wyprawy”, zaś jej metaopis (ang. *meta description*) głosił wówczas: „Stworzone przez graczy imperia, zarządzane przez graczy rynki oraz nieskończone sposoby na przedsięwzięcie twojej własnej przygody sci-fi”. Mimo że z czasem teksty te zostały zastąpione innymi opisami, to wciąż akcentują one podobne właściwości.

Po wejściu na stronę gry, pod hasłem „Czym jest *EVE Online*?” przeczytać można dalszą część opisu. Treść tego segmentu również ulegała pewnym przekształceniom. W roku 2017 brzmiała następująco:

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*⁹³.

Dziś natomiast zaprasza do „doświadczenia kosmicznych eksploracji, ogromnych bitew PvP oraz PvE oraz rozkwitającej growej ekonomii w tym wciąż rozwijającym się sandboksie”, a także do „udziału w wielu wewnątrzgrowych zajęciach i aktywnościach, włącznie z wojną, polityką, piractwem, handlem i eksploracją, na przestrzeni 7000 układów gwiazdnych wraz z setkami tysięcy innych graczy”⁹⁴. Zostają tu zatem zaakcentowane kwestie mnogości opcji interakcji oraz relacji możliwych do utworzenia wewnątrz społeczności graczy tej gry. Jakkolwiek przywołane materiały pełnią w zasadzie funkcję reklamową, to doskonale oddają ideę przyświecającą nie tylko *EVE Online*, lecz także – pominiawszy specyfikę wynikającą z kosmicznego settingu tego konkretnego tytułu – bardzo wielu innym grom MMO.

⁹² Swoboda w tym zakresie pozwala wskazać kilka podstawowych typów graczy, o czym wspomnę w dalszej części niniejszego rozdziału.

⁹³ Oficjalna strona internetowa „EVE Online”, <https://www.eveonline.com/> [dostęp: 24.05.2017].

⁹⁴ Ibidem [dostęp: 5.11.2021].

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

Spółeczny 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*⁹⁵, w całości poświęcają właśnie tym zagadnieniom. Zauważają w nim:

Nacisk kładziony przez ostatnie kilka dekad na gry komputerowe i gry wideo dla jednego gracza jest swego rodzaju anomalią w wiekowej 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 zabawy⁹⁶.

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 Zimmerman i Salen lokują zaś na dwóch poziomach: wewnętrznym (w ramach magicznego kręgu, w rezultacie formalnego systemu gry) oraz zewnętrznym (spoza magicznego kręgu, w rezultacie pozagrowych zależności pomiędzy graczami)⁹⁷. 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 graczami⁹⁸.

Refleksja na temat społecznego wymiaru grania prowokuje do rozważań na temat rozumienia kategorii społeczności w kontekście graczy. Jak słusznie zauważają autorzy *Rules of Play*, powołując się na uwagi Bernarda DeKovena⁹⁹, społeczne wspólnoty wytwarzają się pomiędzy graczami z różną trwałością i na 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

⁹⁵ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, rozdział 28.

⁹⁶ Ibidem, s. 1.

⁹⁷ Na ten sam problem zwraca uwagę między innymi J. Juul. Por. J. Juul, *A Casual Revolution...*, s. 20, 22.

⁹⁸ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, s. 2–3.

⁹⁹ B. DeKoven, *Creating the Play Community*, [w:] A. Fluegelman (ed.), *The New Games Book*, San Francisco 1976, s. 41–42.

spotkaniach cyklicznych¹⁰⁰. Wątki podejmowane przy rozpatrywaniu społecznych aspektów grania wiążą się także z takimi kwestiami, jak typologie graczy, którym więcej uwagi poświęcę 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, 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 coraz więcej takich inicjatyw. Zjawiskom tym przyjrzę się bliżej w rozdziale czwartym.

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*

W kontekście rozważań na temat społecznego wymiaru grania oraz gier multiplayerowych można wspomnieć 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 internetowych¹⁰¹, dlatego bywają nazywane również grami przeglądarkowymi (ang. *browser games*), za pośrednictwem portali społecznościowych, takich jak Facebook, z którymi są zintegrowane¹⁰².

Social gaming stanowi względnie świeży, interesujący fenomen społeczny, a unikatowa specyfika gier stanowiących jego trzon jest niekiedy postrzegana przez pryzmat zmiany trybu życia osób wychowanych na grach, ale niemożących sobie pozwolić na duże zaangażowanie (czasowe, kognitywne etc.)

¹⁰⁰ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, s. 3.

¹⁰¹ 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”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Social_network_game [dostęp: 24.05.2017].

¹⁰² W związku z integracją tego typu gier z *social media*, nazywane bywają również mianem *social network games*. Por. ibidem.

w prowadzenie rozgrywki¹⁰³. Jak łatwo zauważyć, postrzegane w ten sposób gry wpisują się doskonale w obszar refleksji na temat przytoczonej wcześniej *casual revolution*, opisaney przez Jespera Juula¹⁰⁴, Pawła Grabarczyka¹⁰⁵ i innych badaczy zajmujących się dychootomią *hardcore/casual* oraz kwestią zaangażowania w kontekście gier wideo.

Do najbardziej znanych gier społecznościowych zaliczyć można przede wszystkim wspomniane już, popularne niegdyś, dedykowane portalowi Facebook produkcje stworzone przez firmę Zynga, takie jak *Farm Ville* czy *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 można wskazać pewne podobieństwa i zbieżności gier społecznościowych z grami sportowymi, grami MMO¹⁰⁶ (np. ogromna liczba graczy) czy szerszym spektrum gier nieangażujących, gry społecznościowe stanowią osobny, swoisty fenomen. Przede wszystkim są one ukierunkowane na wytwarzanie i podtrzymywanie relacji społecznych pomiędzy graczami za pośrednictwem *social media*.

Social media

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

Grając w grę z cyklu *Angry Birds* gracze mają możliwość pochwalenia się własnymi osiągnięciami z rozgrywki, wysyłając wiadomość komuś ze swoich znajomych grających również w *Angry Birds* albo publikując stosowne

¹⁰³ Por. A. Jabłoński, *Social gaming a brak czasu*, „ArturJablonski.com – Blog o marketingu internetowym”, 10.07.2012, <https://arturjablonski.com/social-gaming-a-brak-czasu/> [dostęp: 25.05.2017].

¹⁰⁴ J. Juul, *A Casual Revolution...*

¹⁰⁵ P. Grabarczyk, *O opozycji...*

¹⁰⁶ Por. A. Jabłoński, *Social gaming...*

posty w mediach społecznościowych. Z poziomu gry mogą ponadto porównać swoje wyniki z wynikami innych graczy za sprawą dostępnego systemu rankingowego (pod tym względem trudno nie zauważyć podobieństwa z tablicami wyników w grach arkadowych).

Istnieją też specjalne usługi społecznościowe dedykowane graczom związanym z konkretnymi platformami do grania oraz 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*. Przykładowo posiadanie konta w PlayStation Network (usłudze dostępnej dla użytkowników konsol Sony PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, PlayStation Vita oraz wybranych smartfonów Sony Xperia)¹⁰⁷ umożliwilo na różnych etapach rozwoju usługi dostęp do rozmaitych funkcji, w tym 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 parokrotnie systemy osiągnięć – *Achievements* (platformy Microsoftu) czy *Trophies* (platformy Sony). Można przyjąć, że są to swego rodzaju zewnętrzne wobec poszczególnych gier systemy motywacyjne, przejaw pozagrowej grywalizacji członków wspólnoty graczy związanych z daną usługą, polegające na nagradzaniu ich za realizację rozmaitych mikrocelów podczas rozgrywek prowadzonych w ramach różnych gier. 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 są zależne przede wszystkim od decyzji jej twórców¹⁰⁸. W zależności od poziomu trudności zadań warunkujących zdobycie trofeum, wyróżnia się ich cztery kategorie, symbolizowane za pomocą różnych ikonek przedstawiających puchary

¹⁰⁷ Aczkolwiek lista urządzeń wspieranych przez usługę PSN jest co jakiś czas aktualizowana, zwłaszcza poprzez zaprzestanie wsparcia dla starszych generacji sprzętowych.

¹⁰⁸ 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).

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 się spotkać 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 użytkowników¹⁰⁹. Wśród rozwiązań poprzedzających powstanie osiągnięć wymienia się między innymi tak zwane *skill points*, systemy wbudowane w konkretne gry, a nawet fizyczne odznaki, przyznawane przez Activision na początku lat osiemdziesiątych XX wieku i wysyłane pocztą po weryfikacji dokumentacji nadsyłanej przez graczy¹¹⁰. W tym kontekście warto wspomnieć również o przytoczonych już w niniejszej książce 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, nie zaś lokalnych zestawień, w pełni zautomatyzowanych i wkomponowanych w szereg funkcji sprzyjających komunikacji i integracji społeczności graczy. To część globalnej (choć podlegającej personalizującemu filtrowaniu dzięki możliwości budowania sieci znajomych) metagry, metarozgrywki opartej na asynchronicznym współzawodnictwie, udział w której nie wymaga żadnego świadomego gestu ze strony graczy. O ile dla części osób grających takie systemy monitorujące progres w realizacji mikrocelów w ogrywanych grach może mieć duże znaczenie, niekiedy wręcz wpływając na styl grania, o tyle dla innych może to być zupełnie nieistotny dodatek, na który w ogóle nie zwracają uwagi.

2.3. Typy graczy

Graczy, w tym użytkowników gier wideo, można podzielić 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

¹⁰⁹ Por. M. Jakobson, *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*, „Game Studies”, <http://www.gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> [dostęp: 23.05.2017]; M. Jakubiec, *Kilka zdań o trofeach i osiągnięciach w grach ogólnie*, „kikoo.pl”, <https://www.kikoo.pl/artykuly/kilka-zdan-o-trofeach-i-osiagnieciach-w-grach-ogolnie> [dostęp: 23.05.2017].

¹¹⁰ Ibidem.

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 prezentacji tych podziałów, pokrótce przypomnę podstawowe elementy składające się na stereotypowe postrzeganie gracza przez opinię publiczną oraz sposoby przedstawiania go w popkulturze.

2.3.1. Wizerunek gracza w kulturze popularnej, stereotypy dotyczące graczy

We wstępie do niniejszej książki 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 dotyczące 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 ukończenia z jednoznacznym sukcesem.

„W powszechnej opinii gracz to mało atrakcyjny fizycznie i pryszczaty nastolatek, który nie uprawia sportu i nie ma prawdziwych przyjaciół” – można przeczytać na początku artykułu pod znamienym tytułem *Stereotyp gracza przechodzi do lamusa*, opublikowanego w 2006 roku na portalu Onet Gry¹¹¹. Badania, na które powołuje się autor, miały przemawiać między innymi za mylnością przekonania o przewadze liczebnej grających mężczyzn nad grającymi kobietami. Z opublikowanego cztery lata później tekstu Kamila Przybysza *Wypaczony portret fanatyka* wynika jednak, że 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 Przybysz¹¹². W dalszej części tekstu opisuje swój eksperyment, którego celem było sprawdzenie, jak jego znajome postrzegają „maniaków gier oraz komputerów”, a następnie szuka źródeł trwałości tego stereotypu, wskazując między innymi na niereprezentatywny, wręcz

¹¹¹ *Stereotyp gracza przechodzi do lamusa*, „Onet Gry”, 31.10.2006, <https://web.archive.org/web/20150424150337/http://gry.onet.pl/wiadomosci/stereotyp-gracza-przechodzi-do-lamusa/w9lkd> [dostęp: 15.01.2023].

¹¹² K. Przybysz, *Wypaczony portret fanatyka*, „PCLab.pl – Digital Community”, 8.08.2010, <https://www.komputerswiat.pl/artykuly/inne/wizerunek-gracza-i-komputerowego-entuzjasty/pkewmvx> [dostęp: 8.01.2023].

hermetyczny charakter takich zainteresowań oraz duże zaangażowanie, którego wymagają¹¹³. Ironicznie konstatuje:

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 internecie¹¹⁴.

W kolejnych latach sytuacja nie ulega za bardzo 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 Delaware, Szymon Adamus podważa (choć nie wprost) jeden z wyników badania – ten dotyczący płci osób grających, spośród których 40% stanowiły wówczas kobiety – zastanawiając się, czy gdyby zamiast użytkowników gry *EverQuest 2* przeanalizowano płę 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*¹¹⁵ – 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 można się spotkać w wielu innych tekstach publicystycznych, w wideo *online*, na stronach z memami oraz w agregatorach treści – niestety także współcześnie.

Popkulturowe przedstawienia graczy również często operują cechami składającymi się na przytoczony powyżej stereotyp. Z niekorzystnymi, przerysowanymi wizerunkami osób grających można się zetknąć na przykład w głośnych kinowych blockbustach pokroju filmów: *Gamer* w reżyserii Marka Neveldine’a i Briana Taylora, *Czterdziestoletni prawiczek* Judda Apatowa, *Szklana pułapka 4.0* Lena Wisemana czy *Piksele* Chrisa Columbusa. Ponadto 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 i na badaniach naukowych opierających się na różnych metodologiach.

¹¹³ Ibidem.

¹¹⁴ Ibidem.

¹¹⁵ S. Adamus, *Stereotypy zabite! Gracze są czyści, towarzyscy i często mają piersi*, <https://gadzetomania.pl/stereotypy-zabite-gracze-sa-czysci-towarzyscy-i-czesto-maja-piersi,6703311675680897a> [dostęp: 29.06.2017].

Chociaż takie badawcze próby podejmowane były od dawna – wystarczy wspomnieć przywoływanego już Fiske’a – to w ostatnich latach można dostrzec wzrost zainteresowania kwestią tożsamości graczy. Świadczą o tym przedsięwzięcia różnych ośrodków akademickich i instytucji statystycznych, takie jak raporty Interactive Software Federation of Europe¹¹⁶, LifeCourse Associates¹¹⁷ czy badanie *Jestem graczem*, przeprowadzone pod opieką IPSOS¹¹⁸. Mimo że na ogół twórcom takich badań trudno ustrzec się od błędów metodologicznych (niekiedy nawet poważnych¹¹⁹), 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 w tej publikacji o rozróżnieniu *hardcore/casual*, omówionym szczegółowo przez Jespera Juula w książce *A Casual Revolution*, a przetłumaczonym 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 *hardcore* 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 opisu gier „nieangażujących”.

Kiedy mowa o graczach, jest 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

¹¹⁶ Raporty z badań Interactive Software Federation of Europe, <https://www.isfe.eu/data-key-facts/> [dostęp: 8.01.2023], <https://www.isfe.eu/publication/pan-european-consumer-study-video-games-in-europe/> [dostęp: 8.01.2023].

¹¹⁷ Raporty z badań *The New Face of Gamers* oraz *Twitch Users Got Game*, <https://www.lifecourse.com/research/reports/> [dostęp: 25.05.2017].

¹¹⁸ Raport z badania *Jestem Graczem*, https://www.jestemgraczem.com/assets/jestemgraczem_raport_z_badiania.pdf [dostęp: 25.05.2017].

¹¹⁹ 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-nalezzy.html> [dostęp: 25.05.2017].

większości. Charakterystycznymi zachowaniami takich graczy były: nastawienie na bicie 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.)¹²⁰.

Następnie autor proponuje, by w kontekście dychotomii *H/C* zaangażowanie rozumieć jako zaangażowanie funkcji poznawczych, takich jak: intelekt, pamięć, wyobraźnia, uwaga, motoryka czy emocje¹²¹. 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 graczy¹²².

¹²⁰ P. Grabarczyk, *O opozycji...*, s. 93–94.

¹²¹ Ibidem, s. 99–106.

¹²² Ibidem.

2.3.3. Gracz implikowany a subwersywny

Powołując się na wykładnię takich badaczy, jak Hans-Georg Gadamer oraz Jonas Heide Smith, Espen Aarseth podejmuje w swojej refleksji wątek typologii graczy z perspektywy stylu gry¹²³, a także podejścia do reguł. Wychodząc od rozważań na temat problematycznego statusu gry bez gracza oraz gracza bez gry, Aarseth analizuje znaczenie zasad i struktury gry, do których stosunek 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” do określenia takiego typu graczy, którzy postępują zgodnie z założeniami twórców gry, z regułami nią rządzącymi¹²⁴. „Implikowany gracz może więc być widziany jako rola stworzona dla gracza przez grę, zestaw oczekiwań, które gracz musi spełnić, by gra «wywarła swój skutek»” – zauważa¹²⁵. Te oczekiwania wpisane są w grę immanentnie, na poziomie logiki funkcjonowania każdej gry, przeznaczonej przecież do użytkowania przez graczy. Komunikowane są one poprzez interfejs i poprzez oparte na afordancjach projekty obrazowanych elementów fikcji, takich jak przestrzeń, wypełniające ją przedmioty czy awatar (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 destrukcyjne¹²⁶.

¹²³ E. Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/884> [dostęp: 1.06.2017].

¹²⁴ K. Prajzner, *Gracz, postać, obecność i tożsamość*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cie-niu...*, s. 55–58.

¹²⁵ E. Aarseth, *Walczyłem...*

¹²⁶ Ibidem.

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

Do nazwania tego typu niezgodnych z założeniami gry poczynań stosuje się takie określenia, 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 między innymi w dyskursie artystycznym, a więc jako przeciwstawienie się opresyjności systemu „z wewnątrz systemu” oraz jako przejaw postawy krytycznej wobec obiektu podlegającego subwersji/wywróceniu. Ten sens dobrze oddają uwagi Grzegorza Działskiego 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 uchwytne 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 pracy¹²⁷.

Powyższe spostrzeżenia można odnieść 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. Po pierwsze, prowokuje to do zastanowienia się nad samymi zasadami; po drugie – nad strukturą gry; po trzecie 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 gromadzących się wokół konkretnych tytułów. Dotyczy to też czynności będących przejawami wykorzystywania błędów programistycznych. Dobre egzemplifikacje takich subwersywnych akcji stanowią specjalne ruchy w grach FPS, polegające na wykorzystaniu

¹²⁷ G. Działski, *Wartością sztuki krytycznej jest to, że wywołuje dyskusje*, dyskusja Wojciecha Makowskiego z Grzegorzem Działskim, Izabelą Kowalcuk i in., „Gazeta Malarzy i Poetów” 2001, nr 2–3.

zaimplementowanych w grach systemów symulujących prawa fizyki, takie jak „skok guźca” (ang. *warthog jump* albo *explosive jumping*) w grach z cyklu *Halo*¹²⁸ albo *strafe jumping*¹²⁹ (specjalne przyspieszenie wynikające z nakładania się wartości ruchów do przodu oraz w bok podczas skoków) i *rocket jumping*¹³⁰ (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 wręcz niekiedy za normę, a w sieci znajduje się wiele poradników pomagających opanować te umiejętności.

Ponadto twórcy gier, starając się przewidzieć nietypowe zachowania graczy, wychodzą im naprzeciw. Zdarza się, że odkrywszy „furtkę” dla niepowołanych akcji w świecie gry, programiści wprowadzają w kodzie źródłowym oprogramowania stosowne poprawki, 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 poczynąń subwersyjnych graczy przez twórców jest umieszczanie w grach specjalnych odmian, tak zwanych „easter eggów”, 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 eggów. Idź sobie” (ang. „There are no Easter Eggs up here. Go away”).

Te i inne sposoby świadomego „akceptowania” przez twórców gier nietypowych zachowań graczy z jednej strony zdają się pozbawiać te zachowania ich subwersywnego charakteru, z drugiej zaś – stanowią przejaw „porozumienia” pomiędzy twórcami a społecznością użytkowników danej gry na poziomie *meta*, a więc są częścią pakietu kulturowych interakcji.

¹²⁸ Por. hasło „warthog jumping”, „Halo Nation”, https://halo.fandom.com/wiki/Warthog_jumping [dostęp: 1.06.2017].

¹²⁹ Por. hasło „strafing (video games)”, „Wikipedia.org”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Strafing_\(video_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Strafing_(video_games)) [dostęp: 1.03.2023].

¹³⁰ Por. hasło „rocket jumping”, „Wikipedia.org”, https://www.en.wikipedia.org/wiki/Rocket_jumping [dostęp: 1.06.2017].

Podziału graczy na kategorie ze względu na stosunek do reguł dokonał nie tylko Aarseth. Wśród innych podobnych klasyfikacji można wspomnieć choćby o Katie Salen i Ericu Zimmermanie, którzy w oparciu o trzy kryteria – takie jak postawa ludyczna, zainteresowanie wygraną oraz właśnie przywiązanie do zasad – podzielili graczy na następujące typy o określonych predylekcjach:

- standardowy (*The Standard Player*);
- oddany (*The Dedicated Player*);
- zachowujący się niesportowo (*The Unsportsmanlike Player*);
- oszust (*The Cheat*);
- „popsuj-zabawa” (*The Spoil-Sport*)¹³¹.

Przyjęcie dowolnej z tych postaw wiąże się nie tylko z obraniem konkretnego stylu rozgrywki na osi gracz–gra, lecz także z konkretnymi konsekwencjami społecznymi w sytuacji rozgrywki kolektywnej, na osi gracz–inni gracze (czy też uczestnicy sytuacji rozgrywki). O ile pierwsze dwie są zasadniczo pożądanymi modelami gry, o tyle pozostałe potrafią zaburzyć przebieg optymalnego doświadczenia lub wręcz doprowadzić do „rozbitcia” gry poprzez uniemożliwienie prowadzenia rozgrywki.

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*¹³². Jej autor, jako oddany gracz i współtwórca gier¹³³, postanowił przyjrzeć się graczom gier MUD i podzielił ich na cztery zasadnicze typy, za kryterium podziału przyjmując dominujące motywacje, cele grania. Zgodnie z jego typologią – stosowaną dziś nie tylko do graczy MUD-ów – gracze sieciowi dzielą się na:

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

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

¹³¹ K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play...*, rozdział 21.

¹³² R. Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010, s. 363–408.

¹³³ 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.

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, biorą udział we wspólnych wydarzeniach, jak i w samotności zwiedzają przestrzeń wirtualnej rzeczywistości w poszukiwaniu ukrytych miejsc, easter eggów, 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, będąc dla nich po prostu pierwszą wspólną płaszczyzną komunikacji. Można również przyjąć, że atrakcyjną formą rozgrywki mogą być dla nich sytuacje uwzględniające granie w przestrzeni publicznej (w salonach *arcade* czy graniu mobilne, sprzyjające zawieraniu znajomości – zwłaszcza w przypadku możliwości spontanicznego podłączenia się do wspólnej rozgrywki).

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 osiągnięć, ile na 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 wszelkie systemy sprzyjające łatwemu rozeznaniu w tych postęпах, 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 questu, ze zdobytych nagród i odznak. Odkrywanie świata gry, walkę z innymi graczami czy współpracę z nimi 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 przejawiających jednocześnie, aczkolwiek z różnym nasileniem, niż egzemplifikację dowolnego z nich w czystej postaci. O zaklasyfikowaniu gracza do którejś z omówionych etykiet decyduje dominacja u niego cech charakteryzujących którąś z nich.

Typy graczy – podsumowanie

Typologie graczy bazujące na takich kryteriach, jak zaangażowanie kognitywne (Juul, Grabarczyk), stosunek do reguł (Aarseth, Salen i Zimmerman) czy style gry (Bartle) nie są, rzecz jasna, jedynymi znanymi i stosowanymi w dyskursach dotyczących gier wideo. Wśród pozostałych można wymienić między innymi podkreślane często przez samych graczy rozróżnienie na „noobów”¹³⁴ i „prosów”¹³⁵, opierające się 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 kryteria typologii wydają mi się jednak wystarczające, by nakreślić ogromne zróżnicowanie graczy przekładające się na różnice w zakresie ich motywacji, doświadczeń grania, a nawet kompetencji rozwijanych przez konkretne gry czy postaw przyświecających graniu w nie.

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,

¹³⁴ *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.

¹³⁵ *Pros* – potoczny skrót od *professionals*, a także *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.

wynikającym z decyzyjności osoby grającej. Więcej na temat znaczenia kompetencji związanych z graniem napiszę w czwartym rozdziale, w którym przyjrzę się zależnościom pomiędzy grami, graczami i kulturą gier a szerszym kontekstem kulturowym i cywilizacyjnym.

W tym miejscu pragnę jednak zaznaczyć, że użytkowanie gier nie jest jedyną odmianą 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, lecz 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 stopniu, ale jednak – granice między producentami a konsumentami czy raczej prosumentami¹³⁶. 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 zaangażowanie w kulturę gier, tworzą własne gry wideo bądź ingerują w zawartość gier stworzonych przez innych.

2.4.1. Edytory

Większość gier wideo jest zbudowana 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 można podzielić 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 zwykle są one zaprogramowane 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 umożliwiające kreatywny wkład graczy w tworzenie nowych postaci, poziomów, a nawet wyzwań. Mam na myśli takie gry, w których tego typu wpływ nie jest integralną częścią zasadniczej rozgrywki, choć takie tytuły

¹³⁶ Por. hasło „prosument”, K. Jędrasiak, *Gry wideo wobec innych mediów*, [w:] K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019, s. 154–155.

oczywiście również istnieją (np. seria *The Sims*, w której tworzenie postaci i jej otoczenia jest immanentną składową regułą gry).

Przykładowo w grze *Tony Hawk's Pro Skater 2* gracz ma do dyspozycji określoną liczbę lokacji stworzonych przez twórców tej gry, studio Never-soft. Każda z nich jest złożona 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 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 może stworzyć własny poziom, umieszczając poszczególne typy wspomnianych wcześniej obiektów (murków, ławek, ramp itd.) według własnego projektu, samemu decydując o ich ustawieniu, liczbie, różnorodności oraz innych parametrach. W efekcie potencjalnie istnieje szansa zaprojektowania niemal nieograniczonej liczby kombinacji zestawień 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, ile jednym z filarów podstawowej mechaniki gry. Dobrym tego przykładem jest seria *LittleBigPlanet*, której hasłami przewodnimi są zawołania: „graj/baw się” (ang. *play*), „twórz” (ang. *create*) oraz „podziel się” (ang. *share*)¹³⁷. W zwiastunie¹³⁸ drugiej części gry oraz niektórych jej opisach¹³⁹ można się spotkać z ciekawym zabiegiem – użyte w stosunku do *LittleBigPlanet 2*

¹³⁷ Dawniej widniejące np. na oficjalnej stronie internetowej tejże gry (teraz nieaktywnej), <http://littlebigplanet.playstation.com/about>.

¹³⁸ *LittleBigPlanet 2 Announcement Trailer (HD)* w serwisie YouTube, <http://www.youtube.be/n3sk35a8U6A> [dostęp: 2.06.2017].

¹³⁹ Por. zakładka *LittleBigPlanet 2* na stronie internetowej twórców, studia Media Molecule, <http://www.mediamolecule.com/games/littlebigplanet2> [dostęp: 2.06.2017].

określenie „gra platformowa” zostaje zastąpione sformulowaniem „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, lecz także formułowanie różnych zadań, czyli selekcję i dobieranie zasad. Marketingowe przedstawianie tej gry w charakterze narzędzia do kreacji gier¹⁴⁰ 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, gdzie pojawiają się fragmenty rozgrywki zdradzające jawne inspiracje grami wyścigowymi, platformowymi, logicznymi czy klasycznymi grami arkadowymi. Kolejna gra odpowiedzialna za tę serię studia Media Molecule, zatytułowana *Dreams*, rozwija te koncepcje, jeszcze bardziej kładąc akcent na aspekt kreatywności i społecznościowej wspólnoty użytkowników. Zastosowane w niej narzędzia przypominają wręcz rozwiązania znane z profesjonalnych silników/programów do tworzenia gier, takich jak kolejne iteracje *Unreal Engine*, a nawet korzystają z podobnego nazewnictwa.

2.4.2. Scena modderska

Nie wszystkie gry oferują możliwości kreacji (zadań, poziomów czy 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 gry, w których duże znaczenie ma fabuła – niezależnie od tego, czy jest to historia rozwijająca się liniowo, czy opierająca się 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 (ang. *mod scene*). Najczęściej moddingiem zajmują się oddolnie i spontanicznie przedstawiciele społeczności fanowskich, gracze, rzadziej zaś wykonawcy działający na zlecenie producenta bądź wydawcy¹⁴¹. Modyfikacji dokonuje się za pomocą oprogramowania

¹⁴⁰ Por. ibidem; blog „PlayStation”, <https://blog.us.playstation.com/2010/05/10/littlebigplanet-2-for-ps3-officially-announced-for-winter-2010/> [dostęp: 2.06.2017].

¹⁴¹ Hasło „mod”, [w:] *Słownik Gracza*, „GRYOnline.pl”, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=154> [dostęp: 2.06.2017].

programistycznego, w tym dołączonych do gier edytorów, a także ogólnie dostępnych narzędzi deweloperskich¹⁴².

Skala zmian dokonywanych za sprawą modów w oryginalnej grze wyjściowej rozciąga się od drobnych ingerencji po gruntowne przebudowy¹⁴³. Modyfikacji podlegać mogą różne komponenty gry, zarówno na poziomie estetycznym, jak i mechanicznym. Ich charakter i wpływ na rozgrywkę zależą od intencji moddera i motywacji przyświecających powstaniu moda.

Jednym z najbardziej rozpoznawalnych typów modów są tak zwane *add-ons*, częściowe przeróbki (ang. *partial conversions*)¹⁴⁴ – 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 takie modyfikacje uzupełniają gry o dodatkowe zadania, tryby rozgrywki lub rozwiązania mechaniki, których nie zaimplementowali w nich twórcy, bądź takie, które przez twórców zostały w kodzie gry ukryte¹⁴⁵. Niektóre mody tego typu postrzega się w kategorii nieoficjalnych „łatek” (ang. *patch*), czyli plików aktualizujących oprogramowanie w celu naprawy jego błędów lub poprawy wydajności, inne przyrównuje się wręcz do dodatków rozbudowujących grę o dodatkowe treści, czyli DLC (ang. *downloadable content*). Charakterystyki wszelkich modyfikacji typu *add-on*, podobnie jak motywacje przyświecające ich tworzeniu, obejmować mogą zarówno walory rozrywkowe, jak i choćby artystyczne¹⁴⁶.

Niekiedy skala modyfikacji typu *add-ons* może doprowadzić do kompletnej restrukturyzacji tytułu na poziomie estetyki, mechaniki rozgrywki bądź wybranych rozwiązań narracyjnych. Zasadniczo gra nadal zachowuje swoje najważniejsze komponenty w stopniu pozwalającym jednoznacznie stwierdzić, że to wciąż ta sama gra, ale granie w tak „poprawioną” jej wersję wiąże się z istotnymi zmianami doświadczenia estetycznego będącego

¹⁴² Ibidem.

¹⁴³ Por. ibidem; hasło „Video game modding”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding [dostęp: 15.01.2023].

¹⁴⁴ Por. W. Scacchi, *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, „First Monday”, 3.05.2010, vol. 15, no. 5, <https://firstmonday.org/article/view/2965/2526> [dostęp: 2.06.2017].

¹⁴⁵ Głośnym przypadkiem takiego ukrytego rozwiązania była minigra 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 tę funkcję nie został usunięty przez twórców przed rozpoczęciem sprzedaży. Aby „odblokować” te 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, <https://www.patrickw.gtgames.nl/> [dostęp: 2.06.2017]; 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: 2.06.2017].

¹⁴⁶ Por. W. Scacchi, *Computer game mods...*

owocem prowadzenia rozgrywki. Tego typu „odświeżenia” stanowią modderski odpowiednik oficjalnych remake’ów gier, a określane bywają jako gruntowne przebudowy¹⁴⁷ (ang. *total overhaul*¹⁴⁸).

Inną odmianą modów są tak zwane całkowite przeróbki (ang. *total conversions*)¹⁴⁹, 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 pomiędzy oryginalną grą a jej całkowitą przeróbką może być nieoczywisty, trudny do rozpoznania bez znajomości kontekstu lub wręcz niezauważalny. Szczególnie inwazyjna modyfikacja może bowiem doprowadzić 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 drzeмиący w społecznościach fanowskich zgromadzonych wokół tych gier. Aby wykorzystać ten potencjał, udostępniają 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 powstały. Jeżeli wydawcy ci nie mają zastrzeżeń i roszczeń wobec modderów 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, można zaliczyć 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*)¹⁵⁰.

¹⁴⁷ Por. hasło „Video game modding”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding [dostęp: 15.01.2023].

¹⁴⁸ Por. ibidem.

¹⁴⁹ Por. W. Scacchi, *Computer game mods...*

¹⁵⁰ *Dota 2* stanowi szczególnie ciekawy przypadek, jeśli wziąć pod uwagę prawa autorskie. Gry stanowiące bazę dla modu *Defenders of the Ancients*, czyli *Warcraft 3* oraz dodatek *Warcraft 3: The Frozen Throne* (a także *StarCraft 2*, mapy z którego wykorzystano w tym modzie), wydane zostały przez Blizzard Entertainment, tymczasem *Dota 2* – przez Valve Corporation,

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 modderów może posłużyć za egzemplifikację współczesnych zjawisk kulturowych, takich jak kultura konwergencji¹⁵¹ czy kultura remiksu¹⁵². 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 rozwijania i wykorzystywania kompetencji wykraczających poza umiejętność grania w kierunku realnej, praktycznej (współ)kreacji 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 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 półamatorskie 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, a ich celem jest stworzenie gier (zwłaszcza, ale nie tylko, gier wideo), zwykle o wspólnym temacie. Zazwyczaj takie maratony tworzenia gier trwają nie dłużej niż dwie doby. W skrajnych przypadkach zdarzają się takie, które można określić mianem ekspresowych, gdyż na przygotowanie – zwykle siłą rzeczy dość prostej – gry uczestnicy mają zaledwie godzinę (czego

a więc firmę, która aktualnie dzierży prawa do komercyjnych zastosowań tej marki. Blizzard Entertainment zachował natomiast prawa do niekomercyjnych użycí nazwy przez społeczność (graczy i moderów *DotA*). Por. J. Reilly, *Valve, Blizzard Reach DOTA Trademark Agreement*, „Game Informer”, 11.05.2012, <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/05/11/valve-blizzard-reach-dota-trademark-agreement.aspx> [dostęp: 2.06.2017].

¹⁵¹ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

¹⁵² L. Lessig, *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009.

przykładem jest 0h Game Jam¹⁵³). Oczywiście można również wskazać kilka wydarzeń znacznie dłuższych, niekiedy trwających nawet kilka tygodni, do tego niekoniecznie zakładających spotkania we wspólnej przestrzeni, a wciąż określanych mianem game jamów (np. Slow Jam/VR Jam zorganizowany przez firmę Oculus i IndieCade¹⁵⁴), aczkolwiek ich status/przynależność do kategorii *game jam* bywa, niebezzasadnie, kwestionowany¹⁵⁵. 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 ogólnosiwiatowym można zaliczyć między innymi czterodniowy Indie Game Jam¹⁵⁶, zorganizowany po raz pierwszy w 2002 roku w Oakland w stanie Kalifornia, którego pomysłodawcami byli Chris Hecker oraz Sean Barrett. W tym samym roku, z inicjatywy Geoffa Howlanda oraz innych pasjonatów powołano do życia Ludum Dare¹⁵⁷, 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 Jam¹⁵⁸ (GGJ), którego inicjatorami są Susan Gold, Gorm Lai oraz Ian Schreiber¹⁵⁹. Opis siódmej edycji jednej z lokalnych, polskich odsłon GGJ, czyli Łódzkiego Game Jamu, głosi:

WSTĘP

Łódzki Game Jam 7 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. Wydarzenie polega na stworzeniu gry w ciągu 46 godzin na temat podany przez organizatorów wraz z rozpoczęciem jamu. [...]

Nasze wydarzenie odbyło się pierwszy raz w 2014 roku na terenie Widzewskiej Manufaktury. Podczas imprezy 30 osób stworzyło przez 2 dni 8 gier.

¹⁵³ Por. marcindmjqtx, *Zmiana czasu to świetny powód, aby robić gry*, „Polygamia.pl”, 27.10.2012, <https://polygamia.pl/zmiana-czasu-to-swietny-powod-aby-robic-gry,6562209908217985a> [dostęp: 9.06.2021].

¹⁵⁴ B. Gilbert, *IndieCade teams with Oculus Rift for 'VR Jam', a game dev competition culminating this October*, „Engadget”, 23.07.2013, <https://www.engadget.com/2013-07-23-indiecade-oculus-rift.html> [dostęp: 4.06.2013].

¹⁵⁵ Por. wypowiedzi użytkowników forum na oficjalnej stronie internetowej Oculus firmy Meta, <https://communityforums.atmeta.com/t5/VR-Jam-2015/Couple-of-questions-about-the-VR-Jam/td-p/46568> [dostęp: 15.01.2023].

¹⁵⁶ Oficjalna strona internetowa „Indie Game Jam”, <http://www.indiegamejam.com/> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁵⁷ Oficjalna strona internetowa „Ludum Dare”, <https://ludumdare.com/resources/archive/compo/?u=about-ludum-dare/> [dostęp: 3.06.2017].

¹⁵⁸ Oficjalna strona internetowa „Global Game Jam”, <https://globalgamejam.org/> [dostęp: 3.06.2017].

¹⁵⁹ Oficjalna strona internetowa „Global Game Jam® History”, <https://globalgamejam.org/history> [dostęp: 3.06.2017].

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 :)¹⁶⁰

Na oficjalnej stronie internetowej Łódzkiego Game Jamu, w zakładce FAQ¹⁶¹, można przeczytać zwięzłą próbę definicyjną imprez typu *game jam*:

Czym jest game jam?

Game jam to wydarzenie, którego celem jest tworzenie gier komputerowych. Uczestnicy mają 46 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 sprawienie, że będziecie w stanie stworzyć naprawdę fajne, eksperymentalne gry¹⁶².

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 takich festiwali, jak Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi (Komiks Festiwal Game Jam/Komiks Game Jam organizowany od 2014 roku)¹⁶³.

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,

¹⁶⁰ Oficjalna strona internetowa „Łódzkiego Game Jamu”, <http://www.lodzkgamejam.pl/> [dostęp: 9.06.2021].

¹⁶¹ FAQ (akronim od angielskiego *Frequently Asked Questions*) – zamieszczane głównie na stronach internetowych odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące określonej tematyki, działania instytucji itd.

¹⁶² Oficjalna strona internetowa „Łódzkiego Game Jamu”, <http://lodzkgamejam.pl/#faqCzym> [dostęp: 3.06.2017].

¹⁶³ Por. <https://www.facebook.com/events/340582399441849/> [dostęp: 3.06.2017]; <https://komiksjam.confetti.events/> [dostęp: 3.06.2017]; <https://www.facebook.com/events/1493228311000430/> [dostęp: 3.06.2017]; <http://komiksfestiwal.com/o-festiwalu/strefa-gier/> [dostęp: 3.06.2017]; <https://www.facebook.com/events/1767001360246159/> [dostęp: 3.06.2017].

spośród których wymienić można przeobrażenia technologiczne prowadzące do uproszczenia i upowszechnienia narzędzi (hardware'owych i software'owych) przydatnych przy pracy nad grami komputerowymi. Wydarzenia typu *game jam* pokazują też 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 badawczych¹⁶⁴. 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 jam* okazuje się dość intuicyjne w zależności od badacza podejmującego się opisu tego 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 jej definicji game jamy określić można zwięźle jako: „przyspieszone, obciążone konkretnymi ograniczeniami, będące dla uczestników szansą na rozmaite korzyści, wydarzenia dedykowane tworzeniu gier oraz ich publicznemu wystawianiu”¹⁶⁵.

Kwestia „przyspieszenia” (ang. *acceleration*) rozumiana jest tu głównie w kontekście ściśle wyznaczonych ram czasowych, w których odbywa się *game jam*. Ramy te zapewniają presję prowokującą do szybkiego działania, ponieważ celem tego typu wydarzeń jest nie tyle stworzenie kompleksowych, rozbudowanych, pieczołowicie dopracowanych projektów, ile 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. Ich skala i rodzaj różnią się w zależności od intencji uczestnika, charakteru wydarzenia i wielu innych czynników, obejmując różne oczekiwania i cenne rezultaty – począwszy od możliwości kreatywnej ekspresji, poprzez okazję do nauki, nawiązywania kontaktów i zdobycia nagród, a skończywszy na fakcie, iż jest to okoliczność sprzyjająca zaprezentowaniu swoich pomysłów i umiejętności publicznie (ang. *public exposure*). Powszechnie

¹⁶⁴ 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, https://www.researchgate.net/publication/281748266_Defining_Game_Jam [dostęp: 4.06.2017].

¹⁶⁵ Oryginalnie: „accelerated, constrained and opportunistic game creation events with public exposure”. Ibidem.

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.¹⁶⁶

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 technologicznej¹⁶⁷. Postępująca specjalizacja oprogramowania komputerowego idzie bowiem w parze z tendencją do rozbudowywania multifunkcjonalności wybranych narzędzi kreacji. Dzięki temu względnie ograniczony zestaw software'u wystarcza aktualnie, by nie tylko napisać tekst, wygenerować obiekt graficzny czy dźwięk, lecz także wykreować cyfrowy materiał wideo, a nawet artefakt o charakterze immanentnie interaktywnym.

Rosnąca dostępność oraz łatwość obsługi interfejsów programów (nie-rzadko darmowych) służących zarówno do realizacji poszczególnych aspektów istotnych dla powstawania gier wideo (w tym do obróbki grafiki, przygotowywania animacji czy edycji skryptów), jak i do tworzenia gier (czego przykładem mogą być multifunkcyjne zintegrowane środowiska *Unreal Engine*, *Unity* czy *RPG Maker*) przyczyniają się do demokratyzacji w zakresie kreacji i obiegu tego typu tekstów kultury. W ten sposób zmianie ulega potencjalne miejsce przeciętnego uczestnika kultury, którego prosumentcka postawa uczestnicząca zyskuje dodatkowo na sile. Umiejętności zarezerwowane wcześniej głównie dla względnie wąskiego grona pasjonatów i ekspertów (w tym kontekście zawodowych game developerów) dziś stają się na tyle powszechne, że można je uznać za część ogólnodostępnego, a w niedalekiej przyszłości być może wręcz uznawanego za podstawowy, pakietu kompetencji medialnych (ang. *media literacy*). W większym stopniu dotyczy to, rzecz jasna, cyfrowych tubylców niż cyfrowych imigrantów¹⁶⁸, ale także dla tych ostatnich nauka programowania oraz innych procesów prowadzących do powstawania aplikacji i gier nie jest już takim wyzwaniem, jak jeszcze trzy czy cztery dekady temu.

Jakkolwiek narzędzia docelowo przeznaczone do programowania i tworzenia gier wideo należą niewątpliwie do bardziej zaawansowanych

¹⁶⁶ Ibidem.

¹⁶⁷ Por. M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji i dywergencji w nowych mediach*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Łódź 2010.

¹⁶⁸ Por. M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, 10.2001, vol. 9, no. 5.

i skomplikowanych niż wbudowane w gry wideo edytory do tworzenia lokacji czy postaci (ang. *in-game editors*), to niewątpliwie da się zauważyć, 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, gdyż zapewnia dostęp do wielu funkcji za pomocą intuicyjnych graficznych interfejsów użytkownika.

Egzemplifikacje takiego software'u przeznaczonego dla indywidualnych użytkowników-amatorów można odnaleźć już w XX wieku, choć moda na ich stosowanie nasiliła się w wieku XXI, kiedy ten segment oprogramowania znacznie się rozwinął. Coraz więcej tego typu narzędzi informatycznych cechuje się względną ergonomią i intuicyjnością obsługi, zapewniającą niski „próg wejścia” dla osób nieobeznanych z zaawansowanymi narzędziami dedykowanymi ekspertom. Zwykle zawierają one funkcje przeznaczone zarówno dla osób obeznanych z językami programowania, jak i amatorów. Ponadto za sprawą dodatkowych wtyczek funkcjonalność wielu programów można poszerzać, a z dedykowanych sklepów (i nie tylko) uzyskać ogromną liczbę dodatków, modyfikacji, gotowych szablonów, tekstur, skryptów i innych komponentów – dostępnych za darmo bądź odpłatnie – dla użytkowników, tym samym personalizując doświadczenie.

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 u nich chęć i determinacja, są w stanie amatorsko tworzyć audiowizualne teksty kultury, które potencjalnie mogą dotrzeć do szerokiej widowni¹⁶⁹. 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 upowszechniania 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 konwergencji¹⁷⁰, a jednocześnie postępującej wciąż dywergencji technologicznej¹⁷¹.

¹⁶⁹ Por. H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 130–146.

¹⁷⁰ Ibidem.

¹⁷¹ M. Składanek, *Transmedialność i postmedialność...*

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, dzięki wychowaniu w otoczeniu różnorodnych mediów cyfrowych, zaopatrzeni są w poszerzony zakres kompetencji medialnych (ang. *new media literacy*¹⁷²). Jak zauważa John Hartley:

Jeśli mamy wierzyć temu, co czytamy o pokoleniu Y i „cyfrowych tubylcach”, znajdują się oni już w 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, wносить wiedzę do Wikipedii, tworzyć nowatorską sztukę w serwisie *Flickr* i kompilować archiwa na *Del.icio.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 sępami¹⁷³.

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 jednostek lub grup o wspólnych zainteresowaniach. W kontekście graczy dotyczy to zarówno pozyskiwanych oraz 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.

¹⁷² J. Burgess, J. Green, *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Pludowski, Warszawa 2011, s. 18.

¹⁷³ J. Hartley, *Zastosowania YouTube: kompetencje cyfrowe a wzrost wiedzy*, [w:] J. Burgess, J. Green, *YouTube...*, s. 174–175.

Symptomy zmian (przykłady w Polsce)

Z jednej strony można wskazać szereg projektów – nieformalnych bądź formalnych – propagujących wiedzę z zakresu groznawstwa czy ludologii, a także szerzej pojmowaną refleksję skupioną na grach. Działają one zarówno wewnątrz, jak i poza środowiskiem akademickim. Do tego typu przedsięwzięć realizowanych w Polsce zaliczają się między innymi Altergranie¹⁷⁴, eduGRAcja¹⁷⁵, Gamifikacja Edu¹⁷⁶, Grakademia¹⁷⁷ czy Jawne Sny¹⁷⁸. 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. Mimo że projekty tego typu realizują zadania, które we współczesnej kulturze stanowią wyzwania dla edukacji medialnej, przez długi czas były to raczej oddolne alternatywy dla potrzebnych wciąż rozwiązań systemowych.

Z drugiej strony 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 Superbelfrzy¹⁷⁹, 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 przyjrze się w kolejnych rozdziałach niniejszej książki. 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. Jakkolwiek oficjalna strona internetowa projektu została aktualnie zawieszona, pod

¹⁷⁴ Fanpage „Altergranie”, <https://www.facebook.com/altergranie.blog> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁷⁵ Fanpage „eduGRAcja”, <https://www.facebook.com/edugracjageek> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁷⁶ Fanpage „Gamifikacja Edu”, <https://www.facebook.com/GamifikacjaEdu> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁷⁷ Fanpage „Grakademia”, <https://www.facebook.com/Grakademia> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁷⁸ Blog „Jawne Sny”, <http://jawnesny.pl/> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁷⁹ Fanpage „Superbelfrzy”, <https://www.facebook.com/superbelfrzy> [dostęp: 4.06.2017].

adresem wiki.mistrzowiekodowania.pl¹⁸⁰ 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 – łącznie z nauczaniem wczesnoszkolnym i przedszkolnym.

Z trzeciej strony, pewne rozwiązania systemowe w tym zakresie zostają jednak wdrażane w niektórych krajach, również w Polsce. Pomijając intensywny rozwój badań nad gramami 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 też odnotować próby wprowadzania tej tematyki na poziomie kształcenia obowiązkowego. W połowie drugiej dekady XXI wieku Ministerstwo Edukacji Narodowej prowadziło ogólnopolską kampanię informatyczną, uwzględniającą nauczanie programowania w szkołach na różnych etapach edukacji jako jeden z celów zajęć informatycznych w nowej podstawie programowej (wraz z przygotowanym w tym celu wykazem materiałów dydaktycznych przydatnych do kształcenia uczniów w różnym wieku). Podstawowe założenia i plany dotyczące nauczania programowania zapowiedziano już w 2015 roku¹⁸¹, nowe rozporządzenia w tym zakresie znalazły zaś zastosowanie rok później. W grudniu 2016 roku dokonano podsumowania działań Ministerstwa Edukacji Narodowej oraz Ministerstwa Cyfryzacji w ramach programu cyfryzacji szkół. W raporcie tym (nieдоступnym już dziś do wglądu) można było przeczytać 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 jakiegokolwiek 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 cyfrowego twórcy oraz przyjęcie roli osoby władającej technologią, a nie tylko korzystającej z niej¹⁸².

¹⁸⁰ „Wiki Mistrzowie Kodowania”, http://www.wiki.mistrzowiekodowania.pl/index.php?title=Strona_g%C5%82%C3%B3wna [dostęp: 4.06.2017].

¹⁸¹ Por. J. Wołosowski, *MEN chce, by już w szkołach podstawowych uczono dzieci programowania*, „Inn Poland”, 31.07.2015, <https://innpoland.pl/119361,men-chce-by-juz-w-szkolach-podstawowych-uczono-dzieci-programowania> [dostęp: 4.06.2017]; kampania MEN, <http://www.programowanie.men.gov.pl/> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁸² Cytat pochodzi z raportu udostępnionego w 2016 roku na stronie MEN, niedostępnego aktualnie do wglądu.

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.

W tym samym okresie zdarzały się wszakże pewne merytoryczne potknięcia, wynikające z mieszania porządków dyskursywnych i utrwalania mylnych przekonań (np. na temat gier komputerowych) w niektórych oficjalnych dokumentach, takich jak list, który wystosował w 2017 roku Maciej Kopeć, podsekretarz stanu w Ministerstwie Edukacji Narodowej, w sprawie tak zwanego „niebieskiego wieloryba”. Autor powoływał się w nim na niewiarogodne tabloidy przy nakreślaniu zjawiska „Blue Whale Challenge” oraz jego skali, a także budował rzekomy związek tej niebezpiecznej praktyki z grami komputerowymi¹⁸³.

Można jednak optymistycznie założyć, że na poziomie instytucjonalnym dokonuje się mimo wszystko pewna zmiana dotycząca postrzegania nowych mediów, w tym gier wideo. Świadczą o tym kolejne działania – zarówno prywatnych podmiotów, jak i instytucji państwowych – w zakresie wspierania rozwoju kompetencji „poszerzonych” wśród młodych ludzi (i nie tylko). Warto tu wspomnieć choćby o realizowanym przy współpracy Ministerstwa Cyfryzacji oraz Fundacji TEAM Teatrikon projekcie „Garantanna”, stanowiącym próbę ciekawego urozmaicenia zdalnych lekcji – wprowadzonych powszechnie w ramach edukacji szkolnej w Polsce w 2020 roku w związku z ogłoszeniem lockdownu towarzyszącego wybuchowi pandemii koronawirusa SARS-CoV-2 – o dodatkowe zajęcia związane z szeroko rozumianą ludycznością. W ofercie znalazły się „sesje gier fabularnych online, zagadki logiczne, webinary [również takie dotyczące tworzenia gier wideo – dop. K. J.¹⁸⁴], streamingi, turnieje i konkursy związane z grami oraz kreatywnym wykorzystaniem internetu”¹⁸⁵.

Niewykluczone więc, że podobne przedsięwzięcia będą w przyszłości wprowadzane i rozwijane, niezależnie od dramatycznych okoliczności zainicjowania opisanego powyżej przykładu. Wdrożenie zorientowanego na ludyczność programu edukacyjnego można odczytać jako symptom dostrzeżenia pozytywnych aspektów gier wideo w kontekście dydaktycznym.

¹⁸³ Por. S. Radzewicz, *Kompromitacja Ministerstwa Edukacji Narodowej ma konkretne imię. To Niebieski Wieloryb*, „Spider’s Web”, 22.03.2017, <https://spidersweb.pl/2017/03/niebieski-wieloryb-men.html> [dostęp: 4.06.2017]; M. Napiórkowski, *Niebieski wieloryb. List z Ministerstwa Edukacji Narodowej*, <https://mitologiawspolczesna.pl/niebieski-wieloryb-list-ministerstwa-edukacji-narodowej/> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁸⁴ Opis webinaru „Rób Gry Wideo”, <https://www.garantanna.pl/#rob-gry-wideo> [dostęp: 9.06.2021].

¹⁸⁵ Oficjalna strona projektu „Garantanna”, <https://www.garantanna.pl/> [dostęp: 9.06.2021].

Symptomy zmian (parę uwag na temat reszty świata)

Chociaż przytoczone przeze mnie dotąd przedsięwzięcia promujące współczesną, 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 oczywiście można wskazać również za granicą. Społecznej nobilitacji gier wideo oraz popularyzacji poważnego myślenia o nich poza kręgiem badaczy *game studies* poświęcono różne projekty, spośród których nie wszystkie przetrwały próbę czasu (np. „The Ontological Geek”¹⁸⁶ prowadzony do 2017 roku), jednak wiele jest aktywnych do dziś (np. „The Psychology of Video Games”¹⁸⁷, skupiający się przede wszystkim na produkcji podcastu na temat psychologicznych aspektów gier wideo, czy fanpage „Gamification”¹⁸⁸, zamieszczający linki do różnych artykułów, przedsięwzięć i innych treści dotyczących grywalizacji, dostępnych w sieci).

Konieczność uwzględnienia nowych technologii i gier w edukacji coraz częściej dostrzegają dziś też nauczyciele, szkoły oraz uczelnie na całym świecie. Kompetencje cyfrowe i medialne stają się przedmiotem innowacyjnych kursów¹⁸⁹, 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*¹⁹⁰), 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, kiedy będę opisywał różne zagadnienia związane z zastosowaniem gier w edukacji).

Ponadto nauka programowania należy aktualnie do wiodących trendów w dziedzinie edukacji w różnych zakątkach świata. Ambasadorami, darczyńcami i partnerami jednej z największych inicjatyw w tym

¹⁸⁶ Fanpage „The Ontological Geek”, <https://www.facebook.com/ontologicalgeek> [dostęp: 4.06.2016].

¹⁸⁷ Fanpage „The Psychology of Video Games”, <https://www.facebook.com/psychologyofgames> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁸⁸ Fanpage „Gamification”, https://www.facebook.com/Gamification-154049768563695/?ref=page_internal [dostęp: 5.06.2021].

¹⁸⁹ F. Bolden, *Technology in the Classroom: What is Digital Literacy?*, „TeachHub.com”, <https://www.teachhub.com/technology-in-the-classroom/2019/10/technology-in-the-classroom-what-is-digital-literacy/> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁹⁰ *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: 4.06.2017].

zakresie, Code.org¹⁹¹, są takie postaci, 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 Verizon¹⁹². Czołowym projektem Code.org jest „Godzina Kodowania” (ang. *Hour of Code* albo *An Hour of Code for every student*)¹⁹³, czyli otwarte, inkluzywne przedsięwzięcie obejmujące wiele poradników oraz aktywności w ramach jednogodzinnych kursów wprowadzających podstawy wiedzy z zakresu informatyki, w tym programowania¹⁹⁴. 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 ponad sto milionów uczniów¹⁹⁵.

Na jednym z plakatów promujących „Hour of Code” widnieje cytat z wypowiedzi 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”¹⁹⁶. Niezależnie od trafności przewidywań założyciela Facebooka, w obliczu dynamicznie zmieniającego się świata umiejętność programowania, a przynajmniej zrozumienie dla logiki działania cyfrowych treści wydaje się współcześnie szczególnie ważne. Takie wydarzenia, 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.

¹⁹¹ Oficjalna strona internetowa „Code.org”, <https://code.org/> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁹² 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: 4.06.2017].

¹⁹³ Strona internetowa „Hour of Code”, <https://hourofcode.com/us/pl> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁹⁴ Ibidem.

¹⁹⁵ Ibidem.

¹⁹⁶ Por. W. Kulik, *Gates i Zuckerberg: uczcie się programować; na początek może kurs Hour of Code*, „benchmark.pl”, 7.12.2015, <https://www.benchmark.pl/aktualnosci/hour-of-code-gates-i-zuckerberg-uczcie-sie-programowac.html> [dostęp: 4.06.2017].

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 Freidenfelds¹, 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 lata², powinien koniecznie celować w tę właśnie grupę poprzez definiujące ich wspólne zamiłowanie do komputerów i gier wideo” – dodaje Rey Ledda³, 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, lecz 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 przedstawiciele łączą wspólne zainteresowania, niekiedy też wartości, kompetencje i inne cechy, które mogą być pomocne przy formułowaniu komunikatów reklamowych, a nawet – wcześniej – przy przygotowywaniu oferty dyktowanej właśnie im.

Gracze stanowią dobrą egzemplifikację tak rozumianej grupy docelowej. Zdaniem niektórych jest to wręcz jedna z najbardziej podatnych na

¹ J. Freidenfelds, wypowiedź cyt. za: M. Sepos, *Market Focus: Video Gamers. A growing gold mine*, „Target Marketing”, 1.11.2006, <https://web.archive.org/web/20180411162649/http://www.targetmarketingmag.com/article/a-growing-gold-mine-39127/all/> [dostęp: 8.01.2023].

² Według niektórych badań mężczyźni w wieku 18–34 stanowią najliczniejszą grupę wśród graczy zaangażowanych (ang. *core gamers*). Por. ibidem.

³ R. Ledda, wypowiedź cyt. za: ibidem.

marketingowe zabiegi grup tego typu⁴. Rosnąca popularność gier wideo, dynamiczny rozwój tego sektora przemysłu i angażujący charakter tekstów kultury realizowanych w ramach tego medium to zaledwie kilka spośród cech przemawiających za ogromnym znaczeniem, jakie pośród innych praktyk kulturowych współcześnie zyskuje granie (a co za tym idzie – jakie znaczenie ekonomiczne zyskują ich użytkownicy). Niezauważenie, iż liczna część populacji używa regularnie gier wideo, które stały się równie powszechne, jak kiedyś np. telewizja, byłoby aktualnie przejawem ignorancji. O tym, że nie warto ignorować tego faktu, doskonale wiedzą przedsiębiorcy z różnych dziedzin – nie tylko twórcy oprogramowania czy sprzętu do grania. Rosnąca 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 (włącznie z różnymi obszarami sektora przemysłu rozrywkowego) – zarówno w zakresie produktów, jak i usług. Tego typu zależności w interesujący sposób opisał Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji*. Tekstualnym, między medialnym relacjom przyjrzyć się jednak szczegółowo w rozdziale czwartym, teraz natomiast chciałbym poświęcić nico uwagi innym zjawiskom związanym z kulturą gier – ich „obecności fizycznej” w przestrzeni społeczno-geograficznej. W tym celu przyjrzyć się pokrótce wybranym rodzajom miejsc oraz wydarzeń, które wchodzi w skład oferty kulturowo-rozrywkowej skupionej na grach i graczach.

3.1.1. Od salonów gier do pubów dla graczy

W drugim rozdziale opisałem cztery grupy platform do grania. Jak wówczas wspominałem, jedna z nich – automaty *arcade* – jest ściśle związana z przestrzenią publiczną. Urządzenia tego typu były bowiem ustawiane w takich miejscach, 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 przestrzeniom w kulturze gier – miejscom przeznaczonym z założenia do realizacji nadrzędnego celu, jakim jest wspólne granie (w sensie zaistnienia wspólnoty, niekoniecznie zaś rozgrywek w trybach *multiplayer*); miejscem, które stały się komercyjną odpowiedzią na zapotrzebowanie rynku.

⁴ Por. J. Choi, *Why Geeks, Gamers And Makers Make The Best Customers*, „Forbes”, 6.11.2015, <https://www.forbes.com/sites/jennchoi/2015/11/06/why-geeks-gamers-and-makers-make-the-best-customers/#194a4ef2409f> [dostęp: 6.06.2017].

W dwóch scenach filmu *Ralph Demolka* można zaobserwować specyficzny gest kładzenia monet na automatach. Dla widza niezaznajomionego z wieloletnią kulturą grania w salonach *arcade* w USA tego typu zachowanie wymaga objaśnienia, dlatego w pierwszej z tych scen pojawia się wypowiedź dziewczynki, która kładąc monetę na jednym z automatów, mówi, że będzie następna. Innymi słowy, ten prosty gest stanowi konkretny komunikat – jest 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 skuteczniających 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 można postawić oczywiście więcej, natomiast w perspektywie przestrzeni dedykowanych graczom pozwolę sobie aktualnie poprzestać na tych dwóch.

W związku z rozwojem gamingu w sektorze prywatnym przy jednoczesnej likwidacji wielu salonów gier⁵, wiele automatów do gier straciło swoją dawną komercyjną funkcję. Egzemplarze, które nie zostały zmagazynowane, rozebrane na części, wyrzucone, zniszczone lub oddane do muzeum, stanowią dziś obiekty 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 takiego 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 zamiarem prywatnego użytkowania w warunkach domowych. W rezultacie, wyjmują tego typu sprzęt z jego oryginalnego kontekstu, diametralnie zmieniając część

⁵ 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 można spotkać stosunkowo dużo tego typu miejsc. Co więcej, oprócz klasycznych automatów, produkowane są również nowe, z pewnością jednak nie na taką skalę, jak w latach osiemdziesiątych XX wieku.

charakterystyk doświadczenia grania na takich urządzeniach. Pomijając uwarunkowania wynikające z aspektów designu maszyn *arcade*, takie jak implikowana pozycja stojąca (co 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. Chociaż nadal pozostaje możliwe granie kolektywne, np. w gronie zaproszonych znajomych, to jednak czynniki losowe w zakresie składu towarzyszy sytuacji rozgrywki zostają zredukowane do niemal całkowitej przewidywalności. Zmiana przestrzeni rozgrywki z publicznej na prywatną wiąże się bowiem z diametralną zmianą doświadczenia estetycznego. Mimo że interfejs zasadniczo zostaje zachowany w niezmienionej postaci, to dyspozytyw ulega wówczas gruntownemu przekształceniu niemal na każdym poziomie.

Z równie drastycznym przekształceniem mamy do czynienia w sytuacji odwrotnej – kiedy platformy przeznaczone z założenia do grania w przestrzeni prywatnej zostają ulokowane w przestrzeni publicznej i udostępnione do użytkowania osobom postronnym. Analogicznie jak w przypadku opisanym powyżej, również przy takim przesunięciu możliwa niezmiennosc interfejsu względem implikowanego sposobu obcowania z tego typu urządzeniami 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 często bywa ujmowane w umowie licencyjnej użytkownika) wiąże się z pewnymi napięciami natury legalnej. Mimo wszystko powstają aktualnie miejsca, które można określić mianem współczesnych odpowiedników salonów gier oraz postrzegać je jako rozwinięcie idei salonów gier lub ich hybrydę z pubami. Chodzi mianowicie o takie puby, w których znajdują się 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 można zauważyć 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 medialne⁶. W lokalach, gdzie atrakcję – dodatkową lub główną – stanowią gry,

⁶ Por. np. Ł. Wiśniewski, *Upadek lubelskiego PadBaru, czyli przykład złego prawa*, „gram.pl”, 13.01.2012, <https://www.gram.pl/news/2012/01/13/upadek-lubelskiego-padbaru-czyli-przyklad-zlego-prawa.shtml> [dostęp: 27.06.2022]; Ł. Chrząszcz, *Gry planszowe i konsole*

pojawiają się poza tym konsole firmy Nintendo, a czasami także sprzęt retro oraz gry planszowe, karciane czy stołowe.

W pewnym sensie umieszczenie konsol z grami wideo w pubach można dziś interpretować 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 na poziomie ekonomicznym, ponieważ w świetle bieżącego prawa gry muszą być udostępniane 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 na wydarzeniach kulturowych).

Kolejna istotna zmiana dotyczy sposobu użytkowania w wymiarze czasowym i przestrzennym. Jak już bowiem wspominałem w rozdziale drugim, charakterystyka gier projektowanych na automaty arkadowe oraz konsole stacjonarne różni się od siebie znacząco. W sytuacji ulokowania tych ostatnich w przestrzeni publicznej – a więc w miejscach, gdzie spędza się z reguły od kilkudziesięciu minut do kilku godzin – wiąże się to 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) są zatem wypadkową różnych wariantów grania, charakteryzujących dwa różne typy platform.

Za egzemplifikacje miejsc w Polsce, w których współcześnie można regularnie grać na konsolach, posłużyć mogą między innymi PadBar (z lokalami zaplanowanymi w Gdyni, Lublinie, Toruniu, Warszawie i Wrocławiu⁷), Cybermachina (Bydgoszcz, Gdańsk, Katowice, Kraków, Olsztyn, Poznań, Toruń, Wrocław, Szczecin, Rzeszów), Insert Coin (Łódź) czy 8bit-cafe (Łódź). 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 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 takiego procesu stanowić może łódzki Pub Biblioteka – studencki lokal, którego

w pubie kontra polskie prawo, „LUK company”, 14.05.2015, <https://www.niepoddawajsie.pl/gry-planszowe-konsole-w-pubie-prawo/> [dostęp: 27.06.2022].

⁷ W roku 2022 działalność prowadzi jedynie PadBar w Lublinie oraz Wrocławiu.

zasadniczym estetycznym leitmotivem jest literatura, ale odbywały się w nim również wydarzenia będące częścią kultury graczy (takie jak „Retrogranie”), a konsole retro gościły w nim nawet na dłużej, już po zakończeniu wspomnianych wydarzeń.

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

Poza tym można zaobserwować, że gry – zarówno planszowe, jak i np. konsole, choćby pojedyncze – stają się niekiedy nagle częścią wyposażenia pubów oraz innych miejsc tego typu, funkcjonujących zasadniczo poza jakimikolwiek tożsamościowymi związkami z kulturą gier. Miejsca te, pomimo innowacji w postaci implementacji rozrywek ludycznych, nie przechodzą przebranżowienia, które mogłoby przeistoczyć je w lokale *strict* 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, regularny bądź cykliczny. Zalicza się do nich zarówno oddolnie organizowane półspontaniczne 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 do najbardziej znanych i uznawanych za znaczące zaliczyć można z pewnością E3, czyli Electronic Entertainment Expo. W latach 1995–2019 odbywały się corocznie w trybie stacjonarnym (zazwyczaj w Los Angeles), w roku 2020 zostały odwołane z powodu pandemii koronawirusa SARS-CoV-2, by powrócić w roku 2021 w formie wydarzenia

online. Podczas każdej edycji tego wydarzenia prezentowane są przede wszystkim 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 gromi oraz od niedawna gracze mają okazję przetestować wersje demonstracyjne najnowszych gier, dokonać zamówień lub zakupów. Podczas targów omawiane są też inne zjawiska związane z szeroko pojmowaną kulturą gier. Oprócz E3, do szczególnie ważnych wydarzeń tego typu (realizowanych stacjonarnie lub *online*) zaliczyć można między innymi Gamescom (Kolonja) oraz liczne konferencje branżowe, takie jak: PlayStation Experience, State of Play, Nintendo Direct, Digital Dragons czy Game Developers Conference. W ramach niektórych z nich – np. dwóch ostatnich spośród wymienionych – odbywają się również warsztaty oraz merytoryczne wykłady. Za ważny aspekt tego typu eventów gamingowych można uznać networking, a więc nawiązywanie kontaktów.

Wspomniane powyżej konferencje mają charakter ściśle biznesowy, a także 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 groźnawstwa. W zależności od profilu zainteresowań organizatorów takie konferencje skupiają się na różnych aspektach funkcjonowania gier wideo (czasami też gier w szerszej perspektywie) postrzeganych jako medium, teksty kultury czy fenomeny społeczne lub technologiczne.

Do najważniejszych takich przedsięwzięć na świecie zaliczyć można między innymi: Central and Eastern European Game Studies Conference (organizowaną przez CEEGS⁸), International Conference on the Foundations of Digital Games (SASDG⁹) czy konferencje DiGRA (DiGRA¹⁰). Poza konferencjami międzynarodowymi – które zwykle odbywają się w zmieniających lokalizacjach w różnych państwach w kolejnych latach – wskazać można również lokalne. Przykładowo do najważniejszych wydarzeń tego typu w Polsce zaliczyć można przede wszystkim konferencje z cyklu Kulturotwórcza Funkcja Gier (PTBG¹¹) oraz Kultura Gier Komputerowych

⁸ Central and Eastern European Game Studies.

⁹ Society for the Advancement of the Science of Digital Games.

¹⁰ Digital Games Research Association.

¹¹ Polskie Towarzystwo Badania Gier.

(UŁ¹²). Oprócz konferencji groźnawczych zdarzają się również skupione na tematyce growej edycje konferencji naukowych zasadniczo skoncentrowanych na innych zagadnieniach.

Poza konferencjami naukowymi, jak już wspomniałem, można wskazać takie, które nie będąc *stricte* naukowymi, nastawione są na popularyzację groźnawczej refleksji na temat gier wideo, organizowane często przez oddolne, nieformalne inicjatywy (nierzadko prowadzone przez osoby z kręgów akademickich), takie jak Pog(R)adajmy¹³ czy wspomniane już eduGRAcja¹⁴ oraz Grakademia¹⁵, a także uczelnie¹⁶ oraz koła naukowe¹⁷. 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 niebędących wydarzeniami *stricte* gamingowymi (oraz nie tylko 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 Jork¹⁸), Norwich Gaming Festival (kultura gier i projektowanie, Norwich) czy London Games Festival (kultura gier i nowe technologie, Londyn). W Polsce również odbywają się takie wydarzenia, między innymi organizowane wciąż Pixel Heaven Games Festival & More (początkowo retrogaming i gry niezależne, Warszawa) czy Festiwal Dawnych Komputerów

¹² Katedra Mediów i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego. Początkowo konferencja organizowana była przez Koło Naukowe Badaczy Gier UŁ.

¹³ Głównie cykliczne spotkania graczy i przedstawicieli gamedevu, fanpage „Pog(R)adajmy”, <https://www.facebook.com/pogradajmy> [dostęp: 26.06.2017].

¹⁴ Głównie cykl Retrogranie, fanpage „eduGRAcja”, <https://www.facebook.com/edugracjageek> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁵ Głównie cykliczna Grakademia oraz Grakademiki, fanpage „Grakademia”, <https://www.facebook.com/Grakademia> [dostęp: 4.06.2017].

¹⁶ Przykładowo Nauczanie Poprzez Granie, organizowane przez Akademię Finansów i Bieżnesu Vistula, fanpage „Nauczanie poprzez granie”, <https://m.facebook.com/NauczaniePoprzezGranie/> [dostęp: 26.06.2017].

¹⁷ Przykładowo cykliczna Summer Game Party, organizowana przez Koło Naukowe Badaczy Gier UŁ, <https://www.facebook.com/knbgul/events> [dostęp: 26.06.2017].

¹⁸ Poza USA, Games for Change ma również swoje filie w Ameryce Południowej (Brazylia), Europie (Niemcy) i Azji (Korea).

i Gier (retrogaming, Kraków i Poznań), a historycznie też na przykład Gdynia Game Festival (gry komputerowe i nowe technologie, Gdynia).

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. Ponadto na wybranych festiwalach związanych z szeroko rozumianą sztuką gry zajmują współcześnie coraz bardziej znaczące miejsce. Dotyczy to zarówno wydarzeń odbywających się w Polsce (np. katowicki Ars Independent), jak i zagranicznych (np. Ars Electronica). Podobnie rzecz się ma z konwentami, które także często zyskują status festiwalu¹⁹. W programach największych wydarzeń tego typu w Polsce (takich jak poznański Pyrkon) 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 programie którego w 2016 roku pojawił się specjalny blok poświęcony związkom gier i kinematografii, dwa lata później warsztaty dziennikarskie poświęcone grom wideo, a w roku 2021 wykład o filmach interaktywnych i ich związkach z grami; 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 niekiedy 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 należy rozumieć różne formy współzawodnictwa graczy, zwykle zinstytucjonalizowane. Mirosław Filiciak definiuje tę dziedzinę gamingu jako „zmagania graczy, w których podstawą sukcesu jest trening (opierający się na praktyce manualnej i/lub zdobywaniu wiedzy z zakresu strategii rozgrywki)”²⁰, po czym wspomina o aspekcie rywalizacji i klarownym rezultacie potyczek e-sportowych²¹. Badacz zestawia e-sporty z grami MMO, akcentując skoncentrowanie na graczach i rywalizacji przy pierwszej z tych kategorii,

¹⁹ Wspomniany już MFKiG początkowo był właśnie konwentem. Por. „Komiksfestiwal.com”, <https://komiksfestiwal.com/o-festiwalu/strefa-gier/> [dostęp: 3.06.2017].

²⁰ M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 76.

²¹ Ibidem.

a na postaci i świecie – przy drugiej²². Mateusz Felczak natomiast, opisując ewolucję e-sportu w kontekście związków gier z biznesem, definiuje e-sport jako „kompetytywne granie w gry wideo”²³. 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”²⁴. Na kolejnych stronach omawia właśnie etyczne, ale też 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 codzienności²⁵. Autor nie proponuje wprowadzić 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”²⁶. 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”²⁷, 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 fizycznej, 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 Felczak²⁸ oraz Radosław Bomba²⁹. Warto podkreślić, że transmisje rozgrywek e-sportowych dostępne bywają na kanałach skupionych na sporcie, pośród innych, tradycyjnych dyscyplin sportowych. Przykładem stacji telewizyjnej działającej w Polsce, która transmitowała takie rozgrywki jest Polsat Sport, choć grupa Polsat uruchomiła także osoby kanał poświęcony grom, Polsat Games. W Internecie natomiast streamingiem e-sportu zajmują się głównie użytkownicy (prywatni lub zinstytucjonalizowani) skupieni zwłaszcza wokół dwóch najbardziej

²² Ibidem, s. 79–80.

²³ M. Felczak, *Ekran i igrzyska. Związki gier z biznesem i sport elektroniczny*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90), s. 69.

²⁴ Ibidem, s. 70.

²⁵ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 284–294.

²⁶ Ibidem, s. 285.

²⁷ Ibidem.

²⁸ M. Felczak, *Ekran i igrzyska...*, s. 71.

²⁹ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 286–287.

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 na związki e-sportu z grami arkadowymi (które 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. Działają 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*. Najsłynniejszą aktualnie organizacją ligową e-sportu o zasięgu globalnym jest Electronic Sports League, odpowiedzialna za organizację licznych zawodów, w tym popularnej imprezy Intel Extreme Masters. W Polsce również funkcjonują ligi zajmujące się e-sportem, takie jak Polska Liga Esportowa.

Szczególnie znanymi zawodnikami takich elektronicznych rozgrywek sportowych z Polski są między innymi: Filip Kubski (pseud. NEO), Wiktor Wojtas (pseud. TaZ) oraz Jarosław Jarząbkowski (pseud. pashaBiceps). Przez wiele lat wszyscy trzej związani byli z klanem Frag eXecutors, a następnie Virtus.pro. Aktualnie wśród najlepiej zarabiających i odnoszących międzynarodowe sukcesy zawodników znajduje się również Michał Jankowski (pseud. Nisha). W historii światowego e-sportu zapisali się natomiast między innymi: Lee Sang-hyeok (pseud. Faker), Lim Yo-hwan (pseud. SlayerS_BoxeR) czy Jonathan Wendel (pseud. Fatal1ty). Dziś do globalnej czołówki e-sportowców zaliczają się niewątpliwie tacy zawodnicy, jak: Johan Sundstein (pseud. N0tail), Jesse Vainikka (pseud. JerAx) czy Anathan Pham (pseud. ana).

O znaczeniu e-sportu dla współczesnej kultury (zwłaszcza kultury popularnej czy masowej) świadczy również uwikłanie osób związanych z tą dziedziną w liczne powiązania ze światem marketingu. Określani niekiedy mianem „cybersportowców” (lub „cyberatletów” – przez prostą kalkę z języka angielskiego), profesjonalni gracze – podobnie jak zawodowcy grający przez Internet i transmitujący swoje poczynania w sieci,

np. metodą strumieniowania (ang. *streaming*) wideo bądź udostępniający je w formie zapisów rozgrywki – postrzegani są jako celebryci, autorytety i gwiazdy, analogicznie jak ich odpowiednicy w tradycyjnych dyscyplinach sportowych. Można oczywiście zauważyć pewne zróżnicowanie w tej materii, przyglądając się e-sportowi w różnych krajach; wówczas za miejsce najbardziej zasłużone dla docenienia tego sektora gamingu można byłoby przez lata uznać Koreę Południową³⁰.

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 (ale nie tylko miejskiej). W kontekście rozważań podejmowanych przeze mnie 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, które zakładają konieczność eksploracji fizycznej przestrzeni w celu realizacji zasad gry. Większość z nich przewiduje 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 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 niewymagających używania elektronicznego hardware'u wraz z odpowiednim software'em. Pragnę zatem wspomnieć o tak zwanych LARP-ach. Ich pełna anglojęzyczna nazwa to *live action role-playing*, a Michał Mochocki tłumaczy ją jako teatralne gry fabularne³¹. Przytoczenie teatru w tym przekładzie jest o tyle zasadne, że 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

³⁰ Ibidem, s. 287–289; *eSports in South Korea: Why is it so popular?*, „esportbet.com”, <https://esportbet.com/why-south-korea-treats-players-like-celebrities/> [dostęp: 25.09.2022].

³¹ M. Mochocki, *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 177.

ulokowana jest we wspomnianej przestrzeni fizycznej (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 wspólnie umownymi zasadami. Obszernego omówienia specyfiki doświadczania LARP-ów oraz ich kulturowego znaczenia dokonał, zresztą wspomniany już, Michał Mochocki w innych swoich publikacjach, spośród których bodaj najważniejszą jest książka *Role-play as a Heritage Practice. Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment*³².

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 przemierzają się po mieście jak po planszy, biorąc udział w rozwiązywaniu zagadek, odnajdywaniu miejsc, osób lub przedmiotów”³³. 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”³⁴ (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, ale gry bazujące na tej samej zasadzie mogą się rozgrywać również we wsiach lub na terenach zielonych. Olga Nowakowska wymienia trzy zasadnicze rodzaje gier ze względu na ich charakter: pasjonackie, edukacyjne oraz komercyjne (jednak wszystkie te cechy mogą się mieszać)³⁵.

Kolejna kategoria, o której chciałbym wspomnieć, to jedna z odmian omawianych już przeze mnie gier mobilnych – gry geolokalizacyjne, określane niekiedy mianem gier terenowych. Opierają się na eksploracji przestrzeni z wykorzystaniem urządzenia wyposażonego w GPS, w poszukiwaniu szczególnie istotnych punktów ulokowanych w różnych miejscach. Z założenia

³² M. Mochocki, *Role-play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment*, London–New York 2021.

³³ 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.

³⁴ A. Smalec, *Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego”, nr 867, „Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu” 2015, nr 40, s. 195.

³⁵ O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3), s. 156.

tego typu tytuły zasadzają się na rozgrywce dla wielu graczy i akcentują element konkurencji. Niektóre z nich, takie jak *Geocaching*, *Parallel Kingdom* albo *City Game Heyah*, skupiają (lub skupiały) się wyłącznie na kartograficznej reprezentacji przestrzeni – będącej rodzajem przestrzeni hybrydowej, łączącej pozagrową topografię z „nakładką” proponowaną przez fikcję gry.

Istnieją ponadto 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, można mówić o istnieniu jeszcze innej odmiany 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 pokémonów. Wówczas bowiem, o ile włączymy stosowny tryb w ustawieniach, łapany stworek ukazuje się nie w przestrzeni *stricto* wirtualnej, w jakimś całkowicie wykreowanym cyfrowo fikcyjnym świecie, ale w przetworzonej przez smartfon reprezentacji przestrzeni otaczającej gracza, uchwytywanej na żywo okiem aparatu/kamery w urządzeniu i wyświetlanej na jego 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 określane także nieco mniej popularnym terminem: *pervasive games*, czyli gry wszechobecne, wszechogarniające. Obie te nazwy podkreślają holistyczny, nieograniczony obszar gry – niebezpiecznie zresztą, bo w przeciwieństwie do opisanych powyżej odmian gier, są to tytuły rozgrywane się przez dłuższy czas w przestrzeni hybrydowej, składającej się z całości rzeczywistości fizycznej oraz tej zmediatyzowanej³⁶. Potencjalnie bowiem przestrzeń gry (ang. *play-ground*) obejmuje całą rzeczywistość, a istotne elementy składowe gry (nośniki znaczeń, „mechanizmy” zasad) mogą być ułożone 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

³⁶ Co istotne, narracja w ARG prowadzona jest zwykle z wykorzystaniem narzędzi transmedialności czy crossmedialności.

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*³⁷ 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 lokalizacyjnych wykorzystujących GPS czy gier w przestrzeni hybrydowej (AR). Przegląd ten opatrzony został również stosownym rysem historycznym, uwzględniającym zwłaszcza konteksty rozwoju technologii prowadzącej do powstania omawianych fenomenów, a także podstawowe zagadnienia teorii gier w ujęciu tradycyjnie antropologicznym i współcześnie groźnawczym.

3.1.5. Gry w przestrzeni muzealnej

Niezależnie od platform, na które są przeznaczone, gry wideo współcześnie zostają umieszczane w przestrzeni publicznej nie tylko za sprawą praktyk grania mobilnego, eventów gamingowych oraz 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 i 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. Ponadto gry wideo postrzegane są jako dziedzictwo kulturowe, więc – jak już wspomniałem – pojawiają się także w przestrzeniach muzealnych, zarówno w charakterze narzędzi pomocniczych, jak i eksponatów samych w sobie.

O wybranych aspektach związanych z relacjami gier i sztuki więcej będę pisać w rozdziale czwartym, teraz jednak chciałbym zaznaczyć, że obydwa

³⁷ A. Nacher, *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 115–134.

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 książce – 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 wspomniane instytucje wiążą się jednak z określoną charakterystyką i zestawem ewokowanych przez nie konotacji. Z jednej strony umieszczenie w ich przestrzeniach gier komputerowych odczytać 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”, a nie „zastąpienie”, ponieważ zabawowy aspekt gier nie zostaje w tych instytucjach wyparty, lecz zrekontekstualizowany i zniekształcony, tudzież 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 – a 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 *offline* lub *online*, wizyty w pubach dla graczy, udział w zorganizowanych towarzyskich spotkaniach z innymi graczami i przedstawicielami branży gier, oglądanie filmów, seriali, programów oraz innych treści adresowanych do graczy, czytanie drukowanych oraz cyfrowych publikacji grocentrycznych itd.).

Dla drugiej grupy natomiast ten sam zestaw zmian oznacza jednak coś innego, choć równie znamienne 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 ugrupowania 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 imprez masowych o rozpoznawalności w skali globu), 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, a także 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 liczного grona uczestników kultury, często niwelując 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, lecz jest związana także 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 i druki prasowe, których popularność rozpoczęła się niemal natychmiast po opracowaniu zmechanizowanej, zautomatyzowanej technologii druku. Od wieków są one zatem narzędziami służącymi wszystkim tym celom, które przypisuje się właśnie mediom masowym. Znaczenie prasy poświęconej grom i związanym z nimi praktykom oraz użytkownikom 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 socjokulturowych 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 XX wieku, a następnie tłumaczy ich wpływ na formowanie się gamingu³⁸. Gry i wyłaniającą się przy nich kulturę postrzega w charakterze konstruktu społecznego. Za kluczowy aspekt w groznawczej

³⁸ G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981–1995*, London 2015; idem, *Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995*, „Game Studies”, <http://www.gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick> [dostęp: 8.06.2017].

refleksji uznaje natomiast doświadczenie rozgrywki – narodziny i ekspansja terminu *gameplay* stanowi zdaniem Kirkpatricka przełomowy czynnik w kształtowaniu się kultury gier i tożsamości gracza³⁹.

W perspektywie zagadnień podejmowanych przeze mnie w tej książce, szczególnie interesujące są te rozważania autora, w których mówi on o stopniowych narodzinach etykiety tożsamościowej „gracza” (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 wpłątany w procesy normalizacji, a termin *gameplay* używany jest do strzeżenia tożsamości graczy” – zauważa badacz⁴⁰. „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 między innymi uprzedzenia ze względu na wiek, płeć, reprezentowaną grupę zawodową czy nawet zamiłowanie do gier niecyfrowych⁴¹.

Z wszystkich tych spostrzeżeń wyłania się u Kirkpatricka obraz osób przecierających szlaki dla nowo powstającej na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku 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 Brytanii⁴², tak w różnych innych krajach

³⁹ G. Kirkpatrick, *Constitutive Tensions of Gaming's Field...*

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Ibidem.

⁴² W brytyjskim *game studies* inną znaną osobą podejmującą się socjokulturowej refleksji nad tożsamością graczy i kulturą gier z uwzględnieniem analizy magazynów gamingowych jest Garry Crawford. Por. G. Crawford, *Video Gamers*, Oxford 2011.

prowadzone są analogiczne rozważania. Dotyczy to, rzecz jasna, także kolebki gier wideo – USA, gdzie analizy amerykańskich magazynów tego typu (zwłaszcza zaś wydawanego od 1988 roku „Nintendo Power”)⁴³ 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”⁴⁴ oraz że bez tej kultury „gracze nie wiedzieliby, jak obchodzić się z grami”⁴⁵. 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”⁴⁶. 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 grania⁴⁷.

Rozwijając wątek związków czasopism o grach z formowaniem się kultury i tożsamości graczy, Consalvo podkreśla, że magazyny z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku wywierały silny wpływ na wykształcenie poczucia wspólnoty pomiędzy graczami, w ramach której wyznaczane są podstawowe rozróżnienia pośród gier i ich użytkowników⁴⁸.

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 Zachodzie⁴⁹ – 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 Kluska⁵⁰, Mariusz

⁴³ Por. G. Kirkpatrick, *Constitutive Tensions...*

⁴⁴ Ibidem.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ M. Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, London 2008, s. 176; cyt. za: ibidem.

⁴⁷ Por. opis książki *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* na stronie MIT Press, <https://mitpress.mit.edu/9780262513289/cheating/> [dostęp: 7.06.2017].

⁴⁸ Por. M. Consalvo, *Cheating...*, za: G. Kirkpatrick, *Constitutive Tensions...*

⁴⁹ Por. P. Cizek, *Czasopisma o grach wideo w Polsce. Rys historyczny i obecna sytuacja na rynku*, „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy” 2016, t. 8, nr 19, s. 84–85.

⁵⁰ B. Kluska, *Dawno temu w grach*, Łódź 2008; B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty Polskie, wydanie 2.0*, Sosnowiec 2014.

Rozwadowski⁵¹, Przemysław Ciszek⁵², Dominika Staszenko-Chojnacka⁵³ czy Piotr Sitarski⁵⁴). 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 tych 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 informatyką⁵⁵.

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 książki kompetencji cyfrowych. Zwraca na to uwagę również Bartłomiej Kluska, który dodaje, że już wówczas gry wideo były tematem artykułów publikowanych w takich pismach⁵⁶. Co ciekawe, gry komputerowe stanowiły wtedy jeden z kluczowych motywatorów do nauki programowania, które w latach osiemdziesiątych XX wieku było wśród użytkowników komputerów umiejętnością względnie powszechną⁵⁷.

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”⁵⁸. Interesującego przeglądu ważnych lokalnych czasopism

⁵¹ B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty Polskie...*

⁵² P. Ciszek, *Czasopisma o grach wideo w Polsce...*, s. 83–95.

⁵³ D. Staszenko-Chojnacka, *Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku*, Łódź 2021.

⁵⁴ P. Sitarski, *Metody badania historii mówionej w badaniu początków gier cyfrowych w Polsce*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90), s. 78–88.

⁵⁵ Ibidem, s. 82.

⁵⁶ B. Kluska, *Dawno temu w grach...*, s. 49–54; B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty Polskie...*, s. 41–48.

⁵⁷ B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty Polskie...*, s. 48–52.

⁵⁸ Przykładowy wykaz czasopism o tematyce growej, „GRYOnline.pl”, <https://www.gry-online.pl/S047.asp> [dostęp: 7.06.2017], a także na „Karawana.eu”, <http://karawana.eu/index.php/czasopisma-o-grach-w-obrazach-historii/> [dostęp: 9.06.2017] lub na „Wikipedia.org”, https://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Czasopisma_komputerowe [dostęp: 8.01.2023].

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 Ciszek⁵⁹.

Ostatni z wymienionych powyżej magazynów wydaje się szczególnie interesującym przypadkiem w perspektywie rozważań podejmowanych przeze mnie w niniejszym wywodzie. Otóż pismo to, poza wprowadzeniem stałego dodatku w postaci „cover dysków” (płyty dołączanych do magazynu: początkowo CD, później DVD)⁶⁰ z gramami, demami, aplikacjami i innymi treściami w formie plików⁶¹, postawiło na jeszcze jedną „nowość”⁶² 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 hasle 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 przypadku innych wydawanych w Polsce magazynów growych⁶³, 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

⁵⁹ P. Ciszek, *Czasopisma o grach wideo w Polsce...*

⁶⁰ Inne magazyny również przyjęły podobne rozwiązanie, oferując wraz z czasopismem płyty z gramami, oprogramowaniem i innymi materiałami.

⁶¹ W 2018 roku fizyczne nośniki dołączane do magazynu zastąpiono kartami-zdrapkami z kodami umożliwiającymi wymianę na „klucze” pozwalające na pobranie gier bądź oprogramowania z platform dystrybucji cyfrowej, a także uzyskanie zniżek na zakupy usług, oprogramowania lub sprzętu gamingowego. Z czasem porzucono jednak zupełnie tego typu dodatki do czasopisma, by ostatecznie ukazywało się bez załączanych płyt czy zdrapak.

⁶² Opisuję tu modyfikacje, które uważam za istotne z punktu widzenia rozwoju tego pisma oraz gałęzi prasy growej w ogóle. W rzeczywistości „CD-Action” zmieniano 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*, <https://www.gmf.pl/Rozrywka/Komiksy,204,cda-8211-czyli-najwieksze-czasopismo-dla-graczy-w-polsce.html> [dostęp: 7.06.2017].

⁶³ „CD Action” najchętniej kupowanym magazynem komputerowym i o grach w 2016 roku, „Wirtualne Media”, 20.03.2017, <https://www.wirtualnemedial.pl/arttykul/cd-action-najchetniej-kupowany-magazynem-komputerowym-i-o-grach-w-2016-roku> [dostęp: 9.06.2017].

(ang. *community*) czytelników. To z kolei tłumaczyć można chęcią integracji odbiorców pisma, przejawiającą się także na innych płaszczyznach⁶⁴. Po trzecie, posłużenie się etykietą tożsamościową „gracze” może służyć stworzeniu konotacji, w których gracze (w sensie bliskim angielskim określeniom *gamers*, *core gamers* lub *hardcore gamers*) czytają „CD-Action”, a nie-gracze (ang. *non-gamers*) nie czytają – zatem chcąc być częścią „prawdziwej” społeczności graczy, wypada to pismo czytać⁶⁵. Po czwarte, może to być wreszcie próba uchwycenia szerokiego spektrum tematycznego pisma.

Poza zapowiedziami i recenzjami gier, na łamach „CD-Action” pojawiają się też bowiem artykuły i newsy dotyczące różnych kwestii, które potencjalnie mogą interesować graczy. Wspomniany już Bartłomiej Kluska – jeden z autorów piszących właśnie między innymi do tego magazynu⁶⁶ – zamieszcza na jego łamach głównie felietony dotyczące historii gier i prasy growej w Polsce. Poza tym w „CD-Action” znajdują się teksty o sprzęcie komputerowym, Internecie, elektronice, popkulturze i innych zagadnieniach. Wśród tych artykułów są między innymi poradniki czy testy, ale także felietony – zamieszczane w takich działach, jak *O grach inaczej* czy *Publicystyka* – podejmujące tematy związane centralnie lub peryferyjnie z szeroko pojmowaną kulturą gier. W magazynie ukazywały się nawet infografiki (oraz tekstowe streszczenia) podsumowujące różne raporty z badań w zakresie kultury graczy.

Pomimo problemów wydawniczych na początku roku 2020, „CD-Action” wciąż jest wydawane, a o przywiązaniu czytelników do tego czasopisma może świadczyć ich mobilizacja w kampanii zakupu akcji magazynu na platformie Beesfund, w celu pomocy we wspomnianej sytuacji kryzysowej⁶⁷. W roku 2022 czasopismo przeszło jeszcze jedną znaczącą zmianę – z modelu publikacyjnego miesięcznika przekształciło się w kwartalnik, począwszy od numeru 03/2022 (331). W tym wydaniu redakcja porzuciła również hasło towarzyszące wstępniakowi i poniekąd zredefiniowała charakter drukowanego

⁶⁴ Dążenia integracyjne w przypadku „CD-Action” obejmują różne stałe lub tymczasowe inicjatywy, np. publikację korespondencji z czytelnikami w dziale „Action-Redaction”, organizację spotkań z czytelnikami oraz takie akcje, 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.

⁶⁵ Ta interpretacja również lokuje zmianę hasła w porządku zabiegów marketingowych, aczkolwiek zakłada cyniczne intencje redakcji bądź wydawcy prowadzące do antagonizmów opartych na swego rodzaju „elitaryzmie” lub „elityzmie”.

⁶⁶ W czasach istnienia strony internetowej Bartłomieja Kluski (<http://kluska.net/>) przeczytać można było na niej, w jakich czasopismach autor publikował (łącznie ponad dwieście artykułów). Regularną współpracę z CD-Action podkreślało wyróżnione zdanie w opisie: „Stale pisze dla «CD-Action»”.

⁶⁷ Opis sytuacji oraz zbiórki dostępny pod adresem: <https://nowecdaction.pl/> [dostęp: 9.06.2021].

magazynu, stawiając przede wszystkim na publicystykę kosztem recenzji, przenosząc je głównie na powiązaną stronę internetową.

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 recenzyjnych (czego przejawem może być system waloryzacji za pomocą specjalnych ramek, składający się z dziesięciostopniowej skali ocen – przez wiele lat uzupełnianej o podkategorie, takie 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 do czynienia 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 gier⁶⁸ brakuje autorów z aspiracjami publicystycznymi czy krytycznymi, a także krytycznogrowymi. Terminu „krytycznogrowe” używam tu poprzez analogię do pojęć „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 recenzyjnym również przywołuję za rozważaniami na temat krytyki podejmowanymi w kontekście wcześniejszych mediów. Dobrym (pomimo jaskrawego przerysowania) podsumowaniem tego 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 kontekst⁶⁹.

Na przełomie lat 2012 i 2013 na polskim rynku wydawniczym pojawił się magazyn „LAG”, w którym zrezygnowano z klasycznych recenzji oraz

⁶⁸ Celowo nie używam w tym kontekście sformułowania „dziennikarze”, ponieważ część dyskursu krytycznogrowego kształtowana jest również przez blogerów i akademików.

⁶⁹ S. Grant, *Zbyt wielu recenzentów, za mało krytyków*, „Esensja”, 16.11.2004, <https://www.esensja.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=1824> [dostęp: 27.06.2022].

newsów na rzecz tekstów wpisujących się w tak rozumianą krytyczną czy może raczej publicystyczną refleksję. W piśmie znalazło się więc wiele artykułów napisanych w stylu, który można określić jako felietonistyczny lub eseistyczny. Niestety, nierówny poziom poszczególnych tekstów i zdeaktualizowany charakter części z nich⁷⁰ sprawił, że po ukazaniu się dwóch numerów „LAG” przestał być wydawany⁷¹. 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”⁷²). W tym ostatnim pojawiały się recenzje pozbawione upraszczających ocen punktowych, na poziomie treści niepozbawione natomiast uwag pomagających osadzić dane gry w różnych kontekstach. W „Pixelu” ukazywały się ponadto artykuły przeglądowe, felietony i inne nietrywialne merytorycznie teksty, w tym także takie o charakterze analitycznym⁷³.

Krytyka i publicystyka growa rozwija się poza tym 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 zaznaczyć, że rosnąca popularność Internetu jako przestrzeni do uprawiania krytyki growej nie oznacza wcale, że nie ma dziś miejsca dla prasy komputerowej i gamingowej, ale ta, chcąc utrzymać się na rynku, musi dostosować się do nowych warunków – czasopisma powinny czymś się wyróżniać, najlepiej w czymś się specjalizować⁷⁴ (aczkolwiek niekoniecznie poprzez ignorowanie jednych platform na rzecz

⁷⁰ Na te dwie wady najczęściej zwracały uwagę osoby, które komentowały i oceniały magazyn „LAG” w sieci. Por. A. Lech, *W moje lapska wpadł nowy magazyn dla graczy – LAG*, „Co ja myślę”, 7.01.2017, <http://www.cojamysle.pl/w-moje-lapska-wpadl-nowy-magazyn-dla-graczy-lag/> [dostęp: 9.06.2017]; vagatan (alias internetowy), *Lag death*, „Bonus Level”, 8.01.2013, <https://bonuslvl.wordpress.com/page/2/> [dostęp: 9.06.2017].

⁷¹ M. Czubak, *Pismo „Lag” po 2. wydaniach znika z rynku wydawniczego*, „Na Ekranie”, 4.08.2014, <https://naekranie.pl/aktualnosci/pismo-lag-po-2-wydaniach-znika-z-rynku-wydawniczego> [dostęp: 9.06.2017].

⁷² Reaktywacji „Secret Service” w roku 2014 wieku towarzyszyła zorganizowana w tym celu zbiórka crowdfundingowa na portalu „Polak Potrafi” (<https://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, <https://www.gry-online.pl/newsroom/kulisy-smierci-secret-service-i-narodzin-pixela-news-zaktualizowany/zd15d21> [dostęp: 10.06.2014].

⁷³ Czasopismo nie jest już wydawane. Ostatni numer ukazał się w grudniu 2022 roku.

⁷⁴ Por. D. Kosiński, *Sytuacja prasy komputerowej w Polsce jest tragiczna. Niemal nikt jej nie kupuje*, „Spider’s Web”, 22.03.2017, <https://spidersweb.pl/2017/03/prasa-komputerowa-w-polsce-upadek.html> [dostęp: 10.06.2017].

innych⁷⁵). Pomimo rosnącego stopniowo zaufania do internetowych źródeł, idącego w parze ze zwiększającą się liczbą pisanych z różnych perspektyw, wartościowych, eksperckich i specjalistycznych⁷⁶ – zarówno amatorskich⁷⁷, jak i profesjonalnych – artykułów publikowanych w sieci, drukowane wydawnictwa wciąż są utożsamiane z prestiżem czy jakością⁷⁸.

Ponadto, 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 – jak już wspomniałem – „CD-Action”⁷⁹ czy „PSX Extreme”⁸⁰. 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 (o czym może świadczyć wspomniana zmiana koncepcji na „CD-Action” wprowadzona w 2022 roku).

Kultura gier jako temat prasy ogólnotematycznej, niebranżowej

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

Następnie, z uwagi na potrzebę wykształcenia własnej, osobnej identyfikacji, narodził się ogromny sektor rynku wydawniczego poświęcony grom komputerowym i zjawiskom ściśle z nimi spokrewnionym. Chęć wypracowania swoistości tego sektora doprowadziła do krystalizacji nowego,

⁷⁵ Jak zauważa Przemysław Ciszek: „Specjalizacja nie ma obecnie sensu, gdyż gracze posiadają często komputery oraz konsole, a większość dużych gier ukazuje się na różne platformy”; por. P. Ciszek, *Czasopisma o grach wideo w Polsce...*, s. 90.

⁷⁶ Por. K. Jędrasiak, *Internet jako przestrzeń sprzyjająca funkcjonowaniu kultury konwergencji*, [w:] M. Jarosz, K. Cybulska, T. Knecht, S. Konopacka-Bąk, K. Kwasik (red.), *Konsumpcja Internetu. VI Konferencja z cyklu „Wyzwania Nowych Mediów”*, Warszawa 2016, s. 118–121.

⁷⁷ Wśród obserwatorów i komentatorów współczesnych zjawisk medialnych/kulturowych, charakterystycznych np. dla Web 2.0 (a także 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 książki *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę* [Andrew Keen, 2007] oraz *Wokół mediów ery Web 2.0* [Bohdan Jung (red.), 2010], „Nowe Media” 2010, nr 1, s. 230–235.

⁷⁸ Por. vagatan (alias internetowy), *Sentymentalna mina*, „Bonus Level”, 24.07.2014, <https://bonuslvl.wordpress.com/> [dostęp: 11.06.2017].

⁷⁹ „Cdaction.pl”, <https://cdaction.pl/> [dostęp: 11.06.2017].

⁸⁰ „Ppe.pl”, <https://www.ppe.pl/> [dostęp: 11.06.2017].

specjalistycznego dyskursu, w efekcie którego ukonstytuowała się również tożsamość graczy. Dyskurs ten, formowany zarówno przez dziennikarzy, jak i ich czytelników-graczy, prowadził do dystansacji kultury gier względem innych dziedzin.

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. Postępująca dyskursywna hermetyzacja – zarówno na poziomie *stricte* językowym, jak i poprzez wykształcenie wspólnego pola odniesień, specyficzny humor (*inside jokes*) itp. – prowadziła do zwiększenia „progu wejścia” w kulturę gier, ponieważ zwiększały się oczekiwania co do „bycia na bieżąco” z różnymi jej rejestrami. Nie pomagało to natomiast w zwalczaniu powielanych coraz częściej stereotypów na temat graczy ani w likwidowaniu ogromnej społecznej przepaści dzielącej tych graczy od reszty społeczeństwa.

Wraz z rozwojem gier wideo i rosnącym znaczeniem tego medium w kulturze dokonywał się jednak 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. Zarówno gry wideo, jak i gracze oraz pozostałe składowe kultury gier (zjawiska wyznaczające jej pole) 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 wspomnianego przemysłu kulturowego. Prezentacji gier jako istotnej z ekonomicznego (i nie tylko) punktu widzenia dziedziny kultury szczególnie sprzyjają głośne sukcesy poszczególnych growych tytułów, 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 rzekomo⁸¹ zgubnym wpływie „brutalnych” gier wideo na psychikę, zwłaszcza u młodych ludzi (często nie zwracając nawet uwagi na funkcjonujące systemy ratingowe, takie jak CERO, ESRB czy PEGI⁸²) 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 i choćby specjalny numer ukazującego się w Polsce „Miesięcznika Egzorcysta” z kwietnia 2015 roku⁸³. Jego okładkę zdobi wiele mówiące hasło-motyw przewodni: „Gry komputerowe. Nie przegraj życia”; zaś wśród zamieszczonych w nim artykułów znalazły się takie, które traktują o „demonicznych” grach⁸⁴ albo zrównują gry wideo z narkotykami⁸⁵. 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 wideo⁸⁶, w którym nagromadzenie merytorycznych błędów pozwala przypuszczać, że powstał on bez elementarnego researchu⁸⁷. Nawet jeśli w podobnych tekstach pojawiają się słuszne spostrzeżenia

⁸¹ 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*, „Homo Ludens” 2014, nr 1 (6), s. 57–73.

⁸² 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, wulgarne języka etc., a także określające sugerowany wiek docelowego odbiorcy danego tytułu. Oficjalne strony internetowe: <https://www.cero.gr.jp/> [dostęp: 12.06.2017]; <https://www.esrb.org/> [dostęp: 12.06.2017]; <https://pegi.info/pl/index/> [dostęp: 12.06.2017].

⁸³ „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo Ludzi Wolnych” 2015, nr 4 (32).

⁸⁴ T. Liszkowski, *Demoniczne gry komputerowe*, „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo Ludzi Wolnych” 2015, nr 4 (32), s. 28–29.

⁸⁵ M. Dobrogowska, *Komputerowy narkotyk*, „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo Ludzi Wolnych” 2015, nr 4 (32), s. 38–39.

⁸⁶ E. Kubera, *Gry psują dzieci*, „Kurier Szczeciński”, 11.01.2013, nr 8 (18982), s. 12.

⁸⁷ 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), wolne od 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.

– takie, jak uwagi o konieczności edukacji etycznej albo sugestie, by w miarę możliwości pilnować, czy dzieci grają w gry odpowiednio dopasowane do ich wieku – mieszanie porządków i tendencyjny wydźwięk argumentów utrudniają traktowanie ich z powagą. Nie zmienia to faktu, że dla osób nieobeznanych z tematem mogą to być przekonujące, opiniotwórcze źródła, niezależnie od rzeczywistej wartości merytorycznej.

Na szczęście coraz częściej można spotkać artykuły przeciwstawiające się takiemu tendencyjnemu prezentowaniu gier wideo. W prasie pojawiają się bowiem teksty przedstawiające to medium w nieco bardziej zniuansowany sposób. Obok artykułów akcentujących potencjalne problemy związane z grami wideo, publikowane są też takie, które ukazują rzeczne medium w korzystnym świetle – w obu przypadkach można trafić nawet na teksty bazujące na rzetelnym researchu, uwzględniającym czasami wyniki kolejnych badań. Coraz łatwiej przeczytać dziś zatem również o pozytywnych bądź neutralnych skutkach grania dla psychiki, zdolności poznawczych czy kompetencji społecznych.

Artykuły na ten temat publikowane są także w specjalistycznych periodykach popularnonaukowych, takich jak „Świat Nauki”, czyli w polskiej edycji 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 możemy przeczytać między innymi, że „Gry komputerowe to trening dla mózgu”⁸⁸, a już podczas lektury zawartości dotrzeć do artykułu *Nie takie gry akcji straszne...*⁸⁹ 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 rozdziale czwartym, 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 można natrafić na artykuły, które nie tyle skupiają się na kreowaniu pewnego – korzystnego lub negatywnego – obrazu gier wideo, ile 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 mogą tu posłużyć sylwetki znanych i/lub ważnych postaci wywodzących się z różnych

⁸⁸ „Świat Nauki” 2016, nr 8 (300).

⁸⁹ D. Bavelier, C. S. Green, *Nie takie gry akcji straszne...*, „Świat Nauki” 2016, nr 8 (300), s. 24–29.

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 roku⁹⁰ został opublikowany obszerny materiał, dla którego kanwą 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 takimi postaciami, 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 gamingu⁹¹. 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 obszerny tekst poświęcony koncepcjom Jane McGonigal dotyczącym potencjalnych korzyści płynących z grania w sieciowe gry komputerowe w zakresie rozwiązywania światowych problemów oraz poprawy życia osobistego⁹². Bohaterka artykułu, autorka książek na temat pozytywnego wpływu gier na poziom motywacji i szczęścia u ludzi⁹³, trafiła nawet na okładkę tego numeru pisma. Publicystyczne podejście do względnie aktualnych zjawisk związanych z kulturą gier wideo widoczne jest w pojedynczych innych tekstach publikowanych w tym czasopiśmie lub na związanej z nim stronie internetowej, aktualnie w dziale „Kultura”, choć nie są to częste tematy zamieszczanych tam artykułów.

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 „Playboya”, zauważyć można, że stała rubryka poświęcona grom – obok książek, filmów i płyt muzycznych – pojawiła się

⁹⁰ H. Goldberg, *Ojciec Chrzestny Grand Theft Auto*, „Playboy” 2013, nr 12 (252), s. 88–93.

⁹¹ G. Giedrys, *Gramy w milczeniu*, „Wysokie Obcasy Extra” 2015, nr 4 (35), s. 38–43.

⁹² K. Wężyk, *Jane McGonigal: Granie na komputerze uratuje świat*, „Wysokie Obcasy”, 27.04.2013, nr 17 (724), <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,96856,13812759,jane-mcgonigal-granie-na-komputerze-uratuje-swiat.html> [dostęp: 18.06.2017].

⁹³ Sylwetkę Jane McGonigal przybliżyłem w rozdziale 1 niniejszej publikacji, a do założeń tej badaczki powróć również w rozdziale 4.

w nim dość późno, bo dopiero w połowie 2016 roku⁹⁴. O ile wcześniej zdarzały się już w tym magazynie dłuższe lub krótsze teksty dotyczące gier, podobnie jak informacje o nowinkach technologicznych dedykowanych graczom, o tyle dodanie gier jako czwartego typu tekstów kultury uwzględnianego w zestawieniu najnowszych premier można uznać za nobilitację do rangi równoprawnego medium, równie ważnego jak literatura, kino czy muzyka. Wszystkie one otrzymywały w magazynie porównywalną ilość miejsca, czyli około jednej strony. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że na stronie poświęconej premierom literackim pojawiała się również ramka dedykowana komiksowi, a na tej traktującej o premierach filmowych – analogiczna ramka dedykowana serialom, można zauważyć, że w porównaniu z nimi gry (*software* i *hardware*) otrzymywały nawet nieznacznie więcej przestrzeni w czasopiśmie „na wyłączność”. Niezależnie natomiast od tych drobnych różnic, istotne pozostaje, że gry zajmowały 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 nigdy nie wprowadziły takich stałych rubryk (np. „Logo”), inne natomiast prowadziły je już wcześniej niż „Playboy” (np. „CKM”). W przypadku czasopism stanowiących paralelny tematycznie sektor prasy adresowanej do kobiet, żaden z tytułów wydawanych dotąd w ramach polskiego rynku wydawniczego nie miał 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”. Jeden z takich tekstów (napisana przez Olafa Szewczyka recenzja *Grand Theft Auto 5*⁹⁵) odbił się zresztą swego czasu 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). W ten sposób dowiódł, że prowokująca do myślenia refleksja

⁹⁴ Por. „Playboy” 2016, nr 6 (282), s. 14.

⁹⁵ O. Szewczyk, *Warsztat oprawcy*, „Polityka”, 2.10.2013, nr 40 (2927), <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1556621,1,recenzja-gry-grand-theft-auto-v.read> [dostęp: 13.06.2017].

krytyczna możliwa jest do wprowadzenia nawet w tekstach o bardzo ograniczonej objętości (w rozwinięciu swojej recenzji, zamieszczonym na blogu „Jawne Sny”⁹⁶, określił tekst z „Polityki” mianem „opinii”).

Modę na opisywanie gier wideo na łamach prasy innej niż komputerowa bądź związana konkretnie z branżą gier można interpretować jako przejaw wzrostu zainteresowania tym medium w społeczeństwie. Po początkowym okresie, kiedy 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 dokonana się pełna nobilitacja gier wideo w opinii publicznej, ale rosnąca część graczy zalicza się współcześnie do grupy osób aktywnych zawodowo, w wieku reprodukcyjnym, nierzadko wychowujących 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 informacyjnymi, krytycznymi bądź publicystycznymi dotyczącymi różnych dziedzin kultury, włącznie z grami. Poza tym czasopisma traktujące o sprawach codziennych, lifestyle’owych, o szerokim spektrum tematycznym, dziś coraz mniej mogą sobie pozwalać na ignorowanie gier jako zjawiska o rosnącym znaczeniu w życiu codziennym, coraz wyraźniej zaznaczającego swoje miejsce we współczesnym świecie.

3.2.2. Telewizja

Telewizja gamingowa

Jedną z najważniejszych stacji telewizyjnych w historii kanałów adresujących dużą część emitowanych treści do graczy jest amerykańska G4, należąca do korporacji Comcast. Mimo że z czasem (w drugiej połowie pierwszej dekady XXI wieku) władze stacji podjęły decyzję o znacznym przeprofilowaniu

⁹⁶ O. Szewczyk, *Granice draństwa*, „Jawne Sny”, 3.10.2013, <http://jawnesny.pl/2013/10/granice-dranstwa/> [dostęp: 13.06.2017].

G4, które ostatecznie doprowadziło do jej upadku w 2014 roku⁹⁷ (aczkolwiek w 2020 roku zapowiedziano powrót stacji do oferty telewizyjnej w okolicach wakacji roku 2021⁹⁸), to początkowo (od roku 1998) w jej ramówce znajdowało się wiele programów skupiających się na grach, ich użytkownikach i innych zjawiskach ściśle powiązanych z graniem.

Przykładowo w programie *Icons* prezentowano – w sposób charakterystyczny dla kina dokumentalnego – sylwetki różnych postaci zasłużonych dla medium kultury gier. 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 określonej platformie.

Jednym z najważniejszych programów gamingowych w historii G4 był natomiast *X-Play*⁹⁹. 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 podejmowania trudnych, niekiedy kontrowersyjnych kwestii, odpowiednich dla dorosłych widzów. *X-Play*, poza G4, 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.

⁹⁷ Por. M. Brinks, *How The Tragic Downfall Of G4 TV Explains Why Video Game Culture Cannot Survive On Television*, „Ranker”, 24.09.2021, <https://www.ranker.com/list/what-happened-to-g4-tv/melissa-brinks> [dostęp: 15.06.2021].

⁹⁸ L. Butkovic, *Why G4, the Canceled Video Game Channel, Coming Back Is a Big Deal*, „Thrillist”, 1.08.2020, <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/g4-returning-video-game-tv-channel-coming-back> [dostęp: 17.06.2021].

⁹⁹ Początkowo wyświetlany na antenie TechTV.

G4 emitowało jeszcze wiele innych programów związanych z kulturą gier¹⁰⁰, z jednej strony kontynuując tytuły przejęte od TechTV, z drugiej zaś własne, oryginalne propozycje. Przykładami takich programów dla graczy¹⁰¹ są między innymi:

- *Arena* – program poświęcony tematyce gier wieloosobowych i drużynowemu współzawodnictwu;
- *Cheat!* – program skupiający się na cheatach¹⁰², poradnikach, podpowiadaniach, ukrytych właściwościach oraz innych pomocach dla graczy;
- *The Electric Playground*¹⁰³ – 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 machinima¹⁰⁴, 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 wyżej wymienionych, na przestrzeni lat w ramówce G4 pojawiły się (i zniknęły 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.

¹⁰⁰ Omówienia większości programów związanych z grami wideo, emitowanych na G4, dokonali autorzy kanału „Good Bad Flicks” na platformie YouTube (https://www.youtube.com/channel/UCtKtDTGqEbBrC7jDN2_axQ [dostęp: 19.06.2017]) w jednym ze swoich wideo, poświęconym historii stacji G4. Materiał nosi tytuł *The Rise and Fall of G4 TV 4 Gamers* (<https://www.youtube.com/watch?v=ZEBwGOHntro> [dostęp: 19.09.2022]).

¹⁰¹ 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 mogły trafiać do zróżnicowanego audytorium, stanowiąc niejako wgląd w kulturę gier wideo.

¹⁰² 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.

¹⁰³ Później znany również jako *EP Daily*, a obecnie *Electric Playground Network – EPN*, https://www.youtube.com/channel/UCheSMjoShh_QHXyLx68GRBg [dostęp: 19.07.2022].

¹⁰⁴ Więcej o machinimie w rozdziale 4 niniejszej książki.

Z perspektywy polskiego widza zainteresowanego grami, znacznie większe znaczenie miał jednak inny zagraniczny kanał – Game One. Ta francuska stacja, będąca częścią tej samej sieci, 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 rozgrywki wideo 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 22.00–2.00 – a ostatecznie zniknął 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 zaledwie od oferty zagranicznych stacji tematycznych poświęconych grom wideo, a za sprawą nadawania nie tylko materiałów dotyczących gier, lecz także anime przypominała nieco profil francuskiej Game One.

Biorąc pod uwagę *stricte* growe 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 hardware;
- *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, publicystów, a nawet późniejszy naukowiec zajmujący się grami wideo. Wśród najbardziej znanych nazwisk związanych z tą stacją wspomnieć można przede wszystkim o Miłoszu Brzezińskim (*Review Territory*), Tomaszu Kreczmarze (*Talking Heads*, szef programowy Hypera), Piotrze Kubińskim (*Joint*), Mateuszu Ożyńskim (*Technology*) czy Tadeuszu Zielińskim (*Review Territory, Technology*)¹⁰⁵.

Choć Hyper definitywnie zakończył swoją działalność, część związanych z nim redaktorów odnalazło się w formatach wprowadzanych w innych zorientowanych na gry mediach, również w telewizji. Dobrym tego przykładem jest należąca do Telewizji Polsat stacja tematyczna Polsat Games, zatrudniająca między innymi prezenterów pracujących wcześniej w Hyperze, ale także na przykład popularnych gamingowych youtuberów. W jej ramówce znajdują się zarówno programy publicystyczne, jak i informacyjne, transmisje rozgrywek e-sportowych, anime i inne seriale animowane czy programy rozrywkowe. Można więc przyjąć, że profil stacji stanowi w dużej mierze niejako kontynuację i rozwinięcie nakreślonej przeze mnie tradycji.

Programy o grach wideo w telewizji niegamingowej

Reklamy gier wideo oraz sprzętu dla graczy to bodaj najbardziej oczywista spośród powszechnie spotykanych odmian materiałów audiowizualnych związanych z gamingiem możliwych do zobaczenia w telewizji. Ani aktualnie, ani historycznie nie są to natomiast jedyne treści o tej tematyce emitowane za pośrednictwem tego medium. Przeglądając ofertę poszczególnych stacji telewizyjnych, można natrafić zarówno na pojedyncze programy poświęcone zjawiskom związanym z kulturą gier, jak i na całe ramówki skupiające się na tej kulturze. Największy rozkwit telewizyjnych programów poświęconych grom wideo można odnotować na stacjach telewizji kablowej oraz cyfrowej, zwłaszcza za sprawą postępującej specjalizacji tego typu stacji. Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku prasy, również tutaj zagadnienia związane z szeroko rozumianym gamingiem podejmowane były

¹⁰⁵ Prowadzący poszczególnych programów pojawiali się także często w pozostałych programach stacji.

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: realizowany wciąż *This Week in Tech* (w ramach sieci TWiT¹⁰⁶) oraz anulowaną już *Tekzillę* (w ramach sieci Revision3)¹⁰⁷. 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), realizowany do końca roku 2018¹⁰⁸. 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 (takich jak 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*¹⁰⁹, 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 przybliżyłam 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

¹⁰⁶ „Twit.tv”, <https://twit.tv/shows/this-week-in-tech> [dostęp: 17.07.2022].

¹⁰⁷ Kanał „TEKHD” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/TEKHD> [dostęp: 17.07.2022].

¹⁰⁸ <https://twit.tv/shows/new-screen-savers> [dostęp: 17.07.2022].

¹⁰⁹ Por. <http://www.g4tv.com/attackoftheshow/gamebreak/> [dostęp: 19.06.2017], link aktualnie niedostępny [18.09.2022].

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 współpracy¹¹⁰, a kanał upadł w 2014 roku.

Wśród innych anglojęzycznych programów telewizyjnych skupionych na grach wideo można wskazać między innymi część dłuższych dokumentalnych tytułów zrealizowanych przez Charliego Brookera (twórcę serialu *Black Mirror*) 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-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*¹¹¹, odbyła się w roku 2005. Następna, *MTV's Gamer's Week 2.0*¹¹², już rok później.

¹¹⁰ P. Tassi, *G4 Not Being Replaced By Esquire, Will Remain Brain-Dead Instead*, 11.09.2013, <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/09/11/g4-not-being-replaced-by-esquire-will-remain-brain-dead-instead/#6c38cc446352> [dostęp: 20.07.2022].

¹¹¹ Por. A. Klaassen, *MTV Goes All Out For Gamers*, „Advertising Age”, 23.11.2005, <https://adage.com/article/media/mtv-gamers/47541> [dostęp: 20.07.2022].

¹¹² Por. B. Sinclair, *MTV upgrades to Gamer's Week 2.0*, „GameSpot”, 9.11.2006, <https://www.gamespot.com/articles/mtv-upgrades-to-gamers-week-20/1100-6161430/> [dostęp: 20.06.2022]; J. Gaudiosi, *MTV game for specially themed week*, „The Hollywood Reporter”, 9.11.2006, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/mtv-game-specially-themed-week-142610/> [dostęp: 20.07.2022].

W przyszłości *Gamer's Week* obejmował głównie internetowe witryny MTV¹¹³. 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 aktor 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 przekazywane 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 niegamingowych stacjach telewizyjnych wymienić można między innymi: *Bad Influence!* (CITV, 1992–1996), *Bits* (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 inicjatywami¹¹⁴.

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...*¹¹⁵, *BuzzFeed is Running Out of Lists*¹¹⁶

¹¹³ Por. *MTV Gamer's Week Blow-Out: 'Uncharted' Playlist, 'Metal Gear' PSP Trailer and More*, „MTV news”, 13.11.2007, <https://www.mtv.com/news/j5pw6x/mtv-gamers-week-blow-out-uncharted-playlist-metal-gear-ssp-trailer-and-more> [dostęp: 20.07.2022].

¹¹⁴ 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: 20.07.2022]; M. Diver, *Why Aren't There More TV Shows About Video Games?*, „Vice”, 20.02.2015, <https://www.vice.com/en/article/qbeya5/why-arent-there-more-tv-shows-about-video-games-509> [dostęp: 20.07.2022].

¹¹⁵ Dostępne online między innymi pod adresem: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLVL8S3lUHf0TRs7E1xzv187cZQlbPAYGk> [dostęp: 20.06.2017].

¹¹⁶ Dostępne online między innymi pod adresem: <https://teamcoco.com/category/tags/buzzfeed> [dostęp: 20.06.2017].

czy właśnie *Clueless Gamer*¹¹⁷. Ten ostatni opiera się na prostym koncepcie: przy wsparciu Aarona Bleyaerta, prowadzący Conan O'Brien gra w studio z zaproszonymi gośćmi w różne gry komputerowe oraz w żartobliwy sposób komentuje zarówno same te tytuły, jak i (przede wszystkim) doświadczenia towarzyszące rozgrywce. Każdy odcinek poświęcony jest innej grze – zwykle jednej, rzadziej kilku¹¹⁸ – 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 miał się on doczekać autonomicznej wersji w postaci osobnego, samodzielnego programu *Clueless Gamer* wyświetlanego na antenie TBS. Jednym z producentów nowego programu miał być Conan O'Brien, nie będąc już jednak jego prowadzącym¹¹⁹. Wśród rzekomych powodów tej decyzji wymienia się między innymi ogromną popularność cyklu (zwłaszcza w sieci), zwiększone zainteresowanie ze strony wydawców gier oraz szansę na dotarcie do grupy demograficznej w optymalnym marketingowo wieku¹²⁰. Materiały z tego cyklu, uzupełnione o podcast *Good Game Nice Try*, udostępnione są aktualnie na specjalnej podstronie witryny Team Coco¹²¹. 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*¹²² bądź *entertainment*¹²³.

¹¹⁷ Dostępne online między innymi pod adresem: <https://teamcoco.com/cluelessgamer> [dostęp: 20.06.2017].

¹¹⁸ 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: https://www.youtube.com/watch?v=tw7Os_BjMo [dostęp: 20.06.2017].

¹¹⁹ L. Goldberg, 'Conan' Video Game Segment 'Clueless Gamer' Being Developed as TBS Series, „The Hollywood Reporter”, 5.01.2017, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/conan-video-game-segment-clueless-gamer-being-developed-as-tbs-series-961199/> [dostęp: 20.06.2017].

¹²⁰ Por. J. Alexander, *Conan's Clueless Gamer is getting its own series*, „Polygon”, 5.01.2017, <https://www.polygon.com/2017/1/5/14183456/clueless-gamer-conan-series> [dostęp: 20.06.2017].

¹²¹ „Team Coco”, <https://teamcoco.com/cluelessgamer> [dostęp: 9.11.2021].

¹²² D. A. Owens, *How Do We Teach Core News Values in the Digital Age? Professional Standards for Broadcast-Electronic Media Students*, „Journal of Mass Communication & Journalism” 2005, vol. 5, no. 8.

¹²³ Ibidem.

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 wśród 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 pobrzmiwających 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 w środowisku osób zainteresowanych lokalną kulturą gier (zwłaszcza wśród dojrzałych jej członkiń i członków) 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 czasopiśmem „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 poszczególnych gier.

Podobną formułę zastosowano przy recenzjach prezentowanych w programie *Cyberia* (Canal+, 1996–1997), w którym narratorem był Jarosław Budnik. Oprócz recenzji, istotną część narracji w programie stanowiły również krótkie, aczkolwiek 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. Zapowiadała ona tematykę 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, a także scenki odgrywane przez nich w studio. Ponadto w programie prezentowano omówienia oprogramowania komputerowego innego niż gry, informacje na temat sprzętu gamingowego, relacje z wydarzeń branżowych, 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,

dokładnie w 1998 roku, Piotr Rubik realizował wraz z Grzegorzem Hynkiem i Tomaszem Koziatkiem program *TV Enter* dla stacji TVN. Tam jednak nie pokazywał się osobiście, używał 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 że czas kształtowania tożsamości gracza przypada właśnie na ostatnie kilkanaście lat ubiegłego stulecia, to właśnie wymienione powyżej programy telewizyjne uznać można za najważniejsze¹²⁴. Co ciekawe, już wówczas powszechnie stosowanym w omawianiu i recenzowaniu gier wideo terminem była „grywalność”. Warto 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 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 programów gamingowych z XXI wieku – 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 z realizacją poszczególnych programów wymienić można z kolei np.: Pawła Truszczyńskiego (*Gamebox*, *Gram.TV*), Marcina Sońtę (*Gamebox*, *Gram.TV*, *AlleGra*), Michała Cichego (*zaGRYwka*, *Game Arena*) czy Odetę Moro (*Game Arena*)¹²⁵.

¹²⁴ Przywołane przykłady nie wyczerpują listy polskich programów skupiających się na grach, emitowanych na antenie ogólnotematycznych i innych niegamingowych stacji telewizyjnych. Oprócz nich wskazać można jeszcze inne przykłady, jednak nie wymieniam ich wszystkich, ponieważ nie to jest zasadniczym tematem mojej dysertacji.

¹²⁵ 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.

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 za granicą, wynikać może z wielu przyczyn. Po pierwsze, Internet umożliwia sprzężenie zwrotne, a więc możliwość komunikacji, jakże cenioną w dzisiejszych czasach¹²⁶. 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 i istotnych oraz 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”¹²⁷.

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”¹²⁸, „GamesRadar+”¹²⁹, „PC Gamer”¹³⁰ czy „Retro Gamer”¹³¹. Bez trudu możliwe jest jednak wskazanie również wielu samodzielnych, rozbudowanych portali gamingowych. Do najważniejszych z nich zaliczyć można przede wszystkim: „Game Developer”¹³²,

¹²⁶ Por. A. Lech, *W moje łapska wpadł nowy magazyn dla graczy...*; A. Kała, *Magazyn Lag #1 – jak wypadł debiut?*, „Playing Daily”, 7.01.2013, <https://playingdaily.pl/2013/01/07/magazyn-lag-1-jak-wypadl-debiut/> [dostęp: 9.06.2022].

¹²⁷ D. Kosiński, *Sytuacja prasy komputerowej...*

¹²⁸ „Gameinformer.com”, <https://www.gameinformer.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹²⁹ „Gamesradar.com”, <https://www.gamesradar.com/uk/> [dostęp: 11.06.2017] (związany z kultowym magazynem „Edge”; wcześniej również osobno jako <http://edge-online.com>).

¹³⁰ „Pcgamer.com”, <https://www.pcgamer.com/uk/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³¹ „Retrogamer.net”, <https://www.retrogamer.net/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³² „Game Developer”, <https://www.gamedeveloper.com/> (wcześniej „Gamasutra.com”, <https://www.gamasutra.com>) [dostęp: 21.07.2022].

„GameSpot”¹³³, „The Escapist”¹³⁴, „IGN”¹³⁵, „Kotaku”¹³⁶, „Polygon”¹³⁷ czy „Rock, Paper, Shotgun”¹³⁸.

Na wszystkich tych stronach (związanych z prasą drukowaną bądź nie)¹³⁹ 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 materiały wideo i graficzne, a także 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 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” – w przeszłości zaś zwłaszcza na brytyjskiej wersji witryny, zawierającej specjalny dział o nazwie *In Depth*, składający się z artykułów, których powstaniu przyświecała idea „innego spojrzenia” na gry, nierzadko przewrotnego ujmowania podejmowanych tematów¹⁴⁰. Stanowiły one zwykle komentarz do poszczególnych aspektów charakteryzujących całą branżę grową lub poszczególne jej aspekty, w tym także postaci z nią związane albo konkretne tytuły.

¹³³ „Gamespot.com”, <https://www.gamespot.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³⁴ „Escapistmagazine.com”, <https://www.escapistmagazine.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³⁵ „Ign.com”, <https://pl.ign.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³⁶ Blog „Kotaku.com”, <https://kotaku.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³⁷ „Polygon.com”, <https://www.polygon.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³⁸ „Rockpapershotgun.com”, <https://www.rockpapershotgun.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹³⁹ Przykładowe wykazy najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym: <http://www.ebizmba.com/articles/video-game-websites> [dostęp: 11.06.2021], <https://whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today> [dostęp: 11.07.2022], <https://techtiche.com/50-best-gaming-websites/> [dostęp: 11.07.2022].

¹⁴⁰ W opisie cyklu *In Depth* (pol. „Dogłębnie”) na stronie „Kotaku” można było przeczytać: „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”. Ta sekcja na stronie była jedną z większych zalet, przysparzających „Kotaku” sympatyków, por. <https://whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=4> [dostęp: 11.07.2022].

„Polygon” też uznawany jest za miejsce, w którym łatwo trafić na teksty dobrej jakości, napisane z mocno intelektualnym zacięciem¹⁴¹. 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 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 książki – a więc na powszechności grania jako współczesnej praktyki kulturowej, charakterystyce kultury gier i graczy czy przenikaniu „growości” do różnych dziedzin życia – skupia się natomiast „Killscreen”. 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 „Killscreen”¹⁴² znajdowały się do niedawna cztery zasadnicze punkty, które można streścić 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 zadeklarowanym graczem, dlatego warto przyglądać się temu, w co ludzie grają.
4. Gry, jako dojrzewające medium, potrzebują adwokata – „Killscreen” może bronić tego, co prawdziwe, piękne i dobre w grach.

W ostatnich latach powyższy opis zastąpiony został innym, aczkolwiek zasadniczo wskazującym wciąż na zbliżone aspiracje, jeśli chodzi o profil przedsięwzięcia. Określono w nim „Killscreen” jako organizację artystyczną i kulturową, zaakcentowano różne obszary jej działania i uwzględniono trzy główne perspektywy przyświecające refleksji prowadzonej przez zrzeszonych w niej ludzi: design, kultura, wpływ¹⁴³.

Jak więc widać, twórcy „Killscreen” 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 mediów¹⁴⁴ – interpretować można jako symptom

¹⁴¹ Por. <https://whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=18> [dostęp: 11.07.2022].

¹⁴² Zob. <https://killscreen.com/about/#vision-statement> [dostęp: 16.06.2017].

¹⁴³ Ibidem.

¹⁴⁴ Por. <https://whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=17> [dostęp: 11.07.2022].

zapotrzebowania na treści prowadzące do powszechnej nobilitacji oraz stabilizacji pozycji medium gier wideo w bieżącym krajobrazie medialnym. Nierzadko teksty zamieszczane na stronie internetowej „Killscreen” nie są szczególnie rozbudowane, co nie przekłada się jednak zwykle na spadek jakości i wnikliwości podejmowanych w nich rozważań. Dawna struktura witryny odzwierciedlała precyzyjnie określone pola tematyczne – poza zasadniczą, podstawową zakładką *Kill Screen*, na stronie dostępne były też dwie dodatkowe „podstrony”, kolejno *The Meta*¹⁴⁵ (poświęcona przede wszystkim kulturze e-sportu) oraz *Versions*¹⁴⁶ (związana głównie z VR-em). Choć wciąż można przeglądać zawartość dwóch ostatnich, to później „Killscreen” porzucił tę organizację treści na rzecz takiej, która zasadzała się na podziale na artykuły pisane oraz podcasty, a z czasem akcentując mocno działalność eventową i publicystykę.

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 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”¹⁴⁷ czy „Gamezilla”¹⁴⁸), inne zaś stanowią całkowicie oryginalne inicjatywy miejscowe.

Przykładami poświęconych grom wideo polskojęzycznych witryn, niebędących lokalnymi wersjami zagranicznych stron, są między innymi: „GRY-Online.pl”¹⁴⁹, „gram.pl”¹⁵⁰, „Planetagraca.pl”¹⁵¹, „Graczpospolita.pl”¹⁵² (dawniej „Hcgamer”), a historycznie również „Game Planet”¹⁵³ (przekształcony na witrynę głównie z grami przeglądarkowymi), „Gamers24.pl” (zamknięty), „ŚwiatGry.pl” (zamknięty) czy „Polskie Gry Wideo” (zamknięty).

Do najbardziej znanych i najczęściej odwiedzanych aktualnie polskich stron gamingowych zaliczyć można między innymi wspomniane już „Gram.pl”

¹⁴⁵ <https://killscreen.com/themeta/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁴⁶ <https://killscreen.com/versions/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁴⁷ „Ign.com”, <https://pl.ign.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹⁴⁸ „Gamezilla” w polskim wydaniu jest zakładką (serwisem podległym) strony magazynu „Komputer Świat”, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁴⁹ „Gry-online.pl”, <https://www.gry-online.pl/> [dostęp: 16.06.2017].

¹⁵⁰ „Gram.pl”, <https://www.gram.pl/> [dostęp: 16.06.2017].

¹⁵¹ „Planetagraca.pl”, <https://planetagraca.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁵² <https://graczpospolita.pl/category/publicystyka/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁵³ „Gameplanet.onet.pl”, <https://gameplanet.onet.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

i „GRYOnline.pl” (oraz związaną z nią „Gameplay.pl”¹⁵⁴), ale także „Polygamia.pl”¹⁵⁵. Wszystkie te serwisy, pomimo zasadniczej zbieżności tematycznej, wykazują wzajemne zróżnicowanie pod względem charakterystyki publikowanych na nich treści. Większa część z nich zamieszcza teksty dotyczące rozmaitych aspektów kultury gier wideo, a niektóre specjalizują się w konkretnych obszarach tej kultury.

Podobnie jak 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 wybranych stronach publikowane są także takie, które odnoszą się do różnych obszarów szeroko rozumianej popkultury. Przykładowo w serwisie „GRYOnline.pl” ukazywał się w cykl artykułów *FILMag*¹⁵⁶, poświęcony bieżącym premierom filmowym, a z czasem powstała wręcz osobna witryna należąca do „GRYOnline.pl” pod nazwą „Filmomaniak.pl”¹⁵⁷.

Powyższy cykl był jednym ze stałych elementów aktualizowanego wciąż działu „Publicystyka”¹⁵⁸. Tego typu działy – skupiające się jednak przede wszystkim (choć nie tylko) na tematach związanych ściśle z grami wideo i wyrosła wokół nich kultura – można znaleźć na wielu polskich serwisach gamingowych¹⁵⁹, a różnice w obrębie treści w nich zamieszczanych świadczą o różnym podejściu do rozumienia kategorii publicystyki. Niekiedy w zakładce publicystycznej znajdowały się podkategorie w postaci rankingów, recenzji, felietonów, wywiadów, cykli tekstów tematycznych itd. Jeszcze bardziej zróżnicowana i usystematyzowana była zawartość analogicznej zakładki na niedziałającej już stronie „ŚwiatGry.pl”, gdzie teksty publicystyczne podzielone były na następujące kategorie: „Felietony”, „Relacje”, „Wywiady”, „Ludologia”, „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 prezentują natomiast bardzo zróżnicowany poziom nie tylko pod względem stylistycznym, lecz także merytorycznym.

¹⁵⁴ „Gameplay.pl”, <https://gameplay.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁵⁵ „Polygamia.pl”, <https://polygamia.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁵⁶ Przykładowo A. Kaczmarek, F. Grabski, *FILMag*#67 – *Wonder Woman*, *Słoneczny patrol i trochę Minionków*, „GRYOnline.pl”, 3.06.2017, <https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1435> [dostęp: 9.06.2022].

¹⁵⁷ „Filmomaniak.pl”, <https://filmomaniak.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁵⁸ <https://www.gry-online.pl/publicystyka-o-grach-i-nie-tylko.asp> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁵⁹ Por. np. <https://www.gram.pl/publicystyka> [dostęp: 17.06.2021], <https://planetagracza.pl/pg-exclusive/publicystyka/> [dostęp: 17.06.2021], <https://graczpospolita.pl/category/publicystyka/> [dostęp: 17.06.2021].

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.

Co ciekawe, w związku z rosnącą popularnością internetowych witryn skupionych na tematyce growej oraz specjalistycznych branżowych materiałów zamieszczanych w mediach społecznościowych – a co za tym idzie, w związku z ich dominującą pozycją pod względem dostarczania zróżnicowanych treści (informacyjnych, publicystycznych, krytycznych) o grach w trybie „natychmiastowym” – publicystyka growa zyskuje na wartości w mediach drukowanych, których cykl wydawniczy utrudnia konkurencyjność pod względem tempa publikacji artykułów. Innymi słowy, publicystyczne teksty stają się coraz cenniejszym atutem w cyklicznie wydawanych czasopismach prasy drukowanej, kosztem newsów, a do pewnego stopnia nawet tekstów recenzyjnych.

Treści związane z kulturą gier na witrynach niegamingowych

Sytuacja treści związanych z kulturą gier w kontekście internetowych serwisów nie różni się zanadto od obecności tej tematyki we współczesnej prasie drukowanej. Oprócz zatem witryn skupionych deklaratoryjnie 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 recenzyjne (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 zależy 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 w ostatnich latach pojawiały się głównie w dwóch sekcjach: tej poświęconej rozrywce, 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 socjologii¹⁶⁰. Podobnie wygląda obecność gier na stronie gazety „Los Angeles Times” – tam artykuły o grach zamieszczane są sporadycznie, dotąd przede wszystkim w sekcji *Entertainment-Arts*¹⁶¹ (zwłaszcza na podstronie o nazwie *Hero Complex*¹⁶²), choć sporadycznie pojawiały się również w innych sekcjach, takich jak biznesowo zorientowana *Technology and the Internet*¹⁶³. Ulokowanie danego tekstu zależy od kontekstu, w jakim tematyka gier zostaje wprowadzona. Na oficjalnej witrynie magazynu „Forbes” teksty o grach również zaklasyfikowane są do działu tematów technologicznych, ale tam mają już własną, osobną rubrykę¹⁶⁴. 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 życia¹⁶⁵. Podobnie na internetowej witrynie lifestyle’owego czasopisma „GQ”, gdzie umieszczane są one w zakładce poświęconej kulturze (do niedawna konkretnie zaś na podstronie zatytułowanej *Tech*)¹⁶⁶. 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 kulturze¹⁶⁷,

¹⁶⁰ <https://time.com/section/tech/> [dostęp: 17.06.2017].

¹⁶¹ <https://www.latimes.com/entertainment-arts> [dostęp: 18.07.2022].

¹⁶² <https://www.latimes.com/topic/hero-complex> (wcześniej: <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex>) [dostęp: 18.07.2022].

¹⁶³ <https://www.latimes.com/business/technology> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁶⁴ <https://www.forbes.com/games/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁶⁵ <https://www.wired.com/category/culture/> [dostęp: 18.06.2022].

¹⁶⁶ <https://www.gq.com/culture> [dostęp: 18.06.2022].

¹⁶⁷ Co ciekawe, adres domeny wskazywał do niedawna na przynależność gier do kategorii „technologia” w zasobach strony „The Guardian”: <https://www.theguardian.com/technology/games> [dostęp: 17.06.2021], a współcześnie wygląda raczej, jakby gry miały zupełnie osobną kategorię główną: <https://www.theguardian.com/games> [dostęp: 17.06.2021] (co nie pokrywa się ze strukturą sugerowaną w belce widocznej na stronie).

choć już nie w głównym oknie ekranu wyświetlającym się po kliknięciu w tę zakładkę¹⁶⁸. 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 Telegraph” (dawniej „The Daily Telegraph”)¹⁶⁹, pośród sektorów skupiających wieści i artykuły dotyczące poszczególnych obszarów kultury znajduje się również taki, który dotyczy właśnie gier wideo – kolejno: telewizja, film, muzyka, książki, teatr, opera, sztuka, gaming, listy hitów, bilety Telegraphu oraz więcej¹⁷⁰. Osobną podstronę dedykowaną materiałom na temat zjawisk z zakresu kultury gier wideo, klasyfikowanych niegdyś właśnie do działu kulturowego, a dziś do rozrywkowego (który zastąpił kulturę), znaleźć można również na stronie internetowej „The Verge”¹⁷¹, 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 kłacza pozwalają one uzyskać szybki dostęp do publikowanych w danym miejscu treści powiązanych ze sobą tematycznie¹⁷². Nie uwzględniam tu również osobnych sektorów z dostępem do bazy gier (zwykle przeglądarkowych) dostępnych *online* 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:

¹⁶⁸ W czasie pisania pierwotnej wersji niniejszego tekstu – zaledwie kilka dni po targach E3 2017 – informacje na temat gier nie wyświetlały się np. w segmentach zbiorczych, umożliwiających pobeżny przegląd najświeższych newsów czy recenzji. Jednocześnie obydwie te przeglądowe segmenty uwzględniały inne media, takie jak: film, książki, muzyka czy telewizja i radio. W 2021 roku podkategoria „Games” widniała na liście podkategorii zakładki głównej „Culture”, pomiędzy podkategoriami „Film” a „Classical”, jeśli użytkownik strony kliknął rozwijane menu „More” obok głównych kategorii, a w roku 2022 belka ta widoczna jest bez dodatkowego kliknięcia.

¹⁶⁹ „Telegraph.co.uk”, <https://www.telegraph.co.uk/> [dostęp: 17.09.2022].

¹⁷⁰ Oprócz kategorii związanych z różnymi obszarami kultury, dawniej pojawiały się tam również sektory utworzone na podstawie rodzaju 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; aktualnie zaś dostępne są alternatywne rodzaje sortowania, np. publicystyczny sektor „In depth” m.in. z recenzjami gier.

¹⁷¹ <https://www.theverge.com/games> [dostęp: 17.09.2022].

¹⁷² Przykładowo na stronie magazynu „Time” takim popularnym tagiem jest hasło „Video Games”, por. <https://time.com/tag/video-games/> [dostęp: 17.06.2021].

„PC Format” (oznaczone wspólnym tagiem „gry”¹⁷³), „Chip” (gdzie pojawiają się w działach takich jak „Rozrywka”¹⁷⁴ czy „Tech”¹⁷⁵) albo „Komputer Świat” (pod nazwą „Gamezilla”¹⁷⁶), 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”¹⁷⁷. Na sieciowej platformie pisma „Dziennik Gazeta Prawna” zjawiska związane z kulturą gier – z uwagi na profil pisma opisywane głównie z perspektywy prawnej, ekonomicznej czy biznesowej – miały nawet osobny dział „Gry”¹⁷⁸, dostępny z poziomu sekcji „Nowe technologie” umieszczonej w zakładce „Biznes”, ale z tego podziału treści zrezygnowano. Dobrze rokowała dla uznania i identyfikacji gier jako medium kultury głównego nurtu witryna „Technopolis”, publikowany niegdyś w domenie tygodnika „Polityka”, na poły autonomiczny blog¹⁷⁹ prowadzony przez Dawida Walerycha, poświęcony właśnie tematyce związanej z grami; ale choć wciąż można przeglądać jego zawartość (bogata w materiały świadczące o pogłębionej refleksji autora), od roku 2015 nie pojawiają się na nim żadne nowe treści. Artykuły na temat gier (zwłaszcza recenzje publikowane głównie przez Olafa Szewczyka) zaczęły się za to pojawiać na zasadniczej stronie „Polityki”, w stosownej zakładce „Gry”, stanowiącej podkategorię ogólnej kategorii „Kultura”¹⁸⁰.

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”¹⁸¹, czasami natomiast gry jako temat powracają – może i sporadycznie,

¹⁷³ <https://www.pcformat.pl/gry/tag> [dostęp: 18.09.2017].

¹⁷⁴ <https://www.chip.pl/temat/rozrywka> [dostęp: 18.09.2022].

¹⁷⁵ <https://www.chip.pl/temat/tech> [dostęp: 18.09.2022].

¹⁷⁶ Częścią witryny „Komputer Świat” jest quasi-autonomiczna część, będąca polską wersją zagranicznego serwisu gamingowego „Gamezilla” (<https://www.komputerswiat.pl/gamezilla> [dostęp: 17.06.2021]), do której dostęp można uzyskać bezpośrednio z belki głównej widocznej na stronie, po kliknięciu w słowo „Gry” (wskazanie tego słowa bez kliknięcia rozwija menu kontekstowe z podkategoriami treści dotyczących gier).

¹⁷⁷ <https://www.forbes.pl/gry-komputerowe> [dostęp: 18.09.2022].

¹⁷⁸ <https://serwisy.gazetaprawna.pl/nowe-technologie> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁷⁹ Blogom poświęć więcej uwagi w dalszej części niniejszej rozprawy.

¹⁸⁰ <https://www.polityka.pl/TygodnikPolityka/kultura/gry> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁸¹ Por. *Targi gamingowe jakich nie było!*, „Businesswoman & Life”, 21.09.2016, <https://businesswomanlife.pl/targi-gamingowe-jakich-nie-bylo/> [dostęp: 18.06.2017]; *Polska spółka Game Technologies rośnie w siłę*, „Businesswoman & Life”, 12.06.2015, <https://businesswomanlife.pl/polska-spolka-game-technologies-rośnie-w-sile/> [dostęp: 18.06.2017]. Źródło, z którego

ale częściej – jak choćby w internetowej odsłonie „Wysokich Obcasów”. Pojawiają się tam zarówno cyfrowe wersje *online* artykułów zamieszczanych w piśmie, jak i publikacje nowe, przeznaczone bezpośrednio na stronę WWW. Dwa przykładowe teksty – o seksizmie w grach oraz o koncepcjach Jane McGonigal – wspominałem 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 funkcjonowania zarówno tego serwisu, jak i samego pisma funkcjonującego jako kobiecy dodatek do „Gazety Wyborczej”. Bardzo często są to teksty dotyczące miejsca gier w wychowaniu, nieoczywistych kontekstów i zastosowań gier czy – z uwagi na profil czasopisma – z różnymi aspektami dotyczącymi miejsca kobiet w kulturze gier wideo¹⁸².

Bogatym źródłem tekstów na temat gier wideo i ich użytkowników są serwisy publikujące recenzje tekstów kultury. Przykładowo do popularnych polskich witryn tego typu zaliczyć można wywodzący się z lokalnego fandomu *fantasy* portal „Poltergeist”¹⁸³. Obowiązuje tam podział strony na działy tematyczne, wśród których aż sześć poświęconych jest grom: RPG¹⁸⁴, planszowym¹⁸⁵, bitewnym¹⁸⁶, karcianym¹⁸⁷, komputerowym¹⁸⁸ oraz konsolowym¹⁸⁹. Jak więc widać, administratorzy zdecydowali się na podział gier cyfrowych na dwie grupy platform: komputerowe (czyli gry PC) oraz konsolowe (głównie na platformy stacjonarne). Wyraźnie widać, że gry cyfrowe traktowane są jako samodzielne, pełnoprawne dziedziny kultury. W efekcie poszczególne podstrony dedykowane właśnie grom stanowią tu niemal autonomiczne serwisy gamingowe. Na ich treść składają się bowiem newsy, recenzje, wywiady, relacje z wydarzeń, publicystyczne felietony czy 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

pochodzą obydwie teksty jest częścią projektu „Businesswoman & Life. Magazyn i portal kobiet biznesu”, obejmującego wydawane drukiem czasopismo oraz witrynę internetową.

¹⁸² Por. N. Szostak, *Jesteśmy w grze! FIFA 16 wypuszcza na boisko kobiety*, „WysokieObcasy.pl”, 9.10.2015, <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,115167,18996256,jestesmy-w-grze-fifa-16-wypuszcza-na-boisko-kobiety.html> [dostęp: 17.06.2021]; J. Kopeć, *Gry wideo są dla kobiet. Ale kultura graczy ciągle nie*, „WysokieObcasy.pl”, 20.03.2015, <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,96856,17603780,gry-wideo-sa-dla-kobiet-ale-kultura-graczy-ciagle-nie.html> [dostęp: 17.06.2021].

¹⁸³ „Polter.pl”, <https://polter.pl/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁸⁴ <https://polter.pl/rpg/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁸⁵ <https://polter.pl/planszowki/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁸⁶ <https://polter.pl/bitewniaki/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁸⁷ <https://polter.pl/karcianki/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁸⁸ <https://polter.pl/gry/> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁸⁹ <https://polter.pl/konsole/> [dostęp: 18.06.2017].

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”¹⁹⁰, w którym można przeczytać 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 Polsce¹⁹¹. Warto zaznaczyć, że nadzór merytoryczny nad recenzjami publikowanymi w „Filmwebie” sprawuje Michał Walkiewicz, redaktor naczelny portalu i laureat Konkursu o Nagrodę im. Krzysztofa Mętraka, którego warsztat krytycznofilmowy znajduje przełożenie również na pisanie o grach. Na stronie można więc znaleźć między innymi recenzje (także jego autorstwa) gier charakteryzujące się pogłębioną refleksją na temat omawianych tytułów, z uwzględnieniem stosownych kontekstów oraz elementami interpretacji i analizy.

Blogi jako przestrzeń rozwoju publicystyki i krytyki growej

Osobną kategorię, niezwykle ważną dla rozwoju pogłębionej refleksji na temat 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 „Game Developer”¹⁹²). Część blogerów specjalizuje się natomiast w publicystycznym bądź krytycznym 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 Kulczycki¹⁹³,

¹⁹⁰ <https://www.filmweb.pl/games> [dostęp: 18.06.2017].

¹⁹¹ Por. S. Krawczyk, „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. *Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?*, „Homo Ludens” 2015, nr 2 (8), s. 70–72.

¹⁹² <https://www.gamedeveloper.com/blogs> [dostęp: 11.09.2022].

¹⁹³ 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”)*, Bydgoszcz 2012.

autor bloga „Warsztat badacza”¹⁹⁴. 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 ich prostej typologii, zwłaszcza w kontekście blogów i blogosfery naukowej¹⁹⁵.

Kulczycki akcentuje szereg problematycznych kwestii przy próbie definiowania blogów. Dotyczą one głównie takich aspektów, jak autorstwo czy niejasne granice pomiędzy różnymi odmianami stron internetowych:

Definiowanie bloga 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 (bloggerem, ang. *blogger*) jest jego właściciel¹⁹⁶.

W kontekście wymienionych w powyższym cytacie wątpliwości, interesujący jest status niektórych popularnych serwisów internetowych, wspomnianych przeze mnie wcześniej. Część z nich bowiem bywa określana właśnie jako blogi, co zresztą akcentują również sami ich autorzy. Bynajmniej, nie chodzi w tym sensie o dodatkową przestrzeń do blogowania, funkcjonującą niejako „obok”, „oprócz” głównej części redakcyjnej (jak w przywoływanym już przypadku serwisu „Game Developer”), lecz o charakter tego typu stron w ogóle. Dobrą egzemplifikację takiej witryny stanowi „Kotaku”. Po kliknięciu w stosowną zakładkę samoprezentacji (*About*¹⁹⁷) można przeczytać krótki opis streszczający wizję stojącą za powstaniem strony oraz ogólne uwagi o jej funkcjonowaniu. Dopiero od kilku lat hasło na stronie z podpiętym linkiem do tej zakładki pozbawione jest słowa „blog” (wcześniej miało postać *About Blog*). Strona opisywana bywa natomiast także jako właśnie blog¹⁹⁸.

¹⁹⁴ Wcześniej: „Warsztat badacza komunikacji”, https://ekulczycki.pl/warsztat_badacza/ [dostęp: 15.06.2017].

¹⁹⁵ E. Kulczycki, *Blogi i serwisy naukowe...*

¹⁹⁶ Ibidem.

¹⁹⁷ Blog „Kotaku.com”, <https://kotaku.com/> [dostęp: 11.06.2017].

¹⁹⁸ Por. <https://whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today?page=4> [dostęp: 11.07.2022], a także <https://en.wikipedia.org/wiki/Kotaku> [dostęp: 11.07.2022].

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 za granicą. Jeden z najważniejszych badaczy zjawisk charakterystycznych dla kultury konwergencji zajmujący się między innymi grami, Henry Jenkins, prowadzi prywatny blog „Confessions of an Aca-Fan”¹⁹⁹. Wśród czołowych przedstawicieli *game studies* praktyka blogowania również jest dość powszechna, czego przejawem mogą być witryny pokroju „The Ludologist”²⁰⁰ (prowadzona przez Jespera Juula) czy „frans goes blog”²⁰¹ (autor: Frans Mäyrä).

Wśród polskich blogów tego typu warto wspomnieć choćby o takich inicjatywach, jak „Altergranie”²⁰² (blog Marzeny Falkowskiej), „Transfokacja” (blog Bartosza Kłoda-Staniecko) czy „Jawne Sny”²⁰³ (kolektywny blog, publikujący teksty różnych polskich badaczy gier). Niektóre z nich są wciąż aktualizowane, inne (jak „Transfokacja”) zostały porzucone lub zamknięte. Blogerzy współpracują również z różnymi 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 – nie brakuje, a ich autorami są zarówno akademicy, jak i inni pasjonaci gier wideo. Tematyka, a także perspektywa przyświecająca publikowanym tam tekstom, może być równie zróżnicowana, jak ma to miejsce w przypadku tradycyjnej prasy. Niektóre z nich – np. „Grałyśmy w Simsy”²⁰⁴ – nie przetrwały próby czasu. Inne – jak choćby „Krytyk”²⁰⁵ czy „Ustatkowany Gracz”²⁰⁶ – wciąż są prowadzone (z różną częstotliwością). W zależności od intencji i ambicji autorów pojawiają się na nich teksty o charakterze krytycznym bądź publicystycznym, a zatem zarówno recenzje, jak i felietony. W zależności od profilu publikowane są na nich natomiast albo wyłącznie (czy przede wszystkim) teksty o grach, albo teksty o różnych rodzajach tekstów kultury realizowanych w różnych mediach. Pod tym względem zróżnicowanie blogów odzwierciedla też opisane wcześniej witryny prasowe.

¹⁹⁹ „Henry Jenkins”, <https://henryjenkins.org/> [dostęp: 15.06.2017].

²⁰⁰ Blog „The Ludologist”, <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> [dostęp: 15.06.2016].

²⁰¹ „Fransmayra.fi”, <https://fransmayra.fi/> [dostęp: 15.06.2017].

²⁰² <https://altergranie.wordpress.com/> [dostęp: 17.06.2021].

²⁰³ Blog „Jawne Sny”, <http://jawnesny.pl/> [dostęp: 4.06.2017].

²⁰⁴ „Grałysmywsimsy.wordpress.com”, <https://gralysmywsimsy.wordpress.com/> [dostęp: 17.06.2021].

²⁰⁵ „Krytyk.com.pl”, <https://krytyk.com.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

²⁰⁶ „Ustatkowanygracz.pl”, <https://ustatkowanygracz.pl/> [dostęp: 17.06.2021].

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 nowomediálne formy komunikatów nieopierających się na rozbudowanych piśmiennych 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 można uznać 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 filmy²⁰⁷.

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 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.

²⁰⁷ E. Kulczycki, *Blogi i serwisy naukowe...* Z perspektywy czasu należy jednak zaznaczyć, że funkcjonalność Twittera uległa licznym przemianom, począwszy od zwiększenia limitu znaków (do 280), a skończywszy na ułatwieniu organicznej implementacji linków, materiałów graficznych czy wideo z poziomu podstawowego interfejsu aplikacji/witryny Twitter.

Konwergencja mediów w Internecie a kwestia poetyki oraz dystrybucji

Silę 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 *online* 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, lecz 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 *online*, określa się często mianem podcastów, niekiedy również videocastów lub netcastów²⁰⁸, zwłaszcza jeśli oparte są na technologii RSS. Ciekawym przykładem ich wykorzystania są materiały wideo nagrywane podczas audycji radiowych, zamieszczane w sieci przez różne rozgłoszenie. Radio, jako medium *stricte* akustyczne, wysyła w eter komunikat dźwiękowy²⁰⁹. 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 żywo²¹⁰ (ang. *streaming*), zmienia się też wówczas aspekt czasowości – efemeryczność i temporalność audycji radiowej zostaje uzupełniona o trwały zapis wideo dostępny w sieci.

²⁰⁸ Por. R. K. Rainer, Jr., C. G. Cegielski, I. Splettstoesser-Hogeterp, C. Sanchez-Rodriguez, *Introduction to Information Systems. Supporting and Transforming Business. Third Canadian Edition*, Toronto 2014, s. 211.

²⁰⁹ 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*, t. 2, Katowice 2012, s. 215–225.

²¹⁰ 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 na przykładzie Programu IV Polskiego Radia i stacji TVN24*, [w:] M. Gierula, P. Szostok (red.), *Konwergencja mediów masowych...*, s. 171–185.

Inny aspekt konwergencji mediów, dotyczący mieszania poetyk, można dostrzec na stronach internetowych towarzyszących prasie drukowanej, stanowiących osobne serwisy internetowe, jak również na blogach – wówczas, gdy teksty poszczególnych artykułów lub newsów zostają uzupełnione 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 „głębką remiksowalnością”²¹¹. 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 zarejestrowanymi wypowiedziami rozmówców.

Kolejnym atutem internetowych witryn w służbie korporacjom medialnym jest szansa na publikację materiałów, które z przyczyn komercyjnych, technicznych czy 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 jeśli są to materiały wartościowe. Wówczas mogą one „wymigrować” na powiązaną stronę WWW bądź konto w ramach mediów społecznościowych²¹².

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/HBO Max, Filmbox, Hulu, czy Amazon Video (a w przeszłości np. PlayStation VUE, które już w swojej nazwie zdradzało korelację z kulturą graczy; aktualnie trwają natomiast testy bonusowej usługi dla subskrybentów PlayStation Plus w postaci dostępu do cyklicznie aktualizowanej biblioteki filmów i seriali PlayStation Plus Video Pass). W różnych krajach dochodzą do tego usługi lokalne. W Polsce wskazać można np. na usługę sieciową TVP VOD, Player, Cineman czy Polsat Box Go.

²¹¹ L. Manovich, *Deep Remixability*, „Artifact” 2007, vol. 1, issue 2, s. 76–84.

²¹² Por. A. Garcarek, *Wortal RMF24.PL...*

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 pierwotnie był możliwy kontakt z tymi treściami. Wśród tych treści natomiast nierzadko zdarzają się materiały 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 można obejrzeć zarówno trzy sezony programu *Gram.TV* (emitowanego wcześniej w telewizji TV4), jak i wybrane materiały z youtube'owego kanału „ProgramOG” (w czasach funkcjonowania platformy Ipla – przemianowanej aktualnie na Polsat Box Go – materiały z tego kanału można było znaleźć na rzeczonej platformie 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”²¹³, wyłanianych zwykle oddolnie ekspertów, a więc podmiotów zdolnych do wywierania wpływu na opinię publiczną²¹⁴. Do grona takich osób zaliczają się między innymi vlogerzy²¹⁵ oraz (inni) aktywni użytkownicy YouTube’a, zwani często po prostu youtuberami. Wspominam głównie o YouTube, ponieważ 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 Vimeo²¹⁶ oraz Dailymotion²¹⁷.

Twórcy internetowych wideo stanowią swego rodzaju społeczność (wewnętrznie zróżnicowaną pod kątem zaangażowania i form aktywności) realizującą model obiegu treści medialnych określany mianem *user generated content*, czyli treści generowanych przez użytkowników. Niezależnie od tego, jaką nomenklaturę przyjąć – można wszak mówić o vlogerach, youtuberach czy też posłużyć się dowolnym innym określeniem uwzględniającym charakter pracy kreatywnej oraz platformy – jest to heterogeniczna grupa twórców, wywierająca aktywny wpływ na kształtowanie się dyskursu środowiskowego w określonej, podejmowanej przez nich tematyce, w tym tej obejmującej kulturę gier wideo.

Współ z oficjalnymi usługami VOD oraz materiałami wideo zamieszczanymi na oficjalnych kontach potentatów medialnych w ramach internetowych platform wideo, oddolna działalność użytkowników sieci korzystających z tych 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 źródłowych w postaci zdigitalizowanych wersji programów telewizyjnych, które dawno zeszyły z anteny poszczególnych stacji (ale także ich opracowań, np. w kluczu historycznych przemian). Treści tego typu dostępne są bowiem zarówno na kontach

²¹³ Por. B. Crecente, *Markiplier named world's most influential gamer*, „Polygon”, 20.06.2017, <https://www.polygon.com/2017/6/20/15836482/markiplier-pewdiepie-omgitsfirefox-jacksepticeye-influence> [dostęp: 15.06.2021].

²¹⁴ Por. K. Jędrasiak, *Internet jako przestrzeń...*, s. 120.

²¹⁵ Vlogger (ang. *vlogger*) – skrót od anglojęzycznego terminu *video blogger*, określającego autora wideobloga (czyli operującego materiałami wideo ekwiwalentu bloga tekstowego). Vlogi można postrzegać jako odmianę telewizji internetowej, można też uznać je za kategorię rodzajową/gatunkową dla wideo zamieszczanych na przykład na platformach pokroju YouTube.

²¹⁶ „Vimeo.com”, <https://vimeo.com/> [dostęp: 21.06.2017].

²¹⁷ „Dailymotion.com”, <https://www.dailymotion.com/us> [dostęp: 21.06.2017].

oficjalnych instytucji medialnych na YouTube 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 pejzaż medialny przeszłości, stanowiący na przykład przestrzeń krystalizacji pewnych trendów, tendencji czy wreszcie – co stanowi oś rozważań prowadzonych w niniejszej książce – formowania się kultur oraz etykiet tożsamościowych.

Gaming jako temat główny internetowego wideo

„Wśród najpopularniejszych polskich kanałów na YouTube przeważają te prowadzone przez vlogerów (np. Niekrytego Krytyka), pasjonatów gier komputerowych (np. Rocka i Roja), a także konta wytwórni muzycznych (na czele z Prosto) oraz stacji i programów telewizyjnych (między innymi TVN i TVP)” – donosił portal „Wirtualne Media” w 2013 roku²¹⁸. Ten krótki *lead* artykułu podsumowującego polskie kanały na YouTube z największą liczbą subskrybentów doskonale odzwierciedla pewną tendencję dotyczącą preferencji internautów zarejestrowanych na tej platformie. Otóż niewątpliwie najpopularniejsze kanały prowadzone są 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)²¹⁹.

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 doprowadziły bowiem w tym przypadku do odnotowania statystycznej anomalii. Od grudnia 2013 roku największą liczbą subskrybentów na YouTube pochwalić mógł się wielokrotnie 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 rozgrywek z różnych gier. Na chwilę obecną jego konto zasubskrybowane zostało łącznie przez ponad 111 milionów użytkowników²²⁰, co stanowi dwukrotność wartości z 2017 roku.

Choć począwszy od roku 2018 kanał „PewDiePie” zaczął stopniowo tracić prymat pod względem subskrypcji, ustępując miejsca innym kanałom (nie

²¹⁸ *Top 100 YouTube'a w Polsce: gry, vlogerzy, hip hop i stacje tv*, „Wirtualne Media”, 20.05.2013, <https://www.wirtualnemedia.pl/arttykul/top-100-youtube-a-w-polsce-gry-vlogerzy-hip-hop-i-stacje-tv> [dostęp: 21.06.2017].

²¹⁹ Ibidem.

²²⁰ Kanał „PewDiePie” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/PewDiePie> [dostęp: 10.10.2022].

licząc specjalnych youtube'owych podstron Google'a, takich jak YouTube Movies czy Music, wyprzedzić „PewDiePie” udało się kanałom „CoCameLon”, „T-Series” i „SET India”), popularność na YouTube zaowocowała dla Kjellberga zarówno korzyściami majątkowymi, jak i zainteresowaniem ze strony mediów oraz uznaniem za najbardziej wpływowego youtubera. Mimo utrzymywanej wciąż przewagi w zakresie liczby subskrypcji nad innymi twórcami treści okołogrowych, wspomniany tytuł został mu odebrany w czerwcu 2017 roku przez innego vlogera słynącego ze swoich materiałów dotyczących gier wideo – Marka Fischbacha, znanego jako Markiplier²²¹.

Zarówno na przykładach zagranicznych youtuberów, jak i polskich zauważyć można nie tylko sporą popularność tematyki growej, lecz także 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 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 nawiązywanej z różnymi sponsorami i partnerami, lecz 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 (najważniejszy to „RockAlone” przemianowany na „Remigiusz Maciaszek”²²², swego czasu istotny był też np. „Ja, Rock!”²²³), ale nie tylko. Oprócz tego pojawia się między innymi na rozmaitych wydarzeniach, sprzedaje koszulki i kubki, swego czasu udostępnił też własną aplikację na urządzenia mobilne oraz rozpoczął prowadzenie podcastów. Poza tym powołał do życia gamingowy serwis internetowy „Ja, Rock!”, z którym współpracują inni twórcy treści *online*. Jego zawartość stanowią rozmaite materiały (głównie tekstowe i wideo) związane tematycznie z grami wideo, sprzętem do grania i szeroko rozumianą kulturą gier. Ważną część serwisu stanowią zakładki

²²¹ Por. B. Crecente, *Markiplier named world's...*; O. Hope, *Markiplier Has Been Named The World's Most Influential Gamer*, „Loading Now”, 20.06.2017, <https://nowloading.co/pl/markiplier-most-influential-gamer-forbes/4300486> [dostęp: 21.06.2017].

²²² Kanał „RockAlone2k” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/RockAlone2k> [dostęp: 22.06.2017].

²²³ Kanał „Jarockpl” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/jarockpl> [dostęp: 22.06.2017].

odsyłające do *live streamów* osób związanych z redakcją (zakładka „Live”²²⁴) oraz wybranych ważnych inicjatyw e-sportowych (zakładka „Esport”²²⁵).

Za fenomen można uznać również strategiczne, długoterminowe kolaboracje pomiędzy twórcami treści zamieszczanych na YouTube, których wyraziste egzemplifikacje zaobserwować można również w Polsce (przykładowo do najpopularniejszych projektów tego typu z przełomu drugiej i trzeciej dekady XXI wieku zaliczyć można Ekipę oraz Team X). Choć są to grupy bardzo eklektyczne – zarówno pod względem „zaplecza” sprzed współpracy, jak i ze względu na wspólnie realizowane projekty – to w ich skład wchodziły zwykle między innymi youtuberzy związani z grami.

Tego typu ekspansja poza swój podstawowy czy wyjściowy obszar działalności na YouTube jest zresztą dość powszechną praktyką. Opisane powyżej przykłady to tylko namiastka omawianego zjawiska. Zdecydowanie nie są to odosobnione przypadki ani – tym bardziej – specyfika polskiego „zakątka” YouTube. Wielu innych popularnych youtuberów (polskich i zagranicznych, gamingowych i niegamingowych) chętnie poszerza swoje istnienie w świadomości konsumentów treści medialnych, poszerzając własną aktywność o dodatkowe obszary.

Przykładowo wspomniany wcześniej PewDiePie rozwija swoją działalność również poza YouTube, czego bodaj najbardziej wyrazistym i stosunkowo wczesnym przejawem było wydanie w 2015 roku 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, Snapchat czy TikTok, w celu utrzymania lub wręcz pogłębienia kontaktu ze swoimi fanami.

Wobec rosnącego zainteresowania internetowym wideo skupionym na grach komputerowych narodził się serwis Twitch²²⁶. Opis witryny w 2017 roku głosił:

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 ich i dyskusowania o wspólnej pasji²²⁷.

Na Twitchu udostępniane są treści dotyczące przede wszystkim szeroko rozumianej kultury grania, podzielone tematycznie na podstawie związków z konkretnymi grami wideo czy podejmowanych zagadnień (takich jak

²²⁴ <https://jarock.pl/live> [dostęp: 22.06.2017].

²²⁵ <https://jarock.pl/esport> [dostęp: 22.06.2017].

²²⁶ „Twitch.tv”, <https://www.twitch.tv/> [dostęp: 23.06.2017].

²²⁷ <https://www.twitch.tv/p/about> [dostęp: 23.06.2017].

muzyka, VR, relacje z wydarzeń albo zapisy podcastów)²²⁸. Oprócz tego za pośrednictwem Twitcha uczestniczyć można w „interaktywnych” transmisjach typu *Twitch Plays*, umożliwiających zdalną, kolektywną grę w gry wideo przez użytkowników tej platformy z wykorzystaniem jej interfejsu. Z uwagi na względnie bogatą funkcjonalność Twitch gromadzi wokół siebie ogromną społeczność, zwłaszcza zaś nadawców oraz widzów tak zwanych live streamów, czyli wspomnianych już wideotransmisji na żywo.

W odpowiedzi na ogromną popularność Twitcha²²⁹, w 2015 roku Google powołało do życia²³⁰ specjalną, pozornie autonomiczną, wyodrębnioną w ramach YouTube’a większą część platformy, zwaną YouTube Gaming²³¹. 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 gier²³². W związku z powyższym niemała część materiałów składających się na YouTube Gaming to nie są transmisje z rozgrywek na żywo, lecz zapisane na serwerach materiały wideo. Podobnie jak w przypadku Twitcha, z poziomu menu można dokonać uporządkowania treści pod kątem gier, których dotyczą, lub poszczególnych kanałów, a także zestawień w osobnej kategorii treści transmitowane na żywo. Z podobnego podziału korzysta zresztą podstawowy layout strony, automatycznie grupujący proponowane materiały w kategoriach.

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

²²⁸ Sami administratorzy strony wspominają o różnych kategoriach w kontekście charakterystyki treści na niej publikowanych. Przykładowo w 2017 roku były to: Gry, Materiały generowane przez użytkowników, Esports, Wydawcy/deweloperzy, Publikacje, Wydarzenia, Twitch Creative. W roku 2021 poglądowy wykaz kategorii prezentuje się następująco: Gry, Muzyka, Talk Shows, Sport, Podróże i przebywanie na świeżym powietrzu, Po prostu pogadanki, Jedzenie i picie, Specjalne wydarzenia (por. <https://www.twitch.tv/p/en/about/> [dostęp: 17.06.2021]).

²²⁹ Por. A. Robertson, *YouTube Gaming is a great reminder of everything YouTube already does*, „The Verge”, 26.08.2015, <https://www.theverge.com/2015/8/26/9212071/youtube-gaming-app-hands-on> [dostęp: 23.06.2017]; M. Andronico, *YouTube Gaming: What You Need to Know*, „Tom’s guide”, 11.03.2016, <https://www.tomsguide.com/us/youtube-gaming-faq,review-3019.html> [dostęp: 17.06.2021].

²³⁰ Por. A. *YouTube built for gamers*, „YouTube Official Blog”, 12.06.2015, <https://www.blog.youtube/news-and-events/a-youtube-built-for-gamers/> [dostęp: 23.09.2022].

²³¹ <https://www.youtube.com/gaming> [dostęp: 17.06.2021].

²³² Większość funkcjonalności YouTube Gaming zintegrowana jest z podstawowym kontem użytkownika platformy YouTube/Google.

prywatnych kanałów w ramach platform wideo. Biorąc pod uwagę wszystkie materiały, niezależnie od instytucjonalnych zależności, można wskazać wiele ich odmian, do których należą między innymi:

- zwiastuny – publikowane zwykle przez dystrybutorów gier lub gamingowe serwisy internetowe zapowiedzi gier wideo;
- zwiastuny gameplayowe/gameplaye – 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;
- zlecone materiały promocyjne – materiały promocyjne publikowane na kanałach innych niż związane bezpośrednio z branżą gier, opierające się na współpracy z takimi podmiotami, przyjmujące często postać wideo sponsorowanego, płatnej reklamy itp.
- niezależne odpowiedniki materiałów promocyjnych – wywiady, nagrania z targów gier czy różnych wydarzeń gamingowych oraz inne materiały o charakterze zbliżonym do tych promocyjnych, publikowane jednak samodzielnie przez dziennikarzy bądź osoby związane z zewnętrznymi kanałami growymi, bez związku ze środowiskiem twórców 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 *walk-through*); bardzo często są to serie, w których każda ogrywana gra jest prezentowana w kilku odcinkach;
- tutoriale – wideo o zastosowaniu podobnym do opisów przejścia, służące bowiem ułatwieniu rozgrywki graczom – w tym przypadku jednak poprzez wskazówki 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 – inscenizowane wideo, do powstania których 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 na grach kultura są tylko kontekstem lub materiałem źródłowym;
- zestawienia – wszelkiej maści rankingi, listy i sekwencje montażowe o charakterze kolekcji, zarówno z określoną strukturą hierarchizującą zebrany materiał, jak i pozbawione tego typu ścisłej wewnętrznej logiki uporządkowania treści.

Powyższa lista nie wyczerpuje oczywiście tematu, a także nie jest sztywnym podziałem na poszczególne kategorie, zwłaszcza że niektóre materiały wymykają się ścisłej klasyfikacji. Autorzy internetowych wideo bardzo często realizują bowiem treści hybrydyczne, łączące w sobie cechy charakterystyczne dla dwóch lub więcej kategorii prezentowanych powyżej. Co więcej, przykładowo materiały promocyjne udostępniane przez korporacje i firmy związane z branżą gier mogą nosić znamiona edukacyjnych, zachowując jednocześnie 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 tematycznie skupione na grach – a tym bardziej wydzielone dla gamingu witryny, platformy wideo *online* 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, poczynwszy 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 można się spotkać między innymi na wybranych kanałach youtube'owych traktujących o kulturze, zwłaszcza popularnej. Niektórzy twórcy dzielą swoją działalność pomiędzy różne kanały na podstawie podejmowanych tematów. Przykładowo Łukasz Stelmach na potrzeby treści growych (konkretnie zapisów streamów z gier) uruchomił osobne konto o nazwie Łukasz Streamach²³³, aczkolwiek na innych jego kontach

²³³ Kanał „Łukasz Streamach” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UC8Cs2CVUjeSQ2ypdmVfMS3g> [dostęp: 10.11.2021].

można zaobserwować zróżnicowanie typów materiałów pod kątem tematyki w ramach pojedynczego kanału²³⁴. Mimo że proporcjonalnie większość treści zamieszczanych przez niego na platformie YouTube dotyczy filmów, seriali oraz komiksów, można tam również znaleźć wideo o wydarzeniach kulturalnych czy grach wideo.

Wielotematyczne programy telewizyjne poświęcone kulturze, takie jak nieemitowane już *Tygodnik kulturalny* (TVP Kultura) czy *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 stałe 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 wprowadzić 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 Gonciarza²³⁵ (np. w cyklu *Beczlog*) czy Karola Paciorka i Włodka Markowicza²³⁶ (w cyklu *Lekko stronnicy*). Ten pierwszy przez lata był zresztą uznawany za vlogera gamingowego, ale współcześnie jego kanał wykazuje ogromną dywersyfikację tematyczną, z każdym rokiem postępującą 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”²³⁷ na YouTube, prowadzonego aktualnie przez Agnieszkę Pisarek, Dawida Adamka oraz – rzadziej – Michała Urbańskiego, prezentował się w 2017 roku następująco:

Prowadzimy jeden z najpopularniejszych dyskusyjnych kanałów filmowych na polskim YouTube. 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-cinema²³⁸.

²³⁴ Kanał „Istelmach89” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/Istelmach89> [dostęp: 23.06.2017]; kanał „Łukasz Stelmach 2” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/LukaszStelmach2> [dostęp: 23.06.2017].

²³⁵ Kanał „Krzysztof Gonciarz” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/wybuchajacebeczki> [dostęp: 23.06.2017].

²³⁶ Kanał „Lekko Stronnicy” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/lekkostronnicy> [dostęp: 23.06.2017].

²³⁷ Kanał „Sfilmowani” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/SfilmowaniTV> [dostęp: 23.06.2022].

²³⁸ <https://www.youtube.com/user/SfilmowaniTV/about> [dostęp: 23.06.2022].

Chociaż opis ten został ostatecznie usunięty, a w przeredagowanej jego wersji na stronie internetowej nie ma już wzmianki o grach²³⁹, to rzeczywiście wśród miniserii/programów nagrywanych przez „Sfilmowanych” znaleźć można i takie, w których pojawiają się rozważania dotyczące gier wideo. Przykładowo jeden z dostępnych na tym koncie materiałów – ósmy odcinek cyklu *Teoria Wszystkiego*²⁴⁰ – oprócz filmów stawia w centrum zainteresowania właśnie grę, konkretnie zaś mobilną grę *Pokémon GO*. Inne wideo, opatrzone podtytułem *#Podcast3*, składa się m.in. z komentarza na temat gry *Days Gone*²⁴¹.

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 (tekstowe czy audiowizualne) w języku angielskim cieszą się największą popularnością, to 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 z nimi powiązanych powstają w różnych kręgach kulturowych. Przy zestawieniu mogłyby one wykazać wiele cech wspólnych bądź wzajemnie dystynktywnych. Nie przybliżyłem 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, a nawet politologów²⁴².

W tej książce 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

²³⁹ „Sfilmowani”, <http://sfilmowani.tv/> [dostęp: 10.11.2021].

²⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=nrBAcOL6PaQ> [dostęp: 17.06.2021].

²⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=rW1Z55xU3iM> [dostęp: 17.06.2021].

²⁴² 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, lecz potencjalnie także wewnętrzną dywersyfikację tych (sub)kultur i dyskursów w wymiarze lokalnym.

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 XX wieku można też stosować w odniesieniu do dzisiejszych komunikatów medialnych dotyczących gier i ich użytkowników – z kilkoma jednak zastrzeżeniami.

Po pierwsze, współcześnie zarówno drukowane, jak i sieciowe platformy grocentrycznego dyskursu dziennikarskiego (a szerzej: publicznego i opinio-twórczego) nie muszą już uczestniczyć w powoływaniu do życia tożsamości graczy, gdyż ta jest już ukonstytuowana. Mają za to do pewnego stopnia możliwość wpływania na jej kształt, modelowania jej między innymi poprzez piętnowanie patologii zachodzących w obrębie kultury gier, promowanie określonych postaw jej uczestników czy rozwijanie języka graczy.

Po drugie, w dobie mediów społecznościowych umożliwiających błyskawiczną komunikację pomiędzy graczami, a zarazem przyczyniających się do zwiększenia liczby 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 i 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 przykładowo 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, a także 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 związanych z tym sektorem, 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 media masowego przekazu, jest zatem 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 ekspansją 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 czy rozgrywka. Gry oraz mechanizmy zaczerpnięte z gier adaptowane są między innymi w takich dziedzinach, 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, aczkolwiek wartym odnotowania przejawem powiązań gamingu z marketingiem są reklamy umieszczane w grach wideo. Tego typu działania bywają określane mianem *in-game advertising*, pod którym mieści się tak naprawdę wiele zróżnicowanych wariantów praktyk reklamowych polegających na wykorzystaniu promowanych marek wewnątrz gier¹. Mogą się one między innymi różnić możliwościami w zakresie aktualizacji treści z biegiem czasu czy sposobem „osadzenia” obiektu reklamowanego w grze.

W podstawowym wariacie jest to rozwiązanie *stricte* estetyczne/tematyczne i zasadniczo nie różni się od analogicznych praktyk dokonywanych w obszarze innych mediów, w związku z czym może być postrzegane jako przejaw lokowania produktu (ang. *product placement*).

Niekiedy, zwłaszcza w symulacyjnych grach sportowych, pretekstem do obecności reklamy w danej przestrzeni rozgrywki staje się fakt, iż mamy do czynienia z symulacjami danych dyscyplin sportowych wraz z typowym dla nich anturazem (czy też raczej z remediacją innych medialnych reprezentacji poszczególnych dyscyplin sportowych – np. poetyki telewizyjnych transmisji sportowych – w ramach medium gier). Przykładowo obecność banerów reklamowych okalających wirtualne boiska w grach z cyklu *FIFA* można tłumaczyć rzeczywistym występowaniem tego typu materiałów reklamowych na stadionach. Jak zauważa Marcin M. Chojnacki, tego typu integrację marki ze środowiskiem gry można określić 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 dóbr².

Analogicznie jest w przypadku koszulek zawodników czy choćby pitych przez nich napojów oraz innych detali zamieszczanych przez producentów gier w poszczególnych tytułach – tu już jednak można się pokusić o klasyfikację ich do innej kategorii integracji marki ze środowiskiem gry – integracji ilustracyjnej³. Bardzo często dobór marek, które trafiają ostatecznie do gry, podyktowany jest umowami licencyjnymi pomiędzy klubami sportowymi lub ich zawodnikami a reklamodawcami/sponsorami albo pomiędzy tymi reklamodawcami a producentami gry. W pewnym sensie również sama idea tego

¹ D. Gałuszka, *Nowy wymiar reklamy – in-game advertising oraz advergaming*, „Kultura i Historia” 2016, nr 29.

² M. M. Chojnacki, *Branded content a elektroniczna rozgrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych*, „Homo Ludens” 2015, nr 2 (8), s. 23.

³ Ibidem.

typu gier oparta jest na specyficznym pojmowaniu reklamie poszczególnych lig, reprezentacji, klubów sportowych czy wreszcie samych sportowców.

Podobnie wygląda sytuacja lokowania produktów w grach, w których pojawiają się samochody, zwłaszcza 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 ten techniczny, wpływający na parametry jazdy⁴), 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 nienaruszalnych.

Nieznacznie tylko inaczej, choć wciąż podobnie, jest 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 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 niefikcyjnym świecie. Dokładnie tak, jak ma to miejsce w przypadku wspomnianych już gier sportowych.

Nie zawsze jednak *in-game advertising* sprowadza się jedynie do prezentacji samego wizerunku produktu na poziomie estetycznym/tematycznym. Czasami bowiem umieszczenie w grze danego produktu wskazuje na jego określone cechy. Dzieje się tak choćby we wspomnianym już przypadku gier wyścigowych, w których wymienne podzespoły mechaniczne pojazdów – rozpoznawalne jako produkty znanych z pozagrowej rzeczywistości firm – mogą

⁴ Tego typu integrację ze światem gry określić można mianem demonstracyjnej. Por. ibidem, s. 23–24.

wpływać na parametry jazdy pojazdem. Wówczas zmiany dokonywane przez gracza podczas tuningu jego wirtualnego pojazdu mają charakter zarówno estetyczny, jak i funkcjonalny w ramach diegezy. Tak sformułowany komunikat reklamowy stanowi zatem rozwiązanie, którego retoryczne działanie zasadza się na tematyzacji konkretnych właściwości prezentowanych produktów, nie tylko na ich neutralnej obecności na ekranie.

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 można uznać utwory muzyczne pojawiające się na ścieżce dźwiękowej, niezależnie od tego, czy muzyka 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.

Szczególne przypadki stanowią 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 opisaną przez Jespera Juula, popularność zyskały tak zwane interfejsy mimetyczne⁵, a więc takie,

⁵ Innymi często przywoływanymi w tym kontekście kategoriami są „interfejsy ruchowe” oraz „interfejsy haptyczne”, akcentujące ruch i zmysł dotyku.

których obsługa przypomina nieco czynności wykonywane w świecie pozagrowym. 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 wspomniane kontrolery stylizowane na instrumenty muzyczne, o tyle zarówno w *Rock Band*, jak i niektórych innych grach, takich jak *SingStar*, istotne są też urządzenia rejestrujące głos, czyli po prostu mikrofony. Pod tym względem *SingStar* oraz *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* można z kolei współcześnie zastąpić również kompatybilnymi smartfonami po zainstalowaniu w nich stosownej aplikacji. Istnieją jednak gry taneczne, do których obsługi potrzebna jest przede wszystkim kompatybilna kamera (Kinect dla XBoxa), czasami uzupełniona o dodatkowe kontrolery ruchowe (np. zestaw PlayStation Eye/PlayStation Camera i kontrolery PS Move dla nowszych generacji konsol PlayStation)⁶.

Wszystkie wspomniane gry muzyczne są sprzedawane z pakietem wybranych utworów lub ich wersjami demonstracyjnymi, aczkolwiek biblioteka piosenek (swoista baza danych w tym zakresie) może podlegać 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 może stanowić *AC/DC Live: Rock Band Track Pack*, czyli edycja specjalna gry *Rock Band* poświęcona kultowemu zespołowi AC/DC. Warto również wspomnieć, że wydawcą gry *Rock Band* jest MTV Games. Poza tym, związki pomiędzy przemysłem muzycznym a przemysłem gromym przybierają także postać licencjonowanych produktów służących do

⁶ Por. *Obsługiwane urządzenia peryferyjne dla Just Dance 2017*, <https://www.ubisoft.com/pl-pl/help/just-dance-2017/article/supported-peripherals-for-just-dance-2017/000061008> [dostęp: 15.01.2023].

obsługi gier, czego przykładami może być specjalna wersja gitary do *Guitar Hero* lub *Rock Band* wzorowana na słynnym modelu sprzętu – Stratocaster produkowanym przez firmę Fender.

Systemy rozrywkowe i licencje

Czasami jednak relacje pomiędzy gramami a reklamą przybierają mniej oczywistą postać. W ramach tak zwanych systemów rozrywkowych, opisanych szczegółowo między innymi przez Henry’ego Jenkinsa, 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 przemysłanych 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 postaciami i innymi elementami świata przedstawionego z tych hitów. Krytycy tego typu praktyk postrzegają je w kategoriach *stricte* marketingowych, tym samym uznając wtórne teksty growe za niepełnowartościowe, nastawione na szybki zysk poprzez przedłużenie doświadczenia widza, któremu spodobał się dany obraz.

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 przyjrzyć 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 może posłużyć 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 *online* i adresowanych do szerokiego grona użytkowników będących potencjalnymi klientami marek reklamujących swoje usługi bądź produkty za pomocą tych gier. Pod względem swojej charakterystyki przypominają one nieco gry nieangażujące, co wiąże się z potrzebą niskiego progu wejścia zwiększającego szansę 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. W ten sposób 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 graczach pożądane wrażenia kreujące pozytywny wizerunek marki, z drugiej – dotarciem z grą reklamową do kolejnych użytkowników dzięki zaangażowaniu tego gracza w dalsze jej popularyzowanie (analogicznie do założeń tak zwanych kampanii viralowych)⁷.

Jeszcze inną odmianą gier o charakterze reklamowym są gry „brandowane”. Pod pojęciem *branded gaming* można rozumieć zjawisko, w którym mechanizmy systemów rozrywkowych adaptowane są do „nadbudowy” marek związanych nie tyle z tekstami kultury wywodzącymi się z dowolnego medium, ile z produktami przemysłowymi czy dostawcami usług. 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*.

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, tworzonych od 1995 roku. W ostatnich latach najwięcej głośniejszych 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*). Mimo że są to niewątpliwie aplikacje uwikłane w gęstą sieć zależności licencyjnych, służące wspieraniu koncernów zabawkarskich, to funkcjonują jako samodzielne formy rozrywki. Można pokusić się o interpretację, zgodnie z którą tego typu gry postrzegamy jako zmediatyzowaną wariację na temat doświadczenia zabawy z użyciem zabawek – połączenie sprawczości z animacją i generatywizmem oprogramowania konkretyzuje zarówno aspekt ludyczno-użytkowy, jak i unaczynienie procesów wyobraźni bawiących się⁸.

⁷ Por. M. M. Chojnacki, *Branded content...*, s. 24–28.

⁸ Bez elementu sprawczości, intuicję takiego odczytu potęgują również twórcy filmu *Lego: Przygoda*, w zakończeniu którego okazuje się, że ożywione postaci z klocków oraz przytrafiające się im zdarzenia to scenariusz zabawy.

4.1.2. Gry w zastosowaniach treningowych

Potencjał gier wideo dostrzegli nie tylko specjaliści od marketingu, lecz 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 stopniu, ale może on wybierać pomiędzy różnymi możliwościami, inwariantami poszczególnych akcji oraz brać udział w konstytuowaniu konkretnego rozwoju wydarzeń. W ten sposób odpowiedzialność za przebieg poszczególnych sekwencji akcji zostaje przeniesiona 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 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!⁹), 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, lecz także publicystyczne, edukacyjne czy treningowe. Zagadnieniom związanym z publicystyką i edukacją zajmę się w dalszej części książki, teraz natomiast chciałbym się skupić na treningowych zastosowaniach gier w różnych dziedzinach profesjonalnych, przede wszystkim natomiast w wojskowości, od dawna ściśle związanej z postępem technologicznym, również w zakresie

⁹ W kontekście zjawisk opisanych w rozdziałach 2 i 3, 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.

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, 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 więc być 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 wojskowości. Wynika to z tego prostego faktu, iż ceny sprzętu komputerowego przed siódmą dekadą XX wieku były zbyt wysokie, by każdy mógł sobie na niego pozwolić. 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 projekty, jak gra komputerowa *Hutspiel* z 1955 roku czy *Battle Zone* z 1980 roku¹⁰. 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 pocisków¹¹.

Idąc za Bombą, za kolejny ważny okres w dalszym rozwoju współzależności wojska i branży gier uznać należy lata dziewięćdziesiąte XX wieku, kiedy 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”¹². Pod kuratelą pracowników tej

¹⁰ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 313–314.

¹¹ Ibidem, s. 314.

¹² Ibidem.

organizacji żołnierze szkolili się w strzelaniu, kierowaniu pojazdami, używaniu komputerowych interfejsów, stosowaniu strategii walki i efektywnej pracy w zespole¹³. 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 tej gry, id Software, z sierżantem Danielem Snyderem¹⁴. 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 i kosztowniejszych symulatorów wykorzystujących systemy wirtualne dążące do pełniejszej, cielesnej immersji¹⁵. Ten aspekt gier wideo stał się przedmiotem debaty publicznej, ale także inspiracją do 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 przeciwiczyć się także w symulowanych sytuacjach kłopotliwych, związanych np. z kontaktami społecznymi, różnicami kulturowymi czy stresem pourazowym¹⁶. 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.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Por. ibidem, s. 315.

¹⁵ Por. R. Beckhusen, *The US Army Has Too Many Video Games*, „Vice”, 24.08.2016, <https://www.vice.com/en/article/mg7pqy/the-us-army-has-too-many-video-games> [dostęp: 28.06.2017].

¹⁶ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 319–325.

Nie tylko wojsko – drobna uwaga o pozamilitarnych zastosowaniach treningowych dla gier

Związki gier wideo ze szkoleniami wojskowymi 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 medycznych¹⁷ 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 gry symulacyjne. Wyeliminowanie materialnej, tradycyjnej formy ćwiczeń praktycznych w medycynie nie wydaje się ani możliwe, ani nawet wskazane, jednak 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 i skomplikowanych sytuacji, z którymi 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 znakomitą 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 skuteczności¹⁸.

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

¹⁷ Por. C. Morris, *A video game that will soon train robotic surgeons*, „CNBC”, 13.04.2016, <https://www.cnbc.com/2016/04/13/a-video-game-that-will-soon-train-robotic-surgeons.html> [dostęp: 28.06.2017].

¹⁸ T. Kamiński, *Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 109–110.

z wiodących aktualnie trendów w dziedzinie edukacji medialnej, rzeczywistość 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 można uznać 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, lecz także 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 przynajmniej z faktem wewnętrznej dywersyfikacji branży gamingowej, w ramach której zróżnicowane są zarówno treści samych gier (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 ramach których można dyskutować 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 konkretnych (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 zależeć 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 stosowanych na zajęciach, ale motywacja przyświecająca e-learningowemu graniu jest w pełni zewnętrzna – grający grają często „nie dla przyjemności, ale z konieczności zaliczenia przedmiotu”¹⁹. Autor dodaje następnie, że „gry edukacyjne często tracą walor dobrowolnej aktywności, co może obniżać zaangażowanie graczy i zmniejszać związane z nim korzyści”²⁰. Potencjalnym rozwiązaniem tego problemu jest drugie ze wspomnianych wyżej podejść do koncepcji *Digital Game-Based Learning* – edukacyjne zastosowanie komercyjnych gier rozrywkowych – które dodatkowo może przybrać 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, gdzie uczniowie mogą zaopatrzyć się w książki bez ich nabywania, o tyle współcześnie brakuje równie powszechnie występujących instytucji o paralelnym działaniu w domenie growej, nie zaś literackiej. Konieczność nabycia gier może przysporzyć za to

¹⁹ Ibidem, s. 115.

²⁰ Ibidem.

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 w zasadzie 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 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 niełatwe do rozwiązania.

Abstrahując jednak od wspomnianych kłopotów, 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, zwiększając motywację 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.

Przedstawiony 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. Przykładowo w jednej ze skandynawskich szkół, w 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 roku²¹.

Gry bywają też wykorzystywane na innych przedmiotach. Wspomniany 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*²². Wydawcy tej ostatniej gry, firma Valve, udostępniają ją zresztą nieodpłatnie w ramach licencji edukacyjnej²³. Z kolei Kurt Squire oraz Sasha Barab w ramach eksperymentu sprawdzali możliwości używania gry *Civilization III* w nauczaniu historii. Jak się okazało, gra zainspirowała uczniów do rozważania alternatywnego przebiegu dziejów, a wśród uczniów pochodzących z mniejszości etnicznych została doceniona jako szansa na zaprezentowanie ich kultur²⁴. 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 w celu weryfikacji efektów kształcenia. Odpowiednio dobrane gry mogą bowiem również zastąpić tradycyjne sposoby ewaluacji wyników pracy dydaktycznej, takie jak testy czy sprawdziany. Dobłą egzemplifikacją stanowić może projekt *SimCityEDU*, który bywa stosowany w charakterze tak zwanego *assessment tool*, czyli narzędzia służącego do sprawdzenia i oceny wiedzy uczniów²⁵. Dzięki grom można tego dokonać poprzez obserwację praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy przez uczniów w kontrolowanej, symulowanej sytuacji rozgrywki²⁶. Potencjalnym problemem z takim stosowaniem gier jest natomiast próg wejścia – dla uczniów niegrających

²¹ Por. P. Darvasi, *Literature, Ethics, Physics: It's All In Video Games At This Norwegian School*, „Mind/Shift”, 21.07.2014, <https://www.kqed.org/mindshift/36875/literature-ethics-physics-its-all-in-video-games-at-this-norwegian-school> [dostęp: 28.06.2017].

²² Ibidem.

²³ Por. „Teachwithportals.com”, <http://www.teachwithportals.com> [dostęp: 28.06.2017].

²⁴ Por. A. Ziolkowski, *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.

²⁵ K. Schwartz, *SimCityEDU: Using Games for Formative Assessment*, „Mind/Shift”, 14.03.2013, <https://www.kqed.org/mindshift/27512/video-games-as-assessment-tools-game-changer> [dostęp: 29.06.2017].

²⁶ Por. K. Schwartz, *Beyond Grades: Do Games Have a Future As Assessment Tools?*, „Mind/Shift”, 28.04.2014, <https://www.kqed.org/mindshift/34852/do-games-have-a-future-as-assessment-tools> [dostęp: 29.06.2017].

na co dzień w gry wideo (czy choćby w gry przynależne do gatunku, do którego przynależy gra wykorzystywana do ewaluacji kształcenia) techniczną trudnością do pokonania będzie nauka obsługi interfejsu i poznanie reguł gry. W takich przypadkach pojawia się więc bariera technologiczna wynikająca z odmiennych kompetencji cyfrowych, a te – znów – mogą mieć związek z wykluczeniem ekonomicznym.

Korzyści płynące z grania w gry komputerowe

Efekty retoryczne, w osiągnięciu których 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 czy 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 tego 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 poczyni wiele celnych spostrzeżeń na temat korzyści płynących z grania w gry wideo. Analizując ilość czasu poświęcaną przez graczy na granie w gry sieciowe na całym świecie, zauważa, że tak czasochłonne zajęcie musi sprzyjać rozwojowi określonych kompetencji, które w tym przypadku konotuje głównie z rozwiązywaniem problemów²⁷. Zauważa, 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”²⁸. 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. McGonigal wspomina między innymi o rozwijaniu kreatywności, polepszeniu zdolności wizualnych i przestrzennych, przyspieszeniu 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

²⁷ Ten wątek rozwinę w kontekście grywalizacji.

²⁸ J. McGonigal, *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Warszawa 2017, s. 107.

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 przymuszać²⁹.

Drugą kategorię stanowią korzyści emocjonalne, związane z poprawą nastroju grającego, zmniejszeniem niepokoju, wywoływaniem pozytywnych emocji (takich jak radość, ciekawość, zaskoczenie, duma, zdziwienie i zadowolenie), radzeniem sobie z trudnymi emocjami (takimi jak frustracja i niepokój) oraz panowaniem nad skrajnymi emocjami (takimi jak lęk i złość). Badaczka wspomina również o „nietypowych emocjonalnych supermocach” przejawiających się np. w pewnej kontroli nad snami (szansa na powstrzymanie koszmarów oraz częstsze niż u nie-graczy świadome sny)³⁰.

Trzecia kategoria obejmuje korzyści społeczne, wśród których McGonigal wymienia silniejsze nastawienie na współpracę w codziennym życiu, większe umiejętności komunikacji i współdziałania, a także stymulację zdolności przywódczych, motywacyjnych oraz postaw prospołecznych³¹.

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)³². 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 Bogosta³³ – podejście, które można byłoby określić 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)³⁴. Jedną z zalet tego podejścia jest wykorzystanie wolności decyzyjnej graczy do retorycznego uczenia ich o właściwych lub błędnych decyzjach.

Podczas badań nad neuroplastycznością, prowadzonych pod koniec lat dziewięćdziesiątych XX wieku na University of Rochester, z użyciem

²⁹ Ibidem, s. 113–114.

³⁰ Ibidem, s. 114–115.

³¹ Ibidem, s. 115.

³² R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 329–330.

³³ Por. I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007, s. 245.

³⁴ Ibidem, s. 330.

komputerowego testu psychologicznego oceniającego sprawność wyszukiwania określonych elementów w wizualnie zgiełkliwej scenerii udało się dojść do zaskakującego odkrycia. Zarówno autor tego komputerowego testu, C. Shawn Green, jak i grono jego znajomych osiągały 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 akademickich³⁵.

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 multi-zadaniowości. 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 koncentracji³⁶. Badacze podkreślają, że umiejętności te są przydatne 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 naukowcy³⁷. 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 przyspieszenia procesów poznawczych³⁸. 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”³⁹.

³⁵ D. Bavelier, C. S. Green, *Nie takie gry akcji straszne...*, „Świat Nauki” 2016, nr 8 (300), s. 26.

³⁶ Ibidem, s. 26–27.

³⁷ Ibidem, s. 26.

³⁸ Ibidem, s. 27.

³⁹ Ibidem.

Poza obserwacją eksperymentalną badacze funkcji kognitywnych mózgu chętnie sięgają po medyczne rozwiązania technologiczne, w tym skany mózgu. Te zaś, jak wynika z badań:

[...] 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 zachowanie⁴⁰.

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 niewpływający pozytywnie na koncentrację i pamięć krótkoterminową) oraz gry „prospołeczne” (w których postaci pomagają sobie nawzajem, polepszające gotowość i zdolność do współpracy)⁴¹. Potencjalne korzyści dla rozwoju funkcji kognitywnych mają także gry RPG, które nie oddziałują na procesy poznawcze, mogą jednak wywierać pozytywny wpływ na innych płaszczyznach, np. wzmacniać zachowania społeczne i empatię⁴².

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 miesięcy⁴³. Co ciekawe, naukowcy zajmujący się funkcjami kognitywnymi w warunkach laboratoryjnych zaobserwowali, podobnie jak Jane McGonigal, że gry rozrywkowe lepiej sprawdzają się w opisywanym zakresie niż specjalne „gry ćwiczące umysł”.

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Ibidem.

⁴² Ibidem.

⁴³ Ibidem, s. 28.

Grywalizacja

„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 Kamiński⁴⁴.

Grywalizacja (ang. *gamification*), określana też jako 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 niebędącym 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 do określonych światopoglądów itd. Jednoznaczne przypisywanie temu – oraz dowolnemu innemu – medium zasług w tym względzie jest rażącą przesadą, świadczy jednak o powracającej 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, a także oczekiwań i potrzeb współczesnych konsumentów czy raczej promumentów. Możemy więc założyć, że powyższe uwagi wykraczają również poza obszar marketingu i marek oraz mogą one znaleźć zastosowanie także do kwestionowania lub propagowania nowych postaw, poglądów, założeń. Podobnie jak w przypadku innych komunikatów medialnych, wiele zależy

⁴⁴ T. Kamiński, *Dlaczego studenci nie grają...*, s. 110.

od konstrukcji samego komunikatu. Ergodyczna 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*. Kategoria ta pozostaje w silnym związku z kilkoma innymi, zwłaszcza *persuasive games* oraz *newsgames*, uznawanymi zwykle za najbardziej znane spośród jej subkategorii. Interesującego wglądu w złożony, niejednorodny charakter kryjącego się za tym pojęciem fenomenu dostarcza dodatkowo przegląd prób translacji samego terminu. Kategoria *serious games* bywa bowiem tłumaczona jako „grywalna, animowana publicystyka”⁴⁵, gry „poważne”⁴⁶, „publicystyczne”⁴⁷, „zaangażowane”⁴⁸, a nawet „szkoleniowe”⁴⁹ lub „użytkowe”⁵⁰. O ile większość tych przekładów odnosi się do ogólnej charakterystyki całego sektora gier określanych wspólnym mianem *serious games*, o tyle ostatni z nich koncentruje 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 oraz 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 wykorzystywania 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,

⁴⁵ M. Falkowska, *Publicystyka spotyka symulację: newsgames jako komentarz do aktualnych wydarzeń*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/893> [dostęp: 29.06.2017].

⁴⁶ S. Fizek, *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming”?*, „Technopolis”, 22.03.2010, <https://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming> [dostęp: 29.06.2017].

⁴⁷ P. Kubiński, *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo „Raid Gaza!” i „Save Israel”*, „Res Publica Nowa” 2014, t. 3, s. 144–153.

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ W. Wołczyk, D. Michalak, R. Lesisz, *Gry szkoleniowe*, „Mechanik” 2015, nr 7, s. 979–986.

⁵⁰ P. Świątek, *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis” 2014, Folia 168, Studia de Cultura VI, s. 95–105.

społecznej, specjalistycznej wiedzy oraz innych aspektów uznawanych powszechnie za istotne⁵¹. Mimo że ich treść jest w istocie kluczowa, to nie można powiedzieć, aby były one jednym gatunkiem⁵² – 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 świata⁵³.

W innym fragmencie, pisząc 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 elektronicznych⁵⁴.

Obszerne, wyczerpujące opracowanie kategorii *newsgames* oraz innych gier publicystycznych dokonali autorzy książki *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*⁵⁵. Zawarli w niej szereg interesujących

⁵¹ Szczególnym podgatunkiem *newsgames* są tak zwane *tabloid games*. Te, podobnie jak tabloidy w prasie drukowanej, „komentują, najczęściej w formie satyry i parodii, aktualne wydarzenia ze świata popkultury, zwłaszcza związane z życiem gwiazd filmu i muzyki” (M. Falkowska, *Publicystyka spotyka...*). Tym samym, choć są to graniczne przykłady *newsgames*, nie sposób zaliczyć ich do kategorii *serious games*.

⁵² S. Fizek, *Gry na poważnie...*

⁵³ M. Falkowska, *Publicystyka spotyka...*

⁵⁴ Ibidem.

⁵⁵ I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2012.

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 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, chociaż niekiedy przenikają się na poziomie wybranych właściwości i czasami więcej niż jedna służyć może opisowi tych samych przykładów, pozwalają dostrzec różne cele, którym służyć może tworzenie szeroko pojmowanych gier informacyjnych (czy gier newsowych). Wiele z tych uwag odnieść można do szerokiej kategorii *serious games*.

Publicystyczne gry z takich nurtów, 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 pozbawia⁵⁶. 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 Szeja⁵⁷) – ideologiczny, perswazyjny, propagandowy wręcz charakter.

Warto zaznaczyć, że gry głównego nurtu również są nacechowane ideologicznie, co zresztą bywa komentowane przez krytyków (a także twórców *serious games*, sceptycznie odnoszących się do tego typu ideologicznego ukorzenienia). Coraz częściej jednak także one stają się katalizatorami burzliwych dyskusji na tematy polityczne, społeczne, etyczne oraz inne ważne kwestie – niekiedy w efekcie cynicznej prowokacji, innym razem bezwiednie, kiedy indziej 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 zaczerpniętych z *serious games*.

Kategoria *serious games* zakorzeniła się na dobre w dyskursach dotyczących gier wideo – zarówno w publicystyce, jak i w języku graczy czy wreszcie w refleksji akademickiej. Wiąże się z nią jednak szereg wątpliwości, zasługujących na krytyczny namysł nad użytecznym potencjałem

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ J. Z. 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, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 308.

tej etykiety. Pomijając wspomniane już wewnętrzne zróżnicowanie tejże, rozmywające swoistość jej desygnatu, sama nazwa (*serious*, „poważne”) może budzić uzasadnione obiekcje. Zdaje się ona wręcz deprecjonować gry głównego nurtu, funkcjonujące w obiegu rozrywkowym, niezależnie od ich dywersyfikacji pod względem powagi podejmowanej w nich tematyki. Tego typu arbitralne rozróżnienie utrwała upraszczające (i krzywdzące dla całego medium) przeświadczenie o trywialności reszty gier względem tych konkretnych, opatrywanych mianem „poważnych”. Można dostrzec w nim błędną, a nawet niebezpieczną sugestię, jakoby rozrywkowy charakter tekstów kultury wykluczał się z ich potencjałem krytycznym, retorycznym, publicystycznym itd. Należy zatem zaznaczyć, że bezrefleksyjne utrzymywanie podziału gier na rozrywkowe i poważne może mieć szereg negatywnych implikacji dla prób zrozumienia gier wideo w całej ich złożoności.

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 i nie tylko), z drugiej zaś – potencjał gier dostrzegany jest aktualnie coraz częściej poza rzeczoną kulturą graczy, czyli 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 są wykorzystywane do innych celów. Również elementy poetyki gier wideo stają się źródłem inspiracji dla innych mediów lub wręcz zostają do nich wchłonięte. „Growość” przenika także inne płaszczyzny życia, np. za sprawą zjawiska zwanego grywalizacją.

Grywalizację 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, w mediach społecznościowych czy w rozmaitych aplikacjach – to jej istota dotyczy partycypacji kulturowej w szerszym wymiarze niż 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 Bomba⁵⁸. Chociaż badacz ten włącza w rozumienie gamifikacji również procesy przynależne raczej do *Digital Game-Based Learning*, co wydaje mi się nadużyciem lub co najmniej przesadnym uproszczeniem, 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 rzeczywistości. Staje się swego rodzaju realnie istniejącą rzeczywistością, która na wielu płaszczyznach określa koordynaty życia współczesnego człowieka” – stwierdza Bomba, po czym zwraca uwagę na zacieśnianie relacji realne–wirtualne⁵⁹. 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 integralną częścią”⁶⁰.

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 – włączanie 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, lecz takie przeformułowanie poszczególnych aspektów życia, by przypominały one grę. Nawet jeśli we wdrażaniu „growości” do tych 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.

⁵⁸ R. Bomba, *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012, s. 67.

⁵⁹ Ibidem, s. 70.

⁶⁰ Ibidem, s. 70–71.

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 osiągnięciu zróżnicowanych mikrocelów, które sobie zakładamy. Pod tym względem gamifikacja przypomina nieco np. gry cRPG, w których gracz nagradzany jest za ukończenie każdego zadania pobocznego (ang. *side quest*) lub za etapy realizacji zadania głównego (ang. *main 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, gdy postępy w osiąganiu kolejnych mikrocelów umożliwiają porównywanie się z innymi o tożsamy aspiracjach. Dzieje się tak między innymi 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 można porównać 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 oraz automatycznie przyznający określoną rangę jest jedynie narzędziem pomagającym strukturyzować i stymulować doświadczenia komunikacyjne.

Grywalizacja to fascynujące zjawisko, którego przykładowe zastosowania w różnych 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 między innymi wspomniany już Radosław Bomba⁶¹. Zjawisku temu poświęcił też sporo uwagi Paweł Tkaczyk, autor jednego z najczęściej stosowanych polskich tłumaczeń terminu *gamification*, czyli właśnie „grywalizacji”⁶². Formułując swoje spostrzeżenia z perspektywy marketingowca, dokonał on obszernego omówienia tego zjawiska w różnych

⁶¹ Ibidem, s. 67–90; R. Bomba, *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 ugrówienia, to dotyczą różnych obszarów praktyk kulturowych.

⁶² P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.

kontekstach. W praktyce mechanizmy grywalizacji wprowadziła natomiast do swojej codzienności Jane McGonigal, której książka *SuperBetter*⁶³ jest poniekąd podręcznikiem, poradnikiem albo wręcz gotowym systemem gamifikacji, który każdy może zaimplementować w swoim życiu. Jej lektura pozwala dostrzec wyraźnie poszczególne rozwiązania grywalizacyjne oraz zaznajomić się z krótkimi komentarzami dotyczącymi praktyki ich stosowania.

Próbując wyłonić esencję grywalizacji, warto przyrzeć 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 osiągnięte 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 musi natomiast spajać strukturyzująca wszystko narracja.

3F grywalizacji

Gabe Zichermann zwraca uwagę na trzy filary gamifikacji, określane mianem zasady 3F: *Fun, Friends, Feedback*⁶⁴. W polskim przekładzie bywa ona niekiedy tłumaczona na zasadę 3Z: Zabawa/Zadowolenie, Znajomi, (Informacja) Zwrotna⁶⁵. Te trzy filary uznawane są często za zestaw cech dobrych, udanych systemów grywalizacyjnych, ponieważ zaliczają się jednocześnie do podstawowych właściwości udanych gier.

Fun można rozumieć jako frajdę i zgodnie z powszechnie głoszoną opinią 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 (częstkowymi sukcesami i nagrodami), jak i długotrwałego poczucia szczęścia związanego z motywatorami wewnętrznymi (chęcią 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

⁶³ J. McGonigal, *SuperBetter*...

⁶⁴ G. Zichermann, *Getting Three Fs in Gamification*, <https://www.gamification.co/2012/01/19/getting-three-fs-in-gamification/> [dostęp: 29.06.2017].

⁶⁵ Por. S. Starzyński, 3 „F” Gryfikacji, „Gryfikacja.pl – nowe oblicze gier”, <https://www.gryfikacja.pl/index.php/2012/01/3-f-gryfikacji/> [dostęp: 29.06.2017].

graczy, choć na różne sposoby – posiłkując się terminologią Bartle’a adaptowaną w kontekście grywalizacji praktyk społecznych, należałoby uznać, że społeczny aspekt grania istotny jest nie tylko dla poszukiwaczy towarzystwa, lecz 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. 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 takich rozwiązań, 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 opisanie 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, obierając za punkt wyjścia właśnie grywalizację⁶⁶. Na przykładzie różnych systemów grywalizacyjnych opisuje 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

⁶⁶ R. Bomba, *Gry komputerowe 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” (R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, 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 w charakterze specjalisty od konkretnych aspektów powstawania gier wideo (R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 273–294) niż do samej grywalizacji i jej związków z przekształceniami sfery pracy. Na te same oraz pokrewne zagadnienia zwraca uwagę wielu badaczy, między innymi John Fiske, Graeme Kirkpatrick czy Hector Postigo. Por. J. Fiske, *Przyjemność gier wideo*, przeł. M. Szota, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010; G. Kirkpatrick, *Cynizm gracza komputerowego*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, s. 161–190; H. Postigo, *Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, s. 302–321.

pocztę elektroniczną pomaga redukować liczbę niepotrzebnych wiadomości mailowych wysyłanych przez pracowników, którzy za pomocą wirtualnej waluty, czy może raczej punktów zwanych *seriosami*, mogą 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”⁶⁷. Firma *Seriosity*, odpowiedzialna za *Attent*, otwarcie wskazuje na gry występujące w charakterze inspiracji przyświecających mechanizmom wdrażanym przez nich do branży biznesowej.

Innym przykładem zastosowań grywalizacji w aktywnościach związanych z pracą 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 podejmowane 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 *Chore Wars*⁶⁸ oraz *Epic Win*⁶⁹.

O implementacji grywalizacji w miejscu pracy pisze między innymi Paweł Tkaczyk, który zwraca uwagę na konieczność rozróżnienia motywacji zewnętrznej i wewnętrznej. Ta pierwsza polegać może na przykład na wynagrodzeniu, które niejako rekompensować ma trud włożony w wykonywanie pracy. Może też dotyczyć podporządkowania autorytetowi przełożonego, którego polecenia musimy wykonywać. Sama praca zaś może być nudna, nieprzyjemna i męcząca. Celem przyświecającym próbom zbudowania motywacji wewnętrznej jest sprawienie, by wykonywanie pracy dawało frajdę, więc by była ona kojarzona pozytywnie jako zajęcie wciągające. Sposobem na

⁶⁷ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 297.

⁶⁸ Zasady i mechanizmy działania *Chore Wars* opisała szczegółowo Jane McGonigal w książce *Reality is Broken*, gdzie zaliczyła tę grę do kategorii ARG. Por. J. McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York 2011, s. 120–125.

⁶⁹ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 298.

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, mikrocelami, 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 można uznać za specyficzną strategię zarządzania, opartą na silnej motywacji wewnętrznej, wspieranej tylko zewnętrznymi rozwiązaniami⁷⁰.

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 niż zewnętrzne, narzucone motywatery, 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, 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 przyswajając 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 mogą być jednak obudowane systemem nagród punktowych, występujących oprócz albo zamiast⁷¹ niektórych ocen częściowych, przyznawanych za pomniejsze zadania. Punkty z kolei uczniowie

⁷⁰ Por. P. Tkaczyk, *Grywalizacja...*, s. 121–134.

⁷¹ Pomysł z aplikacją punktów doświadczenia w dydaktyce adaptowane są także na poziomie kształcenia akademickiego. Przykładowo jeden z wykładowców Indiana University wprowadził ten grywalizacyjny mechanizm w kształceniu swoich studentów. Por. R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 299–300; G. Tito, *Professor Abandons Grades for Experience Points*, „The Escapist”, <https://www.escapistmagazine.com/professor-abandons-grades-for-experience-points/> [dostęp: 15.01.2023].

mogą wykorzystywać na rozwój swoich postaci. Z samą postacią wiąże się wątek narracyjny, który może być realizowany choćby podczas organizowanej w pewnych odstępach czasu specjalnej lekcji-przygody (przypadającej na przykład raz na tydzień). Ta może przybierać charakter koordynowanej przez nauczyciela (pełniącego funkcję mistrza gry) rozgrywki RPG, w której uczniowie indywidualnie lub – zwykle – grupowo mają do wykonania *quest*, czyli zadanie fabularne. *Quest* często przybiera formę 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 można potraktować jako zamienniki dla prac klasowych, kartkówek i innych sprawdzianów, gdyż 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 Mochockiego⁷².

Jedną z najbardziej znanych propagatorek implementowania gier do edukacji i innych dziedzin życia, a zarazem postacią szczególnie zaangażowaną w praktykowanie oraz analizowanie grywalizacji jest 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”, mikrocele 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*⁷³ – 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 psychologicznym, mentalnym, społecznym, ale i fizycznym) poprzez „ugrowienie” swojego życia.

⁷² M. Mochocki, *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.

⁷³ J. McGonigal, *SuperBetter...*

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 TED⁷⁴ wygłosiła 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 niedostatkami surowców, zanieczyszczeniem środowiska itp.⁷⁵

Wbrew pozorom McGonigal zwraca uwagę nie tylko na samą praktykę użytkowania gier komputerowych (głównie sieciowych), lecz także na „za-przęgnięcie” 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. Kore-sponduje to z jedną z definicji gry, którą sformułował Jesse Schell, zgodnie z którą „gra to aktywność ukierunkowana na rozwiązywanie problemu, do której dochodzimy z nastawieniem na zabawę”⁷⁶. Dlatego adaptowanie mechanizmów gier do problematycznych aspektów życia poza grą wydaje się nie tylko dopuszczalne i sensowne⁷⁷, ale wręcz oczywiste, żeby nie powiedzieć – konieczne. W dobie postępującego, wielopłaszczyznowego i wielokierunkowego „ugrawiania” kultury, grywalizacja jawi się więc jako naturalny krok 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

⁷⁴ Wystąpienie Jane McGonigal *Gaming can make a better world* na konferencji TED, https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world/transcript [dostęp: 29.06.2017].

⁷⁵ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie...*, s. 300.

⁷⁶ J. Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington 2008, s. 37.

⁷⁷ 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.

tam także obszerny fragment dotyczący szkolnictwa, które mogłoby zyskać nie tylko na wprowadzeniu gier jako pomocy dydaktycznych (model *Digital Game-Based Learning*), lecz 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*⁷⁸. Książka *Reality is Broken* stanowi zresztą interesujący, kompleksowy zbiór spostrzeżeń i tez autorki, podsumowujący jej rozważania o przenikaniu się rzeczywistości z wirtualnymi światami gier wideo, ich mechanizmami i szeroko pojmowaną poetyką. Można przyjąć, że wspomniane wcześniej wystąpienie 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*⁷⁹, 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 mikrocelach 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 tych systemów mamy jednak do czynienia z software’owym uporządkowaniem, normalizacją i automatyzacją zapewniającą optymalizację zasady 3F.

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 tego 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

⁷⁸ J. McGonigal, *Reality is Broken...*, s. 127–132.

⁷⁹ Wystąpienie Jane McGonigal *The game that can give you 10 extra years of life* na konferencji TED, https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life [dostęp: 29.06.2017].

wszystkich graczy wskazać można wręcz specjalną odmianę zdobywców, którzy za główny cel nie stawiają sobie grania dla czystej przyjemności płynącej z uczestniczenia w rozgrywce, ale graniu 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 nią mogą nawet uznać za bezsensowną stratę czasu. Chyba że zależy im nie na jakości, lecz na liczbie trofeów – wówczas chętnie wybierają takie gry, w których zdobycie bardziej powszechnych, ale 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. TrophyHunters⁸⁰) 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 zdający 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 „przedstawianiem się” „growości” do różnych aspektów życia poza samymi grami, chciałbym wspomnieć o kwestii ściśle związanej z interfejsami.

Fakt, że 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

⁸⁰ Strona internetowa „TrophyHunters”, <http://www.trophyhunters.pl/> [dostęp: 29.06.2017].

„mimochodem” przy okazji grania w gry wideo – obsługę interfejsów. Powszechna komputeryzacja oręza wojskowego nie jest w zasadzie niczym nowym i nie powinna wywoływać 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 robotów⁸¹, laserów⁸² 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 niebezpieczne 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 człowieka⁸³, 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 doskonalą.

⁸¹ S. Arendt, *U. S. Army Using Xbox 360 Controllers to Guide Robots*, „Wired”, 6.06.2007, <https://www.wired.com/2007/06/us-army-using-x/> [dostęp: 29.06.2017].

⁸² E. Narcisse, *U. S. Military Using Xbox 360 Controller For New Laser Gun*, „Kotaku”, 9.08.2014, <https://kotaku.com/u-s-military-using-xbox-360-controller-for-new-laser-g-1631939483> [dostęp: 29.06.2017].

⁸³ P. R. Allison, *The surprising uses of games controllers*, „BBC Future”, 12.12.2014, <https://www.bbc.com/future/article/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 oczywiście pełnego spektrum płaszczyzn, na których dokonuje się ugrówienie współczesnej kultury, jednak naświetlają różnorodność kontekstów tego ugrówienia.

W podrozdziale 4.2 chciałbym skupić się na kilku wybranych przykładach „zarażania” różnych obszarów ludzkiej twórczości szeroko rozumianą „growością”, a także odkrywaniem tej „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 będzie jednak dotyczyć konkretnych zjawisk z zakresu ludzkiej działalności kreatywnej.

4.2.1. Machinima⁸⁴

Jednym z najbardziej wyrazistych przejawów wykorzystywania gier w tekstach kultury niebędących grami jest machinima. Nazwa „machinima” tłumaczona jest zwykle jako połączenie dwóch wyrazów, przy czym wskazywane są dwa warianty tego 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 do nazwania zestawu technik realizacyjnych, bazujących na idei renderowania komputerowo generowanych grafik (CGI) w bardzo określonym wymiarze tych praktyk. Druga perspektywa już intuicyjnie zdaje się bardziej zasadna.

Uznanie machinimy za gatunek budzi pewne kontrowersje przynajmniej ze względu na fakt, iż różne dzieła tego typu często realizują założenia

⁸⁴ Treść niniejszego podrozdziału zawiera w sobie fragmenty wcześniej opublikowanego tekstu, wpisane jednak w nowy, bardziej skondensowany wywód. Por. K. Jędrasiak, *Machinima. Film? Wideo? Sztuka?*, [w:] R. W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *Wideo w sztukach wizualnych*, Łódź–Lublin 2018, s. 155–182.

poszczególnych konwencji i gatunków już istniejących zarówno w kinie, jak i na przykład w telewizji⁸⁵. Poza tym, podobnie jak filmów 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 docelowym zastosowaniem są właśnie gry wideo i takie środowiska. Rzecz jasna wraz z rozwojem tej formy pojawiło się wiele narzędzi pomocniczych, w tym specjalnych edytorów czy programów ułatwiających rejestrację i obróbkę rejestrowanego materiału⁸⁶. Poza tym, podobnie jak w przypadku demosceny, przy produkcji machinim dopuszczalna i niekiedy faktycznie praktykowana jest również ingerencja w kod, nawet bez wspomagania się takimi programami⁸⁷. Nadal jednak owoce pracy autorów tego typu dzieł bazują na „surowcu” poddawany tej 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 przeznaczonych do gier i wirtualnych przestrzeni 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 Valve⁸⁸, aranżowania wirtualnej przestrzeni oraz zabawy tak zmodyfikowanymi obiektami w owej przestrzeni w trybach „rozgrywki”. Na oficjalnej stronie programu przeczytać można taki opis: „A sandbox game for the PC and Mac. Garry's Mod is a Sandbox Game based around the idea of building. Unlike most other games there aren't any objectives – you can't lose and you definitely can't win”⁸⁹. Jakkolwiek klasyfikuje on *Gmod* jako grę, to brak precyzyjnie określonych celów czy zasad podważa taką klasyfikację. Niemniej

⁸⁵ 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.

⁸⁶ M. Nitsche, *Film Live: An Excursion into Machinima*, [w:] B. Bushoff (ed.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Monachium 2005, s. 210–243.

⁸⁷ Ibidem.

⁸⁸ 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*).

⁸⁹ „Garry's Mod”, <https://gmod.facepunch.com/> [dostęp: 12.11.2015].

jednak 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*. Wskutek tych działań w ramach *Gmod* zaczęły funkcjonować również mikronarracje oraz cele, co uzasadnia mówienie o grywalnym charakterze samego programu. Dwa najsłynniejsze z nich, wyróżnione na oficjalnej stronie⁹⁰, 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 doskonale 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, automatycznie sugerującego ułożenie 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 „kreconym” w wirtualnym środowisku/grze. Bardzo często zaś, na poziomie stylistycznym, osoby zajmujące 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 można więc uznać za formułę opartą na idei remiksu różnych remediowanych poetyk. W związku z tym propozycja postrzegania jej jako wideo wymaga doprecyzowania.

Po pierwsze, 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 tego 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.

⁹⁰ <https://garrysmod.com/history/> [dostęp: 12.11.2015].

4.2.2. Filmy dla graczy, filmy wykorzystujące poetykę gier⁹¹

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 pozostałe media, wcześniejsze (oraz na teksty kultury w tych 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 takiej kategorii, 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 przyjąć założenie, iż implikowanym widzem filmu jest ktoś będący w stanie rozpoznać cytowane gry.

Bardziej interesujące z punktu widzenia analitycznego wydaje się natomiast to, 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). W warstwie obrazowej i akustycznej filmu Wrighta również pojawia się wiele elementów o *stricte* growej proveniencji. Można do nich zaliczyć napis „VS” widoczny w centralnej części ekranu w scenach pojedynków, pasek postępu pojawiający się w rogu ekranu, kiedy bohater oddaje moc, a także wiele innych elementów zaczerpniętych z różnych gier GUI.

Z powyższą uwagą wiąże się kolejna ciekawa inspiracja. „Growość” obejmuje także konstrukcję świata przedstawionego w filmie *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 oponenti 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).

⁹¹ Treść niniejszego podrozdziału zawiera w sobie fragmenty wcześniej opublikowanego tekstu, wpisane jednak w nowy, bardziej skondensowany wywód. Por. K. Jędrasiak, *Gry wideo wobec innych mediów*, [w:] K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019, s. 149–173.

Do ciekawych spostrzeżeń doprowadzić może również fakt, iż film Wrighta to adaptacja komiksu funkcjonującego 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 onomatopieczne 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 można uznać gracza, jest *Ralph Demolka* wyprodukowany przez studio Disney. Optymalizacja doświadczenia odbiorczego towarzyszącego oglądaniu go wymaga zarówno obeznania z grami wideo, jak i znajomości ich ogólnej charakterystyki (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 *Ralphy Demolki* gier komputerowych, takich jak: *Pac-Man*, *Street Fighter*, *Sonic* czy *Frogger*. Wszystkie funkcjonują więc jako intertekstualne nawiązania, a ich 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 niejedynie 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 nawiązaniem do konkretnych gier, lecz aluzyjnymi, filmowymi przetworzeniami rozpoznawalnych (przynajmniej dla graczy) schematów growych gatunków.

Co istotne, rozpiętość celów, którym mają służyć 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 pobłyksiwać i „zaczynać 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* Kinjiego Fukasaku, cykl *Igrzyska śmierci* Garry’ego Rossa oraz Francis’a 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 zarówno 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 pierwszoosobowa⁹²). Zdarza się też, że pojedyncze wypowiedzi bohaterów lub sceny, niebędące wprawdzie powracającym motywem, stanowią lekką aluzję do growych inspiracji⁹³.

⁹² 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 groźnawczym stosuje się nazwę FPP (ang. *first person perspective*) znajduje zastosowanie 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, ułożonej powyżej dolnej ramy ekranu. To właśnie do tego gatunku najsilniej nawiązuje estetyka filmu *Hardcore Henry*.

⁹³ Przykładem nieoczywistych aluzji do inspiracji grami jest prolog *Biegnij Lola, biegnij* – oderwana od reszty opowiadanej w filmie historii sekwencja, w której znalazły się

Estetyka gier wideo w innych tekstach audiowizualnych

Ze zjawiskiem przenikania na różnych poziomach (estetycznym, narracyjnym etc.) elementów specyficznych dla gier wideo do tekstów kultury niebędących grami mamy do czynienia nie tylko w przypadku kinematografii. Części zjawisk związanych z tego typu „migracją” przyjrze 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 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, obydwie 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 Jazz⁹⁴, jak i w amerykańskiej reklamie Chevroleta Traverse⁹⁵.

Growa oprawa charakteryzuje również niektóre muzyczne wideoklipy. Przykładowo polski zespół Poluzjanci w teledysku do utworu *Taki Pan*⁹⁶ 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 odwołuje się natomiast 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 Peppers⁹⁷, w którym znalazło się wiele odniesień do gier, w tym gier TPP typu sandbox, symulatorów sportowych i cRPG. Pojawiają się w nim też reprezentacje licznych mechanizmów znanych z gier (takich jak power-upy, checkpointy) czy GUI (ekrany ładowania, paski postępu i inne komunikaty ekranowe).

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”.

⁹⁴ Reklama Hondy Jazz, <https://www.youtube.com/watch?v=CbIUy-Qfm1E> [dostęp: 31.03.2017].

⁹⁵ Reklama Chevroleta Chaveze, <https://www.youtube.com/watch?v=gYqsh0HaM4> [dostęp: 31.03.2017].

⁹⁶ Teledysk *Taki Pan* zespołu Poluzjanci, https://www.youtube.com/watch?v=_yefY-RuTQ [dostęp: 31.03.2017].

⁹⁷ Teledysk *Californication* zespołu Red Hot Chili Peppers, <https://www.youtube.com/watch?v=YIUKcNNmywk> [dostęp: 29.06.2017].

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 można znaleźć także 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 cytatów i parafraz intertekstualnych, po intermedialne nawiązania do poetyki gier wideo. Dobrą egzemplifikację stanowią mogą humorystyczne miniserie internetowych wideo *Dorkly Bits*⁹⁸. 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, twórcy *Dorkly Bits* 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 stanowiły niektóre specyficzne internetowe wideo zamieszczane w serwisie YouTube, w których dokonano szczególnej funkcjonalizacji tak zwanych adnotacji, czyli nakładanych na obraz okienek z hiperłączami. Choć funkcja ta nie jest już dłużej wspierana⁹⁹, jej wykorzystanie prowadziło do implementacji cech gry do materiałów wideo zamieszczanych *online* nie tyle na poziomie estetyki (czy nie tylko na tym poziomie), ile na poziomie mechaniki, a co za tym idzie – użytkowego działania.

Status tego typu materiałów nie uległ 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

⁹⁸ Wideo *Dorkly Bits* dostępne na kanale YouTube, <https://www.youtube.com/user/dorkly> [dostęp: 31.03.2017].

⁹⁹ A. Rymsza, *YouTube skasuje adnotacje do filmów, skoro i tak nie działały na urządzeniach mobilnych*, „dobre programy”, 28.11.2018, <https://www.dobreprogramy.pl/youtube-skasuje-adnotacje-do-filmow-skoro-i-tak-nie-dzialaly-na-urzadzeniach-mobilnych,6628548915566209a> [dostęp: 21.05.2022].

w nich natomiast do zaistnienia mechanizmu umożliwiającego widzom aktywne działanie na wzór użytkownika gry wideo. Taki widz-gracz ma bowiem wpływ na rozwój wydarzeń w stopniu porównywalnym do przygodowych gier wideo utrzymanych w konwencji typowej na przykład dla studia Telltale Games (takich jak *The Wolf Among Us*, *Tales from the 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 podkreślali 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 przejawiały ogromne wewnętrzne zróżnicowanie pod względem potencjalnych obszarów zastosowań czy też funkcji, którym miały służyć. Z jednej strony wskazać można na materiały o charakterze typowo rozrywkowym, czego egzemplifikację stanowić może (nieдоступne już) *Saved by the Bell Interactive Game*, 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 mogły posłużyć za materiały reklamowe, tak jak w przypadku *Dying Light* – „*Test Your Survival Skills*” *Interactive Video*¹⁰⁰, udostępnionym na oficjalnym kanale YouTube gry wideo *Dying Light* jako część jej promocji. Marketingowy potencjał tego typu materiałów dostrzegli także producenci działający w innych branżach niż gry, na przykład twórcy zabawek Hot Wheels, którzy na YouTube udostępnili grywalne wideo *Custom Motors Cup Challenge*¹⁰¹, w którym wybory widza-gracza decydować mogły o przebiegu wyścigów resoraków.

Z trzeciej strony, część tego typu realizacji miało charakter edukacyjny, jak należąca do systemu rozrywkowego *Ulicy Sezamkowej* wideo-gra *Sesame Street Science: Sink or Float?*¹⁰², przez samych twórców opisywana jako eksperyment. Z „ugrowionych” za pomocą adnotacji wideo internetowych

¹⁰⁰ *Dying Light* – „*Test Your Survival Skills*” *Interactive Video*, https://www.youtube.com/watch?v=rb5AkhG_JG8 [dostęp: 29.06.2017].

¹⁰¹ *Custom Motors Cup Challenge*, <https://www.youtube.com/watch?v=vPGhqQ9vZPM> [dostęp: 29.06.2017].

¹⁰² *Sesame Street Science: Sink or Float?*, <https://www.youtube.com/watch?v=dy0S1Pv0eOE> [dostęp: 29.06.2017].

korzystali też organizatorzy kampanii społecznych, jak choćby *Choose A Different Ending*¹⁰³ poświęconej zwalczaniu wypadków i przemocy z użyciem noży w Wielkiej Brytanii.

Jeszcze inne projekty tworzone były z zamysłem artystycznym, jak w przypadku wideo-gry *Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME*¹⁰⁴ – prowokującej do refleksji nad takimi kwestiami, jak ludzka decyzyjność, sprawczość czy ignorancja. Jakkolwiek dziś pozbawiony właściwości interaktywnych przez zmianę funkcjonalności YouTube to projekt zdezaktualizowany formalnie, tak swego czasu wykorzystywał on internetowe wideo z adnotacjami jako medium, a gry wideo jako źródło estetyki oraz strategii artystycznej. Było to zresztą w pełni świadome nawiązanie, podkreślane między innymi również na poziomie stosowanego przez twórców nazewnictwa.

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”¹⁰⁵. Podstawowym wyróżnikiem tej strategii określa Kluszczyński „ulokowanie w jej logicznym centrum zadania do wykonania”¹⁰⁶. Podobnie jak gry wideo, dzieła korzystające z tej strategii zakładają aktywny udział użytkowników, obarczony konsekwencjami, do których należą określone zobowiązania wynikające z odgrywania roli uczestnika przez odbiorców-użytkowników takich dzieł.

Wśród kolejnych podobieństw można wymienić 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

¹⁰³ *Choose A Different Ending*, <https://www.youtube.com/watch?v=JFVxzYDNJqo> [dostęp: 29.06.2017].

¹⁰⁴ *Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME*, <https://www.youtube.com/watch?v=vHwmjM36WIA> [dostęp: 29.06.2022].

¹⁰⁵ R. W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 230.

¹⁰⁶ Ibidem.

rozpoznania strategii gry i „growości” doświadczenia, a po drugie obecność innych wątków, odnoszących się do kwestii spoza samej gry.

Egzemplifikacją dzieła sztuki nowomediałnej, 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 rozwinać krytyczne wobec niej dyskursy w obrębie jej własnej struktury”¹⁰⁷.

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–oddalenie¹⁰⁸. O ich „growości” świadczy nie tylko sama aktywna postawa uczestnicząca, lecz 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 uzasadnionym, ale problematycznym. Istnieją bowiem takie gry, które – jak wykażę w dalszej części pracy – bywają uznawane 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”¹⁰⁹. 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 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”¹¹⁰.

Pisząc o strategii gry w sztuce, Kluszczyński wspomina również o dziełach, w których dokonuje się transformacja gry funkcjonującej już

¹⁰⁷ Ibidem, s. 231.

¹⁰⁸ Ibidem, s. 231–232.

¹⁰⁹ Ibidem, s. 231.

¹¹⁰ Ibidem.

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 tu przytoczyć słowa tego 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”¹¹¹.

Poza pracami artystycznymi przyjmującymi materialną postać w przestrzeni fizycznej, strategię gry wykorzystują też 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 wspomina o: *Trigger Happy* (1998, Jon Thompson i Alison Craighead) będącej efektem przepracowania gry *Space Invaders*; *SOD* (1999, Jodi.org) stanowiącej „radikalne przepracowanie równie klasycznej gry *Castle Wolfenstein*”¹¹²; *Adam Killer* (2000–2002, Brody Condon) jako przepracowanie kultowej gry FPP *Half-Life* oraz dzieło *Summons to Surrender* (2000, Eddo Stern) wchodzącym „w równoległy dialog ze środowiskami aż trzech gier: *EverQuest*, *Asheron's Call* oraz *Ultima Online*”¹¹³. Za przykłady dzieł realizowanych w sieci, zorganizowanych wokół strategii gry, aczkolwiek niemających swojego źródła w żadnej grze wideo podaje natomiast *BlackLash* (1998, grupa Mongrel) oraz *The Intruder* (1999, Natalie Bookchin). Warto jednak zaznaczyć, że 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 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.

¹¹¹ Ibidem, s. 233.

¹¹² Ibidem, s. 235.

¹¹³ Ibidem, s. 235–236.

Inspiracje estetyczne w warstwie wizualnej

Czytelnym, oczywistym przykładem takiego estetycznego ugrupowania są dzieła plastyczne operujące estetyką *pixel art*. Opiera się ona na wykorzystaniu pikseli (lub plastycznej wariacji na temat pikseli) w sposób nawiązujący do wyglądu starszych gier, powstałych w pierwszych dwóch dekadach komercyjnego istnienia tego medium. Dotyczy to zwłaszcza wyglądu gier 8-bitowych oraz 16-bitowych, utożsamianych historycznie przede wszystkim z „trzecią” oraz „czwartą generacją” w historii rozwoju gier cyfrowych (czyli okresem przypadającym mniej więcej na lata osiemdziesiąte 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 niejedyny styl w warstwie wizualnej utożsamiany z grami wideo. Do innych popularnych współcześnie „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 w domenie dźwiękowej, w tym w świecie muzyki. Na estetykę gier wideo składają się bowiem 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 tym medium są właśnie z nim powszechnie konotowane.

Przed 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* bywa wykorzystywany również w przemyśle muzycznym. Dotyczy to zarówno wykonawców głównego nurtu reprezentujących różne gatunki popularne, do których konotowane z grammi odgłosy 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 proveniencji 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 wytwórniami 8bitpeoples i festiwalem Blip Festival”¹¹⁴.

Zróznicowany zestaw elementów charakterystycznych dla poetyki gier wideo może również podlegać adaptowaniu do projektów audiowizualnych. Takie growe „naleciałości” estetyczne mogą obejmować albo warstwę

¹¹⁴ Por. S. Fizek, *Rozmowa z Mateuszem Czechem – polskim twórcą chiptune*, „Technopolis”, 17.10.2011, <https://technopolis.polityka.pl/2011/rozmowa-z-mateuszem-czechem-polskim-tworca-chiptune> [dostęp: 29.06.2017].

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” poddanego artystycznej „obróbce”. Projekty *game art* bazują na konkretnych silnikach gier komputerowych, algorytmach o growym rodowodzie albo innych składowych zaczerpniętych z tego medium. Są to też dzieła, które wykorzystując opisaną przez Kluszczyńskiego strategię gier, pozostają w jawny sposób w kontekście gier wideo.

Dobłą 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”¹¹⁵. 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 Nowoczesnej w Nowym Jorku (MoMA PS1), jak i transmisji streamowanej w sieci, za pośrednictwem platformy Twitch¹¹⁶. Logika działania tych komputerowych symulacji zbliżona jest do algorytmów narzędzi wykorzystywanych w przewidywaniu zmian klimatycznych czy przebiegu wyborów politycznych. Praca *Emissaries* ma prowokować

¹¹⁵ Por. opis projektu *Emissaries* na stronie MoMA, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3656?locale=en> [dostęp: 29.06.2017].

¹¹⁶ Harmonogram projekcji: część 1 (*Emissary In the Squat of Gods*) 9.04.2017–22.05.2017; część 2 (*Emissary Forks At Perfection*) 6.06.2017–24.07.2017; część 3 (*Emissary Sunsets the Self*) 8.08.2017–25.09.2017. Por. ibidem.

do refleksji ukierunkowanej na bardzo zróżnicowane tematy – dotyczące ewolucji, pochodzenia ludzkiej świadomości, sposobów odnajdywania się w chaotycznej rzeczywistości, napięć między realnym a wirtualnym światem – a także do wielu innych przemyśleń¹¹⁷.

Bardzo często dzieła sztuki growej tematyzują ideę „growości” wprost, aczkolwiek 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 w istocie są 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 sztuki 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 zaczerpniętych z gier.

Przykładowo, nie przywołując wprost estetyki gier wideo, artysta może ją mocno przetworzyć, jednak nie czyni nawiązań do tego medium nieczytelnymi – choćby za sprawą rozpoznawalnych elementów pochodzących ze światów gier. Dobrą egzemplifikację stanowi tu *Pieta Game Over* Kordiana Lewandowskiego¹¹⁸, czyli rzeźba ze styropianu¹¹⁹, 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

¹¹⁷ Ibidem.

¹¹⁸ Kordian Lewandowski znany jest także jako Kordian Rönberg, a także wielki artysta.

¹¹⁹ Opis dzieła na stronie <https://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”, „Artinfo.pl”, <https://artinfo.pl/artystci/kordian-lewandowski/> [dostęp: 29.06.2017].

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”¹²⁰. Jedną 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 Rodina.

Obydwa wspomniane powyżej dzieła Lewandowskiego opisywane są następującymi słowami:

Idea 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 wideo jako równie istotnego czynnika kulturotwórczego, co sztuka wysoka i jej tradycje. Ponadto zestawienie obu prac zwraca uwagę na fetyszym sztuki – szczególnie widoczny w dobie intensywnej precesji symulaków (choć warto pamiętać, że 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)¹²¹.

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 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 „punktami odniesienia” do nich dobranym 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

¹²⁰ Portfolio dostępne na stronie internetowej Kordiana Lewandowskiego, <https://kordianlewandowski.wixsite.com/myportfolio> [dostęp: 29.06.2017].

¹²¹ Hasło „Kordian Lewandowski”, „Artinfo.pl”, <https://artinfo.pl/artysci/kordian-lewandowski/> [dostęp: 29.06.2017].

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 tego metakomentarza są przede wszystkim poetyka „scrollowanych” gier platformowych oraz doświadczenia użytkownika takich gier, a także zagadnienia związane z interfejsem i dyspozytywem.

Zauważywszy, że w *Super Mario Bros.* – i 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 tej postaci względem (bocznych) krawędzi kadru¹²², Lam poddał analizie zastosowany w tej „platformówce” mechanizm. Zwrócił uwagę, że w istocie gracz wprowadza w ruch wewnątrzkadrowy wzdłuż osi horyzontalnej nie tyle kierowaną postać, ile 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 wprowadzając bohatera w ruch. Kolejnym przesunięciem, którego dokonał Lam, było dodanie aspektu fizycznego – wirtualny obraz wyświetlany przez monitor w przypadku klasycznej gry został zastąpiony 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 była prezentowana 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 levelu”. Do wydawania komend służy kontroler konsoli Famicom¹²³, podłączony do tej ramy-systemu niedługim kablem. W efekcie Lam zaimplementował rzeczywisty ruch postaci w przestrzeni, 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

¹²² Sterowana przez gracza postać Mario znajduje się zwykle blisko centralnej części ekranu na osi lewo-prawo.

¹²³ Famicom to japońska wersja konsoli Nintendo Entertainment System.

mechanicznej za pomocą odpowiednich wysięgników i silniczków wchodzących w skład wspomnianego mechanizmu „gry” *Moving Mario*.

Keith Lam dokonał w ten sposób artystycznej tematykacji rozmaitych aspektów związanych z doświadczeniem grania, w tym kwestii ruchu, przestrzeni oraz relacji pomiędzy graczem a grą. Na stronie internetowej artysty¹²⁴ znaleźć można między innymi listę wystaw, w których projekt *Moving Mario* był prezentowany, oraz wzmiankę o nagrodzie uzyskanej podczas Ars Electronica 2008. Znajduje się tam także pobieżna eksplikacja rzeczzonej instalacji wraz z wideo streszczającym zamysł za nią stojący oraz ukazującym mechanizmy jej działania w praktycznym użyciu. *Moving Mario* można uznać za wyraźną egemplifikację sztuki growej nastawionej na przetworzenie idei danej gry w materialnym projekcie artystycznym.

Na wybrane aspekty doświadczenia użytkowania gry kładzie nacisk również inne growe „dzieło sztuki znane wcześniej jako *PainStation*”¹²⁵. Jego oryginalna nazwa stanowiła 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 swoje dłonie, których nie używają do sterowania grą; PEU podgrzewają się, rażą prądem oraz smagają ułożone 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 rozpraszenie graczy od właściwej rozgrywki¹²⁶. W projekt ten wpisane jest jednak znacznie więcej znaczeń; może on prowokować do refleksji w zakresie znaczenia porażki w grze, realnych konsekwencji płynących z grania poza samą grą czy choćby w kontekście rozwoju reaktywnych urządzeń peryferyjnych wspomagających wrażenia fizycznej immersji (takich jak wibrujące kontrolery czy specjalne kamizelki uciskowe¹²⁷).

¹²⁴ Opis projektu *Moving Mario* na stronie Keitha Lama, <https://keithlyk.net/moving-mario> [dostęp: 29.06.2022].

¹²⁵ Oficjalna strona „PainStation”, <http://www.painstation.de/index.html> [dostęp: 10.05.2022].

¹²⁶ Ibidem.

¹²⁷ Por. R. Wong, *Physically feeling video game damage on your chest isn't as cool as it sounds*, „Mashable”, 14.07.2015, <https://mashable.com/archive/kor-fx-review#YIDJ8q3CCsq> [dostęp: 29.06.2017].

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 przykładem 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*¹²⁸ dali się poznać jako niepokorny duet z interesującym podejściem do tworzenia gier wideo. Sami jednak lokowali swoje dzieła poza kategorią gier wideo, bowiem utożsamiali ją 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 agonarność, pospolitość reguł i prymat optymalizacji osiągnięć 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 Samyn 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 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 tej kategorii również została zbudowana „otoczka” teoretyczna, streszczona głównie w tak zwanym *not a manifesto*¹²⁹.

¹²⁸ Manifest *Over Games*, <https://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html> [dostęp: 5.06.2022].

¹²⁹ <http://notgames.org/blog/2010/03/19/not-a-manifesto/> [dostęp: 23.06.2022].

Sam termin *notgames* – ściśle związany z mottem „make love, notgames”, sformulowanym przez Erika Svedänga na forum Notgames – zdradza ambiwalentny stosunek zwolenników koncepcji nie-gier do medium gier wideo. Z jednej strony bowiem odzegnują się oni od tego medium tak mocno, że sytuują swoje dzieła¹³⁰ w skrajnej doń opozycji binarnej. Z drugiej zaś, definiując własną twórczość poprzez dychotomiczną opozycję względem kategorii gier¹³¹, skazują tę twórczość paradoksalnie na wieczną zależność od tej 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*¹³², w której wymienione są poszczególne projekty wraz z ich opisami, sami twórcy opisują zaś siebie jako artystów. Pojawiają się tam również sformułowania pokroju „elegancka i emocjonalnie bogata sztuka dla komputerowych interaktywnych środowisk”¹³³. Jak łatwo zauważyć, język Harvey i Samyna nie jest już tak buntowniczy, jak w czasie formowania manifestu *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.

¹³⁰ 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: <http://notgames.org/blog/releases/> [dostęp: 23.06.2022].

¹³¹ W domyśle: do gier wideo, mimo że Harvey i Samyn akcentowali wielokrotnie konieczność postrzegania gier oraz gier wideo jako osobne, odmienne fenomeny.

¹³² Strona internetowa „Tale of Tales”, <https://tale-of-tales.com/videogames.php> [dostęp: 23.06.2022].

¹³³ Strona internetowa „Tale of Tales”, <https://tale-of-tales.com/about.php> [dostęp: 23.06.2022].

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, Tungtitcharoen, 2015; Fuchs, 2014; Quaranta, 2010) i praktyków-artystów (Reiff, 2014; Anthropy, 2012; Quaranta, 2005) odnaleźć można jednoznaczne sady 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 sady o przynależności do sztuki każdej gry wideo (Tavinor, 2009)¹³⁴.

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 zakresie¹³⁵. Strużyna dąży między innymi do „wyodrębnienia gier komputerowych, które posiadają artystyczny rys, spośród innych produkcji nieprzystających do kategorii sztuki”¹³⁶, 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”¹³⁷.

Podobne podejście reprezentuje Anna Nacher, która z perspektywy kulturoznawczej i medioznawczej postuluje redefinicję gier artystycznych. Sama wychodzi zresztą z propozycją własnego, autorskiego spojrzenia na ten fenomen. Do gier artystycznych zalicza między innymi „gry feministyczne i nienormatywne z punktu widzenia kategorii płci kulturowej”¹³⁸, co poniekąd wiąże się z transgresyjnym charakterem takich gier w obliczu

¹³⁴ A. Strużyna, *Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7), s. 215.

¹³⁵ Ibidem.

¹³⁶ Ibidem, s. 218.

¹³⁷ Ibidem.

¹³⁸ A. Nacher, *Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90), s. 47.

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”¹³⁹. 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”¹⁴⁰. Badaczka dostrzega więc artystyczny potencjał gier komputerowych w ich dojrzałości. Zauważa zarazem powinowactwa kategorii „gier artystycznych” z grami „eksperymentalnymi”, „niezależnymi” czy „poważnymi”, a także z nie-grami¹⁴¹.

Ciekawym postulatem Nacher – choć nierozwiniętym przez samą autorkę – jest uwolnienie dyskursu zbudowanego wokół gier artystycznych od kategoryzacji gatunkowej¹⁴². 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 nadrzêdnemu celowi podporządkowuje się wytyczne gatunkowe, które w dowolny sposób mogą ulegać przekształceniom, pominięciom, wymieszaniu itd.

Gry artystyczne w ujęciu teorii łączonej i instytucjonalnej

Wśród najbardziej popularnych teorii adaptowanych do refleksji nad grami wideo w kontekście artystycznym można wymienić między innymi tak zwaną *cluster theory of art*, którą można przetłumaczyć jako mieszana, łączona teoria sztuki. Polega ona właśnie na wyszukiwaniu takich artystycznych atrybutów, a także kontekstów funkcjonowania gier komputerowych. Zgrabnej operacjonalizacji tej teorii na tle refleksji nad grami wideo postrzeganymi jako sztuka dokonał Grant Tavinor. Podsumowując

¹³⁹ Ibidem.

¹⁴⁰ Ibidem, s. 50.

¹⁴¹ Ibidem, s. 50–51.

¹⁴² Ibidem, s. 51–52.

rozważania takich teoretyków, jak Noël Carroll czy Aaron Smuts, badacz zwraca uwagę na brak konfliktu między potencjalnym artyzmem gier wideo a ich popkulturowym charakterem oraz na konieczność odróżnienia rozważań na temat artyzmu samych gier od sztuki growej (do tej ostatniej zalicza między innymi *machinimé*)¹⁴³.

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 fikcyjnych, 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)¹⁴⁴.

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 (MoMA), gdzie w 2013 roku wprowadzona została stała ekspozycja gier wideo, w której znalazło się czternaście starannie wyselekcjonowanych tytułów zrealizowanych w tym medium, między innymi *Pac-Man*, *Tetris*, *Portal*, *The Sims* i *Passage*. Na przestrzeni ostatnich lat kolekcja była stopniowo rozszerzana, a docelowo ma liczyć około czterdziestu tytułów¹⁴⁵. Różnorodność gier dobranych przez kuratorkę ekspozycji, Paolę Antonelli, świadczy o potwierdzeniu artystycznego potencjału tego medium oraz uznaniu realizowanych w nim tekstów kultury za formę sztuki; dowodzi również,

¹⁴³ G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Malden 2009, s. 172–196.

¹⁴⁴ Ibidem, s. 180–190.

¹⁴⁵ Na chwilę obecną (czerwiec 2017 roku) w stałej kolekcji Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku znajdują się już łącznie dwadzieścia dwie gry oraz jedna konsola (Magnavox Odyssey).

iz 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 designem¹⁴⁶, czyli tymi samymi aspektami, na które nacisk kładzie wspomniany Grant Tavinor (a za co bywa krytykowany¹⁴⁷).

Gry wideo stanowią wyzwanie dla sztuki również na poziomie definicyjnym, ponieważ dla dzieł sztuki tego medium konieczne jest 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. Wspomina on bowiem o zasadach gier, zadaniach do wykonania oraz elemencie rywalizacji jako rzekomych przeszkodach 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 między 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 akademickich¹⁴⁸.

Pod rozważę można poddać zarówno artyzm gier wideo w świetle poszczególnych definicji sztuki¹⁴⁹, jak i opisane przeze mnie kategorie sztuki growej, gier artystycznych czy nie-gier. Równie owocne może być badanie

¹⁴⁶ P. Antonelli, *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, „Inside/Out” (blog MoMA), 29.11.2012, https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [dostęp: 29.06.2017].

¹⁴⁷ Por. A. Strużyna, *Sztuka gier wideo...*

¹⁴⁸ Por. T. Safjanowski, *Gry wideo jako medium sztuki*, „Powidoki” 2021, nr 5 (lato), s. 127–138.

¹⁴⁹ 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 (ed.), *Theories of Art Today*, Madison 2000, s. 28.

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 niebędących przejawami ani *notgames* ani *art games*. Pewne atrybuty artyzmu – nawet te zaczerpnięte z dawniejszych definicji sztuki – charakteryzują bowiem wszystkie gry wideo oraz działania towarzyszące ich powstawaniu.

Z jednej strony, 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 stanowiska, 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 inspirację z gier na dowolnym poziomie, lecz rozpatruje się włączenie całego medium w poczet sztuk. W tym sensie gry wideo należałoby traktować jako metaforyczną „dwunastą muzę”, 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 konkretyzującą się w nich bardziej lub mniej wyraźnie. Każda gra posiadałaby więc pewne walory estetyczne lub nawet artystyczne, jednak nie każda byłaby zgodnie postrzegana (przez świat sztuki, a także intersubiektywnie przez opinię publiczną) jako przejaw sztuki – a nawet jeśli, to niekoniecznie jako arcydzieło.

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 nadal 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 te 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 doświadczenia współczesnych fenomenów kulturowych, obcowania z bieżącą kulturą i orientacji w jej złożoności wymaga już nie tylko umiejętności czytania, oglądania i słuchania, lecz 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 też grania i pewnego obycia z grami wideo. Obycie to wiąże się natomiast nie tylko ze zdolnościami manualno-technicznymi, warunkującymi zaistnienie praktyki grania, użytkowania gry, lecz także ze znajomością 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 stale powiększającej się części uczestników kultury, w stopniu porównywalnym do kina, muzyki, literatury, komiksów i wszystkich innych, nobilitowanych już, rodzajów tekstów kultury. Jako medium gry są zatem pełnoprawnymi nośnikami znaczeń, środkami wyrazu, narzędziami ekspresji.

Istotne staje się więc miejsce figury gracza w kulturze. On bowiem, wychodząc z 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 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, także 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”¹.

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, smartfonizacji² oraz rozwijającej się pręźnie kultury gier sprawia wręcz, że centralne dla tej 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*³, 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 ogóle⁴.

Z drugiej strony, rozwój kompetencji towarzyszących „technicznemu” obyciu z nowymi technologiami to nie wszystko. Ważne są również wzorce zachowań, które we współczesnym świecie rozwijają się pod wpływem obcowania z treściami medialnymi i technologiami. Gry wideo, będące częścią – niekiedy nawet bardzo istotną częścią – codzienności coraz liczniejszych grup społecznych, zakładają aktywność. Zaangażowanie wpisane w ich użytkowanie przekłada się natomiast na ułatwione uczestnictwo graczy w kulturze konwergencji, włącznie z przekształcaniami procesów lektury w stronę nawigacji (typowych dla obcowania z narracją transmedialną) czy z działaniem kolektywnej inteligencji i wiedzy (charakterystycznymi dla kultury 2.0).

¹ J. McGonigal, *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Warszawa 2017, s. 107–125.

² Por. M. du Vall, M. Majorek, *W stronę nowej kultury gier komputerowych – od komputeryzacji do smartfonizacji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, no. 1 (1), s. 93–106.

³ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 317.

⁴ Por. K. Jędrasiak, D. Rode, *Edukacja filmowa wobec zmiany postmedialnej*, [w:] E. Ciszeńska, K. Klejsa (red.), *Od edukacji filmowej do edukacji audiowizualnej: teorie i praktyki*, Łódź 2017.

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 perspektyw najszerszych, pozwalających możliwie najpełniej spojrzeć na te istotne przeobrażenia, proponuję przyjąć właśnie wielopłaszczyznowe, realizujące się w wielu kontekstach, ugrupowanie 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, lecz 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 już zresztą 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”⁵. Zauważa on, że w przeciwieństwie do okresu formatywnego w drugiej połowie lat osiemdziesiątych 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 zawłaszczania 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

⁵ P. Schreiber, *Nie ma kogoś takiego jak gracz*, „Dwutygodnik”, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/5474-kultura-srodka-nie-ma-kogos-takiego-jak-gracz.html> [dostęp: 29.06.2017].

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 pogardliwie określanych mianem „symulatorów chodzenia”)⁶.

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, w czym łatwo można dostrzec niewątpliwe profity i dla wspólnoty osób grających. Niestety, chcąc walczyć ze stereotypami oraz 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”⁷. Tymczasem chociaż faktycznie gracze „[nie] tworzą jednolitej całości, podobnie jak nie tworzą jej osoby chodzące do kina albo czytające książki”⁸, 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 ludzkość w ogóle.

Dlatego zamiast odrzucać słowo „gracz” oraz terminy pokroju „społeczność graczy”, być może lepiej byłoby promować inkluzywne, 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. Przykładowo firma Microsoft zmierza aktualnie do stopniowego niwelowania, a przynajmniej minimalizowania podziałów między 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, promowana między innymi w ramach obchodów Pride in London 2017⁹.

Jak już wspominałem, bycie graczem przestaje być współcześnie rolą wyłącznie w kontekście kultury gier, a staje się rolą społeczną w ogóle. Można

⁶ Ibidem.

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem.

⁹ Por. J. Castello, *The Importance of PlayStation's Pride in London Sponsorship*, <https://newnormative.com/2017/06/05/playstation-sponsor-london-pride/> [dostęp: 29.06.2017].

wysnuć 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 do wcześniejszego modelu proponowanego przez Ervinga Goffmana¹⁰. 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 czy przestrzeni gry. Tam, gdzie wtedy on widział fasadę, dziś ja dostrzegam awatara. Tam, 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, należy traktować nie jako rewolucję, a raczej ewolucję modelu wypracowanego przez tego znamienitego antropologa.

Już on pisał bowiem o grze i graczach, aczkolwiek postrzegał ludyczne aspekty jako przejawy teatralizacji życia. Goffmanowski paradygmat „człowieka w teatrze życia codziennego” na dobre zagościł w zbiorowej wyobraźni i języku, do którego przedostały się metafory semantyczne, kształtujące i utrwalające myślenie o rzeczywistości w kategoriach teatralnych. Do dziś przecież 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 niż do kolejnego aktu. To levelowanie, wkroczenie na nowy etap czy poziom, dokonuje się jednak nie tyle metodą twardego resetu i restartu, z którym wiązałoby się wykasowanie dotychczasowych formuł na rzecz nowych, ile 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. Metafory językowe o nowomiedialnej czy wręcz growej proveniencji – takie jak te przemycane 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, utrwała w naszych umysłach pewne wzorce charakterystyczne właśnie dla tego medium oraz fenomenów pokrewnych. Te wzorce dotyczą

¹⁰ E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2007.

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 i nieświadomości. W efekcie nie tylko gracze „praktykujący” zaczynają postrzegać rzeczywistość przez pryzmat gry.

W czym to „ugrawiające” rzeczywistość myślenie miałoby się przejawiać? Odpowiedź, choć z pozoru wydawać się może 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 wykształciły i zacementowały we współczesnym społeczeństwie mocne, trwałe, immanentne już wręcz poczucie „growości”, przejawiające się w każdym aspekcie 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 ludzi do aktualnego stanu holistycznego ugrowienia. W efekcie narodziła się nie tylko ludologia, lecz 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 graczy¹¹. To zaś umożliwia nabranie dystansu i przynajmniej częściowe uodpornienie się na pewne ideologiczne przesłanki, zawierające się zarówno w samych grach komputerowych, jak i w dyskursach wokół nich wytworzonych, które przecież nie są pozbawione

¹¹ Por. J. McGonigal, *SuperBetter...*

wypaczeń (natury etycznej i nie tylko). A że wszystkie te trzy postawy mogą przybrać postać skrajnych odchyłeń 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, by wspólnymi siłami próbować znaleźć rozwiązanie problemu i doświadczyć epifanii na poziomie dyskursywnym.

BIBLIOGRAFIA

Opracowania naukowe

- Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014.
- Aarseth E., *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, przeł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/884> [dostęp: 1.06.2017].
- Aarseth E., Smedstad S. M., Sunnanå L., *A Multi-Dimensional Typology of Games*, [w:] „DiGRA Conference 2003”, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf> [dostęp: 1.06.2022].
- Banaszkiewicz K., *O potrzebie antropologizowania. Metoda i praktyka w badaniach nad audiowizualnością*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempna-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].
- Banaszkiewicz M., *Zabawa – i co z tego wynika?*, [w:] T. Paleczny, R. Kantor, M. Banaszkiewicz (red.), *Kultura zabawy*, Kraków 2012.
- Bartle R., *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Bogost I., *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007.
- Bogost I., *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge 2006.
- Bogost I., Ferrari S., Schweizer B., *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2012.
- Bolter J. D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge–London 2000.
- Bomba R., *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
- Burgess J., Green J., *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
- Caillois R., *Żywiół i ład*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1973.
- Chmielecki K., *Od estetyki intermedialności do estetyki transmedialności. Perspektywy refleksji nad sztuką w kontekście problematyki konwergencji mediów i transgresji kulturowej*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Łódź 2010.
- Chojnacki M. M., *Branded content a elektroniczna rozgrywka – promocja i budowanie marki w grach reklamowych*, „Homo Ludens” 2015, nr 2 (8).
- Ciszek P., *Czasopisma o grach wideo w Polsce. Rys historyczny i obecna sytuacja na rynku*, „Rocznik Bibliologiczno-Prasoznawczy” 2016, t. 8, nr 19.
- Consalvo M., *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, London 2008.
- Crawford C., *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1984.
- Crawford G., *Video Gamers*, Oxford 2011.

- 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.
- Ćwiklińska-Surdyk D., Surdyk A., *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens” 2012, nr 1 (4).
- DeKoven B., *Creating the Play Community*, [w:] A. Fluegelman (ed.), *The New Games Book*, San Francisco 1976.
- Doroszewski W. (red.), *Słownik języka polskiego PWN*, Warszawa 1996.
- Falkowska M., *Publicystyka spotyka symulację: newsgames jako komentarz do aktualnych wydarzeń*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/893> [dostęp: 29.06.2017].
- Felczak M., *Ekran i igrzyska. Związki gier z biznesem i sport elektroniczny*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90).
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Fiske J., *Przyjemność gier wideo*, przeł. M. Szota, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Fiske J., *Reading the Popular*, London 1989.
- Fizek S., *Grywalizacja*, [w:] K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019.
- Frasca G., *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Freyermuth G. S., *Games | Game Design | Game Studies. An Introduction*, Bielefeld 2015.
- Gałaszka D., *Nowy wymiar reklamy – in-game advertising oraz advergaming*, „Kultura i Historia” 2016, nr 29.
- Garcarek A., *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*, t. 2, Katowice 2012.
- Garda M. B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016.
- Gaut B., „Art” as a Cluster Concept, [w:] N. Carroll (ed.), *Theories of Art Today*, Madison 2000.
- Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2007.
- Grabarczyk P., *O opozycji hardcore/casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7).
- Gwóźdź A., *Media – teatr/spektakl*, „Przestrzenie Teorii” 2004, nr 3/4.
- Gwóźdź A., *Widz w tele-kinie*, „Kultura Współczesna” 1994, nr 2.
- Hartley J., *Zastosowania YouTube: kompetencje cyfrowe a wzrost wiedzy*, [w:] J. Burgess, J. Green, *YouTube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, przeł. T. Płudowski, Warszawa 2011.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurowska, W. Wirpsza, Warszawa 2011.
- Jagoda P., *Experimental Games: Critique, Play, and Design in the Age of Gamification*, Chicago–London 2020.
- Jakobson M., *The Achievement Machine: Understanding Xbox 360 Achievements in Gaming Practices*, „Game Studies”, <http://www.gamestudies.org/1101/articles/jakobsson> [dostęp: 23.05.2017].
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Jędrasiak K., *Gry wideo wobec innych mediów*, [w:] K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Łódź 2019.
- Jędrasiak K., *Internet jako przestrzeń sprzyjająca funkcjonowaniu kultury konwergencji*, [w:] M. Jarosz, K. Cybulska, T. Knecht, S. Konopacka-Bąk, K. Kwasik (red.), *Konsumpcja Internetu. VI Konferencja z cyklu „Wyzwania Nowych Mediów”*, Warszawa 2016.

- Jędrasiak K., *Machinima. Film? Wideo? Sztuka?*, [w:] R. W. Kluszczyński, T. Załuski (red.), *Wideo w sztukach wizualnych*, Łódź–Lublin 2018.
- 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.
- Johnson P., *Documenting Virtual Life in Machinima (Introduction)*, [w:] P. Johnson, D. Pettit, *Machinima: The Art and Practice of Virtual Filmmaking*, Jefferson 2012.
- Juul J., *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010.
- Juul J., *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Juul J., *Half-Real: Video Games between real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge 2005.
- Juul J., *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Bydgoszcz 2016.
- Kamiński T., *Dlaczego studenci nie grają w gry? Zastosowanie gier w edukacji dorosłych na przykładzie nauczania zarządzania projektami*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Kirkpatrick G., *Constitutive Tensions of Gaming’s Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981–1995*, „Game Studies”, <http://www.gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick> [dostęp: 8.06.2017].
- Kirkpatrick G., *Cynizm gracza komputerowego*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Kirkpatrick G., *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981–1995*, London 2015.
- Kita M., „Razem”: konsilijencja, interdyscyplinarność, transdyscyplinarność, [w:] M. Kita, M. Ślawska (red.), *Transdyscyplinarność badań nad komunikacją medialną*, t. 1: *Stan wiedzy i postulaty badawcze*, Katowice 2012.
- Klopfer E., *Augmented Learning: Research and Design of Mobile Educational Games*, London 2008.
- Kluska B., *Dawno temu w grach*, Łódź 2008.
- Kluska B., Rozwadowski M., *Bajty Polskie*, wydanie 2.0, Sosnowiec 2014.
- Kluszczyński R. W., *Estetyka sztuki nowych mediów*, <https://www.medialarts.pl/download/skrypty/Estetyka-sztuki-nowych-mediow.pdf> [dostęp: 20.12.2016].
- Kluszczyński R. W., *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] V. Kut-lubasis-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.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła – instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.
- Kłoda-Staniecko B., *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergo-dycznym*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
- Krawczyk S., „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. *Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?*, „Homo Ludens” 2015, nr 2 (8).
- Krawczyk S., *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona*, „Homo Ludens” 2014, nr 1 (6).
- Kristeva J., *Problemy strukturyzowania tekstu*, przeł. W. Krzemień, „Pamiętnik Literacki” 1972, z. 4.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
- 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, https://www.researchgate.net/publication/281748266_Defining_Game_Jam [dostęp: 4.06.2017].
- Laskowski M., *Wykorzystanie czynników grywalizacyjnych w tworzeniu aplikacji użyteczności publicznej*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2013, nr 32.

- Lessig L., *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwiatały w hybrydowej gospodarce*, przeł. R. Próchniak, Warszawa 2009.
- Majewska K., *Intertekstualność w filmie – odmiany i egzemplifikacje*, „Studia Filmoznawcze” 1998, nr 19.
- Manovich L., *Deep Remixability*, „Artifact” 2007, vol. 1, issue 2.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016.
- Mäyrä F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London–Los Angeles–New Delhi–Singapur 2008.
- McGonigal J., „*To nie jest gra*” – estetyka immersywna i kolektywne granie, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- McGonigal J., *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York 2011.
- McGonigal J., *SuperBetter. Życie to gra, naucz się wygrywać*, przeł. E. Kaniowska, Warszawa 2017.
- Mochocki M., *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
- Mochocki M., *Role-play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment*, London–New York 2021.
- Murray J., *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przeł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Nacher A., *Gry wideo wchodzą w dorosłość: w stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90).
- Nacher A., *Miedzy grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
- Navas E., *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*, Wien 2012.
- Neumann von J., *Zur Theorie der Gesellschaftsspiele*, „Mathematische Annalen” 1928, Nr. 100 (1).
- Nitsche M., *Film Live: An Excursion into Machinima*, [w:] B. Bushoff (ed.), *Developing Interactive Narrative Content: sagas_sagasnet_reader*, Monachium 2005.
- Nowak J., recenzja książek *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę* [Andrew Keen, 2007] oraz *Wokół mediów ery Web 2.0* [Bohdan Jung (red.), 2010], „Nowe Media” 2010, nr 1.
- Nowakowska O., *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3).
- 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” 2014, no. 1 (1).
- Owens D. A., *How Do We Teach Core News Values in the Digital Age? Professional Standards for Broadcast-Electronic Media Students*, „Journal of Mass Communication & Journalism” 2005, vol. 5, no. 8.
- Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1.
- Postigo H., *Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy*, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
- Prajzner K., *Gracz, postać, obecność i tożsamość*, [w:] A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon” 10.2001, vol. 9, no. 5.
- Rainer K. K. Jr., Cegielski C. G., Splettstoesser-Hogeterp I., Sanchez-Rodriguez C., *Introduction to Information Systems. Supporting and Transforming Business. Third Canadian Edition*, Toronto 2014.
- Safjanowski T., *Gry wideo jako medium sztuki*, „Powidoki” 2021, nr 5 (lato).
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play – Game Design Fundamentals*, Massachusetts–London 2004.

- Scacchi W., *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, „First Monday”, 3.05.2010, vol. 15, no. 5, <https://firstmonday.org/article/view/2965/2526> [dostęp: 2.06.2017].
- Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Burlington 2008.
- Sitarski P., *Metody badania historii mówionej w badaniu początków gier cyfrowych w Polsce*, „Kultura Współczesna” 2016, nr 2 (90).
- Składanek M., *Transmedialność i postmedialność – dialektyka konwergencji i dywergencji w nowych mediach*, [w:] T. Załuski (red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*, Łódź 2010.
- Skowronek B., *Medioznawstwo i lingwistyka transdyscyplinarne*, [w:] A. Gwóźdź, M. Kempna-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].
- Smalec A., *Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego”, nr 867, „Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu” 2015, nr 40.
- Staschenko-Chojnacka D., *Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku*, Łódź 2021.
- Strużyńska A., *Sztuka gier wideo. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artystem gier komputerowych*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7).
- Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1 (1).
- Szczepanik P., *Intermediality and (Inter)media Reflexivity in Contemporary Cinema*, „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 2002, nr 8 (4).
- 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, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis” 2014, Folia 168, Studia de Cultura VI.
- Tavinor G., *The Art of Videogames*, Malden 2009.
- Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
- Vall du M., Majorek M., *W stronę nowej kultury gier komputerowych – od komputeryzacji do smartfonizacji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, no. 1 (1).
- Więckiewicz M., *Czy radio może być telewizją, a telewizja – radiem? Analiza zjawiska konwergencji mediów na przykładzie Programu IV Polskiego Radia i stacji TVN24*, [w:] M. Gierula, P. Szostok-Nowacka (red.), *Konwergencja mediów masowych i jej skutki dla współczesnego dziennikarstwa*, t. 2, Katowice 2012.
- Wolf M. J. P., *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, London 2008.
- Wolczyk W., Michalak D., Lesisz R., *Gry szkoleniowe*, „Mechanik” 2015, nr 7.
- Wróblewski M., *Gra jako model społeczny*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
- Zajac B., *Esaj audiowizualny – w stronę historii*, [w:] R. W. Kluszczyński, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka (red.), *Paradygmaty kina współczesnego*, Łódź 2015.
- 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.

Źródła internetowe, profesjonalne i publicystyczne

- A YouTube built for gamers, „YouTube Official Blog”, 12.06.2015, <https://www.blog.youtube/news-and-events/a-youtube-built-for-gamers/> [dostęp: 23.09.2022].

- Adamus S., *Stereotypy zabite! Gracze są czysti, towarzyscy i często mają piersi*, <https://gadzetomania.pl/stereotypy-zabite-gracze-sa-czysci-towarzyscy-i-czesto-maja-piersi,6703311675680897a> [dostęp: 29.06.2017].
- Alexander J., *Conan's Clueless Gamer is getting its own series*, „Polygon”, 5.01.2017, <https://www.polygon.com/2017/1/5/14183456/clueless-gamer-conan-series> [dostęp: 20.06.2017].
- Allison P. R., *The surprising uses of games controllers*, „BBC Future”, 12.12.2014, <https://www.bbc.com/future/article/20141212-press-x-press-y-fire-laser> [dostęp: 29.06.2017].
- Andronico M., *YouTube Gaming: What You Need to Know*, „Tom's guide”, 11.03.2016, <https://www.tomsguide.com/us/youtube-gaming-faq,review-3019.html> [dostęp: 17.06.2021].
- Antonelli P., *Video Games: 14 in the Collection, for Starters*, „Inside/Out” (blog MoMA), 29.11.2012, https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ [dostęp: 29.06.2017].
- Arendt S., *U. S. Army Using Xbox 360 Controllers to Guide Robots*, „Wired”, 6.06.2007, <https://www.wired.com/2007/06/us-army-using-x/> [dostęp: 29.06.2017].
- Atteberry J., *Who invented video games?*, „HowStuffWorks. Science”, <https://science.howstuffworks.com/innovation/inventions/who-invented-video-games.htm#pt1> [dostęp: 21.12.2016].
- Bateman C., *The Joy of Ilinx*, „Only a Game”, 26.05.2006, https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2006/05/the_joy_of_ilin.html [dostęp: 27.04.2017].
- Bavelier D., Green C. S., *Nie takie gry akcji straszne...*, „Świat Nauki” 2016, nr 8 (300).
- Beckhusen R., *The US Army Has Too Many Video Games*, „Vice”, 24.08.2016, <https://www.vice.com/en/article/mg7pqy/the-us-army-has-too-many-video-games> [dostęp: 28.06.2017].
- Blog „Jawne Sny”, <http://jawnesny.pl/> [dostęp: 4.06.2017].
- Blog „Kotaku.com”, <https://kotaku.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- Blog „Notgames”, <http://notgames.org/blog/releases/> [dostęp: 23.06.2022].
- Blog „PlayStation”, <https://blog.playstation.com/> [dostęp: 2.06.2017].
- Blog „The Ludologist”, <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> [dostęp: 15.06.2016].
- Bolden F., *Technology in the Classroom: What is Digital Literacy?*, „TeachHub.com”, <https://www.teachhub.com/technology-in-the-classroom/2019/10/technology-in-the-classroom-what-is-digital-literacy/> [dostęp: 4.06.2017].
- Brinks M., *How The Tragic Downfall Of G4 TV Explains Why Video Game Culture Cannot Survive On Television*, „Ranker”, 24.09.2021, <https://www.ranker.com/list/what-happened-to-g4-tv/melissa-brinks> [dostęp: 15.06.2021].
- Burkeman O., *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: 4.06.2017].
- Butkovic L., *Why G4, the Canceled Video Game Channel, Coming Back Is a Big Deal*, „Thrillist”, 1.08.2020, <https://www.thrillist.com/entertainment/nation/g4-returning-video-game-tv-channel-coming-back> [dostęp: 17.06.2021].
- Castello J., *The Importance of PlayStation's Pride in London Sponsorship*, <https://newnormative.com/2017/06/05/playstation-sponsor-london-pride/> [dostęp: 29.06.2017].
- „CD Action” najchętniej kupowanym magazynem komputerowym i o grach w 2016 roku, „Wirtualne Media”, 20.03.2017, <https://www.virtualnemedial.pl/artykul/cd-action-najchetniej-kupowany-magazynem-komputerowym-i-o-grach-w-2016-roku> [dostęp: 9.06.2017].
- Choi J., *Why Geeks, Gamers And Makers Make The Best Customers*, „Forbes”, 6.11.2015, <https://www.forbes.com/sites/jennchoi/2015/11/06/why-geeks-gamers-and-makers-make-the-best-customers/#194a4ef2409f> [dostęp: 6.06.2017].
- Choose A Different Ending*, <https://www.youtube.com/watch?v=JFVvkzYDNJqo> [dostęp: 29.06.2017].
- Chrząszcz Ł., *Gry planszowe i konsole w pubie kontra polskie prawo*, „LUK company”, 14.05.2015, <https://www.niepoddawajsie.pl/gry-planszowe-konsole-w-pubie-prawo/> [dostęp: 27.06.2022].

- Coppens A., *Gamification Mechanic Monday: Point Systems*, „Gamification Nation”, 29.09.2019; <https://www.gamificationnation.com/blog/gamification-mechanic-monday-point-systems/> [dostęp: 28.06.2021].
- Coppens A., *Gamification Mechanic Monday: Quests*, „Gamification Nation”, 6.04.2019; <https://www.gamificationnation.com/blog/gamification-mechanic-monday-quests/> [dostęp: 28.06.2021].
- Crecente B., *Markiplier named world's most influential gamer*, „Polygon”, 20.06.2017, <https://www.polygon.com/2017/6/20/15836482/markiplier-pewdiepie-omgitsfirefox-jacksepticeye-influence> [dostęp: 15.06.2021].
- Custom Motors Cup Challenge*, <https://www.youtube.com/watch?v=vPGhqQ9vZPM> [dostęp: 29.06.2017].
- Czubak M., *Pismo „Lag” po 2. wydaniach znika z rynku wydawniczego*, „Na Ekranie”, 4.08.2014, <https://naekranie.pl/aktualnosci/pismo-lag-po-2-wydaniach-znika-z-rynku-wydawniczego> [dostęp: 9.06.2017].
- Darvasi P., *Literature, Ethics, Physics: It's All In Video Games At This Norwegian School*, „Mind/Shift”, 21.07.2014, <https://www.kqed.org/mindshift/36875/literature-ethics-physics-its-all-in-video-games-at-this-norwegian-school> [dostęp: 28.06.2017].
- Divakaran S., *Generation Swipe: What Toddlers Know That We Don't?*, „Digital Uncovered”, 19.03.2016, <https://digitaluncovered.com/generation-swipe-what-toddlers-know/> [dostęp: 12.05.2016].
- Diver M., *Why Aren't There More TV Shows About Video Games?*, „Vice”, 20.02.2015, <https://www.vice.com/en/article/qbeya5/why-arent-there-more-tv-shows-about-video-games-509> [dostęp: 20.07.2022].
- Dobrogowska M., *Komputerowy narkotyk*, „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo Ludzi Wolnych” 2015, nr 4 (32).
- Dockterman E., *What is #GamerGate and Why Are Women Being Threatened About Video Games?*, „TIME.com”, 16.10.2014, <https://time.com/3510381/gamergate-faq/> [dostęp: 8.05.2016].
- 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, <https://www.mcvuk.com/business-news/pc/more-money-is-spent-on-games-than-movies-and-music-combined-says-ihs/> [dostęp: 13.05.2016].
- Duda R., *XII. Kariera przypadku*, [w:] *Matematyka a dzieje myśli* [materiały online do kursu zajęć]; <https://open.uj.edu.pl/mod/book/view.php?id=21&chapterid=117> [dostęp: 30.06.2021].
- Dying Light – „Test Your Survival Skills” Interactive Video*, https://www.youtube.com/watch?v=rb5AkhG_JG8 [dostęp: 29.06.2017].
- Dziamski G., *Wartością sztuki krytycznej jest to, że wywołuje dyskusje*, dyskusja Wojciecha Makowskiego z Grzegorzem Dziamskim, Izabelą Kowalczuk i in., „Gazeta Malarzy i Poetów” 2001, nr 2–3.
- eSports in South Korea: Why is it so popular?*, „esportbet.com”, <https://esportbet.com/why-south-korea-treats-players-like-celebrities/> [dostęp: 25.09.2022].
- Falkowska M., *Ludo ergo sum – Trudne (?) słowo „immersja”*, „GRYOnline.pl”, 2.06.2007, <https://www.gry-online.pl/newsroom/ludo-ergo-sum-trudne--slovo-immersja/z484fb> [dostęp: 4.06.2017].
- Fanpage „Altergranie”, <https://www.facebook.com/altergranie.blog> [dostęp: 4.06.2017].
- Fanpage „eduGRAcja”, <https://www.facebook.com/edugracjageek> [dostęp: 4.06.2017].
- Fanpage „Gamification”, https://www.facebook.com/Gamification-154049768563695/?ref=page_internal [dostęp: 5.06.2021].
- Fanpage „Gamifikacja Edu”, <https://www.facebook.com/GamifikacjaEdu> [dostęp: 4.06.2017].
- Fanpage „Grakademia”, <https://www.facebook.com/Grakademia> [dostęp: 4.06.2017].
- Fanpage „Nauczanie poprzez granie”, <https://m.facebook.com/NauczaniePoprzezGranie/> [dostęp: 26.06.2017].

- Fanpage „Pog(R)adajmy”, <https://www.facebook.com/pogradajmy> [dostęp: 26.06.2017].
- Fanpage „Superbelfrzy”, <https://www.facebook.com/superbelfrzy> [dostęp: 4.06.2017].
- Fanpage „The Ontological Geek”, <https://www.facebook.com/ontologicalgeek> [dostęp: 4.06.2016].
- Fanpage „The Psychology of Video Games”, <https://www.facebook.com/psychologyofgames> [dostęp: 4.06.2017].
- Filiciak M., Tarkowski A., *Alfabet nowej kultury: R jak remediacja*, „Dwutygodnik” 2009, nr 19, <https://www.dwutygodnik.com/arttykul/701-alfabet-nowej-kultury-r-jak-remediacja.html> [dostęp: 18.04.2015].
- Fizek S., *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming”?*, „Technopolis”, 22.03.2010, <https://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming> [dostęp: 29.06.2017].
- Fizek S., *Rozmowa z Mateuszem Czechem – polskim twórcą chiptune*, „Technopolis”, 17.10.2011, <https://technopolis.polityka.pl/2011/rozmowa-z-mateuszem-czechem-polskim-tworca-chiptune> [dostęp: 29.06.2017].
- Gaudiosi J., *MTV game for specially themed week*, „The Hollywood Reporter”, 9.11.2006, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/mtv-game-specially-themed-week-142610/> [dostęp: 20.07.2022].
- Giedrys G., *Gramy w milczeniu*, „Wysokie Obcasy Extra” 2015, nr 4 (35).
- Gilbert B., *IndieCade teams with Oculus Rift for ‘VR Jam’, a game dev competition culminating this October*, „Engadget”, 23.07.2013, <https://www.engadget.com/2013-07-23-indiecade-oculus-rift.html> [dostęp: 4.06.2013].
- Global Report: US and China Take Half of \$113BN Games Market in 2018*, „Newzoo”, 18.05.2015, <https://web.archive.org/web/20220812042233/https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018> [dostęp: 13.05.2016].
- Goldberg H., *Ojciec Chrzestny Grand Theft Auto*, „Playboy” 2013, nr 12 (252).
- Goldberg L., *‘Conan’ Video Game Segment ‘Clueless Gamer’ Being Developed as TBS Series*, „The Hollywood Reporter”, 5.01.2017, <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/conan-video-game-segment-clueless-gamer-being-developed-as-tbs-series-961199/> [dostęp: 20.06.2017].
- Grant S., *Zbyt wielu recenzentów, za mało krytyków*, „Esensja”, 16.11.2004, <https://www.esensja.pl/komiks/publicystyka/tekst.html?id=1824> [dostęp: 27.06.2022].
- Gry komputerowe mogą... i mają uzależniać*, „PolskieRadio.pl”, 8.01.2015, <https://trojka.polskieradio.pl/arttykul/1348625> [dostęp: 17.03.2016].
- Hasło „interfejs”, [w:] W. Pisarek (red.), *Słownik terminologii medialnej*, Warszawa 2006.
- Hasło „Kordian Lewandowski”, „Artinfo.pl”, <https://artinfo.pl/artysci/kordian-lewandowski/> [dostęp: 29.06.2017].
- Hasło „MMO”, [w:] *Słownik Gracza*, „GRYOnline.pl”, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=152> [dostęp: 22.05.2017].
- Hasło „mod”, [w:] *Słownik Gracza*, „GRYOnline.pl”, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=154> [dostęp: 2.06.2017].
- Hasło „rocket jumping”, „Wikipedia.org”, https://www.en.wikipedia.org/wiki/Rocket_jumping [dostęp: 1.06.2017].
- Hasło „social network game”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Social_network_game [dostęp: 24.05.2017].
- Hasło „strafing (video games)”, „Wikipedia.org”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Strafing_\(video_games\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Strafing_(video_games)) [dostęp: 1.03.2023].
- Hasło „Thumb Tribe”, „Wikipedia.org”, https://www.en.wikipedia.org/wiki/Thumb_tribe [dostęp: 11.05.2016].
- Hasło „Video game modding”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding [dostęp: 15.01.2023].

- Hasło „warthog jumping”, „Halo Nation”, https://halo.fandom.com/wiki/Warthog_jumping [dostęp: 1.06.2017].
- Hasło „Wii Remote”, „Wikipedia.org”, https://www.pl.wikipedia.org/wiki/Wii_Remote [dostęp: 27.04.2017].
- Hope O., *Markiplier Has Been Named The World's Most Influential Gamer*, „Loading Now”, 20.06.2017, <https://nowloading.co/p/markiplier-most-influential-gamer-forbes/4300486> [dostęp: 21.06.2017].
- Howard Glitch – THE INTERACTIVE GAME*, <https://www.youtube.com/watch?v=vHwmjM36WIA> [dostęp: 29.06.2022].
- Jabłoński A., *Social gaming a brak czasu*, „ArturJablonski.com – Blog o marketingu internetowym”, 10.07.2012, <https://arturjablonski.com/social-gaming-a-brak-czasu/> [dostęp: 25.05.2017].
- Jakubicz M., *Kilka zdań o trofeach i osiągnięciach w grach ogólnie*, „kikoo.pl”, <https://www.kikoo.pl/artykuly/kilka-zdan-o-trofeach-i-osiagnieciach-w-grach-ogolnie> [dostęp: 23.05.2017].
- Jędrasiak K., *Nie taki potwór straszny, jak go malują*, „Krytyk”, 6.11.2016, <https://krytyk.com.pl/gry/962/> [dostęp: 15.04.2017].
- Jędrasiak K., *Opowieści z krypty, czyli Fallout w wydaniu underground*, „Krytyk”, 25.10.2016, <https://krytyk.com.pl/gry/z-pradem/recenzja-gry-fallout-shelter-producent-bethesda-game-studios/> [dostęp: 15.04.2017].
- Kaczmarek A., Grabski F., *FILMag#67 – Wonder Woman, Słoneczny patrol i trochę Minionków*, „GRYOnline.pl”, 3.06.2017, <https://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1435> [dostęp: 9.06.2022].
- Kała A., *Magazyn Lag #1 – jak wypadł debiut?*, „Playing Daily”, 7.01.2013, <https://playingdaily.pl/2013/01/07/magazyn-lag-1-jak-wypadl-debiut/> [dostęp: 9.06.2022].
- Kanał „EPNdotTV” na platformie YouTube, https://www.youtube.com/channel/UCbeSMjoShh_QHXyLx68GRBg [dostęp: 19.07.2022].
- Kanał „Good Bad Flicks” na platformie YouTube, https://www.youtube.com/channel/UCtKttDTGqEbBrC7jDN2_axQ [dostęp: 19.06.2017].
- Kanał „Istelmach89” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/Istelmach89> [dostęp: 23.06.2017].
- Kanał „Jarockpl” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/jarockpl> [dostęp: 22.06.2017].
- Kanał „Krzysztof Gonciarz” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/wybuchajacebeczki> [dostęp: 23.06.2017].
- Kanał „Lekko Stronniczy” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/lekkostronniczy> [dostęp: 23.06.2017].
- Kanał „Łukasz Stelmach 2” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/LukaszStelmach2> [dostęp: 10.11.2021].
- Kanał „Łukasz Streamach” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UC8Cs2CVUjeSQ2ypdmVfMS3g> [dostęp: 10.11.2021].
- Kanał „PewDiePie” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/PewDiePie> [dostęp: 10.10.2022].
- Kanał „RockAlone2k” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/RockAlone2k> [dostęp: 22.06.2017].
- Kanał „Sfilmowani” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/SfilmowaniTV> [dostęp: 23.06.2022].
- Kanał „Team Coco” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/teamcoco> [dostęp: 20.06.2017].
- Kanał „Tekzilla” na platformie YouTube, <https://www.youtube.com/user/TEKHD> [dostęp: 17.07.2022].

- Klaassen A., *MTV Goes All Out For Gamers*, „Advertising Age”, 23.11.2005, <https://adage.com/article/media/mtv-gamers/47541> [dostęp: 20.07.2022].
- Kohler C., *On 'Video game' versus 'Video Game'*, „Wired”, 12.11.2007, <https://www.wired.com/2007/11/on-video-game-ve/> [dostęp: 18.11.2016].
- Koło Naukowe Badaczy Gier UŁ, <https://www.facebook.com/knbgul/events> [dostęp: 26.06.2017].
- Kopeć J., *Gry wideo są dla kobiet. Ale kultura graczy ciągle nie*, „WysokieObcasy.pl”, 20.03.2015, <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,96856,17603780,gry-wideo-sa-dla-kobiet-ale-kultura-graczy-ciagle-nie.html> [dostęp: 17.06.2021].
- Kosiński D., *Sytuacja prasy komputerowej w Polsce jest tragiczna. Niemal nikt jej nie kupuje*, „Spider's Web”, 22.03.2017, <https://spidersweb.pl/2017/03/prasa-komputerowa-w-polsce-upadek.html> [dostęp: 10.06.2017].
- Krawczyk S., „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].
- Kubera E., *Gry psują dzieci*, „Kurier Szczeciński”, 11.01.2013, nr 8 (18982).
- Kubiński P., *Grą opowiedzieć konflikt. Publicystyczne gry wideo „Raid Gaza!” i „Save Israel”*, „Res Publica Nowa” 2014, t. 3.
- 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”)*, Bydgoszcz 2012.
- Kulik W., *Gates i Zuckerberg: uczcie się programować; na początek może kurs Hour of Code*, „benchmark.pl”, 7.12.2015, <https://www.benchmark.pl/aktualnosci/hour-of-code-gates-i-zuckerberg-uczcie-sie-programowac.html> [dostęp: 4.06.2017].
- Kulisy zbrodni w Żychlinie. 16-letni wnuczek ćwiczył zabijanie w komputerze, „Fakt.pl”, 13.05.2015, <https://www.fakt.pl/wydarzenia/polska/lodz/wnuczek-zabil-babcie-w-zychlinie-trenowal-zabijanie-w-grze/mteqhne> [dostęp: 17.03.2016].
- Lech A., *W moje łapska wpadł nowy magazyn dla graczy – LAG*, „Co ja myślę”, 7.01.2017, <http://www.cojamysle.pl/w-moje-lapska-wpadl-nowy-magazyn-dla-graczy-lag/> [dostęp: 9.06.2017].
- Lista zawierająca wybór skandali oraz kontrowersji opatrzonych nazwami wykorzystującymi sufiks „-gate”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_-gate_scandals_and_controversies [dostęp: 8.01.2023].
- Liszkowski T., *Demoniczne gry komputerowe*, „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo Ludzi Wolnych” 2015, nr 4 (32).
- LittleBigPlanet 2 Announcement Trailer (LBP2) HD* w serwisie YouTube, <https://youtu.be/Fs0T5l24JL0> [dostęp: 2.01.2023].
- Luty P., *Gamergate, czyli wojna kulturowa... w świecie graczy. Koniec z przedmiotowym traktowaniem kobiet w grach*, „natemat.pl”, 31.10.2014, <https://natemat.pl/122423,gamergate-czyli-wojna-kulturowa-w-swiecie-graczy-koniec-z-przedmiotowym-traktowaniem-kobiet-w-grach> [dostęp: 8.05.2016].
- Manifest *Over Games*, <https://tale-of-tales.com/tales/OverGames.html> [dostęp: 5.06.2022].
- Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia*, Warszawa 2010.
- marcindmjqtx, *Zmiana czasu to świetny powód, aby robić gry*, „Polygamia.pl”, 27.10.2012, <https://polygamia.pl/zmiana-czasu-to-swietny-powod-aby-robic-gry,6562209908217985a> [dostęp: 9.06.2021].
- Meehow (alias internetowy), *Kulisy śmierci Secret Service i narodzin Pixela [news zaktualizowany]*, „GRYOnline.pl”, 11.12.2014, <https://www.gry-online.pl/newsroom/kulisy-smierci-secret-service-i-narozdin-pixela-news-zaktualizowany/zd15d21> [dostęp: 10.06.2014].
- „Miesięcznik Egzorcysta. Pismo Ludzi Wolnych” 2015, nr 4 (32).
- Morris C., *A video game that will soon train robotic surgeons*, „CNBC”, 13.04.2016, <https://www.cnn.com/2016/04/13/a-video-game-that-will-soon-train-robotic-surgeons.html> [dostęp: 28.06.2017].

- MTV Gamer's Week Blow-Out: 'Uncharted' Playlist, 'Metal Gear' PSP Trailer and More, „MTV news”, 13.11.2007, <https://www.mtv.com/news/j5pw6x/mtv-gamers-week-blow-out-uncharted-playlist-metal-gear-psp-trailer-and-more> [dostęp: 20.07.2022].
- Napiórkowski M., *Niebieski wieloryb. List z Ministerstwa Edukacji Narodowej*, <https://mitologiawspolczesna.pl/niebieski-wieloryb-list-ministerstwa-edukacji-narodowej/> [dostęp: 4.06.2017].
- Narcisse E., *U. S. Military Using Xbox 360 Controller For New Laser Gun*, „Kotaku”, 9.08.2014, <https://kotaku.com/u-s-military-using-xbox-360-controller-for-new-laser-g-1631939483> [dostęp: 29.06.2017].
- Nicolescu B., *Transdisciplinarity as Methodological Framework for Going Beyond the Science-Religion Debate*, „Metanexus”, 24.05.2007, <https://metanexus.net/transdisciplinarity-methodological-framework-going-beyond-science-religion-debate/> [dostęp: 28.12.2022].
- Nowicka K., *Matematyka w hazardzie, czy hazard w matematyce?*, „Pismo PG” 2009, nr 10.
- Obsługiwane urządzenia peryferyjne dla Just Dance 2017*, <https://www.ubisoft.com/pl-pl/help/just-dance-2017/article/supported-peripherals-for-just-dance-2017/000061008> [dostęp: 15.01.2023].
- Opis książki *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* na stronie MIT Press, <https://mitpress.mit.edu/9780262513289/cheating/> [dostęp: 7.06.2017].
- Opis książki *Gry i ludzie* na stronie OW Volumen, <https://owvolumen.pl/ksiegarnia/gry-i-ludzie/> [dostęp: 29.04.2016].
- Opis projektu *Emissaries* na stronie MoMA, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3656?locale=en> [dostęp: 29.06.2017].
- Opis projektu *Moving Mario* na stronie Keitha Lama, <https://keithlyk.net/moving-mario> [dostęp: 29.06.2022].
- Oświadczenie Patricka Wildenborga, <https://www.patrickw.gtgames.nl/> [dostęp: 2.06.2017].
- Panagos T., *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: 4.06.2017].
- Parkin S., *Zoe Quinn's Depression Quest*, „The New Yorker”, 9.09.2014, <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/zoe-quinns-depression-quest> [dostęp: 8.05.2016].
- Peckham M., *Researcher Says Linking Video Games to Gun Violence Is a 'Classic Illusory Correlation'*, „TIME”, 8.10.2013, <https://techland.time.com/2013/10/08/researcher-says-linking-video-games-to-gun-violence-is-a-classic-illusory-correlation/> [dostęp: 17.03.2016].
- „Playboy” 2016, nr 6 (282).
- Pogiernicka I., *Rynek gier w liczbach*, „Cd-Action” 2017, nr 3 (266).
- Polska spółka Game Technologies rośnie w siłę*, „Businesswoman & Life”, <https://businesswomanlife.pl/polska-spolka-game-technologies-rośnie-w-sile/> [dostęp: 18.06.2017].
- Przybysz K., *Wypaczony portret fanatyka*, „PCLab.pl – Digital Community”, 8.08.2010, <https://www.komputerswiat.pl/artykuly/inne/wizerunek-gracza-i-komputerowego-entuzjasty/pkewmvx> [dostęp: 15.01.2023].
- Radzewicz S., *Kompromitacja Ministerstwa Edukacji Narodowej ma konkretne imię. To Niebieski Wieloryb*, „Spider's Web”, 22.03.2017, <https://spidersweb.pl/2017/03/niebieski-wieloryb-men.html> [dostęp: 4.06.2017].
- Raport z badania *Jestem Graczem*, https://www.jestemgraczem.com/assets/jestemgraczem_raport_z_badania.pdf [dostęp: 25.05.2017].
- Raport z badań Interactive Software Federation of Europe, <https://www.isfe.eu/data-key-facts/> [dostęp: 8.01.2023].
- Raporty z badań *The New Face of Gamers* oraz *Twitch Users Got Game*, <https://www.lifecourse.com/research/reports/> [dostęp: 25.05.2017].
- Reilly J., *Valve, Blizzard Reach DOTA Trademark Agreement*, „Game Informer”, 11.05.2012, <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/05/11/valve-blizzard-reach-dota-trademark-agreement.aspx> [dostęp: 2.06.2017].

- Reklama Chevroleta Chaveze, <https://www.youtube.com/watch?v=gYqsh0HaM4> [dostęp: 31.03.2017].
- Reklama Hondy Jazz, <https://www.youtube.com/watch?v=CbIUy-Qfm1E> [dostęp: 31.03.2017].
- Robertson A., *YouTube Gaming is a great reminder of everything YouTube already does*, „The Verge”, 26.08.2015, <https://www.theverge.com/2015/8/26/9212071/youtube-gaming-app-hands-on> [dostęp: 23.06.2017].
- Rosin H., *The Touch-Screen Generation*, „The Atlantic”, 04.2013, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/> [dostęp: 17.05.2016].
- Rymsza A., *YouTube skasuje adnotacje do filmów, skoro i tak nie działały na urządzeniach mobilnych*, „dobre programy”, 28.11.2018, <https://www.dobreprogramy.pl/youtube-skasuje-adnotacje-do-filmow-skoro-i-tak-nie-dzialaly-na-urzadzeniach-mobilnych,6628548915566209a> [dostęp: 21.05.2022].
- School shooter followed video game-like 'script'*, „Crime & Courts” on „NBCNEWS.com”, 25.03.2005, <https://www.nbcnews.com/id/wbna7288381> [dostęp: 17.03.2016].
- Schreiber P., *Nie ma kogoś takiego jak gracz*, „Dwutygodnik”, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/5474-kultura-srodka-nie-ma-kogos-takiego-jak-gracz.html> [dostęp: 29.06.2017].
- Schwartz K., *Beyond Grades: Do Games Have a Future As Assessment Tools?*, „Mind/Shift”, 28.04.2014, <https://www.kqed.org/mindshift/34852/do-games-have-a-future-as-assessment-tools> [dostęp: 29.06.2017].
- Schwartz K., *SimCityEDU: Using Games for Formative Assessment*, „Mind/Shift”, 14.03.2013, <https://www.kqed.org/mindshift/27512/video-games-as-assessment-tools-game-changer> [dostęp: 29.06.2017].
- Sepos M., *Market Focus: Video Gamers. A growing gold mine*, „Target Marketing”, 1.11.2006, <https://web.archive.org/web/20180411162649/http://www.targetmarketingmag.com/article/a-growing-gold-mine-39127/all/> [dostęp: 8.01.2023].
- Sesame Street Science: Sink or Float?*, <https://www.youtube.com/watch?v=dy0S1Pv0eOE> [dostęp: 29.06.2017].
- Sinclair B., *Global gaming market to hit \$93 billion by 2019 – Report*, gameindustry.biz, 3.06.2015, <https://www.gamesindustry.biz/global-gaming-market-to-hit-usd93-billion-by-2019-report> [dostęp: 13.05.2016].
- Sinclair B., *MTV upgrades to Gamer's Week 2.0*, „GameSpot”, 9.11.2006, <https://www.gamespot.com/articles/mtv-upgrades-to-gamers-week-20/1100-6161430/> [dostęp: 20.06.2022].
- Stanowisko American Psychological Association z roku 2015 w sprawie wzrostu agresji u osób grających, <https://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf> [dostęp: 17.03.2016].
- Stanowisko American Psychological Association z roku 2020 (zaktualizowane) w sprawie wzrostu agresji u osób grających, <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf> [dostęp: 1.05.2021].
- Starzyński S., *3 „F” Gryfikacji*, „Gryfikacja.pl – nowe oblicze gier”, <https://www.gryfikacja.pl/index.php/2012/01/3-f-gryfikacji/> [dostęp: 29.06.2017].
- Sterczewski P., *Akademia: Światy z pikseli*, „Jawne Sny”, 5.10.2011, <http://jawnesny.pl/2011/10/akademia-swiaty-z-pikseli/> [dostęp: 4.06.2017].
- Stereotyp gracza przechodzi do lamusa*, „Onet Gry”, 31.10.2006, <https://web.archive.org/web/20150424150337/http://gry.onet.pl/wiadomosci/stereotyp-gracza-przechodzi-do-lamusa/w9lkd> [dostęp: 15.01.2023].
- Stuart K., *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: 20.07.2022].
- Szewczyk O., *Granice draństwa*, „Jawne Sny”, 3.10.2013, <http://jawnesny.pl/2013/10/granice-dranstwa/> [dostęp: 13.06.2017].
- Szewczyk O., *Warsztat oprawcy*, „Polityka”, 2.10.2013, nr 40 (2927), <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kultura/1556621,1,recenzja-gry-grand-theft-auto-v.read> [dostęp: 13.06.2017].

- Szostak N., *Jesteśmy w grze! FIFA 16 upuszcza na boisko kobiety*, „WysokieObcasy.pl”, 9.10.2015, <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,115167,18996256,jestesmy-w-grze-fifa-16-wpuszcza-na-boisko-kobiety.html> [dostęp: 17.06.2021].
- „Świat Nauki” 2016, nr 8 (300).
- Targi gamingowe jakich nie było!, „Businesswoman & Life”, 21.09.2016, <https://businesswomanlife.pl/targi-gamingowe-jakich-nie-bylo/> [dostęp: 18.06.2017].
- Tassi P., *G4 Not Being Replaced By Esquire, Will Remain Brain-Dead Instead*, 11.09.2013, <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/09/11/g4-not-being-replaced-by-esquire-will-remain-brain-dead-instead/#6c38cc446352> [dostęp: 20.07.2022].
- Teitell B., Borchers C., *GamerGate anger at women all too real for gamemaker*, „BostonGlobe.com”, 30.10.2016, <https://www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-flee-her-home/BRHwDSGjMsSnHqH9jYQIJ/story.html> [dostęp: 9.05.2016].
- Teledysk *Californication* zespołu Red Hot Chili Peppers, <https://www.youtube.com/watch?v=YlUKcNNmywk> [dostęp: 29.06.2017].
- Teledysk *Taki Pan* zespołu Poluzjanci, https://www.youtube.com/watch?v=_yefdY-RuTQ [dostęp: 31.03.2017].
- Thorsen T., *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: 2.06.2017].
- Tito G., *Professor Abandons Grades for Experience Points*, „The Escapist”, <https://www.escapistmagazine.com/professor-abandons-grades-for-experience-points/> [dostęp: 15.01.2023].
- Tixon (alias internetowy), *CDA – czyli największe czasopismo dla graczy w Polsce*, <https://www.gmf.pl/Rozrywka/Komiksy,204,cda-8211-czyli-najwieksze-czasopismo-dla-graczy-w-polsce.html> [dostęp: 7.06.2017].
- Top 100 YouTube’a w Polsce: gry, vlogerzy, hip hop i stacje tv*, „Wirtualne Media”, 20.05.2013, <https://www.wirtualnemedi.pl/artykul/top-100-youtube-a-w-polsce-gry-vlogerzy-hip-hop-i-stacje-tv> [dostęp: 21.06.2017].
- Vagatan (alias internetowy), *Lag death*, „Bonus Level”, 8.01.2013, <https://bonuslvl.wordpress.com/page/2/> [dostęp: 9.06.2017].
- Vagatan (alias internetowy), *Sentymentalna mina*, „Bonus Level”, 24.07.2014, <https://bonuslvl.wordpress.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- Weżyk K., *Jane McGonigal: Granie na komputerze uratuje świat*, „Wysokie Obcasy”, 27.04.2013, nr 17 (724), <https://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/7,96856,13812759,jane-mcgonigal-granie-na-komputerze-uratuje-swiat.html> [dostęp: 18.06.2017].
- Wideo Dorkly Bits dostępne na kanale YouTube, <https://www.youtube.com/user/dorkly> [dostęp: 31.03.2017].
- Wiśniewski Ł., *Upadek lubelskiego PadBaru, czyli przykład złego prawa*, „gram.pl”, 13.01.2012, <https://www.gram.pl/news/2012/01/13/upadek-lubelskiego-padbaru-czyli-przyklad-zlego-prawa.shtml> [dostęp: 27.06.2022].
- Wołosowski J., *MEN chce, by już w szkołach podstawowych uczono dzieci programowania*, „Inn Poland”, 31.07.2015, <https://innpoland.pl/119361,men-chce-by-juz-w-szkolach-podstawowych-uczono-dzieci-programowania> [dostęp: 4.06.2017].
- Wong R., *Physically feeling video game damage on your chest isn't as cool as it sounds*, „Mashable”, 14.07.2015, <https://mashable.com/archive/kor-fx-review#YIDJ8q3CCsq> [dostęp: 29.06.2017].
- Wykaz czasopism o tematyce growej, „GRYOnline.pl”, <https://www.gry-online.pl/S047.asp> [dostęp: 7.06.2017].
- Wykaz czasopism o tematyce growej, „Karawana.eu”, <http://karawana.eu/index.php/czasopisma-o-grach-w-obrazach-historii/> [dostęp: 9.06.2017].
- Wykaz czasopism o tematyce growej, „Wikipedia.org”, https://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Czasopisma_komputerowe [dostęp: 8.01.2023].

- Wykaz najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym, <http://www.ebizmba.com/articles/video-game-websites/> [dostęp: 11.06.2021].
- Wykaz najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym, <https://whatculture.com/gaming/20-best-video-game-websites-world-today> [dostęp: 11.07.2022].
- Wykaz najbardziej popularnych stron internetowych poświęconych grom i tematom powiązanym, <https://techtiche.com/50-best-gaming-websites/> [dostęp: 11.07.2022].
- Wykaz typów postaci występujących w *Let it Die*, <https://letitdie.fandom.com/wiki/Enemies> [dostęp: 22.05.2017].
- Wypowiedzi użytkowników forum na oficjalnej stronie internetowej Oculus firmy Meta, <https://communityforums.atmeta.com/t5/VR-Jam-2015/Couple-of-questions-about-the-VR-Jam/td-p/46568> [dostęp: 15.01.2023].
- Wystąpienie Jane McGonigal *Gaming can make a better world* na konferencji TED, https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world/transcript [dostęp: 29.06.2017].
- Wystąpienie Jane McGonigal *The game that can give you 10 extra years of life* na konferencji TED, https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_the_game_that_can_give_you_10_extra_years_of_life [dostęp: 29.06.2017].
- Xanfan (alias internetowy), *Former Video Game Cable Channel G4 Officially Discontinued; We Give You A Detailed History*, „Retro Game Network”, 5.02.2014, <http://www.retrogamenetwork.com/2014/02/05/former-video-game-cable-channel-g4-officially-discontinued-we-give-you-a-detailed-history/> [dostęp: 19.06.2017].
- Zabil, bo rodzice zabrali mu grę komputerową, „WP Wiadomości”, 13.01.2009, <https://wiadomosci.wp.pl/zabil-bo-rodzice-zabrali-mu-gre-komputerowa-6036282242290817a> [dostęp: 17.03.2016].
- Zakładka cyklu „reenactments” na oficjalnej stronie Evy i Franco Mattes, <https://0100101110101101.org/reenactments/> [dostęp: 28.05.2016].
- Zichermann G., *Getting Three Fs in Gamification*, <https://www.gamification.co/2012/01/19/getting-three-fs-in-gamification/> [dostęp: 29.06.2017].

Strony internetowe

- Astrid Ensslin, <https://astridensslin.wordpress.com/> [dostęp: 10.09.2022].
- „Bogost.com”, <http://bogost.com/> [dostęp: 15.06.2016].
- „Cdaction.pl”, <https://cdaction.pl/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Cero.gr.jp”, <https://www.cero.gr.jp/> [dostęp: 12.06.2017].
- „Chip.pl”, <https://www.chip.pl/> [dostęp: 18.09.2022].
- „Code.org”, <https://code.org/> [dostęp: 4.06.2017].
- „Dailymotion.com”, <https://www.dailymotion.com/us> [dostęp: 21.06.2017].
- „Ekulczycki.pl”, <https://ekulczycki.pl/> [dostęp: 15.06.2017].
- „Escapistmagazine.com”, <https://www.escapistmagazine.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Esrb.org”, <https://www.esrb.org/> [dostęp: 12.06.2017].
- „EVE Online”, <https://www.eveonline.com/> [dostęp: 24.05.2017].
- „Filmomaniak.pl”, <https://filmomaniak.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Filmweb.pl”, <https://www.filmweb.pl/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Forbes.com”, <https://www.forbes.com/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Forbes.pl”, <https://www.forbes.pl/> [dostęp: 18.09.2022].
- „Fransmayra.fi”, <https://fransmayra.fi/> [dostęp: 15.06.2017].
- „G4tv.com”, <https://g4tv.com/> [dostęp: 19.06.2017].
- „Game Developer”, <https://www.gamedeveloper.com/> (wcześniej „Gamasutra.com”, <https://www.gamasutra.com/>) [dostęp: 21.07.2022].
- „Gameinformer.com”, <https://www.gameinformer.com/> [dostęp: 11.06.2017].

- „Gameplanet.onet.pl”, <https://gameplanet.onet.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Gameplay.pl”, <https://gameplay.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Gamers24.pl”, <http://gamers24.pl/> [dostęp: 16.06.2017].
- „Gamespot.com”, <https://www.gamespot.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Gamesradar.com”, <https://www.gamesradar.com/uk/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Garry’s Mod”, <https://gmod.facepunch.com/> [dostęp: 12.11.2015].
- „Global Game Jam”, <https://globalgamejam.org/> [dostęp: 3.06.2017].
- „Global Game Jam® History”, <https://globalgamejam.org/history> [dostęp: 3.06.2017].
- „Gq.com”, <https://www.gq.com/> [dostęp: 18.06.2022].
- „Graczpospolita.pl”, <https://graczpospolita.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Gralysmywsimsy.wordpress.com”, <https://gralysmywsimsy.wordpress.com/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Gram.pl”, <https://www.gram.pl/> [dostęp: 16.06.2017].
- „Grarantanna”, <https://www.grarantanna.pl/> [dostęp: 9.06.2021].
- „Gry-online.pl”, <https://www.gry-online.pl/> [dostęp: 16.06.2017].
- „Henry Jenkins”, <https://henryjenkins.org/> [dostęp: 15.06.2017].
- „Hour of Code”, <https://hourofcode.com/us/pl> [dostęp: 4.06.2017].
- „Ign.com”, <https://pl.ign.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Indie Game Jam”, <http://www.indiegamejam.com/> [dostęp: 4.06.2017].
- „Jarock.pl”, <https://jarock.pl/> [dostęp: 22.06.2017].
- „Jesperjuul.net”, <https://www.jesperjuul.net/> [dostęp: 15.06.2017].
- Kampania MEN, <http://www.programowanie.men.gov.pl/> [dostęp: 4.06.2017].
- „Killscreen.com”, <https://killscreen.com/> [dostęp: 16.06.2017].
- „Komiksfestiwal.com”, <https://komiksfestiwal.com/o-festiwalu/strefa-gier/> [dostęp: 3.06.2017].
- „Komiksjam.confetti.events”, <https://komiksjam.confetti.events/> [dostęp: 3.06.2017].
- „Computerswiat.pl”, <https://www.komputerswiat.pl/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Kordianlewandowski.wisite.com”, <https://kordianlewandowski.wixsite.com/myportfolio> [dostęp: 29.06.2017].
- „Krytyk.com.pl”, <https://krytyk.com.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Latimes.com”, <https://www.latimes.com/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Ludology.org”, <https://ludology.typepad.com/weblog/> [dostęp: 15.06.2016].
- „Ludum Dare”, <https://ludumdare.com/resources/archive/compo/?u=about-ludum-dare/> [dostęp: 3.06.2017].
- „Łódzki Game Jam”, <http://www.lodzkgamejam.pl/> [dostęp: 9.06.2021].
- Mary Flanagan, <https://maryflanigan.com/writing/> [dostęp: 10.09.2022].
- „Media Molecule”, <https://www.mediamolecule.com/games/littlebigplanet2> [dostęp: 2.06.2017].
- MEN, <https://www.men.gov.pl/> [dostęp: 4.06.2017].
- „Mitpres.mit.edu”, <https://mitpress.mit.edu/> [dostęp: 16.11.2016].
- „Mmogchart.org”, <http://www.mmogchart.org/> (aktualnie nieaktywna).
- „Notgames.org”, <http://www.notgames.org/> [dostęp: 29.06.2017].
- „PainStation”, <http://www.painstation.de/index.html> [dostęp: 10.05.2022].
- „Pcformat.pl”, <https://www.pcformat.pl/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Pcgamer.com”, <https://www.pcgamer.com/uk/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Pegi.info”, <https://pegi.info/pl/index/> [dostęp: 12.06.2017].
- „Planetagracza.pl”, <https://planetagracza.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Platformstudies.com”, <http://www.platformstudies.com/> [dostęp: 15.11.2016].
- „Polter.pl”, <https://polter.pl/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Polygamia.pl”, <https://polygamia.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Polygon.com”, <https://www.polygon.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Ppe.pl”, <https://www.ppe.pl/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Pyrkon”, <https://pyrkon.pl/> [dostęp: 3.06.2017].
- „Retrogamer.net”, <https://www.retrogamer.net/> [dostęp: 11.06.2017].

- „Rockpapershotgun.com”, <https://www.rockpapershotgun.com/> [dostęp: 11.06.2017].
- „Second Life”, <https://www.secondlife.com/> [dostęp: 28.05.2016].
- „Serwis.gazetaprawna.pl”, <https://serwis.gazetaprawna.pl/> [dostęp: 18.06.2017].
- „Sfilmowani”, <http://sfilmowani.tv/> [dostęp: 10.11.2021].
- „Tale of Tales”, <https://tale-of-tales.com/index.php> [dostęp: 29.06.2017].
- „Teachwithportals.com”, <http://www.teachwithportals.com> [dostęp: 28.06.2017].
- „TeamCoco.com”, <https://teamcoco.com/> [dostęp: 20.06.2017].
- „Telegraph.co.uk”, <https://www.telegraph.co.uk/> [dostęp: 17.09.2022].
- „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/international> [dostęp: 17.06.2017].
- „Theverge.com”, <https://www.theverge.com/> [dostęp: 17.09.2022].
- „Time.com”, <https://time.com/> [dostęp: 17.06.2017].
- „Transfokacja.blogspot.com”, <https://transfokacja.blogspot.com/> [dostęp: 15.06.2017].
- „TrophyHunters”, <http://www.trophyhunters.pl/> [dostęp: 29.06.2017].
- „Twit.tv”, <https://twit.tv/shows/this-week-in-tech> [dostęp: 17.07.2022].
- „Twitch.tv”, <https://www.twitch.tv/> [dostęp: 23.06.2017].
- „Ustatkowanygracz.pl”, <https://ustatkowanygracz.pl/> [dostęp: 17.06.2021].
- „Vg247.com”, <https://www.vg247.com/> [dostęp: 17.01.2017].
- „Vimeo.com”, <https://vimeo.com/> [dostęp: 21.06.2017].
- „Whatculture.com”, <https://whatculture.com/> [dostęp: 16.06.2017].
- „Wiki Mistrzowie Kodowania”, http://www.wiki.mistrzowiekodowania.pl/index.php?title=Strona_g%C5%82%C3%B3wna [dostęp: 4.06.2017].
- „Wired.com”, <https://www.wired.com/> [dostęp: 18.06.2022].
- Yasmin B. Kafai, <https://www.yasminkafai.com/about-1> [dostęp: 10.09.2022].

INDEKS OSÓB

A

Aarseth Espen 32, 42–44, 46, 76, 101, 102, 104, 106, 265
Adamek Dawid 191
Antonelli Paola 253, 254, 270
Apatow Judd 98

B

Baer Ralph 65, 66
Banaszkiewicz Karina 54, 265
Banaszkiewicz Magdalena 28, 32, 265
Bartle Richard 104–106, 222, 227, 265
Bavelier Daphne 153, 212, 270
Bell William Brent 235
Bogost Ian 48, 49, 62, 211, 214, 216, 249, 265
Bolden Felicia 122, 270
Bolter Jay D. 16, 265
Bomba Radosław 76, 134, 135, 203, 204, 211, 219, 220, 222–224, 226, 258, 265
Bookchin Natalie 241
Bryl Monika 165
Brzeziński Miłosz 160
Burgess Jean 118, 265, 266
Bushnell Nolan 64

C

Caillois Roger 21, 29, 33–40, 46, 77, 136, 265
Carroll Noël 253, 254, 266
Cegielski Casey G. 181, 268
Cheng Ian 244
Chmielecki Konrad 16, 265
Chojnacki Marcin 59, 196, 201, 265
Chrząszcz Łukasz 128, 270
Cichy Michał 166
Ciszek Przemysław 144–146, 150, 265
Columbus Chris 98
Condon Brody 241
Consalvo Mia 144, 193, 265
Coppens An 19, 271

Craighead Alison 241
Crawford Chris 58, 265
Crawford Garry 143, 265
Curyło Monika 137, 266
Czech Mateusz 243, 246, 247

Ć

Ćwiklińska-Surdyk Dorota 21, 266

D

DeKoven Bernard 92, 266
Doroszewski Witold 20, 266
Dziamski Grzegorz 102, 271

E

Ensslin Astrid 51, 278

F

Falkowska Marzena 179, 215, 216, 266, 271
Felczak Mateusz 134, 135, 266
Ferguson Christopher J. 8, 9, 97, 152, 267
Filiciak Mirosław 8, 16, 32, 41, 46, 50, 76, 87, 90, 104, 112, 133, 222, 265–268, 272
Fischbach Mark 186
Fiske John 8, 97, 99, 222, 266
Fizek Sonia 18, 25, 51, 215, 216, 243, 266, 272
Flanagan Mary 51, 279
Frasca Gonzalo 48, 266
Freyermuth Gundolf 52, 266
Fukasaku Kinji 235

G

Gadamer Hans-Georg 101
Gałuszka Damian 196, 266
Garcarek Agnieszka 181, 182, 266
Garda Maria B. 266
Goffman Erving 21, 22, 42, 261, 266

Gonciarz Krzysztof 191, 273
 Grabarczyk Paweł 45, 60, 74, 94, 99, 100, 106, 266
 Green C. Shawn 153, 212, 270
 Green Joshua 118, 265, 266
 Greyson Nathan 10
 Gwóźdź Andrzej 54, 265, 266, 269

H

Harvey Auriea 249, 250
 Huizing Johan 20, 21, 26–34, 36–38, 46, 47, 266

J

Jenkins Henry 16, 112, 117, 126, 179, 200, 266, 279
 Jędrasiak Kamil 16, 72, 73, 107, 150, 184, 230, 233, 258, 266, 267, 273
 Johnson Phylis 231, 267
 Joost Henry 235
 Juul Jesper 7, 45, 46, 60, 61, 74, 92, 94, 99, 100, 106, 179, 198, 267

K

Kaczor Kazimierz 165
 Kafai Yasmin B. 51, 280
 Kamiński Tomasz 205, 207, 214, 267
 Kessler Frank 55
 Kirkpatrick Graeme 142–144, 193, 222, 267
 Kita Małgorzata 15, 267
 Kjellberg Felix A. U. 185, 186
 Klopfer Eric 226, 267
 Kluska Bartłomiej 144, 145, 147, 267
 Kluszczyński Ryszard W. 18, 24, 54–56, 230, 239–241, 244, 251, 254, 267, 269
 Kłoda-Staniecko Bartosz 76, 179, 267
 Komasa Jan 235
 Krawczyk Stanisław 99, 152, 177, 267, 274
 Kreczmar Tomasz 160
 Kristeva Julia 16, 267
 Kubiński Piotr 57, 59, 76, 160, 215, 240, 267, 274
 Kulczycki Emanuel 177, 178, 180, 274
 Kulima Annakaisa 115, 267

L

Lam Keith 241, 247, 248, 275

Lane Sarah 161
 Laskowski Maciej 31, 267
 Lawrence Francis 235
 Lesisz Radosław 215, 269
 Lessig Lawrence 16, 112, 268
 Leszczyński Emil 165
 Lewandowski Kordian 245–247, 272
 Liman Doug 235

M

Maciaszek Remigiusz 186
 Majewska Katarzyna 16, 268
 Majorek Marta 258, 269
 Manovich Lev 182, 268
 Mańkowski Piotr 64, 274
 Marak Katarzyna 268
 Markocki Miłosz 268
 Markowicz Wołodymyr 191
 Mäyrä Frans 32, 33, 179, 268
 McGonigal Jane 50, 138, 154, 176, 210, 211, 213, 214, 221, 223, 225–227, 258, 262, 268, 277, 278
 Mengbo Feng 240, 241
 Michalak Dariusz 215, 269
 Mochocki Michał 136, 137, 225, 268
 Montfort Nick 62
 Moore Rich 234
 Moran Brendan 161
 Morawe Volker 248
 Moro Odeta 166
 Munn Olivia 161
 Murray Janet 41, 42, 268

N

Nacher Anna 139, 251, 252, 268
 Naishuller Ilja 235
 Navas Eduardo 16, 268
 Neumann von John 25, 268
 Neveldine Mark 98, 235
 Nicolescu Basarab 15, 275
 Nitsche Michael 231, 268
 Nowak Jakub 150, 268
 Nowakowska Olga 137, 268

O

O'Brien Conan 163, 164, 181
 Olczyk Adam 31, 268
 Owens Debbie A. 164, 268

Ożyński Mateusz 160

P

Paciorek Karol 191

Petrowicz Marcin 48, 49, 268

Pisarek Agnieszka 57, 191, 272

Pitrus Andrzej 76, 101, 139, 219, 265, 267, 268

Postigo Hector 222, 268

Prajzner Katarzyna 18, 24, 25, 76, 101, 107, 233, 266, 268

Prensky Mark 12, 116, 268

Q

Quinn Zoë 9–11

R

Rainer R. Kelly, Jr. 181, 268

Reiff Tilman 248, 251

Ross Garry 235

Rozwadowski Mariusz 144, 145, 267

Rubik Piotr 165, 166

S

Safjanowski Tomasz 254, 268

Salen Katie 47, 59, 76, 78, 81, 92, 93, 104, 106, 268

Samyn Michaël 249, 250

Sanchez-Rodriguez Cristobal 181, 268

Sarkeesian Anita 10, 11

Scacchi Walt 110, 111, 269

Schell Jesse 226, 269

Schreiber Paweł 76, 113, 259, 260, 265, 276

Schulman Ariel 235

Selwyn Zach 161

Sitarski Piotr 145, 269

Składanek Marcin 16, 116, 117, 269

Skowronek Bogusław 53, 54, 269

Smalec Agnieszka 137, 269

Smith Jonas H. 101

Sońta Marcin 166

Spletstoeser-Hogeterp Ingrid 181, 268

Starzyński Sebastian 221, 276

Staszenko-Chojnacka Dominika 145, 269

Stelmach Łukasz 190, 191, 273

Sterczewski Piotr 50, 276

Stern Eddo 241

Strużyna Andrzej 251, 254, 269

Surdyk Augustyn 21, 266, 269

Svedäng Erik 250

Szczepanik Petr 269

Szeja Jerzy Z. 217, 269

Szewczyk Olaf 155, 156, 175, 276

Ś

Świątek Paweł 215, 269

T

Tarkowski Alek 272

Tavinor Grant 251–254, 269

Taylor Brian 98, 235

Thompson Jon 241

Tkaczyk Paweł 220, 221, 223, 224, 269

Truszczyński Paweł 166

Tykwier Tom 17, 235

U

Underwood Sara J. 161

Urbańska-Galanciak Dominika 90, 269

V

Vall du Marta 258, 269

W

Wachowski Lana 235

Wachowski Lilly 235

Walkiewicz Michał 177

Więckiewicz Marta 181, 269

Wiseman Len 98

Wolf Mark J. P. 62, 269

Wołczyk Wojciech 215, 269

Wright Edgar 17, 233, 234

Wróblewski Michał 31, 269

Wu Brianna 10, 11

Z

Zając Bartosz 54, 55, 269

Zichermann Gabe 221, 278

Zieliński Tadeusz 160

Zimmerman Eric 47, 59, 76, 78, 81, 92, 93, 104, 106, 268

Ziółkowski Adrian 209, 269

Autor podejmuje się niezwykle trudnego zadania, jakim jest możliwie jak najszersze zaprezentowanie nie tylko gier wideo i konstytuującej się wokół nich kultury, lecz także tego, co sam nazywa „ugrowieniem” kultury w ogóle. Swój wywód ujmując w ramy struktury, która prowadzi od przybliżenia tła teoretycznego i rozwoju aktualnej akademickiej refleksji nad grami przez bliższe przyjrzenie się kulturze gier i grania po opis przywołanego już „ugrowienia” kultury. Oryginalność książki polega na – jak do tej pory w polskim piśmiennictwie – najbardziej wszechstronnym i wieloaspektowym ujęciu kultur grania, włącznie z otaczającymi je dyskursami obecnymi w mediach głównego nurtu oraz w kształtujących się dyskursach medialnych integralnie złączonych z grami [...]. To bardzo wartościowa pozycja, dokumentująca pewien istotny etap w kulturze gier wideo.

Z recenzji prof. dr hab. Anny Nacher



 wydawnictwo.uni.lodz.pl
 ksiegarnia@uni.lodz.pl
 (42) 665 58 63

Książka dostępna również
jako e-book

