

Wydawnictwo  
Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego  
w Olsztynie

**media  
kultura  
komunikacja  
społeczna**

**16/4  
2020**

Tytuł kwartalnika w języku angielskim: „Media – Culture – Social Communication”

Rada Naukowa

Zbigniew Anculewicz (Uniwersytet Warmińsko-Mazurski), Tomas Axelson (Dalarna University, Sweden),  
Irena B. Czajkowska (Uniwersytet Opolski), Bernadetta Darska (Uniwersytet  
Warmińsko-Mazurski), Marek Haltof (Northern Michigan University), Maria Hołubowicz (Université  
Stendhal – Grenoble), Henryka Ilgiewicz (Instytut Badań Kultury Litwy),  
Jurij Władimirowicz Kostjaszow (Bałtycki Federalny Uniwersytet im. E. Kanta), Ákos Kovács (Pázmány  
Péter Catholic University, Budapest), Andrzej C. Leszczyński (Uniwersytet Gdański), Gabriella  
Racsok (Sárospatak Reformed Theological Academy, Debrecen), Małgorzata Radkiewicz (Uniwersytet  
Jagielloński), Tatyana Shevyakova (Kazakh Ablai Khan University of International Relations and World  
Languages), Agata Zawiszewska (Uniwersytet Szczeciński),  
Dorota Zaworska-Nikoniuk (Uniwersytet Warmińsko-Mazurski)

Redakcja

Mariola Marczak (redaktor naczelna)  
Radosław Bomba (redaktor prowadzący numer)  
Miłosz Babecki (redaktor, redaktor prowadzący numer)  
Urszula Doliwa (redaktor)  
Marta Więckiewicz-Archacka (redaktor, sekretarz redakcji)  
Mark Jensen (redaktor językowy tekstów angielskojęzycznych)  
Małgorzata Kubacka (redaktor językowy tekstów polskojęzycznych)

Recenzenci MKKS-u 16/1–4

Zbigniew Anculewicz, Tomas Axelson, Monika Białek, Sławomir Bobowski,  
Joanna Chłosta-Zielonka, Katarzyna Citko, Bernadetta Darska, Sonam Deki, Arkadiusz Dudziak,  
Paweł Frelík, Maria B. Garda, Aleksandra Jarosz, Kazimiera Juszcza, Katarzyna Kopecka-Piech,  
Agnieszka Kuczkiewicz-Fraś, Agnieszka Kula, Dorota Kulczycka, Monika Kusiak-Pisowacka,  
Maria Łoszewska-Ołowska, Tadeusz Miczka, Aleksandra Mocočka, Alina Naruszewicz-Duchlińska,  
Agnieszka Ogonowska, Joanna Pigulak, Andrzej Pitrus, Grzegorz Ptaszek, Maria Rólkowska,  
Anna Ryłko-Kurpiewska, Radosław Sajna-Kunowsky, Aliaksandr Smalianchuk,  
Magdalena Szydłowska, Anna Ślósarz, Marta Tymińska, Agnieszka Uberman, Renata Włodarczyk,  
Dorota Zaworska-Nikoniuk, Szymon Żyliński

Adres redakcji

„Media – Kultura – Komunikacja Społeczna”  
Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej  
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski

ul. Kurta Obiżta 1

10-725 Olsztyn

strona internetowa pisma: <http://www.uwm.edu.pl/mkks>

platforma cyfrowa: <https://czasopisma.uwm.edu.pl/index.php/mkks>

Redakcja informuje, że wersją pierwotną czasopisma jest wydanie papierowe

Projekt okładki

Maria Fafińska

Redakcja wydawnicza

Małgorzata Kubacka

ISSN 1734–3801

© Copyright by Wydawnictwo UWM • Olsztyn 2020

Wydawnictwo UWM

ul. Jana Heweliusza 14, 10-718 Olsztyn

tel. 89 523 36 61, fax 89 523 34 38

[www.uwm.edu.pl/wydawnictwo/](http://www.uwm.edu.pl/wydawnictwo/)

e-mail: [wydawca@uwm.edu.pl](mailto:wydawca@uwm.edu.pl)

---

Nakład 90 egz., ark. wyd. 11,8; ark. druk. 10,0

Druk: Zakład Poligraficzny UWM w Olsztynie, zam. 130

# Spis treści

Radosław Bomba, Miłosz Babecki Wprowadzenie .....	5
--	---

## **Transgresje gier cyfrowych**

Weronika Zuzanna Szatkowska Enhancing Inclusion within Responsible Innovation Process through Serious Gaming .....	13
--	----

Adriana Krawiec Stosunki władzy w rozumieniu Michela Foucaulta wpisywane w role kobiece w grach komputerowych w ciągu dwóch pierwszych dekad XXI wieku .....	31
--	----

## **Instrumentalizacje gier cyfrowych**

Marcin Łączyński Cyfrowe gry planszowe w czasach pandemii – zmiany wzorców zachowania graczy i czynniki wpływające na popularność platform .....	49
--	----

Miłosz Babecki Metaforyka gier przeglądarkowych w perspektywach: historycznej, medioznawczej i metaforologicznej .....	61
--	----

## **Mimesis gier cyfrowych**

Piotr Przytuła O naśladownictwie cech gier komputerowych w literaturze. Przypadek imersyjnej fikcji Jacka Dukaja .....	89
--	----

Mateusz Kossakowski Zwrot w stronę narracji filmowej – współczesna narracja gier wideo na przykładzie serii <i>The Last of Us</i> .....	105
---	-----

## **Recenzje i sprawozdania**

Ita Głowacka Początek wielkiego rozwoju gamingu. Studium przypadku Segi oraz Nintendo ...	119
--	-----

Bożena Brzostowska Zarządzanie uwagą 3.0 .....	129
---	-----

Dominika Agata Mysłak „Istnieją metafory bardziej rzeczywiste niż ludzie chodzący po ulicy” .....	137
--	-----

Bożena Brzostowska Uniwersum gier wideo. Sprawozdanie z cyklu seminariów groźnawczych zorganizowanych w 2020 roku przez Centrum Badania Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie .....	145
--	-----

Autorzy .....	151
---------------	-----

Table of Contents .....	155
-------------------------	-----



**Radosław Bomba**

<https://orcid.org/0000-0002-2388-107X>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

**Miłosz Babecki**

<https://orcid.org/0000-0001-9749-9351>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

## Wprowadzenie

## Introduction

Według autorów raportu *Perspectives from the Global Entertainment and Media Outlook 2017–2021* (Bothun i Silver 2017) gry cyfrowe są głównym czynnikiem odpowiedzialnym za rozwój światowego sektora mediów oraz za jego rosnącą wartość (w 2019 roku wyniosła ona na świecie 149 mld dolarów). Wskaźnik ekonomiczny odgrywa tu bardzo istotną, ilustratywną rolę. Wskazuje bowiem, że gry kojarzone przez dziesięciolecia tylko z dziecięcą rozrywką stały się jednym z najdynamiczniej rozwijających się mediów wielokierunkowego komunikowania, które posiada wszystkie funkcje przypisywane dotychczas innym, zarówno tradycyjnym, jak i nowym mediom. Wskaźnik ekonomiczny pełni szczególną rolę z jednego jeszcze powodu. Ukazując rynkowy potencjał gier, skłania do pytań o źródło siły, z jaką wpływają one na globalną mediasferę, zmieniając style użytkowania sieci WWW, portali internetowych, komunikatorów internetowych, serwisów społecznościowych, a nawet telewizji, radia i prasy.

Z aspektowych analiz podejmowanych w cyklach rocznych przez różne jednostki badawcze wynika, że w światowej mediasferze znajduje się około 1 mln 200 tysięcy komercyjnych gier wideo, które stworzono z myślą o posiadaczach konsol, komputerów, jak również urządzeń mobilnych. Ten przybliżony wynik pokazuje, że gry cyfrowe są mediami, których rozwój zachodzi w wyniku procesu konwergencji technicznej, czyli „[...] integracji telekomunikacji, informatyki i mediów oraz jako metafora szerokiego procesu zmiany, do którego to zjawisko się przyczynia” (Jakubowicz 2011: 27).

Oprócz wyspecjalizowanych, oficjalnych mikrosfer sieciowych, w których gry te czekają na zakup, wskazać trzeba również na przypominające wyspy na oceanie informacji portale do hostingu gier niezależnych, bezpłatnych, które powstają w ciągu kilkadziesiąt godzin, w reakcji na jakieś wydarzenie o charakterze społecznym, ekonomicznym czy politycznym. Uprawnia to z kolei sąd, że aplikacje tego rodzaju powstają w wyniku konwergencji programowej pojmowanej jako ujednolicanie zawartości mediów i bodziec przyczyniający się

do takiego ujednociania, w którym strategie i taktyki fabularne, operatorskie, a nawet montażowe upodabniają gry do wytworów telewizji i kinematografii, a w wielu przypadkach także filmy i seriale do gier cyfrowych (Jakubowicz 2011: 27).

Powstające w efekcie różnych procesów i z woli twórców instytucjonalnych, reprezentujących koncerny działające w skali całego świata, jak również małych, niezależnych studiów czy nawet pojedynczych użytkowników Sieci, gry cyfrowe stają się wytworami „wszędobylskimi” (ang. *pervasive games*) i służącymi do realizacji coraz to nowych celów. Niektórzy upatrują w nich szanse na wdrażanie w życie śmiałych modeli biznesowych, mających być gwarantem finansowego sukcesu. Inni uważają, że mogą wspierać użytkowników w edukacji szkolnej, pozaszkolnej, a szerzej nawet w enkulturacji. Jeszcze inni chcą widzieć w nich oznaki nowego typu społecznego aktywizmu. Wszystkie te rzeczywiste i wciąż planowane przejawy tak silnej obecności i pozycji gier cyfrowych w mediasferze sprawiają, że patrzy się na nie przez pryzmat teorii powstających na gruncie nauk o mediach i komunikacji społecznej, psychologii, socjologii i kulturoznawstwa.

Medioznawcy widzą w grach cyfrowych tak zwane supermedia, w sposób wielomodalny oddziałujące na spektrum zmysłów, a za sprawą interfejsów takich jak VR (ang. *virtual reality*, pol. wirtualna rzeczywistość) czy AR (ang. *augmented reality*, pol. rozszerzona rzeczywistość) zdolne do symulacji sztucznej rzeczywistości. Komunikolodzy dostrzegają w nich nowe kanały komunikacji, pozwalające podtrzymywać relacje interpersonalne, ale też nawiązywać stosunki tak ważne we wspólnotach opartych na dążeniu do realizacji zbieżnych interesów. Psychologowie spoglądają baczynym okiem na znaczenie gier w procesach poznawczych, podkreślając, że można je wykorzystać jako wsparcie w terapiach przeciwdziałania lękom, stresowi pourazowemu czy też w programach zmierzających do wzmacniania motywacji do podejmowania różnorodnych działań o charakterze zawodowym. Socjologowie natomiast, mając na uwadze teorię synchronizacji, koncentrują się na znaczeniu gier w organizacji wspólnot oraz na współdziałaniu jednostek, które komunikują się ze sobą w abstrakcyjnej, lecz znakowej przestrzeni Sieci, pozbawione możliwości demonstrowania i odczytywania postaw na podstawie kontaktu wzrokowego czy danych pochodzących z komunikacji niewerbalnej.

Niezwykle ważną rolę w badaniach gier cyfrowych odgrywają kulturoznawcy. Mapując obiegi kultury, tropiąc przejawy konwergencji, ukazują, że gra wideo to nie tylko medium, lecz także system semiotyczny, którego bardzo ważną funkcją jest „[...] umiejętność kodowania treści i transmisja tychże kodów” (Michalczyk 2009: 21). W rezultacie gra cyfrowa staje się pewnego rodzaju schematem organizacji informacji, który, na co zwraca uwagę teoria transkrecji, ujawnić się może w innych wytworach kultury i komunikacji społecznej, takich jak film, serial, a nawet proza.

Kulturoznawcy analizują gry cyfrowe w sposób interdyscyplinarny. Często postrzegają je jako narzędzia aktywnego odbioru, transgresji, oporu i walki o znaczenia. Szczególnie istotne są tu badania nad stylami gry oraz wątkami dotyczącymi kwestii: genderowych, rasowych, etnicznych, klasowych i kolonialnych.

Struktura, zawartość, funkcje gier cyfrowych i ich powszechne występowanie w mediasferze skutkuje tym, że swoją uwagę poświęcają im, jak wspomniano, przedstawiciele różnych dyscyplin wiedzy. To zaś jako efekt kumulatywny pozwala dostrzec ich złożoną, dwuaspektową naturę. Z jednej strony różne gatunki gier cyfrowych i ich odmiany, powstające z myślą o uruchamianiu aplikacji na komputerach, konsolach i urządzeniach mobilnych, przyczyniają się do przemian w zawartości komunikatów cyrkulujących w innych mediach. Z drugiej strony medioznawcza i komunikologiczna charakterystyka gier traktowanych jako media przyczynia się do transformacji sposobu, w jaki część użytkowników postrzega otoczenie, poznaje je, oznacza swoją w nim obecność i informuje o niej innych. Te dwa aspekty pozostają w związku, sygnalizując, że gry posiadają funkcję komunikacyjno-kulturową oraz metakomunikacyjną. Zwracają też uwagę, że gry cyfrowe, mimo swojej ponadpięćdziesięcioletniej historii, dopiero teraz, czyli na przełomie drugiej i trzeciej dekady XXI wieku, i za sprawą nowych metod badawczych doczekały się należytej im uwagi teoretyków i badaczy eksperymentalnych.

Niniejszy numer kwartalnika „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna”, będący emanacją tego badawczego zwrotu, został poświęcony rozważaniom na temat gier cyfrowych w społeczno-kulturowym otoczeniu człowieka. Przygotowali go dr Radosław Bomba, dyrektor Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, reprezentujący kulturoznawstwo i humanistykę cyfrową, i dr Miłosz Babecki z Katedry Badań Mediów w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, medioznawca i social media manager, zajmujący się analizami gier poważnych oraz gier społecznego oddziaływania (ang. *serious games*, *social impact games*) i ich znaczenia w systemie komunikowania społecznego.

Obecność w mediasferze wciąż udoskonalanych graficznie gier cyfrowych, których twórcy często wykorzystują elementy wirtualnej rzeczywistości czy rozszerzonej wirtualnej rzeczywistości, uruchamianych na platformach stających się domowymi centrami rozrywki, sprawia, że obecnie oprócz nastoletnich odbiorców sięgają po nie odbiorcy z różnych grup wiekowych, włącznie z seniorami. Podobnie wygląda kwestia podziału na płcie. Granie w gry komputerowe, szczególnie w młodszych grupach wiekowych, jest rozrywką tak samo popularną wśród mężczyzn, jak i wśród kobiet. Coraz liczniejsze grono graczy przyczynia się z kolei do tego, że rośnie popyt na gry. To zmienna odpowiedzialna za powstawanie bardzo atrakcyjnych miejsc pracy, a nawet nowych zawodów. Ceni się w nich nie tylko profesjonalnych twórców, ale i profesjonalnych graczy.

Oprócz powszechnie znanych studiów deweloperskich o światowej renomie gry cyfrowe są tworzone także w niewielkich i niezależnych podmiotach. W Internecie projektują je i publikują również pojedynczy pasjonaci. Do pluralizmu i rozhermetyzowania branży gier przyczyniają się bowiem także dostępne bez konieczności ponoszenia wydatków liczne sieciowe narzędzia wspierające twórców niebędących profesjonalnymi programistami. Dzięki nim, oprócz sprzedażowych hitów, użytkownicy mają do dyspozycji także wytwory powstające w nurtach: Indie Game, DIY Media, Social Impact Games, Games

for Change czy Serious Games. Elementy i mechanizmy zaczerpnięte z gier cyfrowych są także coraz powszechniej wykorzystywane w specjalnych systemach gamifikacji szeroko rozpowszechnionych w branży marketingowej, ale także w innych sferach życia społecznego. Organizacje pozarządowe sięgają po te wytwory, stawiając sobie za cel społeczny aktywizm, doskonalenie, a nawet modelowanie różnorodnych kompetencji kulturowo-komunikacyjnych i postaw.

Gry cyfrowe stają się także barometrem nowych tendencji w dynamicznie zmieniającej się współczesnej mediasferze. W rzeczywistości postcyfrowej, w której cyfrowa rewolucja stała się codziennością, a głębokiej mediatyzacji uległy praktycznie wszystkie sfery życia, gry stanowią z jednej strony egzemplifikację tego stanu rzeczy, a z drugiej także narzędzie oporu i krytyki. Dlatego też bardzo często medium to staje się tworzywem artystycznym umożliwiającym nowe, estetyczne eksploracje, ale również kontestacje obecnego etapu rozwoju społeczeństwa Sieci.

Różnorodność zastosowań i funkcji gier cyfrowych przekłada się na strukturę bieżącego, tematycznego numeru „Mediów – Kultury – Komunikacji Społecznej”. Zasygnalizowana powyżej obecność zachodzących coraz dynamiczniej procesów i przeobrażeń ekonomicznych oraz kulturowych, to, że zmienia się status gier cyfrowych i społeczny do nich stosunek, a one same podlegają różnorodnym przejawom instrumentalizacji, skłoniła nas do wyodrębnienia trzech działów tematycznych. W naszej ocenie odzwierciedlają one trzy najistotniejsze dominanty dostrzegalne w przeobrażeniach mediasfery, czyli w procesach, w których gry cyfrowe uczestniczą.

Pierwszą dominantą jest transgresyjność gier, skutkująca sytuacją, w której wynik uczestniczenia w rozgrywce to pewien przejaw wkraczania w rzeczywistość pozamedialną. Dominanta ta skłoniła nas do tego, aby pierwszy dział zatytułować „Transgresje gier cyfrowych” i umieścić w nim opracowania autorstwa Weroniki Zuzanny Szatkowskiej oraz Adriany Krawiec, badaczek dekonstruujących te przejawy oraz wskazujących na ich realne konsekwencje. W przypadku rozpatrywanym przez W.Z. Szatkowską (w artykule *Enhancing Inclusion within Responsible Innovation Process through Serious Gaming*) dotyczy to wykorzystania tak zwanych poważnych gier w procesach społecznej inkluzji. W opracowaniu autorstwa A. Krawiec (*Stosunki władzy w rozumieniu Michela Foucaulta wpisywane w role kobiece w grach komputerowych w ciągu dwóch pierwszych dekad XXI wieku*) dotyczy natomiast znaczenia i funkcji gier uczestniczących w procesach strukturyzacji i manifestowania ról społeczno-kulturowych.

Drugą dominantą jest instrumentalizacja gier. Proces, w wyniku którego gry cyfrowe stają się funkcjonalnymi narzędziami pozwalającymi na ingerowanie w rzeczywistość pozamedialną tak, że możliwe jest w niej osiąganie realnych efektów prawdziwości za pośrednictwem wirtualnych wytworów. Dział ten zatytułowaliśmy „Instrumentalizacje gier cyfrowych” i zamieściliśmy w nim dwa teksty, Marcina Łaczyńskiego (*Cyfrowe gry planszowe w czasach pandemii – zmiany wzorców zachowania graczy i czynniki wpływające na popularność*



platform) oraz Miłosza Babeckiego (*Metaforyka gier przeglądarkowych w perspektywach: historycznej, medioznawczej i metaforologicznej*). Badacze ci aktualizują nakreślony kontekst o wątki związane z rolą, jaką gry cyfrowe odgrywają w doświadczanej przez nas rzeczywistości pandemicznej (M. Łaczyński), i rolą umożliwiającą manifestowanie opinii na temat miejsca obywateli w bieżących realiach społeczno-politycznych (M. Babecki).

Trzecią dominantą natomiast – i zarazem tytułem kolejnego działu – jest mimesis gier cyfrowych. Obecność tej dominanty wynika z bardzo istotnej, semiotycznej i zarazem metakomunikacyjnej funkcji gier, których struktura oraz sposób organizacji przekazu i przenoszonych znaków wpływa na inne współtworzące mediasferę media, w tym przede wszystkim na film i literaturę. Zainspirowani myślą wyrażoną przez Kazimierza Krzysztofka (2001) o odwróconej mimesis i o tym, jak masowe sztuki audiowizualne wirtualizują życie, w trzecim dziale opublikowaliśmy opracowania Piotra Przytuły i Mateusza Kossakowskiego. Obaj badacze analizują procesy i formy podawcze, takie jak interaktywność, narracyjność i immersja, które zapośredniczo z gier, aby zreformatować parametry sytuacji komunikacyjnej, w której czytelnik styka się z dziełem literackim (artykuł P. Przytuły *O naśladownictwie cech gier komputerowych w literaturze. Przypadek immersywnej fikcji Jacka Dukaja*), a widz z dziełem filmowym (tekst M. Kossakowskiego *Zwrot w stronę narracji filmowej – współczesna narracja gier wideo na przykładzie serii The Last of Us*).

Istotną częścią prezentowanego wydania „Mediów – Kultury – Komunikacji Społecznej” jest dział „Recenzji i komunikatów”. Ita Głowacka przedstawia w nim książkę przybliżającą Czytelnikom realia, w których koncerty Sega i Nintendo rywalizowały nie tylko o dominację na globalnym rynku gier, ale i o ustanowienie standardów sprzętowych dotyczących konsol stających się centrami domowej rozrywki (*Początek wielkiego rozwoju gamingu. Studium przypadku Segi oraz Nintendo*). Bożena Brzostowska ukazuje mechanizmy poznawcze, które w formie schematów przyspieszają lub opóźniają przyswajanie informacji pochodzących z mediów audiowizualnych (*Zarządzanie uwagą 3.0*). Dominika Agata Myślak przygląda się natomiast roli gier społecznego oddziaływania wykorzystanych przez polskich internautów do manifestowania opinii na temat polityków i polityki w Polsce w latach 2005–2013 (*Istnieją metafory bardziej rzeczywiste niż ludzie chodzący po ulicy*). Dział „Recenzji i komunikatów” kończymy sprawozdaniem z cyklu seminariów groznawczych, które były organizowane w 2020 roku przez pracowników i współpracowników Centrum Badań Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (*Uniwersum gier wideo*).

Zamieszczone w bieżącym numerze artykuły zostały osadzone w szczególnym i wyjątkowym kontekście. Wykreowała go globalna pandemia wirusa SARS-CoV-2, wywołującego chorobę COVID-19. Kontekst ten w sposób niemożliwy dotąd do przewidzenia zaktualizował przywołaną powyżej tezę o odwróconej mimesis. Myśl ta znajduje odzwierciedlenie nie tylko w dominancie ostatniego tematycznego działu wydzielonego w tym zeszycie. Zwraca także uwagę na nieznanę wcześniej możliwości analizy i interpretacji tych wytworów kultury,

które zawierając nakreślone niegdyś apokaliptyczne scenariusze, zyskały nowe odczytania. Pandemiczne refleksy można dostrzec w wielu tekstach opublikowanych w numerze. Pandemia stała się bowiem czynnikiem inspirującym powstanie niektórych gier cyfrowych. Przyczyniła się do reinterpretacji innych, już wcześniej zawierających fikcyjne oblicza biologicznej zagłady gatunku ludzkiego. Zmieniła też zwyczaje i zachowania graczy korzystających z odmian planszowych, przyspieszając mediatyzację i internetyzację tych form. Wpłynęła wreszcie na dyskurs groźnawczy, tym razem jednak stwarzając nowe możliwości uczestniczenia w nim, czego dowodem były wspomniane już seminaria online organizowane w Centrum Badania Gier Wideo UMCS.

Autorom, których pasja i refleksja badawcza przyczyniły się do powstania czwartego zeszytu MKKS-u, zamykającego 16. tom naszego pisma, serdecznie dziękujemy za wnikliwe analizy. Gorąco dziękujemy też wszystkim osobom, które podjęły się trudu recenzowania drukowanych przez nas prac. Czytelnikom natomiast życzymy owocnej lektury!

### Bibliografia

Jakubowicz, Karol. 2011. *Nowa ekologia mediów. Konwergencja a metamorfoza*. Warszawa: Poltext.  
Michalczyk, Stanisław. 2009. Pojęcie mediatyzacji w nauce o komunikowaniu. W: Koleczyński, Mariusz; Mazur, Marek; i Michalczyk, Stanisław (red.). *Mediatyzacja kampanii politycznych*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, s. 17–33.

#### Netografia

Bothun, Deborah; i Silver, Brad. 2017. *Perspectives from the Global Entertainment and Media Outlook 2017–2021*. [Online]. PwC Global. Dostęp: <https://www.pwc.com/gx/en/entertainment-media/pdf/outlook-2017-curtain-up.pdf> [11.11.2020].  
Krzysztofek, Kazimierz. 2001. Zmiksowana kultura. *Magazyn Sztuki*, 28. [Online]. Magazyn Sztuki. Dostęp: [http://www.magazynsztuki.home.pl/archiwum/lewa/polityka\\_9.htm](http://www.magazynsztuki.home.pl/archiwum/lewa/polityka_9.htm) [8.07.2006].

# Transgresje gier cyfrowych



**Weronika Zuzanna Szatkowska**

<https://orcid.org/0000-0002-0651-0947>

Katedra Metod Ilościowych i Zastosowań Informatyki  
Akademia Leona Koźmińskiego w Warszawie

# Enhancing Inclusion within Responsible Innovation Process through Serious Gaming

**Key words:** serious games, inclusion, inclusiveness, responsible innovation, gamification  
**Słowa kluczowe:** poważne gry, inkluzja, inkluzywność, odpowiedzialne innowacje, gamifikacja

## Introduction

The aim of this article is to investigate theoretical and literature-based arguments for designing a serious game to enhance inclusion within the responsible innovation process. Responsible innovation framework refers to disruptive or radical innovations impacting a great number of people (eg. new information or products that transform the industry). The process aims to align outcomes of innovations with social needs by including relevant stakeholders (i.a. citizens, non-government organizations, academia). However, lack of knowledge and understanding regarding inclusion in this context poses a threat for this democratic process. This article is an attempt to explain why a serious game is a reasonable tool for enhancing inclusion within the responsible innovation process.

The article consists of a theoretical part that develops essential terms (responsible innovation, serious games, inclusion) and analysis of case studies drawn from the systematic review of the Journal Storage (JSTOR) database. The review investigates the intersection between serious games, inclusion and responsible innovation. It aims to answer the research question of why serious gaming is applicable for enhancing inclusion within the responsible innovation process and what should be considered in detail. Special attention is paid to the learning process in serious games as inclusion requires either awareness or behavioral change. The answer for the question may be a further incentive for designing serious games dedicated to inclusion within the responsible innovation process.

## Serious Gaming for Broken Reality

Games, intuitively understood even by children as fun, are not associated with serious issues. However, unlike typical games, serious games do not aim (or at least not only) at entertaining. Their seriousness comes from assumed impacts they make on participants. Indeed, belief in the positive impact of goal-oriented games led Jane McGonigal, famous American game designer and researcher, to call it “[...] a chance for repairing broken reality” (McGonigal 2011: 14).

Games were always associated with entertainment, fun and competitiveness. Unlike a play, games are goal-oriented, based on rules, competitive, voluntary and provide some feedback (Ritterfeld et al. 2009: 68–74). Nevertheless, in taxonomic terms, games do not refer to one, commonly recognized paradigm. Fragmentation and variety, although indicating emergence of the game sector, show no single, undisputed factor. According to Wittgenstein (1953: 67), games are rather a “[...] family of resemblances [with no] essence.” Further, this statement was supported by others, who admitted that, although not defined, games were easily identified by professionals (Duke 1974: 15). Consequently, the *Circle and Cross* will be as legit game as *The Witcher* for PlayStation, the *Scrabble* or the card game *Might and Magic*.

One of the characteristic features of games is that they can imitate complex systems in a simple way, emphasizing the most important aspects (Redpath et al. 2018: 420). In the past decades, academic environment began to appreciate their potential as purposeful tools for transferring knowledge, skills and experimental field (eg. Mayer et al. 2014: 502; Girard et al. 2013: 208). Change in the perception by broadening the purely entertaining purpose of games created a new concept – serious games, designed primarily to achieve certain objectives.

Serious gaming is widely deployed for learning (Aldrich 2003; Speelman et al. 2019: 33), experimentation (Marsh 2011: 62) and explorative research (Geurts et al. 2007: 536; Peters et al. 1998: 6). However, some say that serious games should first and foremost aim at solving existing problems (Gouveia 2015: 147). This term is related to impact games which are designed to put an impact on certain individuals and achieve expected behavior. Indeed, the game environment enables manipulating experimental factors which improve learning outcomes and engage participants in the process.

## Gaming for Learning

Serious games are rooted in the idea of game-based learning – more effective acquirement of new ideas and skills through appropriate use of games. Researchers underline its superiority over traditional forms of learning due to intrinsic motivation of players, authenticity of experience, self-reliance and experiential learning which are stimulated by game mechanisms. Such

mechanisms include simple rules, challenging goals, interactions, fictional setting, progressive learning levels and efficient feedback system (Perrotta et al. 2013: 5). Recent researches show effective contribution of serious gaming to teaching and knowledge transfer (see among many: Kapp 2012: 75–104; Peters et al. 1998: 8; Johnson et al. 2017: 120; Garris et al. 2002: 441).

Appropriate game design is crucial for effective learning. It has to consider learning outcomes, storytelling in the game, gameplay itself with rules and user experience (Winn 2009: 1012). To achieve its goals, design should consider characteristics of players and expected results. Participants who experience comparable conditions to those in real life may experiment with decision-making and explore possible outcomes. As metaphors and reflections are transferable into real life decisions, serious games are believed to be a fruitful tool for transformative change and social learning.

What is characteristic for the learning process in serious games, participants learn by doing. Effectiveness of learning has threefold fundamentals: normative, relational and cognitive (Connolly et al. 2012: 661). Cognitive aspect assumes gaining new knowledge or revising existing information while playing; relational aspect refers to broadened understanding of other actors and their perspectives, while the normative one implies changing point of view and shift in values. Learning process is also stimulated through creating strong user experience. It involves emotions and values, triggers interactions with others and finally, provides safe conditions for self-reflection. Values are transmitted through the plot, model of the game which encourages expected behavior, motivation system rewarding desired attitudes or evaluation of the game (eg. *SuperBetter*, fighting mental problems; see *SuperBetter* 2012), indicating important aspects of the gameplay and user's decisions (Gugerell and Zuidema 2017). Emotions are triggered by the form of transferring values through a serious game. For instance, shock caused by the outcome of the game (eg. *My Cotton Picking Life*, question of child labor and welfare; see *My Cotton Picking Life* 2012) or narration and plot (eg. *Darfur Is Dying*, the story of refugees trying to get water; see *Darfur Is Dying* 2007).

Interactions are more characteristic for analogue serious games, expressed through indirect or direct collaboration and competition, however, online games give numerous opportunities for virtual interactions, as well. Notwithstanding, not all serious games have an interactive design. The extent (or lack) of interacting with other participants and the game depend on established objectives. In terms of self-reflection, participants may take part in formal, evaluation activity, for instance a session with a facilitator or a survey. On the other hand, it may be informal, with automatic feedback provided during the gameplay or at the end of it.

## Inclusion: A Challenge for Current Times

At a first glance, inclusion partially overlap with serious games: game design may be inclusive as well as promoting inclusiveness may be one of the game's objectives. Nonetheless, the relation of those two concepts remains unambiguous, mostly due to multiple applications and interpretations of those terms.

Inclusion is deeply rooted in human rights and immanent human dignity. Its origins date back to 1900, when opponents of segregation began to raise their voices against excluding children with special educational needs from the education system. Systematic fight for the process of integration resulted in disabled children being able to participate in classes (Hossain 2012: 5–8). Meanwhile, the term began to resonate far and wide, breaking into new discourses, for instance female labor rights or rights of minorities. Finally, the term gained considerable popularity with increase of interest in sustainable development goals, where it relates to education, economic growth, cities, innovation, societies and institutions.

From this perspective it is visible that current understanding of inclusion is rather a revival of the concept, with new broadened meanings than the previous term. Although the essence of inclusion, meaning including minorities, underrepresented groups and individuals is still prevailing, the current scope is much wider. For instance, nowadays inclusion does not refer only to those who suffer from exclusion (Felder 2018: 56–70). On the contrary, in numerous contexts it admits advantages deriving from diversity which is built on inclusion of new actors. Therefore, inclusion becomes a desired phenomenon in education, business, innovation or leadership. It turns out that inclusion improves creativity, embeds democratic values, enhances innovativeness and leads to synergic outcomes in various spheres (Pansera and Owen 2018: 28–31). This understanding of inclusion constitutes a crucial aspect of the responsible innovation process.

Inclusion became a concept-umbrella for different groups and environments, sharing the same characteristic: taking into consideration underrepresented communities or individuals. Inclusive business, inclusive innovation or inclusive management are only a few examples. While inclusion is a phenomenon associated with including someone or something, inclusiveness represents a value reflecting equal rights to participate and appreciation for the attitude of including others. Therefore, to some extent, inclusion and inclusiveness may be applied interchangeably.

In this light, it might seem confusing why promoting inclusion is still important if it is that beneficial. Inclusion, an *act of making a part of*, requires compromises, either from including part or from the included. Those who commit an act of including have to make an effort in order to create an appropriate environment for inclusion at an organizational, cultural and normative level (Chataway et al. 2013: 1–10). Meanwhile, those who are being rendered “a part of” have to negotiate, respond and adapt to available conditions. Each of those compromises requires dialogue and mutual understanding, which tends to be



time and energy-consuming. Sometimes, analysis of profit and loss does not encourage actors to act inclusively. Then, in democratic context, it is a space for an intervention to promote inclusion (Cozzens and Sutz 2012: 33; Foster and Heeks 2013: 110–119).

## **Inclusion: The perspective of Responsible Innovation**

Considering arising societal, environmental and governance-related concerns, inclusive innovation governance poses a significant challenge. In democratic context, governing innovations in a responsible manner is a complex task, particularly due to conflicting values of various actors (van de Poel 2015: 89–93; van den Hoven 2013). Yet, the ambiguous concept of responsibility evokes questions – firstly, how to distinguish between causally and morally responsible actors under the dilemma of many hands (van de Poel et al. 2012: 50–55), secondly, whether forward-looking and backward-looking responsibility should be executed at the same level (Doorn 2012: 68–71), and finally, how to convince the society to share responsibility under democratic circumstances.

The concept of responsible (research and) innovation was established by European Union to deal with implications of those dilemmas. It emphasized the need for addressing societal challenges with innovative, potentially disruptive, solutions and design inclusive, sustainable innovations in compliance with social values (Owen and Pansera 2019: 26–38). In consequentialist terms, responsible innovators are expected to anticipate and address both negative and positive implications, sharing the responsibility with societal actors (Von Schomberg 2013; Lubberink et al. 2017).

For embedding the theoretical approach in *de facto* innovations, aligning innovation outcomes with social expectations and sharing the responsibility with broader society, inclusion is critical (Owen et al. 2012; Guston 2014: 218–225; Stilgoe et al. 2013: 1571–1572; Koops 2015). It is expressed by democratic governance of innovation (Lubberink et al. 2017: 22; Macnaghten et al. 2014), participatory design (van der Velden and Mörtberg 2014: 2–5; Björgvinsson et al. 2010), social dialogue (Stilgoe et al. 2013: 1572), engaging stakeholders into risk assessment (Owen and Pansera 2019: 34–38) or involving them into innovation process through conceptual and technological investigation of value-sensitive design (van den Hoven 2017: 68–71). It is often expressed through cross-sectoral trainings, partnerships and collaboration on information sharing (Felt et al. 2007: 732–735; Owen et al. 2013: 35–43; Stilgoe et al. 2013: 1571–1572). However, this knowledge is not apparent for practitioners.

In a perfect world, inclusive innovators collaborate with entities representing other sectors as well as expand partnerships into other industries. Partnerships are performed on different levels within the innovation process, based on mutual trust; thus, partners take advantage on implicit and explicit benefits, including creating scenarios of innovation outcomes, infrastructure outsourcing, monitoring

of the process and active participation in the innovation process (Lubberink et al. 2017). The aim of this article is to prove that serious gaming provides appropriate means to enhance inclusion in the responsible innovation process.

## Methodology

Taking under consideration characteristics of serious games and their positive impact on normative, relational and cognitive level of learning, it is assumed that it is transferable to the responsible innovation field. To find evidence that designing a serious game is an approach reasonable for enhancing inclusion in this context, the literature on the intersection between serious games, inclusion and responsible innovation was investigated. The aim of the review was to fill the research gap on existing articles on the subject, in what areas of innovation process games are applied and what the characteristics of inclusion enhancement are. As the notion of responsible innovation and serious gaming are rarely associated with each other, literature with responsibility attributed to the innovation process was researched as well. Literature review was based on the JSTOR database as it contained the biggest number of sources for “serious games” domain among recognized academic databases (Scopus, Web of Science, PubMed, IEEE).

For the purpose of the research, a staged review process was conducted. It consisted of an initial review of abstracts and an in-depth review (Torraco 2005: 361). The research process was divided into three stages: creating a database with relevant keywords, verifying accuracy of the articles – selection of titles relevant for the research, classification and choice of illustrative case studies for full-text screening. The articles were searched in JSTOR database, considering dates between 2009 and 2020, as the discussion around responsible, deliberative governing of radical or disruptive innovation emerged then. It contained keywords: responsible innovation, inclusion and serious games (serious gaming) searched in titles, abstracts and articles. Boolean operator (AND) was applied while searching for phrases.

The criteria for exclusion were:

- biased context of the keyword (eg. war described as a [serious] game, game-changing technologies, application of game theory);
- game as a metaphor (eg. serious game-changing innovations);
- “innovation” as a subject to the game instead of an object (innovation in a game process);
- random combination of keywords;
- non-English language.

The initial phase revealed 2,706 searches. It was manually verified according to relevance to the subject (title or abstract). The outcome of the research was 199 potentially relevant articles. Then 28 articles where serious gaming and innovation processes were only mentioned or did not contribute to the research

question were excluded (context of keyword use or abstract). At this stage analysis of disciplines was conducted. Disciplines were grouped according to journal type, keywords and abstract. Also, articles were divided into case studies and theoretical articles. The outcome of the thematic analysis (Table 1) was 10 groups: 1) business and management, 2) social sciences, 3) education, 4) STEM (science, technology, engineering, mathematics), 5) environment, 6) policy and governance, 7) military, 8) urban, and 9) medicine. Besides, there was an additional group representing 10) theoretical articles. If an article covered more than one area, the classification was based firstly on keyword and secondly on research question(s).

Table 1

Numbers of articles and disciplines

No.	Thematic area	Number of articles
1.	business and management	43
2.	social sciences	27
3.	education	26
4.	STEM	19
5.	environment	17
6.	policy and governance	11
7.	military	7
8.	urban	6
9.	medicine	4
10	theoretical	11

Source: own study.

Next stage aimed to choose articles providing knowledge on application of serious games within the (responsible) innovation process and exclude articles addressing gamification (applying game elements in the real life). The inclusion criteria were:

- relevant research question (referring to the influence of a game on a dimension derived from inclusion, eg. stakeholders' engagement, participatory design, democratic governance);
- embeddedness or reference to innovation and responsibility in the research;
- discipline related to radical or disruptive innovations.

After the second, detailed review of abstracts and content, 17 articles were selected for full-screening (Figure 1). Analysed articles represented quantitative or qualitative studies on application of games for non-entertaining purposes within the innovation process or supporting it.

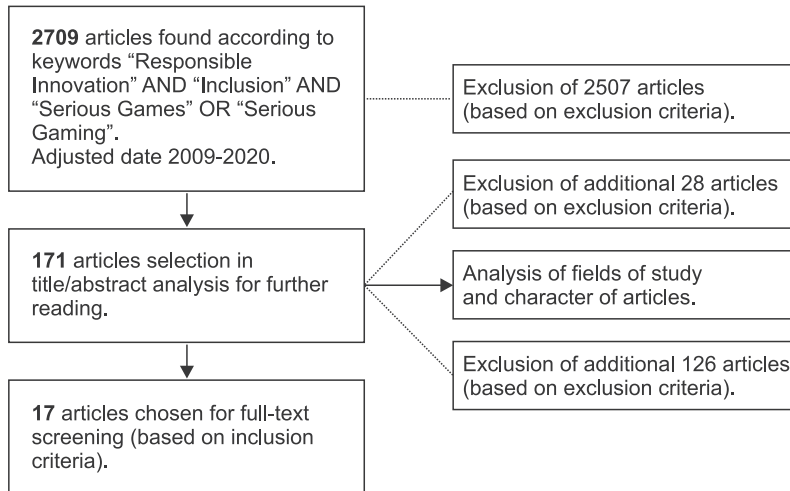


Figure 1. Staged review process of literature review and amount of excluded articles  
Source: own study.

## Discussion

Initial analysis of studies on the intersection between innovation, inclusion and serious games revealed 9 thematic groups: 1) business and management, 2) education, 3) environment, 4) medicine, 5) military, 6) social sciences, 7) STEM (science, technology, engineering, mathematics), 8) policy and governance, 9) urban. Each group was characterised by different participants, field of study, understanding of inclusion as well as applying it.

**Business and management** was characterised by focus on employees and managers, mostly in multinational enterprises. Games were applied to cognitive level: for transferring skills or presenting business processes. For instance, to present value streams, encourage market knowledge diffusion, empower employees or examine innovations. Games were mostly contributing to business and managerial objectives, eventually promoting responsible practices. In this case, games were online and offline simulations, analogue games played during workshops and gamified platforms. Cooperation was an important aspect of particular plays.

In **Education** emphasis was put on innovative learning processes and game literacy among teachers and students. It addressed a wide group of subjects, including long-life learning, inclusive education, creative performance, psychology or experience-based learning. However, the main focus was on educational advantages of applying games and adjustment of game conditions to expected outcomes and participants' needs. Here, games tackled normative and relational level, promoting inclusive collaboration between underprivileged, disabled or minorities.

**Environmental** games contributed to two main themes: sustainable transition (energy, water, farming, transportation) and innovation within environmental-related fields (conservation of nature, power grids, agroecology). The first group was characterised either by transfer of skills necessary for sustainable transition or effective collaboration during the process. The second group was focused on knowledge transfer (understanding, deliberating and boosting innovative solutions). In these cases, inclusion was important from a pragmatic point of view. Also, games covered all three levels: relational, cognitive and normative. Moreover, awareness and behavioral change were distinguished.

**Medicine** – in this case, games related to simulation training of innovative technologies with one exception on evaluation of the impact of public health preparedness to emergency situations. Participants were medical staff, familiar with specific vocabulary and conditions of simulations. Thus, trainings were merely cognitive, in order to strengthen certain skills.

**Military** articles were oriented toward hard skills (eg. maritime competence, strategy) and simulating crisis situations (war, tough weather conditions). Like medicine, it was designed for experienced individuals as a supportive means. However, in this case inclusion was mentioned for scenario planning and effective training.

**Social sciences** was the most distinct group. In this case, inclusion was underlined as a competence transferred through gaming among members of groups and communities to achieve certain objective (eg. resilience or citizen engagement). Although participants represented various groups (villagers, families, indigenous people, citizens, multi-actor systems), games often contributed to similar goals – making people cooperate to create social innovation. Here, games were innovation-oriented, taking inclusion for a means to achieve this goal.

**STEM** (science, technology, engineering, mathematics) articles were especially interesting as they overlap with the main field of responsible innovation. STEM innovations are potentially disruptive, hence, require a deliberative approach. In this case, games were applied for better understanding of the process, promotion of participatory science and development of possible scenarios for innovation outcomes (eg. autonomous vehicles, human-machine interaction). Despite diversity in terms of innovations and disciplines, games had similar objectives (promoting participation or engagement and broadening knowledge of an innovation). Comprehensive representation of complex problems was underlined as a significant advantage of games in this case. Role-play games and game-based workshops often took advantage of simplified models of problems.

**Policy and governance** was focused on triggering innovation through effective policy-making. Participants were mostly citizens and urban policy-makers. Innovation process was perceived as an output of policy-making. Games are a tool to facilitate this process and improve deliberation on innovation. Collaborative innovation was especially supported by this kind of game.

Moreover, a few examples contributed to transferring procedural knowledge for policy-makers.

**Urban** games were addressed mostly to citizens and covered sustainable development within urban boundaries. One interesting article contributed to promoting urban innovativeness through gaming. Also, gaming was pointed to be useful for transition into a smart city. The main difference between urban and policy and governance studies was the object of gamified discussion: policy-making (eg. open discussion governance platforms) or collaboration versus innovations on built environment or sustainable urban solutions.

As explained before, the literature regarding serious games for inclusion is present in the scholarly environment, though the concept seems to be emergent for the innovation process. Among most common notions, inclusion with regard to the innovation process is unsurprisingly reinforced through serious gaming in business and management, education and social sciences. Nonetheless, for applying serious game for responsible innovation, examples from STEM, environmental and urban studies seem relevant.

To broaden the understanding of inclusion within digital games, additional two considerable reports published by European Commission on empowerment and inclusion in digital games were investigated (Kahne et al. 2008: 30–32). Reports underlined “[...] societal participation in social inclusion” and “[...] engaging in some collective effort to improve or protect the social and physical environment” as core elements of inclusion. These aspects significantly overlap with the definition of inclusion embedded in responsible innovation framework. Also, there was a new concept introduced: e-inclusion meaning socio-economic process of engagement and participation through information and communication technologies (ICT). In this case individuals are included through modern technologies, what positively contributes to social inclusion.

Among digital games for empowerment and inclusion, Stewart (et al. 2013: 30) indicated support for disadvantaged individuals, promoting health and well-being and improving civic participation as the most critical issues. The third aspect is especially interesting from the perspective of inclusion. Civic participation is supported by games reinforcing participatory communities and spatial planning (*Community PlanIt* [2013], *Energities* [2011] for environmental awareness or Block by Block program adapting *Minecraft* mechanism). The report distinguishes also activism and games for change which stimulate social action and collaboration, aiming first and foremost at behavioral change or raising awareness which is crucial for inclusive innovation process (Bleumers et al. 2012: 98).

Considering impact on civic inclusive behavior of adolescents, Kahne (et al. 2008) revealed positive correlation between playing games and participatory attitudes. Nevertheless, the research did not cover the question of whether civically active people are more willing to play or the game itself has contributed to the change. On the other hand, research by Neys (et al. 2012) conducted on impact on inclusive behavior of participants playing *Poverty Is Not a Game* revealed positive change in civic attitudes after the gameplay. For instance,

players admitted that during three months afterwards, they talked about the game, encouraged others to play and discussed it with people non-familiar with the subject. Proyer (et al. 2017) agreed that board and digital games make a positive contribution to inclusion among players after the gameplay. Authors put emphasis on narrative-Socratic dialogue, though, and facilitation during all the process as success factors.

Serious games facilitate business skills acquisition and knowledge transfer (Speelman et al. 2019: 32). In the innovation management context, serious games are most commonly deployed as a learning tool (Bellotti et al. 2014: 357; Merkuryev et al. 2009: 289; Newbery et al. 2016: 740). Rodela (et al. 2019: 2) points that serious games are effective means for dialogue between stakeholders which in real life may be threatened by unequal knowledge, incomparable level of education or power distance. From this perspective, serious games may serve as innovative tools for strengthening inclusiveness among innovators and embedding inclusion into the innovation process. Moreover, Speelman (et al. 2019: 32–35) presents several successful games, aiming at including stakeholders in business processes, especially representatives of the “bottom of the pyramid.”

In-depth analysis of articles revealed that in general, the literature on inclusion, business and innovation process is scarce. Rather, there are components of reinforcing inclusion through gaming, for instance cross sectoral collaboration (Teutschbein and Blicharska 2020: 2–12; Jean et al. 2018), partnerships (Romero et al. 2015), stakeholders’ engagement (Mochizuki 2016; Lalicic and Weber-Sabil, 2019) or deliberation (Mochizuki et al. 2018). Further analysis of the reports and 17 chosen articles revealed two distinct perspectives for enhancing inclusion through and within games.

**Inclusion as a goal**, where inclusion or its elements were objectives for games itself. For instance deliberation or collaboration between disadvantaged citizens, minorities, representatives of different groups of interests. It was typical for education, social sciences and partially for policy and governance and STEM. In this group objectives related either to raising awareness of inclusive behaviors/attitudes or intending to achieve behavioral change. Inclusion was enhanced in order to promote democratic values in various disciplines. However, participants represented distinct groups.

**Inclusion as a means** for effective innovation management or contribution to the innovation process. For instance, participatory planning, developing scenarios for innovations, evaluating outcomes of innovation processes. In this case, inclusion was often accepted on a normative level and assumed to be necessary in order to achieve goals of the game. In this group there were professionals who needed to acquire skills, knowledge or exchange information. Also, in this case the range of subjects was very broad, often referring to sustainability, policy-making or resource management. Inclusion was a means for simulation games, where collaboration between partners was a core aspect. Interestingly, it covered urban innovation initiatives as well as STEM deliberative processes.

## Conclusion

The aim of this article was to argue for serious games as effective means for enhancing inclusion within the responsible innovation process, based on theory and systematic literature review of the intersection between serious gaming, innovation process with notion of responsibility and inclusion.

Because of facilitated learning (knowledge and skill transfer), serious games are promising for that purpose. Evidence from literature, especially STEM, urban and environmental studies reveal interesting outcomes in terms of reinforcing elements of inclusion (participatory design, collaborative innovation, co-creation). As literature on responsible innovation is scarce, it is recommended to establish inclusion as a goal for games accompanying possibly disruptive innovation processes. Research reveals effectiveness of role-play games and game-based workshops. Inclusion as a means within a game is advised to be applied among more mature communities and participants, who already adopted inclusion to their normative system. In this case, simulations are promising, to focus on a specific solution under inclusive, gamified circumstances.

However, defining elements of inclusion is crucial for goal establishment. Also, it has to be considered whether inclusion will be achieved at normative, relational and cognitive levels. Precise definition of inclusion (or its elements) and choice of the expected outcome will drive the design of the game. This discussion also addresses responsible innovation. Although serious gaming may contribute to creating a more effective responsible innovation process, the understanding of inclusion and expected outcomes has to be concise.

## References

- Aldrich, Clark. 2003. *Simulations and the Future of Learning: An Innovative (and Perhaps Revolutionary) Approach to e-Learning*. San Francisco: Pfeiffer.
- Bellotti, Francesco; Berta, Riccardo; De Gloria, Alessandro; Lavagnino, Elisa; Antonaci, Alessandra; Dagnino, Francesca; Ott, Michela; Romero, Margarida; Usart, Mireia; and Mayer, Igor. 2014. Serious Games and the Development of an Entrepreneurial Mindset in Higher Education Engineering Students. *Entertainment Computing*, 5 (4), pp. 357–366.
- Björgvinsson, Erling; Ehn, Pelle; and Hillgren, Per-Anders. 2010. Participatory Design and “Democratizing Innovation.” In: Bødker, Keld; Bratteteig, Tone; Loi, Daria; and Robertson, Toni (eds.). *PDC 2010. Participation: The Challenge. Proceedings of the Eleventh Conference on Participatory Design*. Sydney, November, 29 – December, 3. New York: Association for Computing Machinery, pp. 41–50.
- Bleumers, Lizzy; All, Anissa; Mariën, Ilse; Schurmans, Dana; Van Looy, Jan; Jacobs, An; Willaert, Koen; and de Grove, Frederik. 2012. *State of Play of Digital Games for Empowerment and Inclusion: A Review of the Literature and Empirical Cases*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Connolly, Thomas M.; Boyle, Elizabeth A.; MacArthur, Ewan; Hainey, Thomas; and Boyle, James M. 2012. A Systematic Literature Review of Empirical Evidence on Computer Games and Serious Games. *Computers and Education*, 59 (2), pp. 661–686.
- Doorn, Neelke. 2012. Responsibility Ascriptions in Technology Development and Engineering: Three Perspectives. *Science and Engineering Ethics*, 18 (1), pp. 69–90.



- Duke, Richard D. 1974. *Gaming: The Future's Language*. New York: Sage Publications.
- Felder, Franziska. 2018. The Value of Inclusion. *Journal of Philosophy of Education*, 52 (1), pp. 54–70.
- Felt, Ulrike; Igelsböck, Judith; Schikowitz, Andrea; and Völker, Thomas. 2015. Transdisciplinary Sustainability Research in Practice: Between Imaginaries of Collective Experimentation and Entrenched Academic Value Orders. *Science, Technology, and Human Values*, 41 (4), pp. 732–761.
- Foster, Christopher; and Heeks, Richard. 2013. Analyzing Policy for Inclusive Innovation: The Mobile Sector and Base-of-the-Pyramid Markets in Kenya. *Innovation and Development*, 3 (1), pp. 103–119.
- Garris, Rosemary; Ahlers, Robert; and Driskell, James E. 2002. Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation and Gaming*, 33 (4), pp. 441–467.
- Geurts, Jac; Duke, Richard; and Vermeulen, Patrick. 2007. Policy Gaming for Strategy and Change. *Long Range Planning*, 40 (6), pp. 535–558.
- Girard, C.; Ecalle, Jean; and Magnan, Annie. 2013. Serious Games as New Educational Tools: How Effective Are They? A Meta-Analysis of Recent Studies. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29 (3), pp. 207–219.
- Gugerell, Katharina; and Zuidema, Christian. 2017. Gaming for the Energy Transition. Experimenting and Learning in Co-Designing a Serious Game Prototype. *Journal of Cleaner Production*, 169, pp. 105–116.
- Guston, David H. 2014. Understanding 'Anticipatory Governance'. *Social Studies of Science*, 44 (2), pp. 218–242.
- Hossain, Mokter. 2012. An Overview of Inclusive Education in the United States. In: Aitken, Joan E.; Fairley, Joy P.; and Carlson, Judith K. (eds.). *Communication Technology for Students in Special Education and Gifted Programs*. Hershey, PA: IGI Global, pp. 1–25.
- Jean, Steven; Medema, Wietske; Adamowski, Jan F.; Chew, Cheng Zi; Delaney, Patrick; and Wals, Arjen. 2018. Serious Games as a Catalyst for Boundary Crossing, Collaboration and Knowledge Co-Creation in a Watershed Governance Context. *Journal of Environmental Management*, 223, pp. 1010–1022.
- Johnson, Cheryl I.; Bailey, Shannon K.; and Van Buskirk, Wendi L. 2017. Designing Effective Feedback Messages in Serious Games and Simulations: A Research Review. In: Wouters, Pieter; and van Oostendorp, Herre (eds.). *Instructional Techniques to Facilitate Learning and Motivation of Serious Games*. Cham: Springer International Publishing, pp. 119–140.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Koops, Bert-Jaap. 2015. Introduction. In: van den Hoven, Jeroen; Oosterlaken, Ilse; Koops, Bert-Jaap; and Romijn, Henny. *Responsible Innovation 2: Concepts, Approaches and Applications*. Dordrecht: Springer, pp. 1–15.
- Lalicic, Lidija; and Weber-Sabil, Jessika. 2019. Stakeholder Engagement in Sustainable Tourism Planning through Serious Gaming. *Tourism Geographies*, 23 (3), pp. 1–21.
- Lubberink, Rob; Blok, Vincent; Van Ophem, Johan; and Omta, Onno. 2017. Lessons for Responsible Innovation in the Business Context: A Systematic Literature Review of Responsible, Social and Sustainable Innovation Practices. *Sustainability*, 9 (5), pp. 3–22.
- Macnaghten, Phil; Owen, Richard; Stilgoe, Jack; Wynne, Brian; Azevedo, Adalberto; De Campo, André L.; Chilvers, Jason; Dagnino, Renato; et al. 2014. Responsible Innovation across Borders: Tensions, Paradoxes and Possibilities. *Journal of Responsible Innovation*, 1 (2), pp. 191–199.
- Marsh, Tim. 2011. Serious Games Continuum: Between Games for Purpose and Experiential Environments for Purpose. *Entertainment Computing*, 2 (2), pp. 61–68.
- Mayer, Igor; Bekebrede, Geertje; Hartevelde, Casper; Warmelink, Harald; Zhou, Qigi; van Ruijven, Theo; Lo, Julia; Kortmann, Rens; and Wenzler, Ivo. 2014. The Research and Evaluation of Serious Games: Toward a Comprehensive Methodology. *British Journal of Educational Technology*, 45 (3), pp. 502–527.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press.
- Merkuryev, Yuri; Merkuryeva, Galina; Bikovska, Jana; Hatem, Jonas; and Desmet, Bram. 2009. Business Simulation Game for Teaching Multi-Echelon Supply Chain Management. *International Journal of Simulation and Process Modelling*, 5 (4), pp. 289–299.

- Mochizuki, Junko. 2016. Review of Serious Gaming Applications in Humanitarian Operations and Disaster Risk Management: State-of-the-Art and Future Directions for Research. In: *7th International Conference on Integrated Disaster Risk Management Disasters and Development: Towards a Risk Aware Society, October 1–3, Isfahan, Islamic Republic of Iran*, pp. 169–170.
- Mochizuki, Junko; Magnuszewski, Piotr; and Linnerooth-Bayer, Joanne. 2018. Games for Aiding Stakeholder Deliberation on Nexus Policy Issues. In: Hülsmann, Stephan; and Ardakanian, Reza (eds.). *Managing Water, Soil and Waste Resources to Achieve Sustainable Development Goals: Monitoring and Implementation of Integrated Resources Management*. Cham: Springer International Publishing, pp. 93–124.
- Newbery, Robert; Lean, Jonathan; and Moizer, Jonathan. 2016. Evaluating the Impact of Serious Games: The Effect of Gaming on Entrepreneurial Intent. *Information Technology and People*, 29 (4), pp. 733–749.
- Owen, Richard; Macnaghten, Phil; and Stilgoe, Jack. 2012. Responsible Research and Innovation: From Science in Society to Science for Society, with Society. *Science and Public Policy*, 39 (6), pp. 751–760.
- Owen, Richard; and Pansera, Mario. 2019. Responsible Innovation and Responsible Research and Innovation. In: Simon, Dagmar; Kuhlmann, Stefan; Stamm, Julia; and Canzler, Weert (eds.). *Handbook on Science and Public Policy*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, pp. 26–48.
- Owen, Richard; Stilgoe, Jack; Macnaghten, Phil; Gorman, Mike; Fisher, Erik; Guston, Dave; and Bessant, John. 2013. A Framework for Responsible Innovation. In: Owen, Richard; Bessant, John; and Heintz, Maggy (eds.). *Responsible Innovation: Managing the Responsible Emergence of Science and Innovation in Society*. London: John Wiley, pp. 27–50.
- Pansera, Mario; and Owen, Richard. 2018. Framing Inclusive Innovation within the Discourse of Development: Insights from Case Studies in India. *Research Policy*, 47 (1), pp. 23–34.
- Perrotta, Carlo; Featherstone, Gill; Aston, Helen; and Houghton, Emily. 2013. *Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. Slough: National Foundation for Educational Research.
- Peters, Vincent; Vissers, Geert; and Heyne, Gerton. 1998. The Validity of Games. *Simulation and Gaming*, 29 (1), pp. 1–9.
- Proyer, Michelle; Schmözl, Alexander; Kreamsner, Gertraud; Karpouzis, Kostas; Yannakakis, Georgios; Handle-Pfeiffer, Daniel; Möhlen, Lisa-Katharina; and Koulouris, Pavlos. 2017. Doing Social Inclusion: Aiming to Conquer Crisis through Game-Based Dialogues and Games. In: Pivec, Maja; and Gründler, Josef (eds.). *Proceedings of the 11th European Conference on Game-Based Learning*. Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, pp. 554–561.
- Redpath, Steve M.; Keane, Aidan; Andrén, Henrik; Baynham-Herd, Zac; Bunnefeld, Nils; Duthie, Alexander B.; Frank, Jens; Garcia, Claude A.; Månsson, Johan; Nilsson, Lovisa; Pollard, Chris; Rakotonarivo, O. Sarobidy; Salk, Carl; and Travers, Henry. 2018. Games as Tools to Address Conservation Conflicts. *Trends in Ecology and Evolution*, 33 (6), pp. 415–426.
- Ritterfeld, Ute; Cody, Michael; and Vorderer, Peter (eds.). 2009. *Serious Games: Mechanisms and Effects*. New York: Routledge.
- Rodela, Romina; Ligtenberg, Arend; and Bosma, Roel H. 2019. Conceptualizing Serious Games as a Learning-Based Intervention in the Context of Natural Resources and Environmental Governance. *Water*, 11 (2), pp. 1–15.
- Romero, Margarida; Usart, Mireia; and Ott, Michela. 2015. Can Serious Games Contribute to Developing and Sustaining 21st-Century Skills? *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, 10 (2), pp. 148–177.
- Speelman, Erika; Rodela, Romina; Doddema, Mandy; Ligtenberg, Arend; and Mangnus, Ellen. 2019. Serious Gaming as a Tool to Facilitate Inclusive Business: A Review of Untapped Potential. *Current Opinion in Environmental Sustainability*, 41, pp. 31–37.
- Stewart, James; Bleumers, Lizzy; Van Looy, Jan; Mariën, Ilse; All, Anissa; Schurmans, Dana; Willaert, Koen; De Grove, Frederik; Jacobs, An; and Misuraca, Gianluca. 2013. *The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy*. Luxembourg: Publications of European Commission.

- Stilgoe, Jack; Owen, Richard; and Macnaghten, Phil. 2013. Developing a Framework for Responsible Innovation. *Research Policy*, 42 (9), pp. 1568–1580.
- Torraco, Richard J. 2005. Writing Integrative Literature Reviews: Guidelines and Examples. *Human Resource Development Review*, 4 (3), pp. 356–367.
- van den Hoven, Jeroen. 2013. Value Sensitive Design and Responsible Innovation. In: Owen, Richard; Bessant, John; and Heintz, Maggy (eds.). *Responsible Innovation: Managing the Responsible Emergence of Science and Innovation in Society*. London: John Wiley, pp. 75–83.
- van den Hoven, Jeroen. 2017. Ethics for the Digital Age: Where Are the Moral Specs? Value Sensitive Design and Responsible Innovation. In: Werthner, Hannes; and van Harmelen, Frank (eds.). *Informatics in the Future: Proceedings of the 11th European Computer Science Summit (ECSS 2015), Vienna, October 2015*. Cham: Springer, pp. 65–76.
- van de Poel, Ibo. 2015. Conflicting Values in Design for Values. In: van den Hoven, Jeroen; Vermaas, Pieter E.; and van de Poel, Ibo (eds.). *Handbook of Ethics, Values, and Technological Design: Sources, Theory, Values and Application Domains*. Dordrecht: Springer, pp. 89–116.
- van de Poel, Ibo; Fahlquist, Jessica; Doorn, Neelke; Zwart, Sjoerd; and Royakkers, Lambèr. 2012. The Problem of Many Hands: Climate Change as an Example. *Science and Engineering Ethics*, 18 (1), pp. 49–67.
- van der Velden, Maja; and Mörtberg, Christina. 2014. Participatory Design and Design for Values. In: van den Hoven, Jeroen; Vermaas, Pieter E.; and van de Poel, Ibo (eds.). *Handbook of Ethics, Values, and Technological Design: Sources, Theory, Values and Application Domains*. Dordrecht: Springer, pp. 1–22.
- Von Schomberg, René. 2013. A Vision for Responsible Research and Innovation. In: Owen, Richard; Bessant, John; and Heintz, Maggy (eds.). *Responsible Innovation: Managing the Responsible Emergence of Science and Innovation in Society*. London: John Wiley, pp. 51–74.
- Winn, Brian M. 2009. The Design, Play, and Experience Framework. In: Ferdig, Richard E. (ed.). *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Vol. 3. Hershey – New York: IGI Global, pp. 1010–1024.
- Wittgenstein, Ludwig. 1953. *Philosophical Investigations*. Malden: Blackwell.

### Internet Sources

- Chataway, Joanna; Hanlin, Rebecca; and Kaplinsky, Raphie. 2013. *Inclusive Innovation: An Architecture for Policy Development*. [Online]. Innovation, Knowledge, Development. Accessed from: <http://www.open.ac.uk/ikd/sites/www.open.ac.uk/ikd/files/files/working-papers/ikd-working-paper-65.pdf> [7.10.2020].
- Cozzens, Susan; and Sutz, Judith. 2012. *Innovation in Informal Settings: A Research Agenda*. [Online]. International Development Research Centre. Accessed from: <https://www.idrc.ca/sites/default/files/sp/Documents%20EN/iid-framework-july-29.pdf> [7.10.2020].
- Gouveia, Patricia. 2015. Serious Gaming: How Gamers Are Solving Real World Problems. In: Bidarra, José; Eça, Teresa T.; Tavares, Miriam; Leote, Rosangella; Pimentel, Lucia; Carvalho, Elizabeth; and Figueiredo, Maura (eds.). *ARTECH 2015. Proceedings of the Seventh International Conference on Digital Arts. Óbidos, Portugal – March 19–20*, pp. 147–156. [Online]. Academia. Accessed from: [https://www.academia.edu/11651087/\\_Serious\\_gaming\\_how\\_gamers\\_are\\_solving\\_real\\_world\\_problems](https://www.academia.edu/11651087/_Serious_gaming_how_gamers_are_solving_real_world_problems) [7.10.2020].
- Kahne, Joseph; Middaugh, Ellen; and Evans, Chris. 2008. *The Civic Potential of Video Games*. [Online]. Civic Engagement Research Group at Mills College. Accessed from: [http://www.civicsurvey.org/White\\_paper\\_link\\_text.pdf](http://www.civicsurvey.org/White_paper_link_text.pdf) [7.10.2020].
- Neys, Joyce L.D.; Van Looy, Jan; De Grove, Frederik; and Jansz, Jeroen. 2012. *Poverty Is Not a Game: Behavioral Changes and Long-Term Effects after Playing PING*. Etmaal Conference, Leuven, Belgium. [Online]. Accessed from: <https://core.ac.uk/download/pdf/55868142.pdf> [7.10.2020].
- Teutschbein, Claudia; and Blicharska, Malgorzata. 2020. *Sweden Cross-Sectoral Collaboration*. [Online]. SIM4NEXUS. Accessed from: <https://www.sim4nexus.eu/page.php?wert=Casestudies&id=Sweden> [7.10.2020].

**Serious Games**

- Community PlanIt*. 2013. [Online]. Web Archive. Accessed from: <https://web.archive.org/web/20170216080419/https://www.communityplanit.org/how-to-play/> [10.09.2020].
- Darfur Is Dying*. 2007. [Online]. Games for Change. Accessed from: [https://pl.y8.com/games/darfur\\_is\\_dying](https://pl.y8.com/games/darfur_is_dying) [10.09.2020].
- Energities*. 2011. [Online]. Paladin Studios. Accessed from: <https://paladinstudios.com/energities/> [10.09.2020].
- My Cotton Picking Life*. 2012. [Online]. Game The News. Accessed from: <http://gamethenews.net/index.php/my-cotton-picking-life/> [10.09.2020].
- Poverty Is Not a Game*. 2010. [Online]. Poverty Is Not A Game. Accessed from: <http://www.grin.be/blog/?p=38> [10.09.2020].
- SuperBetter*. 2012. [Online]. SuperBetter. Accessed from: <https://www.superbetter.com/> [10.09.2020].

**S u m m a r y**

This paper presents a theoretical consideration of the use of serious games to enhance inclusiveness in the process of creating so-called responsible innovation. The literature regarding the impact of serious games on inclusion with its possible implications for a responsible innovation process is explored. The article sheds light on the concept of serious gaming, including its aims, core elements and the learning process. It tackles inclusion within different contexts and its origins, linking it to gaming. The responsible innovation concept is explained from this perspective, with attention paid to inclusion. Next, a systematic literature review is presented, focusing on recent sources from the JSTOR database. It is followed by selected cases of games enhancing inclusion. The article summarizes the outcomes of the review and compares them with the theoretical assumptions. In the conclusion, the topic of using serious games as a promising method to improve the level of inclusiveness in the process of creating responsible innovations is addressed. It was also noted that, from the point of view of the creators of responsible innovations, particularly interesting areas are studies devoted to urban and environmental issues, as well as articles on natural sciences, technology, engineering and mathematics.

**Wzmacnianie inkluzywności w procesie tworzenia odpowiedzialnych innowacji poprzez poważne gry****Streszczenie**

W artykule przedstawiono teoretyczne rozważania nad wykorzystaniem poważnych gier (ang. *serious games*) w celu wzmocnienia inkluzywności w procesie tworzenia tak zwanych odpowiedzialnych innowacji. Dokonano przeglądu literatury z zakresu wpływu poważnych gier na inkluzywność, łącznie z jego możliwymi implikacjami. Przybliżono koncepcję poważnych gier, uwzględniając ich cele, główne elementy, a także wymiar edukacyjny. Inkluzywność ukazano w różnych kontekstach, biorąc pod uwagę jej początki, a także związek z poważnymi grami. Koncepcję tworzenia odpowiedzialnych innowacji wyjaśniono z perspektywy edukacyjnej, zwracając uwagę na zagadnienie inkluzywności. Następnie, na podstawie analizy aktualnych zasobów bazy danych JSTOR (Journal Storage database), przedstawiono systematyczny przegląd opracowań na temat gier

zakładających odpowiedzialność uczestników, wykorzystywanych w procesie tworzenia innowacji. Uzupełniono go wybranymi przykładami gier wzmacniających inkluzywność. Podsumowano wyniki przeglądu i porównano je z teoretycznymi założeniami. Na koniec odniesiono się do tematu zastosowania poważnych gier jako obiecującej metody poprawienia poziomu inkluzywności w procesie tworzenia odpowiedzialnych innowacji. W wyniku zaprezentowanego badania wykazano, że inkluzywność jest zarówno celem poważnych gier tworzonych z myślą o kreowaniu innowacji, jak i środkiem do osiągnięcia innego celu, związanego z odpowiedzialnością. Zauważono także, że z punktu widzenia twórców odpowiedzialnych innowacji szczególnie interesującymi obszarami są opracowania poświęcone problematyce urbanistycznej i środowiskowej oraz artykuły na temat nauk przyrodniczych, technologii, inżynierii czy matematyki.



**Adriana Krawiec**

<https://orcid.org/0000-0002-9552-2818>

Wydział Studiów Międzynarodowych i Politycznych  
Uniwersytet Jagielloński

# Stosunki władzy w rozumieniu Michela Foucaulta wpisywane w role kobiece w grach komputerowych w ciągu dwóch pierwszych dekad XXI wieku

**Słowa kluczowe:** role kobiece w grach, awatary kobiece w grach, stereotyp płci, męskie spojrzenie, gry komputerowe

**Key words:** roles of females within video game culture, female protagonists in games, gender stereotype, male gaze, computer games

## Wstęp

Gry komputerowe, między innymi za sprawą Internetu i nowych technologii odpowiedzialnych za łatwość dostępu do nich i ich atrakcyjność, z fenomenu kulturowego stały się częścią kultury popularnej. Pomimo że współcześnie gry są tak samo popularne wśród mężczyzn, jak i kobiet, to właśnie kobiety jako użytkowniczki gier stały się przedmiotem wielu analiz naukowych. Na podstawie badań stwierdzono między innymi, że kobiety są zniechęcane do grania przez ustaloną na tym polu wiedzę/władzę. Wpływa ona negatywnie nie tylko na wyniki kobiet w grach, które są związane z oczekiwaniami wynikającymi ze stereotypu płci, ale i na ich doświadczenia w czasie gry (Paaßen i in. 2017). Same gry są też widziane przez pryzmat schematycznej charakterystyki płci, dotyczącej potrzeby bycia nadmiernie agresywnym i dominującym, co tradycyjnie przypisuje się mężczyznom (Lynch i in. 2016). Kobiety szukają w grach innych doświadczeń niż mężczyźni i nie odnajdują ich ze względu na to, że świat gier jest konstruowany według reguł ustalanych przez system patriarchalny, a możliwości grywalnych bohaterek (awatarów kobiecych) są ograniczane. Co więcej, w grach awatary żeńskie podlegają hiperseksualizacji (Dietz 1998; Beasley i Standley 2009; Lynch i in. 2016) – co może prowadzić do zaniżania samooceny kobiet w kontekście kompetencji i dalszego utrwalania stereotypu płci. Kobiety są zatem wciąż stawiane „poza” kulturą grających, mimo że stanowią połowę populacji graczy (Blöre 2017). Problem jest jednak szerszy i dodatkowo wpływa na niewielki udział kobiet w zawodach związanych z tworzeniem gier. Choć zdaniem Lucy O’Brien (2017), brytyjskiej dziennikarki

zajmującej się tematem gier, przeszkody występujące w trakcie wchodzenia kobiet do branży związanej z tworzeniem gier są zazwyczaj podobne jak u mężczyzn – i pojawiały się w karierze większości przebadanych przez nią respondentek, łącznie z wyproszeniem u rodziców zakupu pierwszego komputera – to jednak wciąż niemal w 80 procentach<sup>1</sup> jest to branża zdominowana przez mężczyzn (O'Brien 2017)<sup>2</sup>. Wskazuje to na bariery stawiane przed kobietami chcącymi wejść w ten zmaskulinizowany świat oraz tłumaczy, dlaczego żeńskie awatary mają zadowalać tak zwane męskie spojrzenie (ang. *male gaze*, czyli sposób opisywania kobiet, i szerzej, rzeczywistości w sztuce i literaturze z męskiego punktu widzenia). Będąc wytworem w niemal 80 procentach męskich fantazji, kobiece bohaterki w popularnych grach nie mają służyć do grania, ale stanowić obiekty do podziwiania.

Szersze wytłumaczenie wstępnie przywołanych powyżej wyników badań można odnaleźć w teorii oglądu kultury zaproponowanej przez Michela Foucaulta (2009). Trzonem tej teorii jest stworzona przez badacza koncepcja wiedzy/władzy. Foucault twierdził, że wiedza/władza przejawia się w sprawowaniu kontroli społecznej nad ciałem i nad umysłem. Władza w rozumieniu francuskiego myśliciela nie jest przywilejem czy własnością, ale strategią, efekty dominacji są więc przypisywane działaniom i taktykom. Zawsze istnieje ryzyko odwrócenia sił. Według Foucaulta władza produkuje wiedzę, ale nie dlatego, że ją faworyzuje, gdy jej służy, czy dlatego, że wykorzystuje wiedzę. Władza i wiedza wiążą się ze sobą. Nie ma relacji władzy bez skorelowanego z nią pola wiedzy, ani wiedzy, która nie tworzy relacji władzy. Wiedza manifestuje się wytwarzaniem jej przez instytucje, które mają autorytet, czyli władzę (Warzecha 2014: 166–167). Według tego czołowego postmodernisty znaczenia nie wynikają ze świata wokół nas, ale z symbolicznego systemu, którego jesteśmy uczeni. Rodzice, nauczyciele oraz instytucje dyscyplinują nas – a ponieważ transmisja wiedzy wymaga instrukcji, nauka wiąże się z uległością. Normy są produkowane kulturowo i są formą opresji (Belsey 2002: 3).

Zdaniem Foucaulta możliwe jest odsłonięcie początków gry dominacji, które złożyły się na powstanie danego zjawiska, za pomocą wnikliwego badania historii z pozycji współczesności. Swoją metodę badania historii Foucault nazwał genealogią. Genealogia w przeciwieństwie do historii nie odnosi się do przeszłości, ale do terażniejszości. Po pierwsze dzieje się tak, ponieważ temat historii ma korzenie w terażniejszych regułach, praktykach i instytucjach, które mają nad nami władzę. Po drugie intencją nie jest zrozumienie przeszłości, ale zrozumienie terażniejszości. To właśnie genealogia ruchu feministycznego pozwala zrozumieć, że kobiety na przestrzeni dziejów były uprzedmiotowiane i dyskryminowane. Walka o wyzwolenie kobiecych ciał i umysłów spod wiedzy/

---

<sup>1</sup> Z raportu The UK Games Industry Census opublikowanego w lutym 2020 roku (dane dotyczą 2019 roku) wynika, że 70% osób zatrudnionych w branży gier komputerowych w Wielkiej Brytanii stanowią mężczyźni, 28% kobiety, a 2% osoby o niebinarnej tożsamości płciowej (Taylor 2020).

<sup>2</sup> O'Brien (2017) powołuje się na raporty The International Game Developers Association, największej światowej organizacji non profit skupiającej twórców gier.



władzy ustanawianej przez system patriarchalny była możliwa tylko za sprawą odróżnienia płci w sensie biologicznym (ang. *sex*) od płci w sensie społecznym (ang. *gender*). To feministki jako pierwsze uznały, że płeć jest konstruktem społecznym, i podważyły to, do czego społeczeństwa były socjalizowane od wieków – męski ogląd świata, a przez to ujarzmianie ciała i tożsamości kobiet. Dzięki zdefiniowaniu kategorii gender, rozumianej jako ugruntowany w kulturze społeczeństwa zespół zachowań, ról i stereotypów przypisywanych płciom, możliwe stało się przeciwdziałanie zdominowanej, nieaktywnej roli kobiet oraz władzy nad ich ciałami, ustanowionej w celu zadowalania „męskiego spojrzenia” (Helios i Jedlecka 2018: 14), a w konsekwencji sprowadzania roli kobiet do pasywnych obiektów. Podważona przez feministki władza systemu patriarchalnego nie doprowadziła do usunięcia tarć na tym polu, czego przykładem jest nowe medium gier komputerowych.

## Gry komputerowe – nowe media, które podtrzymują przestarzałe, patriarchalne spojrzenia na ciało i rolę kobiety

Kiedy Johan Huizinga definiował gry jako pozostające „poza zwykłym życiem”, nie przewidywał powstania nowego cyfrowego medium (por. Petrowicz 2016: 165), które w istotny sposób wpłynęło nie tylko na sposób spędzania wolnego czasu, ale stanie się znaczącym elementem współczesnej kultury. Historia gier komputerowych sięga minionego wieku, ale to nowe stulecie przyniosło przeniesienie ich do Internetu, przez co może grać w nie coraz więcej osób (Stasienko 2011: 2). Choć niewielu badaczy, między nimi Alan i Frédéric Le Diberder (1998), przyznaje grom status równy statusowi dziesiątej muzy, gry są czymś więcej niż fascynującą sferą kultury, sytuującą się na styku skomplikowanej techniki informatycznej, rynku komercyjnego i przestrzeni estetycznej. Wywodząc się ze środowiska ludycznego, są dziś produktem multimedialnym, współkreowanym skupiskiem znaczeń (Stasienko 2011: 1). Co więcej, popularne gry to projekty wysokobudżetowe, których autorzy wykorzystują najnowocześniejsze technologie cyfrowe. Porównując je do otoczenia analogowego, na przykład rynku wydawniczego książki, gry wydają się być obecnie bardziej atrakcyjne dla odbiorców wytworów kultury. Ma to odniesienie także do mediów, które lata swojej świetności mają już za sobą – gry komputerowe stały się nowym popularnym medium<sup>3</sup>, a wraz z jego rozwojem powstało szereg instytucji i form umożliwiających jego ogląd, w tym dziedzina nauki określana jako *game studies* (Kędzierski 2017). Także badacze innych dziedzin nauki zaczęli przyglądać się grom ze swoich perspektyw, sprawdzając na przykład, czy „przyjemne” da się

<sup>3</sup> Samo pojęcie „nowe media” jest dość szerokie i pozwala w swoich ramach ujmować obok siebie i Internet, i grę komputerową, gdyż podkreśla się w nim wykorzystywanie przez nowe media metod cyfrowych do transmisji danych. Aneta Bąk podaje taką definicję, opierając się na opracowaniu Martina Listera, Jona Doveya, Seta Giddingsa i Iaina Granta (Bąk 2015: 93).

połączyć z „pożytecznym”. Obecnie można korzystać z wielu opublikowanych wyników badań dotyczących korzyści wynikających z grania w gry cyfrowe.

Choć gry komputerowe są z wielu względów przydatne – rozwijają na przykład liczne umiejętności, jak choćby koordynację określaną jako „ręka – oko”, zdolności w zakresie korzystania z zasobów uwagi, a nawet redukują czas potrzebny na przełączanie się pomiędzy różnymi zadaniami (na przykład Bielecki 2015: 29) – to nie zmieniają niczego, jeśli chodzi o rozprzestrzenianie i utrwalanie stereotypów dotyczących płci. Wśród tych stereotypów niepoślednie miejsce zajmuje przekonanie, że mężczyźni są aktywni, rozwiązują problemy, a kobiety to płęć, która potrzebuje pomocy z ich strony. Co więcej, aktywność kobiet powinna ograniczać się do zadowalania „męskiego spojrzenia”. Badacze analizują zjawisko przenoszenia zastanych sposobów postrzegania i obrazowania świata do nowo powstających mediów (i szerzej, technologii), na przykład przeniesienie kina do telewizji (Marshall McLuhan, za: Szpunar 2012). Idąc tym tropem, Magdalena Szpunar zauważa, że sposoby postrzegania rzeczywistości:

[...] odnoszą się do pewnych mechanizmów, habitusów, sposobów myślenia, które w nas zostają wdrukowane. [...] nie wyłaniają się *ex nihilo*. Powstają na bazie zinternalizowanych treści. Przypominają raczej stare wino w nowych bukłakach, stanowiąc nową odsłonę starego. [...] Socjalizacja medialna dokonująca się w procesie użytkowania starych mediów prowadzi do reprodukcji zachowań, które proponuję określać mianem staromedialnych nawyków odbiorczych. Zatem, choć pojawia się nowe medium, które potencjalnie umożliwi innowacyjne użycie, jednostka wykorzystuje je zgodnie z wcześniej zinternalizowanymi zachowaniami. Staromedialne nawyki odbiorcze stanowią formę więzów, spod których jednostka przez dłuższy czas nie potrafi się wyzwolić (Szpunar 2012: 34–35).

Mechanizm transpozycji stereotypów kulturowych zdeterminował także świat gier cyfrowych. Narzucanie „męskiego spojrzenia” zostało przeniesione do gier z filmu. Kobiety, jak niegdyś w kinie, stały się w grach obiektami do podziwiania. Do takiego wniosku w kontekście roli kobiet w ramach zyskującego popularność nowego medium doszły jako jedne z pierwszych w 2002 roku amerykańskie badaczki, które analizowały problem przez pryzmat odsłaniania ciała kobiecego w grach (Beasley i Standley 2009). Zwróciły też uwagę na niedoreprezentowanie postaci kobiecych w grach. Skąpość okrycia ciała kobiecego w grach została potwierdzona w badaniach z 2005 roku (Downs i Smith 2010), a następnie z 2009 roku (Yao i in. 2010) i 2016 roku (Lynch i in. 2016). Była to jasna wiadomość dla kobiet, a jej celem było zniechęcanie ich do grania.

Wspomniany we wstępie termin *male gaze* upowszechniła w 1975 roku Laura Mulvey, w eseju zatytułowanym *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (Collins 2017). Na przykładzie medium robiącego w latach siedemdziesiątych zawrotną karierę, filmu, dowiodła, że kobiety nie są obsadzone w rolach, w których mogą „kontrolować” scenę, czyli skutecznie wpływać na rozwój akcji, a są raczej umiejscawiane w niej w taki sposób, żeby mogły być obserwowane jako obiekty. Już wtedy L. Mulvey twierdziła, że kino utrwała i socjalizuje społeczeństwo do kultury patriarchalnej. Według niej objawiało się to tym,

że producenci filmowi dawali widzom tylko pozornie to, czego odbiorcy chcieli, a co w rzeczywistości nie zawsze było prawdą, zaś reszta społeczeństwa została przymuszona do akceptacji takiego stanu rzeczy (Sampson 2015). Podobne wytłumaczenie można znaleźć u Foucaulta. W jego koncepcji prawda nie należy do rzeczywistości i jest produkowana na mocy przymusów. Każda epoka ma też swoje reżimy prawdy, a więc typy dyskursów, które mają funkcjonować jako prawdziwe, mechanizmy i instancje, które mają odróżniać twierdzenia prawdziwe od fałszywych, a także techniki i procedury, które uznawane są za waloryzujące prawdę. Prawda produkowana jest przez system władzy, w ten sposób powstaje kompleks wiedzy/władzy. Wiedza/władza, interpretując rzeczywistość, skazuje tym samym inne interpretacje na milczenie (za: Stasiuk-Krajewska 2018: 45–60).

Wiedza/władza w branży gier objawia się między innymi tym, kogo zatrudnia się w firmach tworzących gry i z jakiego powodu. W przeważającej mierze są to mężczyźni (Taylor 2020), bo wciąż utrwalana jest wiedza, zresztą niesłuszna, że kobiety po prostu nie wiedzą tyle o grach; protekcyjnie podchodzi się nawet do najbardziej doświadczonych kobiet w branży (Blore 2017). Elizabeth Howard, mająca 15-letnie doświadczenie w Aspyr Media – wpływowym, wieloplatformowym wydawcy gier wideo klasy AAA (wysokobudżetowych, obliczonych na duży zysk, a także o wysokiej jakości) – stwierdziła w jednym z wywiadów, że kobiety w branży gier wciąż muszą w większym stopniu udowadniać swoje umiejętności niż mężczyźni w podobnych rolach oraz że spotyka się w niej mężczyzn otaczanych większym uznaniem, niż to może wynikać z ich pracy (Blore 2017). Becca Caddy (2020), autorka artykułu opublikowanego w brytyjskim „The Guardian” i zatytułowanego *I Was Always Told I Was Unusual: Why So Few Women Design Video Games* [Zawsze mówiono mi, że jestem nietypowa, czyli dlaczego tak niewiele kobiet tworzy gry wideo]<sup>4</sup>, uważa, że luka reprezentacyjna na tym polu objawia się już na uniwersytecie, gdzie kobiety nie dorównują mężczyznom pod względem liczby osób studiujących projektowanie gier komputerowych. Według danych brytyjskiej Higher Education Statistic Agency 88% studentów w ramach kursów dotyczących gier w latach 2017–2018 stanowili właśnie mężczyźni (Caddy 2020).

Gry przynależą zatem do świata, w którym patriarchyta rości sobie pretensje do narzucania wartości. Przekonanie, że gry wideo to zajęcie oczywiste w przypadku chłopca, ale niekoniecznie dziewczynki, jest utrwalane w sposobie myślenia już od najmłodszych lat, zniechęcając dziewczęta i kobiety do prób wejścia do branży – uważa Lucy O’Brien (2017). Popiera swoją tezę wywiadami ze środowiskiem graczy i twórców gier. „Gry mają piętno społeczne: gry (i ogólnie technologia i inżynieria) są typowo męskimi zajęciami” – stwierdził w wywiadzie dla L. O’Brien deweloper gier z Wielkiej Brytanii, chcący zachować anonimowość. Jasno podsumował, czego wymaga się od kobiet i dlaczego tak trudno jest im osiągnąć sukces w kulturze graczy: „Kobiety nie mają spędzać

---

<sup>4</sup> O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autorki artykułu.

czasu na graniu, ale nosić ładne sukienki, być towarzyskie i prowadzić rozmowy” (O'Brien 2017). Potwierdza to tezę, że gry, jako nowe medium, podtrzymują stereotypy, które próbuje narzucić kultura patriarcalna.

## Hiperseksualizowanie awatarów kobiecych w popularnych grach

Jednymi z pierwszych badań nad stereotypowym przedstawianiem kobiet w grach komputerowych były badania Tracy L. Dietz z 1998 roku. Analizowała ona gry komputerowe pod względem częstotliwości występowania czterech wyodrębnionych kategorii ról kobiecych: kobieta jako obiekt seksualny, także w kontekście nagrody; kobieta jako ofiara; kobieta w kobiecych rolach; kobieta jako bohater lub postać występująca w pozycji aktywnej. Stwierdziła wówczas, że aż 41% gier (spośród najbardziej popularnych 33 gier) nie zawierało w ogóle ról kobiecych, a tylko w 15% gier ukazywano kobiety w rolach postaci aktywnych lub bohaterów. Za to w 21% gier przedstawiano kobiety w rolach ofiar lub „dam w opałach” (ang. *damsel in distress*). W 28% gier kobiety były ukazywane jako obiekty seksualne.

W czasie, kiedy T.L. Dietz prowadziła badania, które potwierdziły, że w role kobiet w grach została wpisana patriarchalna wiedza/władza, na rynek weszła nowa gra, *Tomb Raider* (1996). Oznaczało to, że symboliczny przekaz mężczyźni o wykluczeniu kobiet z gry przestaje działać. Kobiety chciały grać i zyskały wreszcie grywalną bohaterkę. Archeolog Lara Croft stała się fenomenem kulturowym w branży rządzonej dotychczas według reguł patriarchy. Była to pierwsza gra komputerowa, która ukazywała kobietę bardzo odważną i sprawną fizycznie, żądną przygód i dominującą, a przy tym wykształconą. Jednak, choć kobiecie audytorium gier zyskało grywalną bohaterkę, nie wyzbyto się jeszcze przedstawiania kobiecej postaci bez nadmiernej jej seksualizacji. Avatar głównej bohaterki nadal epatował widza wydatnymi kształtami, zwracał też uwagę skąpy ubiór – całkowicie niewłaściwy, biorąc pod uwagę miejsca, w których toczyła się dynamiczna akcja.

Cztery lata po ogłoszeniu wyników badań przez Dietz i sześć lat po pojawieniu się Lary Croft, w 2002 roku, znów przeanalizowano temat seksualizacji kobiet w grach (Beasley i Standley 2009). Badano długość rękawa, głębokość dekoltu i stopień okrycia garderobą dolnej części ciała bohaterek. Ponownie potwierdzono obowiązującą hiperseksualizację awatarów kobiecych i to, czego dowiodła już Dietz – znikomo małą liczebność charakterów kobiecych. Spośród 597 postaci z gier uwzględnionych w badaniu tylko 82 (13,74%) stanowiły kobiety. Większość z nich była znacznie bardziej skąpo ubrana niż postaci męskie.

W 2005 roku opublikowano wyniki badań podjętych przez Edwarda Downsa i Stacy L. Smith. Przeprowadzili oni analizę zawartości 60 gier komputerowych. Wyniki jeszcze raz udowodniły, że kobiety były w grach przedstawiane przez pryzmat nadmiernej seksualizacji. Bohaterki prezentowano jako postacie częściowo nagie oraz w strojach podkreślających ich płeć. Żeńskim awatarom

nadawano nierealistyczne ciała. W zbliżonym czasie, w 2004 roku, Kevin Haninger i Kimberly M. Thompson przebadali z kolei 81 gier stworzonych z myślą o młodzieżowym gracz, udowadniając, że tylko w 42 z nich młodzież mogła wybrać kobiecą postać w grze. W przypadku męskich grywalnych postaci było ich aż 72 (za: Mou i Peng 2008).

Dwadzieścia najpopularniejszych gier komputerowych poddano analizie w następnych latach (Mou i Peng 2008). Wzięto pod uwagę kategorię płci w powiązaniu z pierwszoplanową i drugoplanową rolą występujących w nich postaci. Podzielono je ze względu na typ (człowiek, zwierzę, robot itd.). Badanie dotyczyło także powiązania płci z takimi rolami, jak: bohater, czarny charakter, wybawca, oponent, pomocnik. Zakodowano też kategorie dotyczące wyglądu postaci. Wykazano, że role pierwszoplanowych bohaterów we wszystkich grach należały do awatarów płci męskiej. Awatary żeńskie nie odgrywały też ról jako oponentki. Najczęściej występowały w badanych grach jako pomocniczki (43,3%), częściej też były prezentowane jako postaci ratowane niż miało to miejsce w przypadku płci męskiej. W kwestii kobiecego wyglądu w badanych grach aż 58,3% reprezentantek płci żeńskiej nadano ciała nierealistycznie szczupłe, a 25,0% miało częściowo odsłonięte ciała. Częściej też w taki sposób obrazowano kobiety niż mężczyzn. Blisko 85% postaci przedstawianych na okładkach badanych gier stanowiły awatary męskie, a tylko 15% żeńskie. Kobiety pojawiały się na rysunkach jako osoby częściowo ubrane lub były nierealistycznie szczupłe (Mou i Peng 2008).

Wyniki badań opublikowane w 2015 roku nadal dowodziły, że bohaterki kobiece są rzadziej prezentowane na okładkach gier niż bohaterowie mężczyźni, a jeśli już żeńskie grywalne awatary bądź tak zwane bohaterki niezależne (postaci, którymi nie steruje gracz, a program) są przedstawiane, poddaje się je hiperseksualizacji (przesadna szczupłość talii, bardzo duży rozmiar piersi i pośladków, nieproporcjonalnie długie nogi). Autor tych analiz, Howard D. Fisher (2015), rozpatrywał charaktery z gier wideo widoczne na okładkach magazynów tematycznych i stwierdził, że kobiety obrazowano jako obiekty seksualne, a nie jako awatary występujące w grach. Tezę o patriarchalnym układzie sił w branży dodatkowo potwierdzają dane wskazujące, że seksualizacja postaci kobiecych nie jest utożsamiana z sukcesem sprzedażowym (Lynch i in. 2016).

## **Genealogia władzy nad ciałem kobiecym, tłumacząca hiperseksualizację kobiet w grach komputerowych**

Męskie spojrzenie, które przejmuje kamera, jest niczym innym jak przedłużeniem sposobu, w jaki mężczyźni patrzą na kobiety w codziennych sytuacjach, „na ulicy”. Jest to sposób niejako naturalny i wciąż na nowo naturalizowany w naszej kulturze. Co więcej, kobiety wchodzą w rytm praktyk i rytuałów, które pozwalają im stawać się coraz bardziej kobiecymi. W konsekwencji „estetyczny urok” kobiecego ciała jest naturalizowany zarówno w przypadku kobiet,

jak i mężczyzn (Melosik 1998). Ma to także wpływ na doświadczenia kobiet – doświadczenia te w branży gier wiążą się ze stresem wynikającym z grania przeciwko mężczyznom i z gorszymi wynikami, których się od nich oczekuje (ten temat zostanie szerzej omówiony w kolejnej części artykułu).

Amerykańscy badacze (Lynch i in. 2016) utrzymują, że seksualizacja kobiet w grach komputerowych osiągnęła szczyt w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Wtedy to dysponenci gier zaczęli zwiększać produkcję tytułów utożsamianych wówczas z potrzebą bycia nadmiernie agresywnym i dominującym. W grach masowo pojawiały się żeńskie bohaterki o przejawiających cechach fizycznych. Branża długo nie podejmowała aktywności na rzecz innego spojrzenia na kobiety, co obrazuje wspomniana wieloetapowa ewolucja Lary Croft z *Tomb Raider*. Dopiero po latach wulgarny ubiór Lary ustąpił miejsca bardziej praktycznemu, survivalowemu strojowi. Postaci kobiece były więc nie tylko przez branżę hiperseksualizowane, ale i dyskryminowane, co znajduje wyjaśnienie w myśli Foucaulta: jeśli dyskurs nie zyskuje uprawnień do dominacji, osoby podejmujące aktywność w jego imieniu stają się grupami dyskryminowanymi (za: Stasiuk-Krajewska 2018: 45–60).

Ujarmianie ciała, o czym wiadomo z historii, ma prowadzić do ujarmiania tożsamości kobiet, sprowadzenia ich do postaci biernych. Istotą obowiązującej współcześnie wiedzy/władzy, normującą kobiety, czyli sprowadzającą je do obiektów i ról pasywnych, jest pojęcie piękna, za pomocą którego są uwodzone (Melosik 1998). Tymczasem jest to znane z przeszłości zmuszanie kobiet do przyjmowania postawy konformistycznej w ramach wyznaczanych im ról poprzez ujarmianie ich ciała. W średniowieczu kobiece ciało postrzegano jako grzeszne (Bogucka 2005), z racji tego kazano kobietom je zasłonić – i takie, zasłonięte, pozostawało długo, z okresowymi wyjątkami, kiedy moda nakazywała w pewnych sferach społecznych odsłaniać jego określone części, na przykład ramiona i biusty w czasie baroku czy romantyzmu. Po II wojnie światowej przedstawiono kobietom „mniejszy od najmniejszego strój na świecie”, czyli bikini, co miało ostatecznie uwolnić kobiece ciała, a przez to ich umysły, w rzeczywistości jednak, podobnie jak wcześniej krynoliny, podtrzymywało patriarchalną władzę nad nimi. Powołano też cały szereg instytucji i praktyk normalizujących kobiece ciała w celu zaspokajania męskiego oka, w tym nowy dział medycyny – nowoczesną chirurgię plastyczną, która z czasem stała się „ratunkiem” dla „nieznormalizowanych” kobiet. Dyskursy kultury popularnej zaczęły wytwarzać świat, w którym radzi się kobietom, by wyszukiwały swoje słabe punkty, walczyły z nimi i w konsekwencji mogły zadowalać estetyczne oczekiwania. Ciało kobiety jest w tym procesie stylizowane odpowiednio do męskich fantazji i wyobrażeń. Wiedza dyscyplinująca ciała kobiece nie jest obiektywna. Jest wyrazem układów sił społecznych. Oznacza to, że jest przesycona władzą. To społeczne stosunki między płciami determinują kształt obowiązujących prawd o ciele oraz tożsamości kobiecej (Melosik 1998; Foucault 2009).

Instytucje społeczne normujące społeczeństwo w kontekście statusu kobiet zostały jednak zmienione za sprawą ruchów kobiecych XX wieku. Z pewnością dopomogła im Simone de Beauvoir wydaniem książki zatytułowanej

*Druga płęć* (de Beauvoir 2014). Choć celem tej badaczki nie była wcale walka o zmianę, a jedynie analiza podporządkowanej pozycji kobiet w kulturze zachodniej, amerykańskie neofeministki z lat sześćdziesiątych XX wieku podjęły się agitacji na rzecz walki z patriarchalizmem, który objawił się zarówno w feminizmie równości, dążącym do zrównania statusu kobiet i mężczyzn, jak i różnicy, czyli w przeciwdziałaniu dyskryminacji (Dziamski 2018: 45–46). W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia zrodziła się estetyka feministyczna poddająca refleksji pojęcie kobiecości, która wiązała się z krytyką dotychczasowej estetyki i poszukiwaniem estetyki alternatywnej. To estetyce feministycznej przyszło się zmierzyć z problemem *male gaze* (Dziamski 2018). Jej zasadniczym problemem stało się demaskowanie męskiego i poszukiwanie kobiecego spojrzenia.

## **Ujarzmianie tożsamości kobiet w ramach gier i w środowisku graczy**

Według danych Entertainment Software Association i Interactive Software Federation of Europe żeńska część graczy stanowi obecnie niemal połowę wszystkich grających (Lopez-Fernandez i in. 2019b). Mimo to kobiety są sytuowane poza kulturą gier wideo. Nie będąc częścią tradycyjnego świata męskiej kultury graczy, w mniejszym stopniu się z nim identyfikują – wynika z analiz przeprowadzonych przez zespół brytyjskich badaczy i opublikowanych w 2019 roku. Autorzy zastosowali metaanalizę, gromadząc wyniki badań dotyczących rynku amerykańskiego (27 opracowań), Kanady (cztery) i Chile (dwa) oraz 12 publikacji z krajów europejskich – z Holandii, Hiszpanii, Wielkiej Brytanii, Włoch, Szwecji, Danii, Niemiec i Belgii (Lopez-Fernandez i in. 2019a). Z publikacji tych wynika, że kobiety nie są postrzegane jako „prawdziwi” lub „zaciekli” gracze, co jest faktycznie związane z tym, że kobiety, porównując je do męskich graczy, grają mniej umiejętnie (Paaßen i in. 2017).

Z pewnością udział w grze przy użyciu awatara kobiecego, z wyeksponowanymi cechami seksualnymi, negatywnie wpływa na kobiecą skuteczność, co potwierdzono w badaniach z 2009 roku (Behm-Morawitz i Mastro 2009). Ponadto kobiety, które osiągają wysokie poziomy gry, są niewidoczne lub marginalizowane i mogą stanowić problem w kontekście ich konceptualizacji jako „żeńskiego gracza” – twierdzą Olatz Lopez-Fernandez, A. Jess Williams, Mark D. Griffiths i Daria J. Kuss (2019a). Kobiety chętnie wybierają też w grach męskie awatary. Jest to nie tylko skutek mniejszej liczby grywalnych postaci żeńskich w porównaniu z męskimi, o czym już wspomniano, ale także tego, że kobiety są dyskryminowane przez męskich graczy, co dodatkowo zniechęca je do podawania się za „żeńskiego gracza” (Paaßen i in. 2017). Ponadto zauważono, że osiągnięcie wysokiego wyniku w grze może być utrudnione z powodu stereotypu (Kaye i Pennington 2016). Wpływa on na to, że kobiety osiągają gorsze wyniki niż mężczyźni w grupie kontrolnej. Wpływ płci gracza na postrzeganie jego

kompetencji, co jest efektem funkcjonowania reguł patriarchy w branży, potwierdzają wyniki kolejnych badań (Kaye i in. 2017). Kompetencje gracza oceniano jako najwyższe, gdy używał on męskich awatarów. Udowodniono też, że kobieta używająca męskiego awatara była postrzegana jako bardziej kompetentna niż kobieta grająca żeńskim awatarem (Kaye i in. 2017). Kobiety graczy zgłaszają też samouprzedmiotowanie, a co za tym idzie, dostrzegają niski poziom własnej skuteczności (Kaye i Pennington 2016). Anonimowość w grach online w tym kontekście działa więc na korzyść kobiet, które mają możliwość wcielenia się w postać o odmiennej płci. Jednakże dowodzi to, że uprzedzenia związane z płcią żeńską w grach są zakorzenione także w samych kobietach. Potwierdzają to też badania dowodzące, że kobiety przeżywają większy stres, kiedy grają przeciwko mężczyznom (Vermeulen i in. 2014). Problem ten jest wynikiem kolejnego stereotypowego przekonania, że kobiety są mniej obeznane z technologią komputerową, i wiąże się z wykluczaniem reprezentantek płci żeńskiej z gier już we wczesnych latach życia. Badanie przeprowadzone na 407 nastolatkach pokazało, że chłopcy mają większe poczucie własnej skuteczności w grach komputerowych, co wiązało się z tym, że grali od najmłodszych lat (Berger i in. 2015).

Wykluczanie kobiet z kultury graczy objawia się także tym, że kobiety grają mniej od mężczyzn. Tezę o tym, że kobiety grają w mniejszą liczbę gier niż mężczyźni, potwierdziły badania z 2013 i 2019 roku (McLean i Griffiths 2013; Wang i in. 2019). Jedno z badań z 2016 roku wykazało, że jeśli kobiety grają w taką samą liczbę gier co mężczyźni, to osiągają takie same wyniki, co przekreślałoby twierdzenie, że kobiety są mniej zręczne w graniu (Shen i in. 2016). Zauważono też, że kobiety zwykły grać nie tylko mniej, ale i kończą grę wcześniej niż męska część graczy, co wiązało się z oczekiwaniami wobec takiej właśnie roli kobiety w kontekście gier. Kobiety poprzez gry doświadczają też stresu z powodu niedopasowania gry do ich potrzeb (Ferguson i Donnellan 2017). Mniejsza liczba kobiet grających w gry niż mężczyzn, z powodu różnych elementów gry, takich jak przemoc, agresja lub reprezentacja, może wyjaśniać, dlaczego kobiety przestają na wcześniejszych etapach rozgrywek. W 2017 roku Shira Chess wydała książkę *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity* [Gotowy gracz drugi. Kobiety graczy i zaprojektowana tożsamość], w której stwierdziła, że w sektorze gier kobiety nigdy nie będą częścią kultury graczy, bo nie jest to przestrzeń zaprojektowana z myślą o nich. Zdaniem S. Chess, kiedy taka przestrzeń zostaje już stworzona w grze, wyposaża się ją w elementy związane ze stereotypem kobiety – jak na przykład nadmiernie estetyczne w wyglądzie miejsca, brak agresji czy łatwość opanowania gry. Gry te nazywa się casualowymi bądź rekreacyjnymi (od ang. *casual* – codzienny, przypadkowy, dorywczy) i stawia w opozycji do tak zwanych gier core'owych (od ang. *core* – rdzeń, trzon) oraz hardcore'owych (ang. *hardcore* – twardy, ostry, ciężki, zagorzały), co dodatkowo działa na rzecz wykluczania kobiet z kultury „prawdziwych graczy”. Udział w tej „prawdziwej” kulturze nierzadko wymaga od kobiet postrzegania siebie w opozycji do kobiet niekwalifikujących się do niej (za: Lopez-Fernandez i in. 2019a). W myśl jednego ze stereotypów kobiety gra-



jące rekreacyjnie po prostu unikają brutalnych gier. Jednak wyniki pokazują, że rzeczywistość może być znacznie bardziej skomplikowana i interesująca. W rzeczywistości kobiety równie dobrze jak mężczyźni oceniali broń, która mogłaby być użyta do aktów przemocy z bliska (Yee 2019).

## Podsumowanie

Problem seksualizacji awatarów kobiecych, braku szerszej reprezentacji kobiet w gronie uznanych graczy i zaprzeczania umiejętnościom technicznym kobiet wynika ze stereotypu płci, z którym boryka się branża gier cyfrowych. Prowadzi to do dalszego zniechęcania kobiet nie tylko do grania, ale i do kariery w tej dziedzinie, ponieważ nie czują one, że do niej przynależą. Trudności wynikające ze schematycznego postrzegania płci i inkluzywności kobiet w grach cyfrowych ujawniają szersze uwarunkowania funkcjonowania kobiet w sferach zdominowanych przez mężczyzn. Prawidłowość ta może zostać w przyszłości zmieniona, tak jak będąca niegdyś normą znikoma liczba żeńskich odważnych protagonistek w grach. Dzięki takim bohaterkom jak Ms. Pac-Man z gry o tym samym tytule (1981), Samus Aran z gry *Metroid* (1986), Chun Li ze *Street Fighter II* (1991), Terra Branford z *Final Fantasy VI* (1994) i Lara Croft (1996) kobiety mogą poczuć się częścią świata graczy.

Celem wprowadzania do gier aktywnych kobiecych postaci nie jest jednak zachęcenie do tego, żeby kobiety czy osoby niebinarne/queer reprodukowały męskie patriarchalne wzorce. Chodzi o to, żeby mogły grać na własnych zasadach, dla własnej przyjemności. Nie muszą (choć mogą) być „zatwardziałymi graczami”. Z pewnością wiele na tym polu zdziałać mogą ruchy feministyczne i solidarnościowe na rzecz promowania równości płci. Ewolucja Lary Croft pokazuje, że zmiana może być pozytywna. Dzisiejsza Lara przeszła metamorfozę. Nie jest już zseksualizowaną, wulgarną i agresywną postacią. Wygląda jak kobieta ubrana przez siebie, a nie przez mężczyznę programistę gier komputerowych. Zmiana nie dotyczy tylko wyglądu, ale i osobowości. Nowa Lara nie jest bezwzględna, wyraża wątpliwości, a nawet błaga wrogów, żeby nie robili jej krzywdy. Tego rodzaju bohaterki w popularnych grach mogą dziś zdziałać więcej na rzecz aktywności kobiet w branży gier i ich identyfikacji z kulturą graczy niż ruchy feministyczne. Nie trzeba jednak ruchów feministycznych, żeby stwierdzić, że zachodni modernizm ucierpiał pod patriarchalnym przewodnictwem mężczyzn nad społeczeństwem, stąd branża gier wciąż cierpi ze względu na zniechęcanie kobiet do konceptualizacji siebie jako „zatwardziałej graczyki”.

Warto odwołać się do myśli czołowego postmodernisty, Michela Foucaulta, żeby zauważyć, że patriarchalne dyskursy w branży gier wideo wciąż reprezentują roszczenia do narzucania wiedzy/władzy. Jednak wiedza, którą wywalczyły feministki, nawet w zmaskulinizowanej branży gier, nie może zostać obalona. Powód jest prosty i znów odszukać go można w myśli Foucaulta. To, które dyskursy ostatecznie zyskują dominację, zależy od przyjętej wiedzy o świecie

i legitymizowanej społecznie prawdy. Zależy to także od *episteme* danej epoki. Na szczęście epoka, w której żyjemy, wciąż koncentruje się wokół naukowej definicji świata i wiedzy o nim (Gutting 2005; Foucault 2009; Stasiuk-Krajewska 2018).

### Bibliografia

- Bąk, Aneta. 2015. *Globalny świat i globalna komunikacja. Nowe media i ich współczesne funkcje*. Bielsko-Biała: Wydawnictwo Naukowe Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej.
- Beasley, Berrin; i Standley, Tracy C. 2009. Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5 (3), s. 279–293.
- Beauvoir, Simone de. 2014. *Druga płęć*. Tłum. Gabriela Mycielska i Maria Leśniewska. Warszawa: Czarna Owca.
- Behm-Morawitz, Elizabeth; i Mastro, Dana. 2009. The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61 (11–12), s. 808–823.
- Belsey, Catherine. 2002. *Poststructuralism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Bergey, Bradley W.; Ketelhut, Diane J.; Liang, Senfeng; Natarajan, Uma; i Karakus, Melissa. 2015. Scientific Inquiry Self-Efficacy and Computer Game Self-Efficacy as Predictors and Outcomes of Middle School Boys' and Girls' Performance in a Science Assessment in a Virtual Environment. *Journal of Science Education and Technology*, 24 (5), s. 696–708.
- Bielecki, Maksymilian. 2015. Przyjemne z pożytecznym? – badania nad wpływem gier komputerowych na procesy poznawcze. *Wszęchświat*, 116 (1–3), s. 26–30.
- Bogucka, Maria. 2005. *Gorsza płęć. Kobieta w dziejach Europy od antyku po wiek XXI*. Warszawa: Wydawnictwo Trio.
- Chess, Shira. 2017. *Ready Player Two: Women Gamers and Designed Identity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Collins, Lorna. 2017. Mulvey, Patriarchy and Gender: Expression and Disruption in Visual Art. *New Review on Film and Television Studies*, 15 (4), s. 415–420.
- Dietz, Tracy L. 1998. An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38, s. 425–442.
- Downs, Edward; i Smith, Stacy L. 2010. Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62, s. 721–733.
- Dziamski, Grzegorz. 2018. Estetyka wobec feminizmu. *Dyskurs. Pismo naukowo-artystyczne ASP we Wrocławiu*, 25, s. 40–66.
- Ferguson, Christopher J.; i Donnellan, M. Brent. 2017. Are Associations between “Sexist” Video Games and Decreased Empathy toward Women Robust? A Reanalysis of Gabbiadini et al. *Journal of Youth and Adolescence*, 46 (12), s. 2446–2459.
- Fisher, Howard D. 2015. Sexy, Dangerous – and Ignored: An In-Depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines. *Games Cult*, 10 (6), s. 551–570.
- Foucault, Michel. 2009. *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*. Tłum. Tadeusz Komendant. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Gutting, Gary. 2005. *Foucault. A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Helios, Joanna; i Jedlecka, Wioletta. 2018. *Urzeczywistnianie idei feminizmu w ogólnościowym dyskursie o kobietach*. Wrocław: E-Wydawnictwo. Prawnicza i Ekonomiczna Biblioteka Cyfrowa. Wydział Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Kaye, Linda K.; Gresty, Claire E.; i Stubbs-Ennis, Natasha. 2017. Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20 (12), s. 740–745.
- Kaye, Linda K.; i Pennington, Charlotte R. 2016. “Girls Can’t Play”: The Effects of Stereotype Threat on Females’ Gaming Performance. *Computers in Human Behavior*, 59, s. 202–209.
- Le Diberder, Alain; i Le Diberder, Frédéric. 1998. *L’univers des jeux vidéo*. Paris: La Découverte.

- Lopez-Fernandez, Olatz; Williams, A. Jess; Griffiths, Mark D.; i Kuss, Daria J. 2019a. Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 10, s. 1–14.
- Lopez-Fernandez, Olatz; Williams, A. Jess; i Kuss, Daria J. 2019b. Measuring Female Gaming: Gamer Profile, Predictors, Prevalence, and Characteristics from Psychological and Gender Perspectives. *Frontiers in Psychology*, 10, s. 1–13.
- Lynch, Teresa; Tompkins, Jessica E.; van Driel, Irene I.; i Fritz, Niki. 2016. Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 years. *Journal of Communications*, 66 (4), s. 564–584.
- McLean, Lavinia; i Griffiths, Mark D. 2013. Female Gamers: A Thematic Analysis of Their Gaming Experience. *The International Journal of Game-Based Learning*, 3 (3), s. 54–71.
- Mou, Yi; i Peng, Wei. 2008. Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. W: Ferdig, Richard E. (ed.). *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Hershey – New York: IGI Global, s. 922–937.
- Paaßen, Benjamin; Morgenroth, Thekla; i Stratemeyer, Michelle. 2017. What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, 76 (7–8), s. 421–435.
- Petrowicz, Marcin. 2016. Gry wideo – medium XXI wieku. W: Gałuszka, Damian; Ptaszek, Grzegorz; i Żuchowska-Skiba, Dorota (red.). *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*. Kraków: Wydawnictwo Libron, s. 155–171.
- Shen, Cuihua; Ratan, Rabindra; Cai, Y. Dora; i Leavitt, Alex. 2016. Do Men Advance Faster Than Women? Debunking the Gender Performance Gap in Two Massively Multiplayer Online Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21 (4), s. 312–329.
- Stasienko, Jan. 2011. *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*. Wrocław: Dolnośląska Szkoła Wyższa.
- Stasiuk-Krajewska, Karina. 2018. *Media i dziennikarstwo. Struktury dyskursu i hegemonia*. Warszawa: Dom Wydawniczy Elipsa.
- Szpunar, Magdalena. 2012. *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*. Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk.
- Vermeulen, Lotte; Nunez Castellar, Elena P.; i Van Looy, Jan. 2014. Challenging the Other: Exploring the Role of Opponent Gender in Digital Game Competition for Female Players. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17 (5), s. 303–309.
- Wang, Ziliang; Hu, Yanbo; Zheng, Hui; Yuan, Kai; Du, Xiaoxia; i Dong, Guangheng. 2019. Females Are More Vulnerable to Internet Gaming Disorder Than Males: Evidence from Cortical Thickness Abnormalities. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 283, s. 145–153.
- Warzecha, Adam. 2014. Krytyczna analiza dyskursu (KAD) w ujęciu Normana Fairclougha. Zarys problematyki. *Konteksty Kultury. Pismo Kolegium Nauczycielskiego w Bielsku-Białej*, 11 (2), s. 164–189.
- Yao, Mike Z.; Mahood, Chad; i Linz, Daniel. 2010. Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles*, 62 (1), s. 77–88.

### Netografia

- Blore, Jocelyn. 2017. *Women Breaking Barriers in the Video Game Industry*. [Online]. University of Silicon Valley. Dostęp: <https://usv.edu/blog/women-breaking-barriers-in-the-video-game-industry/> [7.01.2020].
- Caddy, Becca. 17.02.2020. 'I Was Always Told I Was Unusual': Why So Few Women Design Video Games. *The Guardian*. [Online]. The Guardian. Dostęp: <https://www.theguardian.com/education/2020/feb/17/i-was-always-told-i-was-unusual-why-so-few-women-design-video-games> [23.09.2020].
- Kędziński, Michał. 2017. *Game studies – nurty*. [Online]. Gry Wideo. Dostęp: <https://grywideoblog.wordpress.com/2017/06/16/game-studies-nurty/> [12.01.2020].
- Melosik, Zbyszko. 1998. Konstruowanie kobiecości i „męskie oko”. W: Nurczyńska-Fidelska, Ewelina; i Batko, Zbigniew (red.). *Media a przemoc*. Łódź: Centralny Gabinet Edukacji Filmowej Dzieci i Młodzieży. [Online]. EdukacjaFilmowa.pl. Dostęp: <http://edukacjafilmowa.pl/konstruowanie-kobiecosci-i-meskie-oko/> [7.01.2020].

- O'Brien, Lucy. 2017. *Women in Video Game Development in 2017: A Snapshot*. [Online]. IGN – Imagine Games Network. Dostęp: <https://www.ign.com/articles/2017/12/20/women-in-video-game-development-in-2017-a-snapshot> [7.01.2020].
- Sampson, Rachael. 2015. *Film Theory 101 – Laura Mulvey: The Male Gaze Theory*. [Online]. Film Inquiry. Dostęp: <https://www.filminquiry.com/film-theory-basics-laura-mulvey-male-gaze-theory/> [7.01.2020].
- Taylor, Mark. 2020. *UK Games Industry Census: Understanding Diversity in the UK Games Industry Workforce*. [Online]. UK Interactive Entertainment. Dostęp: <https://ukie.org.uk/UK-games-industry-census-2020> [23.09.2020].
- Yee, Nick. 2019. *Female Gamers Want to Kill You, Just not with Guns*. [Online]. Medium. Dostęp: <https://medium.com/ironsource-levelup/female-gamers-want-to-kill-you-just-not-with-guns-bd62ee91916b> [23.09.2020].

### Gry cyfrowe

- Final Fantasy VI*. 1994. Twórcy: Yoshinori Kitase, Hiroyuki Itō, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura i in. Gra konsolowa, jednoosobowa, typu jRPG (tzw. japońska gra fabularna). Japonia: Square Co., Ltd.
- Metroid*. 1986. Twórcy: Satoru Okada, Hiroji Kiyotake, Makoto Kano i in. Gra konsolowa, jednoosobowa, przygodowa gra akcji. Japonia: Nintendo.
- Ms. Pac-Man*. 1981. [B. a.]. Gra komputerowa, jednoosobowa, zręcznościowa, typu labirynt. USA: Midway Games.
- Street Fighter II*. 1991. Twórcy: Akira Yasuda, Akira Nishitani, Eri Nakamura i in. Gra komputerowa, jednoosobowa/dwuosobowa, typu fighting game (tzw. bijatyka). Japonia: Capcom.
- Tomb Raider*. 1996. Twórcy: Toby Gard, Heather Gibson, Neal Boyd i in. Gra jednoosobowa, przygodowa gra akcji. USA: Eidos Interactive.

## Streszczenie

W jednym z najbardziej popularnych mediów współczesnej kultury – grach komputerowych zakodowany jest nieformalny komunikat zniechęcający kobiety do gry. Zawiera się on w nierealistycznie szczupłych i odsłoniętych ciałach żeńskich awatarów. Jednym z powodów seksualizacji kobiet w grach jest fakt, że to mężczyźni w przeważającej mierze projektują gry. Tworzą oni tym samym fantazje nie tylko o kobietach, ale i o sobie – oni mają działać, kobiety mają wyglądać. Nie są to jednak niewinne fantazje, a wynik układów sił społecznych. Tezę o patriarchalnym układzie sił w branży dodatkowo potwierdzają dane, że seksualizacja kobiet nie jest utożsamiana z sukcesem sprzedażowym. Autorka podejmuje temat badań nad stereotypem płci żeńskiej zawartym w grach komputerowych w ciągu ostatnich dwóch dekad, przedstawiając własną interpretację wyników najważniejszych z nich.

## Power Relationships as Understood by Michel Foucault in Female Roles in Computer Games in the Two First Decades of the 21st Century

### Summary

In one of the most popular media of contemporary culture, which are computer games, there is an informal message encoded, which may discourage women from playing. It involves unrealistically slim and exposed bodies of female avatars. One of the reasons

for the sexualisation of women in games is the fact that the designers of games are usually men. They create not only fantasies about women, but also about themselves – men are supposed to act, and women are supposed to be attractive. However, these are not blameless fantasies, but the outcome of social arrangements. The thesis regarding the patriarchal structure in the industry is reinforced by data showing that the sexualisation of women does not equal sales success. The author addresses research on the female gender stereotype contained in computer games over the past two decades, providing her own narrative as a commentary on the findings of the most important of these studies.



# **Instrumentalizacje gier cyfrowych**





**Marcin Łączyński**

<https://orcid.org/0000-0002-9266-225X>

Laboratorium Badań Medioznawczych  
Uniwersytet Warszawski

# Cyfrowe gry planszowe w czasach pandemii - zmiany wzorców zachowania graczy i czynniki wpływające na popularność platform

**Słowa kluczowe:** gry planszowe, gry cyfrowe, digitalizacja, pandemia COVID-19, lockdown  
**Key words:** board games, digital games, digitalization, COVID-19 pandemic, lockdown

## Wstęp

Rosnąca popularność nowoczesnych gier planszowych to coraz silniejszy trend widoczny od połowy lat dziewięćdziesiątych XX wieku w krajach wysoko rozwiniętych (Woods 2012; Arnaudo 2018), a w Polsce po 2005 roku (Grzebińska 2014). Mimo skokowego rozwoju rynku gier komputerowych w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych (Kent 2001) szereg czynników wskazywanych przez badaczy i wydawców gier (Lemańska i Karnaszewski 2020) doprowadził do tego, że gry planszowe to obszar kultury, w którym pojawia się coraz więcej nowych tytułów, autorów i wydawców, a społeczność graczy rośnie z każdym rokiem (Leśnik 2016; Lemańska i Karnaszewski 2020). Współcześnie twórcy gier planszowych coraz częściej sięgają także po elementy cyfrowe, co prowadzi do wyraźnego rozwoju segmentu gier hybrydowych (Kosa i Spronck 2018), łączących rekwizyty typowe dla gier planszowych (karty, plansze, pionki, żetony) z rozwiązaniami charakterystycznymi dla gier mobilnych lub komputerowych (dedykowane aplikacje mobilne i programy komputerowe rozszerzają funkcjonalności gry). Od 2012 roku powstają także platformy umożliwiające zdalną rozgrywkę w gry planszowe z wykorzystaniem Internetu (w 2012 roku platforma Boardgame Arena, zaś w 2015 roku aplikacja Tabletop Simulator).

Na te trendy wiosną 2020 roku nałożyła się pandemia COVID-19, a wraz z nią lockdown i kwarantanna następujące niedługo po jej rozpoczęciu, co spowodowało dwie istotne zmiany w świecie współczesnych gier planszowych:

- wejście do dyskursu mediów głównego nurtu gier planszowych jako atrakcyjnej formy rozrywki na czas przymusowej izolacji społecznej (na przykład Brignall 2020; Dubrowska 2020), co poskutkowało skokowymi wzrostami sprzedaży gier planszowych;
- ograniczenie możliwości spotykania się w grupach znajomych hobbystów grywających w gry planszowe, co przełożyło się na nasilenie zainteresowania

cyfrowymi wydaniem popularnych gier i platformami umożliwiającymi zdalną rozgrywkę online.

W artykule poddaje analizie, z perspektywy marketingowej i socjologicznej, czynniki kształtujące obecnie popularność cyfrowych wydań gier planszowych i platform umożliwiających rozgrywkę zdalną. Staram się także odpowiedzieć na pytanie o skalę wpływu epidemii COVID-19 i ograniczeń wymuszających zwiększenie dystansu społecznego na zmiany w korzystaniu z tego typu rozwiązań.

## Kwestie definicyjne

Na potrzeby artykułu konieczne jest dokonanie rozróżnienia kategorii „nowoczesnych gier planszowych”, ujmowanej w opozycji do kategorii „tradycyjnych gier planszowych”. Rozróżnienie to umożliwia wskazanie platform do rozgrywki cyfrowej w każdej z tych kategorii gier. Badacze współczesnych gier planszowych (Mayer i Harris 2010; Woods 2012; Francikowski 2018) wskazują, że podział ten jest nieostry, ale niezbędny, żeby wyróżnić grupę gier powstających współcześnie, które odpowiadają w przeważającej mierze za renesans zainteresowania tą formą rozrywki.

Zdaniem badaczy głównie dwa kryteria pozwalają odróżnić gry nowoczesne od tradycyjnych. Po pierwsze jest to prawne uregulowanie kwestii własności praw do danego tytułu. W tym rozróżnieniu gry tradycyjne są to gry stanowiące element światowego dziedzictwa kulturowego, o nieuregulowanej kwestii praw do tytułu. Prawa do udzielania licencji na gry tego typu nie są w dyspozycji żadnej organizacji, a ich autorstwo jest często niemożliwe do ustalenia lub co najmniej dyskusyjne. Do gier tego typu należą na przykład tradycyjne gry karciane, jak brydż lub poker, gry z użyciem kości, szachy i warcaby. Po drugie jest to czas powstania danej gry. Jako cezurę czasową najczęściej przyjmuje się daty takie, jak 1945 rok (początek produkcji nowoczesnych gier planszowych w warunkach powojennych) oraz 1978 rok (początek przyznawania niemieckiej nagrody Spiel des Jahres dla najlepszej oryginalnie zaprojektowanej gry planszowej). Kryterium to jest jednak wskazywane jako problematyczne, ponieważ firmy produkujące nowoczesne gry na rynek masowy mają historię wydawniczą sięgającą końca XIX wieku (na przykład Parker Brothers założono w 1883 roku). Istnieje także grupa tytułów, które nie spełniają żadnej podawanej przez badaczy cezury czasowej (Woods 2012), a jednak są zaliczane do nowoczesnych gier planszowych, jak choćby udostępniona do sprzedaży w 1933 roku gra *Monopoly* lub, na polskim gruncie, gra *Superfarmer*, zaprojektowana w 1943 roku przez polskiego matematyka Karola Borsuka. Z powodu tych trudności w ustaleniu cezury czasowej większość autorów wprost lub jako ukryte założenie przyjmuje, że za „nowoczesne gry planszowe” uznaje się gry wydawane w przybliżeniu od początku XX wieku, posiadające wyraźnie określonego autora mechaniki

i koncepcji rozgrywki oraz takie, do których pełnię praw posiada jasno określony podmiot (autor, wydawca lub inna osoba prawna). Taką też definicją będą się posługiwał w tym tekście.

Badacze zajmujący się kwestiami typologizacji w obrębie współczesnych gier planszowych (Woods 2012; Arnaudo 2018) wyróżniają wśród nowoczesnych gier planszowych następujące główne grupy gier:

- Gry wydawane na rynek masowy (ang. *mass market games*) – gry publikowane w dużych nakładach (kilkadziesiąt tysięcy kopii i więcej) przez wydawnictwa specjalizujące się w produkcji masowej, o prostych zasadach, skierowane do szerokiego grona odbiorców, przeznaczone głównie do dystrybucji w sieciach handlowych, sklepach z zabawkami i księgarniach o profilu ogólnym. Cechą charakterystyczną gier tego typu jest wykorzystanie przez wydawców do ich promocji mass mediów (reklama prasowa, telewizyjna, radiowa). Przykładowe gry to: *Monopol* (1933), *Taboo* (1989), *5 sekund* (2010).
- Gry wydawane na rynek hobbystyczny (ang. *hobby games*) – gry publikowane w mniejszych nakładach (do 10 tysięcy kopii na dużych rynkach, od około czterech do sześciu tysięcy kopii na mniejszych rynkach) przez wyspecjalizowane wydawnictwa, o bardziej złożonych zasadach, przeznaczone do dystrybucji w wyspecjalizowanych sklepach hobbystycznych (stacjonarnych i internetowych) i niektórych sieciach księgarń. W obrębie tej grupy część badaczy wyróżnia jeszcze dwie podgrupy, takie jak:
  - eurogry (ang. *eurogames*) – gry nawiązujące do niemieckich i francuskich wzorców, o ograniczonym elemencie losowym, wymagające planowania i strategii, skupione na mechanice rozgrywki, a w mniejszym stopniu na fabule (Woods 2012); przykładowe eurogry to: *Osadnicy z Catanu* (1995), *Wysokie napięcie* (2001), *Zamki Burgundii* (2011);
  - gry *ameri* (ang. *amerigames, american-style board games*) – gry wywodzące się z amerykańskiej kultury projektowania gier, o większym udziale czynników losowych, mocno skupione na fabule i kreacji świata przedstawionego (Arnaudo 2018); przykładowe gry: *Descent* (2005), *Gloomhaven* (2017).

Ta podstawowa dla opisu współczesnych gier planszowych typologia ma charakter w przeważającej mierze marketingowy i nie stanowi ścisłego rozróżnienia genologicznego w oparciu o cechy formalne samych gier w rozumieniu ludologicznym. Za jej stosowaniem przemawia jednak fakt, że jest ona używana przez samych graczy hobbystów jako narzędzie autoidentyfikacji w obrębie społeczności fanowskiej (Jenkins 2006; Siuda 2012).

Z perspektywy przedstawionych powyżej definicji należy zauważyć, że omawiane w tym artykule platformy cyfrowe umożliwiające rozgrywkę w gry planszowe online utworzono z myślą przede wszystkim o odbiorcach gier hobbystycznych, przy czym z różnym natężeniem występują w nich gry z obu podkategorii gier hobbystycznych (eurogry oraz gry *ameri*). W artykule tym nie będę się zajmował platformami dedykowanymi grom tradycyjnym, czy to w wersji poświęconej konkretnemu tytułowi (na przykład portal [www.chess.com](http://www.chess.com)), czy też gromadzącym wiele tytułów gier tradycyjnych (jak bardzo popularny w Polsce serwis [www.kurnik.pl](http://www.kurnik.pl)).

## Cyfrowe platformy gier planszowych

Przedmiotem rozważań dotyczących głównych platform cyfrowych umożliwiających granie online w popularne wśród graczy hobbystów gry planszowe są trzy wybrane serwisy internetowe<sup>1</sup>:

- BoardgameArena – serwis prowadzony przez francuską firmę AD2G Studio przy bardzo dużym wsparciu społeczności graczy;
- Tabletopia – serwis prowadzony obecnie przez firmę Tabletopia Inc. USA, założony przez grupę rosyjskich programistów z Nowosybirsk;
- Tabletop Simulator – serwis stworzony i prowadzony przez firmę Berserk Games z USA, uruchomiony w 2014 roku dzięki zakończonej sukcesem zbiórce społecznościowej w portalu Kickstarter.

Dysponenci opisywanych serwisów przyjmują zróżnicowane pod wieloma względami podejście do cyfrowej rozgrywki. W dwóch, Boardgame Arenie i Tabletopii, przewidziano opcję bezpłatnej rejestracji i uczestnictwa w grach, przy czym wybór pakietu płatnego daje dostęp do większej biblioteki gier i dodatkowe możliwości, takie jak poszerzone statystyki rozgrywki czy prowadzenie większej liczby rozgrywek symultanicznie. Serwis Tabletop Simulator jest aplikacją płatną w swojej podstawowej wersji oraz dodatkowo płatne są poszczególne tytuły gier, które instaluje się jako DLC (ang. *downloadable content* – zawartość do pobrania).

Tabletop Simulator oraz Tabletopia to serwisy, w których oferuje się graczom zaawansowane funkcje wirtualnego stołu, symulując aspekty rozgrywki takie, jak: zagrywanie kart, przestawianie pionków, układanie żetonów w środowisku 3D (zrzut ekranu 1). Boardgame Arena z kolei pozwala na rozgrywkę w uproszczonym interfejsie, prezentującym najważniejsze elementy gry, ale w przypadku większości tytułów nie zawiera elementu symulacji 3D fizycznych komponentów gry (zrzut ekranu 2).

Trzecim istotnym czynnikiem różnicującym opisywane serwisy jest integracja funkcji społecznościowych. Są one najbardziej rozbudowane w przypadku serwisu Boardgame Arena. Jego dysponenci w materiałach na jego temat wielokrotnie podkreślają rolę społeczności graczy współtworzących go (do tego stopnia, że zakładka „Kim jesteśmy” na stronie odsyła do strony społeczności graczy i współtwórców platformy, a nie do strony firmy ją prowadzącej<sup>2</sup>). Serwis ten korzysta też z najbardziej rozbudowanych mechanizmów grywalizacji angażujących graczy, opartych na klasycznej triadzie PBL (ang. *points – badges – leaderboards*, czyli „punkty – odznaki – rankingi”), opisaną przez Karla M. Kappa (2012).

---

<sup>1</sup> W obrębie gier objętych analizą nie znalazły się pojedyncze cyfrowe dystrybucje gier planszowych, sprzedawane jako wyodrębnione aplikacje mobilne lub programy komputerowe. W takim modelu jest z powodzeniem dystrybuowana na przykład cyfrowa wersja popularnej gry przygodowej *Talisman: Magia i Miecz* (1983), której płatna wersja w sklepie Google Play została pobrana ponad 100 tysięcy razy (źródło: strona internetowa Google Play poświęcona grze *Talisman*: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nomadgames.talisman&hl=en> [13.10.2020]).

<sup>2</sup> Źródło: strona internetowa serwisu Boardgame Arena, dostęp: <https://boardgamearena.com/team> [13.10.2020].



Zrzut ekranu 1. Interfejs stołu wirtualnego z elementami 3D w aplikacji Tabletopia  
 Źródło: materiały promocyjne aplikacji Tabletopia,  
 dostęp: [tabletopia.com/about](http://tabletopia.com/about) [13.10.2020].



Zrzut ekranu 2. Uproszczony interfejs serwisu Boardgame Arena  
 Źródło: strona internetowa serwisu Boardgame Arena,  
 dostęp: <https://boardgamearena.com> [13.10.2020].

Równie rozbudowane mechanizmy grywalizacji i nieco tylko mniej rozwinięte funkcje społecznościowe oferuje Tabletopia, podczas gdy w Tabletop Simulatory oba rodzaje funkcji są szcątkowe, a aspekt społecznościowy jest w dużej mierze obsługiwany za pomocą zewnętrznego API platformy Steam (API – ang. *application programming interface*, czyli interfejs programowania aplikacji).

## Zmiany w popularności platform objętych badaniem w czasach COVID-19

Zaprezentowane poniżej badanie własne przeprowadziłem na podstawie statystyk średniego bieżącego obłożenia każdej z platform (uśrednionych w skali miesięcznej) w okresie od października 2019 do sierpnia 2020 roku (tab. 1). Statystyki dla aplikacji Boardgame Arena opracowano na podstawie własnych statystyk portalu, zaś statystyki dla Tabletopii oraz Tabletop Simulatora pochodzą z serwisu SteamCharts.

Tabela 1

Średnia liczba użytkowników online platform objętych badaniem od października 2019 roku do sierpnia 2020 roku

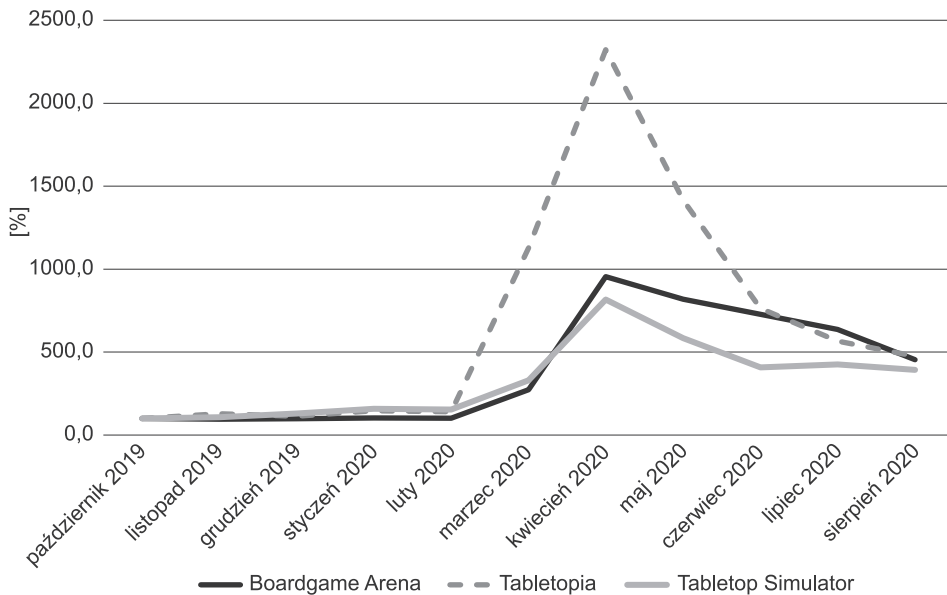
Rok	Miesiąc	Boardgame Arena	Tabletopia	Tabletop Simulator
2019	październik	1805,83	17,00	1590,90
	listopad	1723,75	21,70	1708,10
	grudzień	1764,79	19,20	2067,60
2020	styczeń	1846,88	24,90	2513,90
	luty	1830,46	23,90	2440,60
	marzec	4925,00	191,70	5240,90
	kwiecień	17 237,50	394,80	12 993,70
	maj	14 775,00	240,90	9295,70
	czerwiec	13 133,33	129,80	6480,70
	lipiec	11 491,67	96,20	6777,90
	sierpień	8208,33	80,80	6256,90

Źródło: opracowanie własne na podstawie statystyk badanych serwisów dostępnych na stronach internetowych: Boardgame Arena, dostęp: <https://boardgamearena.com> [13.10.2020]; SteamCharts: Tabletopia, dostęp: <https://steamcharts.com/app/402560> [13.10.2020]; SteamCharts: Tabletop Simulator, dostęp: <https://steamcharts.com/app/286160> [13.10.2020].

Zestawienie porównawcze danych wymaga uwzględnienia specyfiki poszczególnych platform:

- dla Boardgame Areny statystyki obejmują 100% ruchu generowanego przez użytkowników, ale obarczone są drobnym błędem pomiaru wynikającym z konieczności odczytania i uśrednienia danych z wykresu (Boardgame Arena nie podaje ich w wersji tabelarycznej);
- dla Tabletopii statystyki obejmują wycinek ruchu przechodzący przez serwery Steam, który stanowi mniejszość ruchu generowanego przez aplikację (jest ona dystrybuowana także jako aplikacja natywna poprzez sklepy Google Play i App Store, które nie udostępniają bieżących statystyk ruchu);
- dla Tabletop Simulatora statystyki z serwisu Steam obejmują znaczącą większość ruchu (Steam jest dominującym kanałem dystrybucji tej aplikacji).

Ze względu na specyfikę platform dane dla każdego serwisu zostały pokazane na wykresie (rys. 1) w odniesieniu do średniego ruchu z października 2019 roku, co pozwala wyraźniej zaobserwować trend zmian w ich popularności w okresie pandemii COVID-19.



Rys. 1. Średnia liczba użytkowników online w ujęciu względnym (październik 2019 = 100%)

Źródło: opracowanie własne na podstawie statystyk badanych serwisów dostępnych na stronach internetowych: Boardgame Arena, dostęp: [https://boardgamearena.com/serverstatus?section=games\\_played](https://boardgamearena.com/serverstatus?section=games_played) [13.10.2020]; SteamCharts: Tabletopia, dostęp: <https://steamcharts.com/app/402560> [13.10.2020]; SteamCharts: Tabletop Simulator, dostęp: <https://steamcharts.com/app/286160> [13.10.2020].

Zestawienie popularności poszczególnych serwisów najlepiej obrazuje skalę nasilenia się popularności grania w gry planszowe w wersji cyfrowej w okresie pandemii COVID-19. Największe wzrosty względne wystąpiły we wszystkich serwisach w kwietniu i wyniosły 2222 punkty procentowe dla Tabletopii, 854 punkty procentowe dla Boardgame Areny oraz 712 punktów procentowych dla Tabletop Simulatora. Dane te wyraźnie pokazują, że lockdown i wymuszona izolacja społeczna okazały się dla serwisów umożliwiających zdalną rozgrywkę w gry planszowe czasem bardzo szybkiego rozwoju, który prawdopodobnie istotnie i w stabilny sposób poszerzy bazę ich użytkowników (w sierpniu 2020 roku poziomy popularności poszczególnych serwisów oscylują wokół poziomu ponad czterokrotnie większego niż w październiku 2019). Jednocześnie szybkie spadki liczby graczy po okresie wymuszonych ograniczeń związanych ze zwiększaniem dystansu społecznego wskazują, że platformy te nie zastępują, w przypadku większości gier, w trwały sposób rozgrywek prowadzonych na żywo.

Bardzo ciekawego materiału pogłębiającego rozumienie trendów w zakresie zmian popularności cyfrowych gier planszowych dostarcza analiza wypowiedzi zamieszczanych przez internautów w dedykowanych im grupach dyskusyjnych. Na potrzeby tego artykułu skorzystałem z archiwum społeczności o nazwie Digital Board Game Community, liczącej 2883 członków w serwisie Facebook (zob. w bibliografii: Archiwum wpisów grupy Digital Board Game Community 2020). Powstanie tej grupy koreluje w czasie ze skokowym wzrostem popularności badanych platform (społeczność rozpoczęła działanie 10 kwietnia 2020 roku).

Lektura wpisów na stronie Digital Board Game Community wskazuje, że czynnikiem, który przyczynił się do zwyżki popularności platform poświęconych grom (i zarazem był przyczyną regresu widocznego od maja 2020 roku), był fizyczny lockdown i brak możliwości kontaktu ze zwyczajowymi grupami graczy podczas pierwszego okresu pandemii. W okresie rozluźnienia ograniczeń pandemicznych (od lipca 2020 roku) widoczna jest zmiana w sposobie używania cyfrowych wersji gier planszowych. Okres twardego lockdownu i ostrych ograniczeń (kwiecień – lipiec 2020 roku) to czas, kiedy dominują wpisy internautów zawierające spontaniczne zaproszenia na grę w danej chwili (co sugeruje dużą dostępność graczy online w każdym czasie). Okres od lipca 2020 roku to czas, kiedy nie zanika aktywność grupy, ale jej forma zmienia się na bardziej towarzyską, a spotkania w celu grania w gry przyjmują dla członków grupy zorganizowaną formę cotygodniowych wydarzeń online.

Na podstawie aktywności członków grupy można sformułować hipotezę, że korzystanie z gier planszowych online przeszło dwie główne fazy:

- 1) okres, w którym zaspokajano na bieżąco i niemal w czasie rzeczywistym potrzebę grania w gry i kontaktu z innymi ludźmi w czasie mocnych obostrzeń pandemicznych;
- 2) okres odchodzenia od ograniczeń i powrotu do możliwości prowadzenia rozgrywek na żywo, połączonego jednak z pozostaniem w społeczności graczy online i mniej intensywnym, ale częstszym niż przed pandemią eksploatowaniem nowego medium umożliwiającego rozgrywkę z nowymi graczami oraz dającego poczucie przynależności do wirtualnej wspólnoty graczy.

## Czynniki wpływające na popularność badanych platform

Analizując specyfikę poszczególnych platform, można sformułować kilka hipotez dotyczących przyczyn skali zmian w ich popularności.

Pierwszym czynnikiem determinującym progres wydaje się być to, czy dany serwis jest płatny. Bezpłatna w podstawowej wersji Tabletopia odnotowała najwyższe procentowe wzrosty w porównaniu z okresem referencyjnym, podobnie jak platforma Boardgame Arena, w przypadku której procentowy przyrost liczby graczy był drugim co do wielkości, i to przy uwzględnieniu faktu, że serwis ten już wcześniej posiadał największą bazę użytkowników. Najniższe



wzrosty w przypadku Tabletop Simulatora wskazują, że konieczność zakupu płatnego oprogramowania stanowi w przypadku tej platformy czynnik hamujący zainteresowanie nią.

Drugim czynnikiem wpływającym na zwielokrotnienie popularności Boardgame Areny i Tabletopii jest znacząca integracja funkcji społecznościowych i mechanizmów grywalizacji. Jak pokazują badania (Cunningham i Zichermann 2012; Kapp 2012; Osipov i in. 2015; Gangadharbatla i Davis 2016; Sailer i in. 2017; Bell 2018), powodują one zwiększenie zaangażowania użytkowników serwisu i ułatwiają korzystanie z niego w grupie znajomych, która do tej pory spotykała się na żywo.

Wpływ interfejsu zastosowanego w aplikacjach na sukces badanych serwisów pozostaje kwestią wymagającą dalszych analiz. Jak wykazują autorzy nielicznych dostępnych badań nad cyfrowymi interfejsami gier planszowych (Mandryk i in. 2002; Wallace i in. 2012), gracze wydają się preferować automatyzację rutynowych zadań w cyfrowych grach planszowych, a więc rozwiązanie zastosowane w pełni w przypadku serwisu Boardgame Arena. Taka opinia przeważa też w przypadku użytkowników zabierających głos na forum Digital Board Game Community. W ich dyskusji o zaletach poszczególnych platform jako mocna strona serwisu Boardgame Arena najczęściej jest wymieniana jego wysoka automatyzacja (cytaty z dyskusji online w odpowiedzi na pytanie o ulubiony serwis: „BGA because it does the scoring math for me” [„Boardgame Arena, ponieważ robi za mnie wszystkie obliczenia punktacji”]; „BGA because of the ease to just start playing and not worry about anything else” [„Boardgame Arena, z racji łatwości, z jaką można zacząć po prostu grać i nie martwić się o nic”])<sup>3</sup>. Najwyższe procentowe przyrosty w badanym okresie uzyskał jednak serwis, który bazuje na interfejsie stołu wirtualnego, automatyzuje minimalną liczbę zadań i stara się oddać w jak największym stopniu doświadczenie rozgrywki w grę planszową, z koniecznością ręcznego przesuwania elementów, podliczania wyniku itd.

## Podsumowanie

Analiza wybranych platform umożliwiających zdalną rozgrywkę w cyfrowe wersje znanych współczesnych gier planszowych (Boardgame Arena, Tabletopia oraz Tabletop Simulator) wykazała, że okres pandemii COVID-19 od października 2019 roku do sierpnia 2020 roku był dla tego typu aplikacji czasem dużego i, wszystko na to wskazuje, trwałego rozwoju i wzrostu popularności. Jednocześnie jednak nie można stwierdzić, że platformy te w sposób znaczący i trwały zastąpiły po okresie wymuszonego lockdownu i izolacji społecznej granie w gry planszowe w świecie rzeczywistym. Stworzyły natomiast graczom nowe, uzupełniające pole do uprawiania swojego hobby, zastępujące tradycyjną

<sup>3</sup> Archiwum wpisów grupy Digital Board Game Community (2020). O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autora artykułu.

rozgrywkę wtedy, kiedy nie jest ona możliwa, nową, tym razem wirtualną, przestrzenią formowania się społeczności fanowskiej i wspólnego uczestnictwa w rozgrywkach.

W czasie pandemii ujawniła się także przewaga modelu *freemium*<sup>4</sup>, przyjętego przez dysponentów serwisów Tabletopia oraz Boardgame Arena – darmową subskrypcję uzupełniono funkcjonalnościami i możliwością ulepszenia rozgrywki poprzez wykupienie wersji *premium*. Duże znaczenie dla poszerzenia bazy odbiorców miało też udostępnienie graczom funkcji społecznościowych i zastosowanie mechanizmów grywalizacyjnych pozwalających rywalizować ze znajomymi i budować status w wirtualnej społeczności graczy. Nie określono natomiast jednoznacznie wpływu interfejsu gry przyjętego przez dysponentów platform i podejścia do symulacji fizycznych aspektów grania w gry planszowe na liczbę grających, jako że obecnie w najpopularniejszym z analizowanych serwisów, czyli Boardgame Arenie, używa się interfejsu uproszczonego o dużym stopniu automatyzacji, zaś w serwisie o najwyższych przyrostach użytkowników w okresie pandemii, czyli Tabletopii, wykorzystano model wirtualnego stołu o niskim poziomie automatyzacji czynności w grze.

### Bibliografia

- Arnaudo, Marco. 2018. *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*. Jefferson, NC: McFarland and Company.
- Bell, Kevin. 2018. *Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Cunningham, Christopher; i Zichermann, Gabe. 2012. *Grywalizacja. Mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych*. Tłum. Rafał Jońca. Gliwice: Helion.
- Francikowski, Jacek. 2018. Wykorzystanie gier planszowych w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych. *Homo Ludens. Czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier*, 1 (11), s. 30–40.
- Gangadharbatla, Harsha; i Davis, Donna Z. (eds.). 2016. *Emerging Research and Trends in Gamification*. Hershey: IGI Global.
- Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Hoboken, NJ: Pfeiffer.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon. The Story behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press.
- Mayer, Brian; i Harris, Christopher. 2010. *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games*. Chicago: American Library Association.
- Osipov, Ilya V.; Nikulchev, Evgeny; Volinsky, Alex A.; i Prasikova, Anna Y. 2015. Study of Gamification Effectiveness in Online e-Learning Systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 6 (2), s. 71–77.

<sup>4</sup> Określenie *freemium* powstało z połączenia angielskich słów *free* (pol. tu: darmowy) oraz *premium* (pol. tu: dopłata, premia) i oznacza bezpłatne udostępnienie podstawowej wersji produktu bądź usługi, jednak z zastrzeżeniem, że użytkownik zapłaci za ich opcję zaawansowaną.

- Sailer, Michael; Hense, Jan U.; Mayr, Sarah K.; i Mandl, Heinz. 2017. How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, s. 371–380.
- Siuda, Piotr. 2012. Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zróżnicowanie. *Studia Socjologiczne*, 4 (207), s. 109–132.
- Woods, Stewart. 2012. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, NC: McFarland and Company.

### Netografia

- Archiwum wpisów grupy Digital Board Game Community. 2020. [Online]. Facebook. Dostęp: <https://www.facebook.com/groups/digitalboardgamecommunity> [10.01.2021].
- Brignall, Miles. 22.08.2020. *Strategy Board Games to Help You Escape Covid*. [Online]. The Guardian. Dostęp: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2020/aug/22/strategy-board-games-to-help-you-escape-covid> [13.10.2020].
- Dubrowska, Magdalena. 6.04.2020. *Planszówki na czas kwarantanny. „Robinson Crusoe” dla samotnych, „Spacer po Burano” dla zaawansowanych*. [Online]. Wyborcza.pl. Dostęp: <https://wyborcza.pl/7,75410,25795919,koronawirus-planszowki-na-czas-kwarantanny-mineraly-londyn.html> [13.10.2020].
- Grzelińska, Agata. 13.12.2014. *Renesans planszówek. Zakochujemy się w nich masowo*. [Online]. Gazeta Wrocławska. Dostęp: <https://gazetawroclawska.pl/renesans-planszowek-zakochujemy-sie-w-nich-masowo/ar/3683168> [13.10.2020].
- Kosa, Mehmet; i Spronck, Pieter. 2018. *What Tabletop Players Think about Augmented Tabletop Games: A Content Analysis*. International Conference on the Foundation of Digital Games, August 7–10, Malmö, Sweden. [Online]. Research Gate. Dostęp: [https://www.researchgate.net/publication/327177072\\_What\\_Tabletop\\_Players\\_Think\\_about\\_Augmented\\_Tabletop\\_Games\\_A\\_Content\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/327177072_What_Tabletop_Players_Think_about_Augmented_Tabletop_Games_A_Content_Analysis) [13.10.2020].
- Lemańska, Magdalena; i Karnaszewski, Piotr. 28.05.2020. *Planszówki. Figurki, pionki i karty wygrały z koronawirusem*. [Online]. Forbes. Dostęp: <https://www.forbes.pl/biznes/gry-planszowe-na-domowej-kwarantannie-polska-trzecim-najwiekszym-rynkiem-planszowek-w/bsj78b8> [13.10.2020].
- Leśnik, Maciej. 30.12.2016. *Fenomen gier planszowych – rozmowa z Maciejem Śmiataczem*. [Online]. Wroclife. Dostęp: <https://wroclife.pl/czas-wolny/fenomen-gier-planszowych-maciej-smiatacz/> [13.10.2020].
- Mandryk, Regan L.; i Maranan, Diego S. 2002. *False Prophets: Exploring Hybrid Board/Video Games*. Conference on Human Factors in Computing System, Minneapolis, MN, April 20–25. [Online]. Research Gate. Dostęp: [https://www.researchgate.net/publication/221517975\\_False\\_prophets\\_exploring\\_hybrid\\_boardvideo\\_games](https://www.researchgate.net/publication/221517975_False_prophets_exploring_hybrid_boardvideo_games) [13.10.2020].
- Wallace, James R.; Pape, Joseph A.; Chang, Yu-Ling B.; McClelland, Phillip J.; Graham, T.C. Nicholas; Scott, Stacey D.; i Hancock, Mark S. 2012. *Exploring Automation in Digital Tabletop Board Games*. Computer Supported Cooperative Work Conference, Seattle, WA, February 11–15. [Online]. Research Gate. Dostęp: [https://www.researchgate.net/publication/220878919\\_Exploring\\_automation\\_in\\_digital\\_tabletop\\_board\\_game](https://www.researchgate.net/publication/220878919_Exploring_automation_in_digital_tabletop_board_game) [13.10.2020].

### Gry planszowe

- 5 sekund (5 seconds)*. 2010. Projektant Michael Sistrunk. Gra karciana, imprezowa. USA: Patch Products.
- Descent (Descent: Journeys in the Dark)*. 2005. Projektant Kevin Wilson. Gra planszowa, fantasy, przygodowa, typu dungeon crawler. USA: Fantasy Flight Games.
- Gloomhaven*. 2017. Projektant Isaac Childres. Gra planszowa, strategiczna, typu dungeon crawler. USA: Cephalofair Games i in.
- Monopol (Monopoly)*. 1933. Projektant Elizabeth Magie. Gra planszowa, strategiczna. USA: Hasbro.
- Osadnicy z Catanu (Catan)*. 1995. Projektant Klaus Teuber. Gra planszowa, strategiczna. Niemcy: Franckh-Kosmos-Verlag.
- Superfarmer*. 1943. Projektant Karol Borsuk. Gra planszowa. Polska: Granna.
- Taboo*. 1989. Projektant Brian Hersch. Gra planszowa, imprezowa, typu zgadywanka. USA: Parker Brothers.

- Talizman: Magia i Miecz (Talisman)*. 1983. Projektant Robert Harris. Gra planszowa, fantasy, przygodowa. Wielka Brytania: Games Workshop.
- Wysokie napięcie (Funkenschlag)*. 2001. Projektant Friedemann Friese. Gra planszowa, ekonomiczna. Niemcy: 2F-Spiele.
- Zamki Burgundii (Die Burgen von Burgund)*. 2011. Projektant Stefan Feld. Gra planszowa, strategiczna. Niemcy: Alea i in.

### Streszczenie

W artykule zaprezentowano zestawienie danych uzyskanych w trakcie badania autorskiego dotyczącego korzystania z platform umożliwiających cyfrową rozgrywkę w gry planszowe z okresu przed i w trakcie pandemii COVID-19. Pod uwagę wzięto popularność serwisów Boardgame Arena, Tabletopia oraz Tabletop Simulator w okresie od października 2019 roku do sierpnia 2020 roku. Przedstawiono specyfikę tych platform, z uwzględnieniem rodzajów prezentowanych gier, przyjętego modelu płatności, funkcji społecznościowych oraz zastosowanego interfejsu i podejścia do symulacji rozgrywki w grze planszowej. Zgromadzone dane wykazują, że pandemia COVID-19 spowodowała znaczący wzrost zainteresowania cyfrowymi formami gier planszowych, jednak po okresie wymuszonej izolacji nie można mówić o zastępowaniu przez tego typu gry rozgrywki na żywo, a tylko o powstaniu nowej formy korzystania z gier, uzupełniającej dotychczasowe sposoby uprawiania tego hobby.

### **Digital Board Games in Pandemic Times: Changing Patterns of the Behaviour of Gamers and Factors Affecting Internet Platform Popularity**

#### Summary

This article is based on data concerning the use of platforms providing access to digital versions of popular board games before and during the COVID-19 pandemic. The article presents the unique features of those platforms, the scope of available games, payment models, social elements as well as the game interface and its approach to the process of the simulation of board games. The data show that the COVID-19 pandemic induced the growth of interest in the digital form of board games, but after the forced lockdown and social distancing period, one cannot state that this form of play has replaced traditional face-to-face play. Digital board game platforms provide a new way to experience this hobby, but do not threaten the traditional model of playing board games.

**Miłosz Babecki**

<https://orcid.org/0000-0001-9749-9351>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

# Metaforyka gier przeglądarkowych w perspektywach: historycznej, medioznawczej i metaforologicznej

**Słowa kluczowe:** gra przeglądarkowa, metafora ekspresywna, metafora wyjaśniająca, media taktyczne, gry społeczne oddziaływania

**Key words:** browser game, expressive metaphor, explanatory metaphor, tactical media, social impact games

## Wstęp do analiz przeglądarkowych gier metafor

Polska, jest początek lutego 2020 roku. Na konferencji prasowej Marszałek Sejmu Elżbieta Witek informuje, że termin przeprowadzenia wyborów prezydenckich wyznacza na 10 maja. Niemal miesiąc po ogłoszeniu tej decyzji, 4 marca, w Zielonej Górze zostaje wykryty pierwszy potwierdzony przypadek zakażenia nieznanym dotąd naukowcom koronawirusem SARS-CoV-2<sup>1</sup>, wywołującym chorobę COVID-19. Po dwóch kolejnych tygodniach rząd wprowadza na terenie kraju stan epidemii i ogłasza lockdown, zamykając placówki oświatowe, restauracje, galerie handlowe i wiele innych obiektów użyteczności publicznej, w tym również urzędów. Wkrótce politycy zaczynają rozumieć, że w sytuacji zagrożenia zdrowia i życia obywateli przeprowadzenie wyborów w dotychczasowej formule może nie być możliwe. W kraju dochodzi do przesilenia politycznego. Pojawiają się pomysły, aby wybory przeprowadzić w trybie korespondencyjnym, nie zmieniając przy tym ich terminu. Przesilenie przeradza się w kryzys. Marszałek Sejmu wyznacza nowy termin wyborów na 28 czerwca 2020 roku. Mimo reżimu sanitarnego kandydaci uczestniczą w wiecach wyborczych i w spotkaniach z obywatelami, a głosowanie odbywa się jednak w lokalach wyborczych.

W przedstawionych realiach, po zakończonej pierwszej turze wyborów, 3 maja 2020 roku w portalu do hostingu gier przeglądarkowych<sup>2</sup> o nazwie Kongregate pojawia się polska gra pod tytułem *Korona wybory (2020)*. Użytkownik

---

<sup>1</sup> W dalszej części artykułu będzie się pojawiała skrócona wersja nazwy tego patogenu, która jest pełnoprawnym jego określeniem obecnym w mediasferze. Nazwą tą jest koronawirus.

<sup>2</sup> Gry przeglądarkowe (ang. *browser games*) to rodzaj internetowych gier cyfrowych. Jako media są bardzo łatwe w użytkowaniu, ponieważ, zamiast pobierać je i instalować na dysku, należy podłączyć komputer do Sieci (lub uruchomić telefon komórkowy) i odnaleźć konkretną grę

wybiera w niej postać, którą chce kierować, i przystępuje do wyścigu. Biegnać, musi jednak omijać specyficznie zobrazowane przeszkody pojawiające się na jego drodze. Gra nie jest tylko zwykłą zręcznościową aplikacją porównywalną z setkami, a może tysiącami tego rodzaju wytworów dostępnych w Internecie. W toku rozgrywki okazuje się, że to komentarz do opisanych powyżej, rzeczywistych perypetii wyborczych. Postacie są bardzo podobne do realnych kandydatów biorących udział w wyborach prezydenckich, a sugerowana odbiorcy stawka w biegu, czyli zwycięstwo, wywołuje skojarzenia z prezydenturą. Kluczowym problemem ukazany w grze nie jest jednak rywalizacja polityków, lecz walka ze znacznie potężniejszym przeciwnikiem. To koronawirus. Jako graficzny obiekt widoczny na monitorze komputera pojawia się w losowych miejscach na torze wyścigu, eliminując graczy, reprezentowanych w aplikacji przez postacie przypominające kandydatów uczestniczących w prawdziwych wyborach.

Model sytuacji komunikacyjnej wykreowanej w grze *Korona wybory* jest nawiązaniem do rzeczywistych wydarzeń spoza mediów, a nieuchronna przegrana wywołuje efekt, który Gonzalo Frasca przedstawił, pisząc: „I lose, therefore I think” (cyt. za: Bogost 2007: 87) – przegrywam, więc myślę<sup>3</sup>. Aplikacja należy bowiem do gier typu „you never win” (Babecki 2016: 109), więc nawet najrzeczniejsi internauci i tak nie zrealizują swojego celu.

Wybory prezydenckie nie kończą się na pierwszej turze. Konieczne jest ogłoszenie, zorganizowanie i przeprowadzenie drugiej. Epidemia nie przemija, a liczba wykrywanych zakażeń się zwiększa. Na początku lipca przekracza 200 przypadków dziennie i wzrasta dalej. Mimo to politycy i wyborcy nie przestrzegają zaleceń Głównego Inspektora Sanitarnego. Nie noszą masek, nie zachowują określonego dystansu społecznego.

10 lipca w innym portalu do hostingu gier – Itch.io – zostaje opublikowana kolejna polska gra przeglądarkowa, której tematyka dotyczy wyborów prezydenckich w Polsce zorganizowanych w warunkach pandemii koronawirusa. Tym razem jest to aplikacja pod tytułem *Głosowanie korespondencyjne* (2020). Jak się okazuje, gra ma postać komentarza podsumowującego wyborcze i epidemiczne wątki towarzyszące kampanii prezydenckiej. Gracz znów może sterować postacią wzorowaną na jednym z polityków kandydujących w wyborach. Tym razem jednak akcja rozgrywa się w bloku mieszkalnym, a celem wyznaczonym graczowi jest dostarczenie pakietu wyborczego każdemu mieszkańcowi. To z jednej strony nawiązanie do niezrealizowanego pomysłu wyborów korespondencyjnych, a z drugiej ukazanie potencjalnego zagrożenia, które mogło czyhać na doręczycieli. Roznoszenie pakietów nie jest łatwe, ponieważ w niemożliwych do przewidzenia momentach rozgrywki zza drzwi będących elementem animacji korytarza słychać kasłanie i kichanie wirtualnych lokatorów. Gracz może starać się przeciągać grę, sięgając po maskę chroniącą wykreowaną postać, lecz i tym razem jest skazany na przegraną.

---

w konkretnym portalu lub skorzystać z wyszukiwarki internetowej, która pozwoli ją zlokalizować w zasobach Sieci (por. Klimmt i in. 2009: 231).

<sup>3</sup> O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autora artykułu.

Druga tura wyborów prezydenckich odbywa się dwa dni po premierze gry *Głosowanie korespondencyjne*, czyli 12 lipca. Wtedy dobową liczbą zakażeń wynosi 370 przypadków i mimo kilku mniejszych dziennych wyników systematycznie wzrasta, osiągając pod koniec października 2020 roku prawie 22 000 zachorowań każdego dnia.

Realia odzwierciedlone w obydwu opisanych dotąd polskich grach przeglądarkowych są dowodem na to, że rodzimi twórcy nie pozostają obojętni na otaczającą ich rzeczywistość pozamedialną. W ich anonimowej pracy<sup>4</sup>, owocującej publikacją wymienionych aplikacji, zwraca uwagę nadanie modelom sytuacyjnym i rozgrywce wyjątkowej formy, której znaczenie i charakter można najpełniej wyjaśnić, odwołując się do medioznawstwa, do nauki o komunikowaniu oraz do literaturoznawstwa. W ujęciu medioznawczym przedstawione gry są mediami komunikowania. W ujęciu komunikacyjnym nie dostarczają brakujących internautom informacji, więc nie wypełniają tak zwanej luki poznawczej (Heath i Heath 2020: 107). Ich przeznaczeniem nie jest też dostarczanie rozrywki. To komentarze do rzeczywistości prototypowej, czyli tej spoza mediów (Dovey i Kennedy 2011: 15), których najważniejszą funkcją pozwala dostrzec literaturoznawstwo. Dzięki tej dyscyplinie wiedzy jasne się staje, że obydwie gry przenoszą przekazy, których nie da się dostrzec, spoglądając na aplikacje tylko jak na sumę współtworzących je elementów. Są to modele i sytuacje komunikacyjne, które przenosząc przekazy metaforyczne, posiadają funkcję ekspresywną (Babecki 2020: 67). Oznacza to, że *Korona wybory* oraz *Głosowanie korespondencyjne* to gry przeglądarkowe służące do rozpowszechniania przekazów nacechowanych emocjonalnie i do odkrywania oraz wyrażania emocji i opinii na taki temat, na jaki uwagę gracza zwracają wykreowane w niej postaci i inne obiekty.

Dla wyjaśnienia statusu tego rodzaju gier mediów w systemie medialnym ważne jest przedstawienie istotnej okoliczności rzutującej na jego postrzeganie. Współczesne systemy medialne składają się z czterech elementów. Trzy, czyli prasa, radio i telewizja, sytuują obywatela tylko w roli odbiorcy. Czwarty element to media internetowe, do których zaliczają się gry przeglądarkowe. Dzięki postępowi technicznemu mogą one posiadać cechy tak zwanych DIY mediów<sup>5</sup> (Renzi 2008: 77). W takiej wersji są stosunkowo łatwe do stworzenia, więc różnorakie grupy interesu mogą je zlecać osobom zajmującym się programowaniem. To sprawia, że dotychczasowi odbiorcy prasy, radia i telewizji zyskują możliwość nadawania i lokowania w grach przekazów, których nie da się odnaleźć w agendzie trzech, najpierw wymienionych, podmiotów nadawczych. Takim przekazem jest na przykład krytyczna i negatywna ocena strategicznych decyzji podejmowanych przez polskich polityków pomiędzy lutym

<sup>4</sup> Nazwiska autorów obu gier nie zostały graczom zakomunikowane. W lewym górnym rogu każdej scenarii znajduje się jedynie podpis „By Met@phor\_games”. Innych informacji nie ma także na kanale Metaphor\_games w serwisie YouTube, na którym znajdują się materiały promujące każdą z opublikowanych aplikacji (zob. Metaphor\_games 2020).

<sup>5</sup> DIY – skrótowiec utworzony od ang. słów *do it yourself* (pol. „zrób to sam”).

a lipcem 2020 roku. Takim przekazem jest również przekonanie, że koronawirus jest znacznie bardziej niebezpiecznym przeciwnikiem niż nawet najgroźniejszy konkurent polityczny.

Opisana systemowa okoliczność ukazuje rzeczywisty status tego rodzaju gier przeglądarkowych w mediasferze. Dzięki temu statusowi aplikacje takie jak *Korona wybory* oraz *Głosowanie korespondencyjne* określa się mianem gier niezależnych (ang. *indie games*). Za pośrednictwem obydwu aplikacji przystępujący do rozgrywki użytkownicy mogą wyrazić swój negatywny stosunek do zamiaru zorganizowania wyborów podczas epidemii koronawirusa oraz do zachowań polityków lekceważących zalecenia noszenia masek i zachowywania dystansu społecznego formułowane przez epidemiologów.

Wspomniane powyżej gry przeglądarkowe nie są jedynymi polskimi grami mediami niosącymi metaforyczny przekaz. Od 2005<sup>6</sup> lub 2006 roku, kiedy prawdopodobnie w Internecie pojawiła się gra *Walka prezydencka*, do 2020 roku, kiedy doszło do światowej pandemii spowodowanej koronawirusem, Polacy korzystali z gier przeglądarkowych wielokrotnie, aby wyrazić swój stosunek do wydarzeń z najnowszej historii Polski. Tworzyli je, aby odnieść się do: procedur wybierania osób mających piastować najwyższe urzędy, na przykład w przywołanej już *Walce prezydenckiej*; późniejszego sposobu wykonywania przez te osoby obowiązków, na przykład w grze *Fabryka polityków*; warunków bytowych Polaków, na przykład w grze *Strajk*; sytuacji społecznych spowodowanych wydarzeniami politycznymi, na przykład w grze *Trzy berety*; nieprzewidywalnych, często dramatycznych wypadków, na przykład w grze *Bitwa o krzyż*; negatywnych zachowań polityków, krytykowanych przez społeczeństwo, na przykład w grze *Sex afera*. Każda z wymienionych kategorii tematycznych dotyczy najnowszej historii Polski i świadczy o tym, że polskie gry przeglądarkowe są metaforami zróżnicowanymi pod względem pochodzenia, odmiany oraz budowy. Jak wynika z analizy rozlicznych śladów i pozostałości cyfrowych, tak zwanych danych resztkowych, czyli na przykład kopii stron internetowych przechowywanych na serwerach amerykańskiej organizacji pozarządowej Internet Web Archive albo przeglądu dyskusji publikowanych w starych, dawno zakończonych wątkach na nieużywanych forach, w ciągu około 15 lat, od 2005 do 2020 roku, polscy twórcy zamieścili w Sieci prawdopodobnie 51 aplikacji<sup>7</sup> zawierających przekazy metaforyczne.

To, że gry tego rodzaju są publikowane i dostępne w Internecie, zależy od wielu innych okoliczności niż tylko od statusu DIY mediów we współczesnych demokratycznych systemach medialnych. Okoliczności te są określane w naukach

<sup>6</sup> W 1996 roku do Internetu trafiła przygodowa gra stworzona przez Jacka Jędrzejczaka. W fikcyjnej fabule znalazły się pewne odniesienia do instytucji Kościoła katolickiego w Polsce oraz do realnych postaci. Gra zyskała medialny rozgłos w tym samym roku. Kontrowersje wzbudziły przede wszystkim cele wyznaczone graczowi. Jednym z nich była konieczność zniszczenia obiektu nazywanego w grze kuria. Przywołana gra nie jest wliczana do zbioru aplikacji rozpatrywanego w tym opracowaniu z dwóch powodów. Jest tak zwaną przygodówką z fikcyjną fabułą. Trzeba ją też było pobrać na komputer, nie była zatem odmianą przeglądarkową.

<sup>7</sup> Tytuły gier wraz z nazwami gatunków, do których przynależą, znajdują się w załączniku do tego opracowania.



o mediach i komunikacji społecznej mianem warunków interweniujących. W prezentowanych rozważaniach są one odpowiedzialne za wyznaczenie trzech głównych ujęć: historycznego, medioznawczego i metaforologicznego. Niniejszy artykuł poświęcono, w ujęciu historycznym, analizie tych warunków interweniujących, które doprowadziły do pojawienia się w Internecie przeglądarkowych gier metafor. Natomiast ujęcia medioznawcze i metaforologiczne są niezbędne do ukazania uwzględnionej tu problematyki ewolucji specyficznych mediów, do jakich niewątpliwie należą gry cyfrowe. To składający się z trzech stadiów proces, w wyniku którego w sieci internetowej są zamieszczane polskie aplikacje przeglądarkowe będące metaforami.

Aplikacje powstałe w Polsce w latach 2005–2020 są w tym opracowaniu ukazywane jako tak zwane dojrzałe formy medialne, a dokładniej jako media pasożytnicze<sup>8</sup> (tę formę uzyskały w stadium trzecim). Część funkcji dziedziczą po swoich planszowych poprzedniczkach, którym pierwsi użytkownicy nadali status mediów projekcyjnych<sup>9</sup> (forma, jaką nadano im w stadium pierwszym). Część innych funkcji zawdzięczają natomiast stopniowej cyfryzacji gier mechanicznych, które w pewnym okresie historycznym stały się mediami alternatywnymi<sup>10</sup> (ta forma pochodzi ze stadium drugiego).

Prezentowany artykuł jest opracowaniem teoretycznym. Autor przedstawia w nim proces, w wyniku którego polskie gry przeglądarkowe z lat 2005/2006–2020, takie jak *Korona wybory* i *Głosowanie korespondencyjne* oraz inne, będące modelami do nich podobnymi, zyskały takie cechy i funkcje, dzięki którym stały się mediami gotowymi do transferowania znaczeń przenośnych. W pracy przyjęto trzy zasadnicze cele badawcze. Pierwszy cel to identyfikacja i opis cech, które muszą posiadać przeglądarkowe gry media, aby móc przenosić przekaz metaforyczny. Drugi – to ukazanie ewolucyjnego procesu metaforyzacji polskich gier przeglądarkowych. Trzeci zaś to wyjaśnienie, jak ów proces zachodzi. Wyznaczone cele można zrealizować, sięgając po ukierunkowane, adekwatne i skuteczne metody badawcze (Sztumski 1995: 63). W tym opracowaniu kryteria te spełniają: metoda interpretacji humanistycznej, metoda historyczno-porównawcza oraz analiza metafor. Pierwsza „[...] polega na wyjaśnianiu działań ludzkich i ich rezultatów w drodze odwołania się do celów działających podmiotów oraz ich wiedzy wskazującej, jakie środki są skuteczne w procesie osiągania owych celów” (Such i Szcześniak 1997: 14). Druga „[...] porównuje [...] różne zjawiska

<sup>8</sup> Mediami pasożytniczymi (ang. *parasitic media*) nazywa się środki komunikowania masowego, w przekazie których wykorzystano prawdziwe, aktualne wydarzenia, głównie te istotne dla opinii publicznej, szeroko komentowane, budzące kontrowersje i/lub dyskusje (por. Raley 2009). Przekaz taki musi mieć obrazową postać (fotografie, grafiki, materiały wideo).

<sup>9</sup> Mianem mediów projekcyjnych (ang. *projective media*) określa się media, które za pomocą obrazów mogą przedstawiać osoby, przedmioty, fakty i ich okoliczności, a także procesy w celu kształtowania opinii na ich temat.

<sup>10</sup> Mediami alternatywnymi (ang. *alternative media*) nazywa się środki komunikowania niezaliczane do głównych mediów (czyli do oficjalnie wydawanej prasy, oficjalnego radia i telewizji). Ich działalność nie podlega dozorowi państwowemu i jest zazwyczaj niskobudżetowa. Materiały, które do nich trafiają, często poruszają zagadnienia pomijane przez media oficjalne i nie są z reguły tworzone przez profesjonalistów.

historyczne [...], zarówno istniejące współcześnie, jak i następujące po sobie, w celu uchwycenia zarówno podobieństw, jak i różnic zachodzących między nimi” (Such i Szcześniak 1997: 15). Trzecia natomiast służy do analizy przekazów metaforycznych oraz do wykrywania i objaśniania relacji, które zachodzą pomiędzy elementami tych przekazów.

Pierwszy cel badawczy jest realizowany w częściach opracowania przedstawiających pierwsze i drugie stadium ewolucji gier mediów. Cele drugi i trzeci są realizowane w części przedstawiającej ostatnie stadium ewolucyjne gier mediów, gdy są już one aplikacjami przeglądarkowymi zawierającymi przekazy metaforyczne.

## **Naturalne i dziedziczone pochodzenie metaforyzacji gier analogowych i cyfrowych. Stadium pierwsze**

Gry przeglądarkowe stają się metaforami pewnych fragmentów rzeczywistości współczesnej ich twórcom w wyniku procesu, który swój początek bierze w pierwszej mediamorfozie, czyli w okresie rozwojowym środków służących ludziom do artykułowania, utrwalania i przekazywania informacji. Środki te określa się mianem protomediów. Jak wynika z badań prowadzonych przez metaforologów George’a Lakoffa i Marka Johnsona (2010), człowiek posiada naturalne predyspozycje do opisywania świata w sposób zmetaforyzowany. Tkwią one nie tyle w strukturach językowych poznawanych w procesie edukacji, co w systemie pojęć kształtującym się dzięki zmysłowi wzroku, drogą percypowania obrazów (Lakoff i Johnson 2010: 32). Wrodzona skłonność do posługiwania się metaforami ujawnia się w związku z tym także wtedy, kiedy w erze protomediów człowiek wymyśla gry, i musi się ujawnić również obecnie, kiedy czyni to samo, tworząc ich współczesne, cyfrowe odmiany. Prawidłowości te tłumaczy Susan Sontag, dowodząc, że w procesie poznawania i interpretowania rzeczywistości zawsze posługujemy się najpierw obrazami (Sontag 2009: 161).

O tym, jak ujawnia się i jak postępuje metaforyzacja, można się dowiedzieć ze źródeł historycznych, najpierw przede wszystkim dzięki archeologom i badaczom komunikacji rytualnej. Oni wyjaśniają bowiem znaczenie i funkcje różnych przedmiotów, w odległej przeszłości służących ich właścicielom do utrwalania i przekazywania wiedzy o najbliższym otoczeniu, o innych ludziach, o wspólnotcie i o ówczesnym świecie. W badaniach metafor zastosowania te łączy się ze znaczeniami, które nie mogły wynikać tylko z użytkowych funkcji przedmiotu, z jego tworzywa czy kształtu. Musiały to być znaczenia ukryte, a przedmiot miał służyć do ich ujawniania, odzwierciedlania, a często także do przenoszenia na inny obiekt. Przypuszczenie to potwierdził w licznych badaniach Roland G. Austin (1940), jak również Ruthven Murray (1952), dając jednocześnie dowód, że zastosowania protomediów różniły się w zależności od liczby ich elementów, które mogły tworzyć również układy i systemy.

Ludzka skłonność do systemowego odnoszenia się do otaczającej rzeczywistości, jak również do poszukiwania w niej swojego miejsca i uzasadniania obecności w nim, spowodowała, że obok bardzo prostych w budowie protome-diów zaczęły się pojawiać takie, które współcześnie uznaje się za prawzory gier planszowych. Bardzo dużą popularnością cieszyły się one już w antycznej Grecji i – czego dowodzi Leslie Kurke (1999: 258), podając przykład gry nazywanej *Pente Grammai* (*Pięć linii*) – służyły nie tylko rozrywce, lecz również edukacji.

W XX wieku wśród naukowców zajmujących się dyscypliną wiedzy poświęconą badaniu metafor panuje przekonanie, że w ujęciach: poznawczym, komunikacyjnym i kulturowym pozwalają one odkryć różnorakie znaczenia, jakie ludzie przypisywali przedmiotom i ich funkcjom w komunikacji interpersonalnej i grupowej. Nieco więcej światła rzuca na to zagadnienie koncepcja *metaxu*, czyli materialnego pośrednika obecnego w interakcjach międzyludzkich, uzasadniająca przekonanie, że najdawniejsze odpowiedniki współczesnych gier mediów, służąc rozrywce, edukacji, jak również komunikacji rytualnej, były także mediami (Mersch 2010: 17). Były zrobione z określonych materiałów, miały oznaczenia znane uczestnikom aktu komunikowania, odróżniały je kolory i kształty. Mogły zatem tworzyć system generujący, a nawet przenoszący i utrwalający sensy możliwe do odczytania przez kolejne pokolenia użytkowników zamieszkujących to samo miejsce lub inne terytoria. Zbiory takich elementów, wraz z regułami określającymi ich zastosowanie, czyniły z gier w rodzaju *Pente Grammai* lub innych, spełniających kryteria systemowości rozumianej także jako czytelność i jednoznaczna identyfikowalność składników, media projekcyjne. Ich najważniejszym przeznaczeniem było ukazywanie nieznanymi lub abstrakcyjnymi fenomenów, procesów, stanów czy miejsc, czemu zawsze towarzyszyło przenoszenie znaczeń. Tego rodzaju właściwość starożytnych gier wywołuje natychmiastowe skojarzenia z myśleniem metaforycznym, w którym słowo „metafora” oznacza, że się mówi, pisze lub komunikuje w inny sposób o obiekcie, miejscu albo osobie „X”, jakby to były: obiekt, miejsce albo osoba „Y” (Nowottny 1971: 221).

Ustalenia Winifred Nowottny zostały w istotny sposób zaktualizowane przez Sherry Turkle (1980). Z jej analiz zagadnienia, jakim jest metaforyczność, wynika, że w powiadamianiu, podczas którego mówi się o „X”, jakby to był „Y”, trzeba uwzględniać materialny nośnik metafory. W rozpatrywanych przypadkach, w pierwszym stadium metaforyzacji gier mediów, dotyczy to „praprzodków” gier planszowych. W ostatnim, trzecim stadium, czyli obecnie, rzutuje to nawet na niematerialny konstrukt gry przeglądarkowej. Zawartość przekazu metaforycznego, jego znaczenie, jak również sposób odbioru są bowiem uzależnione od charakterystyki danego medium. Metafora, jej elementy, nośnik oraz konteksty, od których zależy ich systemowe postrzeganie, są zmienne w czasie, pozostając w gestii uczestników aktu komunikowania – pojedynczych osób bądź grup (takich jak społeczności czy też społeczeństwa), które to znaczenie im przypisują.

Proces aktualizacji znaczeń, rzutujących na rozumienie bardziej złożonych protome-diów, spowodował to, że gry w rodzaju *Pente Grammai* lub inne,

im podobne, w realiach, w jakich je użytkowano, posiadały różne funkcje. Jedną z nich była oczywiście ta rozrywkowa. Obok niej na znaczeniu zyskiwała projekcyjna. Korzystając z gier, komunikowało się o „X”, jakby to był „Y”, czyli na przykład wykorzystywało planszę z pionami, jakby to było wyobrażenie miasta z jego mieszkańcami. Wyobrażenie takie stanowiła gra znana pod nazwą *Polis* (Kurke 1999: 260). W procesie określanym jako ideologia ucieleśnienia (ang. *ideology of embodiment*) (Kurke 1999: 258) gra *Polis* służyła jako pewnego rodzaju dydaktyczna pomoc. W szczególności niepiśmienni Grecy mogli dzięki niej wziąć udział w przyspieszonej edukacji obywatelskiej, pozwalającej informować o prawach, których należało przestrzegać w starożytnych miastach-państwach. Piony mogły bowiem wizualizować ludzi, jak też miejsca, a zasady gry – odzwierciedlać uregulowania prawne, którym się podlegało.

Udział w interakcjach z niepiśmiennymi graczami, gdy zdobione plansze i pionki reprezentowały pewne zjawiska fizyczne i/lub нефizyczne, stanowił o walorze tego rodzaju gier także w naszej erze, zarówno w Europie, jak i w Nowym Świecie, i to niemal aż do początku XX wieku. Nowe gry planszowe, wzorowane na starożytnych odpowiednikach, były wówczas w zasadzie jedyną pomocą dydaktyczną i względnie trwałym medium pozwalającym informować o czymś obywateli analfabetów. Dostarczały struktur porządkujących informacje, jak również modelujących zachowania, a działało się tak za sprawą procesu znanego jako przekład intersemiotyczny. W jego toku treści, które w innych okolicznościach byłyby zawarte w publikacjach książkowych czy choćby w prasie, przekładano na komunikaty zawierające obrazy utrwalane na planszach gier i na pionach.

Procedura porozumiewania się opisana powyżej sprawiła, że gry umocniły swoją pozycję w spektrum mediów, po które mogli sięgnąć ich użytkownicy. Zasłużyły też na miano środków zastępczej interakcji z innymi osobami w sytuacjach trudnych, które w rzeczywistości pozamedialnej mogłyby na przykład zagrażać zdrowiu i życiu uczestników. Szczegółowo procedurę tę opisał Donald T. Campbell w ramach teorii opublikowanej w 1974 roku (Campbell 1974). Środków zastępczej interakcji można było używać, czego dowodził na płaszczyźnie teoretycznej wymieniony badacz, w celu rozpowszechniania informacji bardziej złożonych i wielowątkowych. Korzystano z nich między innymi w Stanach Zjednoczonych, czego dowody można odnaleźć, zwracając uwagę na gry planszowe, takie jak *Mansion of Happiness* (1830), *The Checkered Game of Life* (1860), *Game of the Little Volunteer* (1898) oraz *The Landlord's Game* (1902).

Popularne planszówki z tego okresu, określanego też w badaniach mediów jako czwarta mediamorfoza, były już na tyle skomplikowane strukturalnie i fabularnie, że spełniały warunki, aby określać je mianem miniaturowych modeli czasu i przestrzeni (Binsbergen 1996). Jako media metaforycznego informowania wspierały rozumienie procesów społecznych. W przystępny sposób ukazywały skomplikowane wydarzenia historyczne i polityczne oraz stwarzały dogodnie okoliczności do wyjaśniania kwestii symbolicznych. Dziedzicząc cechy protomediów i zyskując nowe, mogły zacząć służyć także do symulowania różnorodnych przyszłych sytuacji, na przykład z życia ludzi mających problemy

z podejmowaniem decyzji i z poszukiwaniem adekwatnych rozwiązań dla tychże problemów. Nowa właściwość tego rodzaju gier uczyniła z nich media symulujące tak zwane przestrzenie kontaktu (ang. *contact zones*) (Renzi 2008). Ich twórcy lub dysponenti mogli w ten sposób przedstawić graczowi jakiś wycinek otaczającej go rzeczywistości po to, aby mógł on stawić czoła wykreowanej w nich sytuacji problemowej.

Pośród wymienionych już zalet tego rodzaju gry posiadały też pewne wady, które wynikały z materialnych ograniczeń. Oznaczało to, że gra była nadal tylko uproszczonym, zamkniętym, więc niemożliwym do rekonfiguracji modelem rzeczywistości. Umożliwiała precyzyjne, z góry zaplanowane odgrywanie scenariuszy, lecz nie pozwalała manifestować emocji czy też poglądów, które odbiegałyby od planu, na przykład wskutek tego, że gracz nie odpowiadał predefiniowanemu socjodemograficznemu profilowi użytkownika. Kolejne ograniczenie wynikało z tak zwanego postulatu widoczności. Aby gra była metaforą widoczną, czyli łatwą do dostrzeżenia, zdekodowania i interpretacji, musiała dotyczyć kwestii odpowiednio łatwych do zrozumienia lub tak przedstawionych (Stockwell 2006). W grach podejmowano więc problemy związane z organizacją stosunków społecznych, z porządkiem publicznym oraz ze sposobami, które pozwoliłyby go zachować. Miały być one mediami służącymi edukacji obywatelskiej i socjalizacji polegającej na zajmowaniu właściwego dla danej jednostki miejsca w strukturze społecznej.

W pewnym momencie historycznym tak projektowane gry metafory nie mogły się już dalej rozwijać. Jako media projekcyjne i środki zastępczej interakcji musiały ewoluować wraz ze zmieniającą się mediasferą. Konkretniej zaś to ujmując, musiały odpowiadać wyzwaniom współczesności charakterystycznym dla pierwszej dekady XX wieku. Oprócz mediów dominujących wówczas w mediasferze, hermetycznych i ściśle kontrolowanych przez ich właścicieli, którzy według własnych kryteriów wybierali trafiające do odbiorców treści, europejska społeczność artystyczna zaczęła posługiwać się bardzo efemerycznymi i otwartymi mediami nowego typu: ulotkami, manifestami, instalacjami mechanicznymi, jak również gramami, które działały na przykład w oparciu o mechanizmy przypominające te znane choćby z zegarów. Twórcami i dysponentami tychże gier byli zwykli ludzie, aktywnie uczestniczący w nowych i nieraz gwałtownie zachodzących procesach społecznych.

W takich realiach metaforyczne oddziaływanie na odbiorców, w którym korzystano z gier planszowych, nie mogło być dalej uzależnione od mediów projekcyjnych oraz od środków zastępczej interakcji w wersji planszowej. Zdano sobie z tego sprawę również dzięki Kurtowi Hillerowi, pisarzowi należącemu do niemieckiej awangardy ekspresjonistycznej. Sformułował on po 1900 roku koncepcję literackiego i kulturowego aktywizmu (Kuźma 1976). Dowodził w niej, że jednostki i grupy społeczne powinny w manifestowaniu swoich poglądów sięgać po nowe formy wyrazu. Choć wskazywał przede wszystkim na literaturę oraz sztukę, jego poglądy są istotnym wkładem pozwalającym przez kilkadziesiąt kolejnych lat rozwijać metaforyczny potencjał gier, najpierw mechanicznych, a potem także cyfrowych i dalej, w wyniku postępu cywilizacyjnego, przeglądarkowych.

Zanim jednak doszło do ucyfrowienia i internetyzacji gier, jakie znamy obecnie, poszukiwania nowych form obywatelskiego oraz artystycznego wyrazu doprowadziły do powstania mediów alternatywnych. Ich pojawienie się w pejzażu medialnym zawdzięczamy europejskim i amerykańskim aktywistom, którzy do końca lat siedemdziesiątych XX wieku konstruowali artefakty mechaniczne. Poszukiwania te, trwające niemal siedem dekad (pomiędzy rokiem 1900 a latami siedemdziesiątymi ubiegłego stulecia), wpisały się w nurt, który w niniejszym opracowaniu określa się mianem drugiego stadium metaforyzacji gier.

Cyfryzacja, kończąca stadium drugie, wytworzyła dogodne warunki dla kolejnego etapu rozwojowego gier. Dzięki układom scalonym i mikroprocesorom w połowie lat siedemdziesiątych zaczęły powstawać pierwsze komputery i konsole do gier wideo, które były stosunkowo łatwe w obsłudze nawet wtedy, kiedy korzystały z nich dzieci. Przystępna cena, a także możliwość podłączenia tych urządzeń do zwykłego czarno-białego lub kolorowego telewizora tylko zwiększały ich popularność i przyczyniały się do masowego ich upowszechnienia. Dzięki nowym warunkom interweniującym media alternatywne stały się wytworami cyfrowymi, a ich mechaniczne wersje trafiły do muzeów.

## Metaforyzacja cyfrowych mediów alternatywnych na przykładzie gier wideo. Stadium drugie

Charakterystyczne atrybuty najwcześniejszych gier cyfrowych podlegających procesowi metaforyzacji, w tym tych pochodzących z lat siedemdziesiątych, osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku (*Save the Wales* [1976/1983], *Tax Avoiders* [1982], *Balance of Power* [1985], *Balance of the Planet* [1990], *Crisis in Kremlin* [1991]), wywodzą się jeszcze z pierwszego stadium rozwojowego. Metaforyzacja, którą można było obserwować w stadium drugim, kiedy gry, już w wersji cyfrowej, osiągnęły pozycję mediów alternatywnych, miała nieco inny charakter. Przede wszystkim zaczynała bezpośrednio zależeć od rozwoju elektroniki użytkowej oraz od materialnych i abstrakcyjnych elementów, z których się ona składała (układy scalone, mikrochipy, oprogramowanie). Pośrednio składniki tych nowo powstających form pozwoliły tworzyć i rozpowszechniać treści zawierające bardziej skomplikowane metafory głębokie, a potem również ekspresywne, lepiej dostosowane do komunikacji emocjonalnej.

W ujęciu historycznym media alternatywne rozwijały się szczególnie dynamicznie w takich okresach artystycznych, jak dadaizm i surrealizm. Wówczas bowiem artyści będący też aktywistami społecznymi negowali pewne zachowania oraz inklinacje społeczne i polityczne, w których upatrywali okoliczności sprzyjających wybuchowi pierwszej wojny światowej. Dążąc do zmanifestowania swojego wobec nich sprzeciwu, zderzali się z trudnym i niekiedy niemal niemożliwym do rozwiązania problemem. Nie potrafili bowiem wskazać lub znaleźć takiego nośnika, który pozwoliłby na masową skalę rozpowszechniać ich poglądy, dodatkowo w sposób szybki i tani. Media będące składnikami

oficjalnego systemu komunikowania znanego w latach 1900–1939 pozostawały poza zasięgiem członków awangardowych grup. Miały charakter instytucji, w których utrwalanie i transmisja informacji wymagały ogromnych nakładów finansowych i pracy wielu ludzi. Przeszkody te były silnym czynnikiem interweniującym. Z jednej strony hamowały dążenia awangardystów. Z drugiej jednak skłaniały ich do poszukiwania form innych, alternatywnych, czyli mniej skomplikowanych, mniej lub całkowicie niezinstytucjonalizowanych, a przy tym tanich w użytkowaniu. Przede wszystkim jednak otwartych na niczym nieskrępowane wyrażanie emocji, myśli, opinii, więc też edytowalnych. Podczas tych intensywnych poszukiwań najwcześniej postanawiano sięgać po już istniejące przedmioty codziennego użytku i sytuować je w innych kontekstach informacyjnych oraz tworzyć z nich różnorakie, skłaniające do wysiłku intelektualnego instalacje. Przedmioty takie nadawały się do nowych celów znakomicie także dlatego, że posiadały powierzchnię, którą można było zapisać, zadrukować, ozdobić. Szczególny rozgłos zyskiwały przede wszystkim konstrukcje, których autorami byli Hans Arp, Raoul Hausmann czy Marcel Duchamp. Ten ostatni zasłynął jako pomysłodawca i twórca tak zwanych *ready made*, przedmiotów już gotowych, istniejących, lecz po artystycznej interwencji stających się mediami przenoszącymi metafory głębokie i ekspresywne.

Wkrótce za sprawą twórców należących do Biura Poszukiwań Surrealistycznych zbiór instalacji-interwencji powiększył się o wywołujące rozgłos gry mechaniczne, takie jak *Circuit*, a także *Man*, *Woman*, *Child* oraz *No More Play*. Inaczej niż zwykle się uważać w potocznym odbiorze, nie służyły one jednak zabawie i relaksowi. Zdaniem Mary Flanagan (2009) miały inne funkcje, wśród których za najważniejsze można uznać aktywizowanie odbiorców do kontestowania aktualnej w danym momencie sytuacji, na przykład społecznej albo politycznej, i do otwartego wyrażania jej oceny.

Najważniejszymi dominantami, na które zwracali uwagę surrealiści, były wtedy zniewolenie i niezmiennność losu człowieka. Dominanty te znajdowały odzwierciedlenie w relacjach pomiędzy elementami składającymi się na powstające artefakty (Flanagan 2009). Jeśli gra składała się z kuli i drewnianej podstawki, kula toczyła się ciągle tym samym, niemożliwym do zmiany zagłębieniem przypominającym pętlę. Jeśli plansza składała się z elementów przypominających układankę, jeden fragment pasował tylko do jednego zagłębienia, chociaż na planszy było ich zawsze więcej. Ten sposób pobudzania do rozmyślań o sytuacji człowieka w świecie Alberto Giacometti, członek Biura Poszukiwań Surrealistycznych, łączył z bodźcem wywoływanym przez tak zwany przedmiot nieprzyjemny (ang. *disagreeable object*). Rolą takiego przedmiotu było prowokowanie do autorefleksji, na przykład związanej z nieuchronnym przemijaniem ludzkiego życia.

Zamysł członków awangardy dadaistycznej i surrealistycznej różnił się od zamysłu starożytnych Greków. Gry awangardystów, inaczej niż protomedia, nie wizualizowały znanego graczom świata, lecz lęki wynikające z życia w jakiś sposób zniewolonego. Niezbędne do tego były metafory głębokie, skłaniające

użytkowników gier do przemysłów egzystencjalnych. Ponieważ miały służyć do ujawniania i manifestowania emocji, czyniono z nich metafory ekspresywne.

W latach 1900–1939 metafory ekspresywne miały jedno, nie do przecenienia zastosowanie. Stosowano je jako instrumenty retoryki antywojennej, służące studzeniu nastrojów i kwestionowaniu aktualnej wówczas polityki, która, za co ją obwiniano, przybliżyła wojnę. Gry metafory były wtedy używane do aktywizowania społecznego oporu i modelowania postaw pacyfistycznych. Najistotniejszą dla aktywistów cechą gier postrzeganych jako systemy wywołujące określone znaczenia była ich otwartość, którą obecnie nazwano by edytowalnością. Każdy, przy odrobinie determinacji, myśląc wystarczająco kreatywnie, mógł je sporządzać i kodować w nich ważny dla siebie przekaz, kierowany do późniejszych odbiorców-graczy. Otwartość i fakt, że elementy gier były tanie i łatwo osiągalne, sprawiały, że aparat państwowej kontroli nie mógł w żaden sposób przeszkodzić w ich masowym rozpowszechnianiu. Gry te przejęły zatem funkcje mediów odpowiedzialnych za ustanawianie drugiego obiegu informacyjnego, przekazującego treści stojące w opozycji do tych cyrkulujących w oficjalnym, czyli pierwszym obiegu i systemie komunikowania.

Przedstawiony powyżej proces, a w szczególności rola, jaką odegrały w nim artefakty wytwarzane przez aktywistów, jest istotny dla metaforyzacji późniejszych wytworów odtwarzanych w przeglądarkach, na komputerach i smartfonach podłączonych do Internetu. Chodzi przede wszystkim o to, jak nauczono się wyrażać sprzeciw, kodując go w elementach, z których składały się gry. Strategia, którą opanowali aktywiści, ujawniła się w nieznanym wcześniej mechanizmie kolizyjności. Kolizyjność metafory oznaczała, że zawarty w niej komunikat podważał zwykły, potoczny sposób widzenia rzeczywistości, współdzielony przez członków jakiejś społeczności. Zawieszenie normalności, poprzez ukazanie tego, co w niej sprzeczne, miało zwracać uwagę odbiorców gier na bagatelizowany dotychczas fenomen, na jakieś zjawisko i/lub proces, na przykład polityczny. Pozwoliło to na identyfikację i deskrypcję „[...] nowych doświadczeń kolektywnych czy nowych zjawisk pojawiających się w życiu społecznym” (Pawelec 2006: 29).

Inicjatywy aktywistów działających na początku minionego stulecia były tak ważne dla późniejszego sposobu metaforyzacji gier przeglądarkowych także dlatego, że głębokie i ekspresywne oraz kolizyjne gry metafory w wersji mechanicznej zyskały wówczas dwie cechy, płynność i zdarzeniowość. Płynność czyniła z medialnych projektów dadaistycznych i surrealistycznych przedsięwzięcia „[...] trudne do kontrolowania i zamknięcia w ramach legislacji” (Guedes Bailey i in. 2012: 37). Zdarzeniowość decydowała o okolicznościach sprzyjających szybkiemu reagowaniu na obligujące do tego sytuacje.

Możliwości komunikacyjne gier wypracowane w ich pierwszym okresie rozwojowym i rozbudowane przez awangardystów stały się następnie, w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku, obiektem zainteresowań także w USA. Szczególną uwagę poświęcali im działacze społeczno-polityczni należący do grup określających się jako The New Games Movement (Montola i in. 2009), Merry Pranksters oraz Games Preserve (Johnson 2013).



Projektowane i używane przez nich gry służyły jako narzędzia publicznego wyrażania sprzeciwu wobec amerykańskiego udziału w wojnie w Wietnamie. Innowacyjny wkład Amerykanów w metaforyzację gier mediów polegał na tym, że nie posługiwali się oni grami planszowymi czy składającymi się z różnorodnych elementów mechanicznych. Początkowo tworzyli rozwiązania wymagające od graczy aktywności przypominającej grę aktorską. Następnie w procesie metaforyzacji sięgali po komputery i konsole do gier wideo. Do realizacji pierwszych inicjatyw nie potrzeba było sceny, tylko otwartej przestrzeni, o czym przypomina Stewart Brand z grupy Merry Pranksters. Taką znalaziono na jego farmie, na której grano w grę pod tytułem *Soft War*.

Fakt, że działaczom ze wspomnianych powyżej grup doskonale udawało się eksploatować możliwości wpływania na społeczeństwo za pomocą gier metafor posiadających cechy wykształcone już w pierwszym i w drugim stadium metaforyzacji, odgrywał istotną rolę w początkowych latach doby digitalizacji, czyli po 1970 roku. Wówczas w pojedynczych, rozsianych po terytorium USA sklepach, jak również w sieciach handlowych ruszyła sprzedaż nieskomplikowanych w użytkowaniu komputerów i konsol do gier wideo. Urządzenia te, niezbędne w celu realizacji kolejnych aktywistycznych pomysłów, były bezużyteczne bez oprogramowania, w tym oczywiście bez gier. Dogodne warunki sprzętowe zachęciły programistów do podejmowania prób ucyfrowienia komunikacji metaforycznej. W efekcie tego, wraz z nowymi mediami, pojawiły się nowe gry metafory, tym razem cyfrowe. Zaistniały zatem okoliczności pozwalające wskazywać na kolejne już, trzecie stadium rozwojowe gier metafor. Ich powszechne użytkowanie nie byłoby możliwe bez spotkania i współpracy Stewarta Branda i Jaron Laniera, skutkującej pojawieniem się w mediasferze produkcji znanych jako *Alien Garden* (1982) i *Moondust* (1983) (Johnson 2013).

Nowe gry metafory okazały się zbyt abstrakcyjne dla odbiorców, ponieważ ich związek z realiami znanymi z codziennego życia był bardzo umowny, także ze względu na problemy związane z realistycznym odwzorowywaniem przedmiotów i wizualizowaniem procesów. Na początku lat osiemdziesiątych był to problem dość powszechny i wynikający z niedostatecznie zaawansowanej techniki mikrokomputerowej, niepozwalającej na wyświetlanie skomplikowanej grafiki. Z tych powodów prace Branda i Laniera miały raczej artystyczny niż użytkowy charakter, co stanowiło zresztą impuls do powstania nowego kierunku w sztuce nowoczesnej określanego jako *art game* (termin ten można przetłumaczyć jako „gra artystyczna”).

## Gry jako media pasożytnicze. Metaforyzacja w stadium trzecim

Dzięki technice mikrokomputerowej rozpoczął się trzeci etap rozwoju gier metafor. Metaforyzacja nie zachodziła jednak tak szybko, jak wynikać by to mogło z ekspansywności nowej, komercjalizującej się branży komputerowej. Aplikacje były co prawda coraz liczniejsze, rozrastała się też grupa kupujących, jednak oczekiwania odbiorców rozmiękały się z zastaną rzeczywistością.

Produkt nie miał bowiem wystarczająco skomplikowanej grafiki, aby być efektywnym medium zawierającym metafory głębokie i do tego jeszcze ekspresywne. Monitory komputerów i telewizorów wyświetlały kanciaste obiekty w kilku ledwie kolorach, wymagając od użytkowników sporej wyobraźni. Przez to utrudnienie metafory traciły też swoje możliwości tłumaczenia rzeczywistości i trudno było je odnosić do procesów zachodzących w społeczeństwie i w kulturze poza ekranem. Początkowo kłopoty dotyczyły również zdarzeniowości. Potrzeba było bowiem wiele czasu, aby zespoły grafików i programistów zamieniły pomysł na grę w produkt dostępny na sklepowej półce. Bariery okazały się możliwe do pokonania po 1990 roku. Gry *Tax Avoiders*, *Balance of Power* czy *Balance of the Planet*, dostępne na rynku przed tą datą, spełniały kryteria konieczne, aby można było zaliczyć je do metafor, jednak metafor bardzo uproszczonych wizualnie. To sprawiło, że twórcy aplikacji zaczęli sięgać po rozwiązania wzmacniające i uatrakcyjniające przekaz, w szczególności niezbędne do stymulacji wzrokowej. Pomocne okazało się zdobienie pudełek zawierających gry w taki sposób, aby widoczne na nich wzory i obiekty nasuwały na myśl skojarzenia wyjaśniające, co jest istotą gry, w bardziej rozbudowanym fabularnym znaczeniu.

Jeśli bodźce nie są łatwe do zauważenia i przez to wymykają się rozumieniu zgodnemu z zamysłem twórców gier, metafory zawarte w grach ulegają zatarciu oraz spłyceciu. Trzeba było zatem poszukiwać, jak to zaczęto czynić, elementów wspomagających narrację. Szansy na to upatrywano najpierw w genologii gier, w szczególności zaś w gatunku gry strategicznej. Stał się on formą podawczą dla fabuł dotyczących szeroko pojętej ochrony środowiska oraz tego, jak konstruowano ogólnoswiatowy gospodarczo-polityczny ład. Odmiana strategiczna nie nadawała się jednak do komunikowania o kwestiach bardzo ukonkretnionych, jak choćby ukazanie potrzeby ochrony życia niektórych gatunków zwierząt. Dawniej operowanie ogółem nie wymagało drobiazgowego graficznego odwzorowywania obiektów, potem wprowadzanie do gier konkretną taką konieczność oznaczało, ale obraz na monitorach nie był wystarczająco wyraźny. W praktyce, podczas użytkowania gry, odczytanie zakodowanych w niej sensów także było bardzo utrudnione. Te techniczne problemy, później rozwiązane, wpłynęły na charakter metaforycznego powiadamiania w taki sposób, że gry brały udział w rozpowszechnianiu metafor płytkich. Komunikaty mogły być dzięki temu bardziej umowne, a metafory łatwiejsze do zauważenia i zrozumienia.

Sytuacja ta zmieniła się znacząco w 1991 roku. Wówczas do sklepów trafiła, przeznaczona do odtwarzania na komputerze, gra pod tytułem *Crisis in Kremlin*. Wyeliminowano w niej niektóre niedogodności związane z metaforyzacją przekazu. Dzięki nowemu formatowi JPG odwzorowywanie rzeczywistego obrazu pochodzącego spoza mediów mogło być odtąd wzbogacane o zdigitalizowane wizerunki na przykład ludzkich twarzy, krajobrazów, budynków czy miast. Nowy pomysł został bardzo szybko podchwycony przez grafików pracujących w zespołach nad kolejnymi gramami, a metafory zaczęły zyskiwać na ekspresywności. W badaniach mediów i komunikacji wizualnej powątpiewano jednak w to, czy możliwe jest w ogóle istnienie metafor składających się z obrazów.

Aby rozstrzygnąć ten dylemat, wystarczyło skierować wzrok w stronę nauki o literaturze, w której znano stosowne ustalenia. Opracował je Derek Bickerton, formułując wniosek mówiący o predestynacji „[...] pewnych wyrażen języka do pełnienia określonych funkcji przenośnych” (Dobrzyńska 1983: 119). Wniosek ten uzasadniał również tezę, że podobne funkcje mogą posiadać obrazy. Dowodem była wspomniana powyżej gra, zawierająca wyrazisty wizerunek Michaiła Gorbaczowa.

Teoria Bickertona, wzmocniona ustaleniami Susan Sontag o długiej historii opowiadania o świecie za pomocą obrazów, a zatem również za pośrednictwem cyfrowych gier metafor, stworzyła dogodny kontekst do analiz komunikacyjnych funkcji, które można było tym obrazom i grom przypisywać. Tak też rozpoczęło się trzecie stadium metaforyzacji gier odtwarzanych jeszcze nadal na komputerach i na konsolach bez dostępu do Internetu.

O ile metafory w grach użytkowanych na komputerach i konsolach mogły być odtąd bardzo łatwe do zauważenia, o tyle nadal niemożliwe było ich rozpowszechnianie w mediasferze za pośrednictwem odmian przeglądarkowych. Istniejące gry metafory w wersji objaśniającej i/lub ekspresywnej były w bardzo niewielkim stopniu płynne i zdarzeniowe, ponieważ dezaktualizowały się nawet nie wtedy, kiedy wreszcie trafiały do sprzedaży, lecz już wówczas, gdy nad nimi pracowano. Proces wytwarzania był długi, żmudny i programistycznie trudny.

Kolejna przeszkoda, polegająca na tym, że gry metafory były opóźnione w czasie w stosunku do wydarzeń, które inspirowały ich twórców, zaczęła tracić na znaczeniu dopiero w 1995 roku. Od tego czasu, dzięki wynajdywanym technologiom, można było szybciej projektować coraz to bardziej zaawansowane graficznie aplikacje. Dodatkowo można je było natychmiast rozpowszechniać wszędzie tam, gdzie internetowi gracze mieli dostęp do przeglądarek. Innowacje zaproponowane przez programistów z FutureWave Software i Microsoftu sprzyjały nasycaniu Internetu niezwykle płynnymi i zdarzeniowymi grami, które w wersji przeglądarkowej zawierały metafory wyjaśniające oraz ekspresywne (Klimmt i in. 2009).

Skrócenie czasu niezbędnego do przygotowania gier wyrazistych wizualnie do kilku dni i możliwość szybkiego umieszczania ich w Sieci uczyniło z tych form niezwykle istotne w komunikowaniu media taktyczne. Możliwość dokładnego graficznego odwzorowywania rzeczywistych obiektów, usieciwienie oraz uproszczenie procesu twórczego to warunki interweniujące dodatnio wpływające na to, że gry mogły zacząć być traktowane jak pełnoprawne media komunikowania masowego. Kumulacja zalet, wśród których były: projekcyjność, alternatywność, płynność, zdarzeniowość oraz przeglądarkowa postać, została wykorzystana w 2001 roku. W reakcji na atak na World Trade Center w niezwykle krótkim czasie powstało wiele gier, które w formie metafor ekspresywnych pozwalały internetowej społeczności wyrazić swój stosunek do tego tragicznego wydarzenia.

2001 rok zapisał się w historii metaforyzacji gier przeglądarkowych z jeszcze innego powodu. Wówczas to pod pewnym mało popularnym brytyjskim adresem internetowym umieszczono grę pod tytułem *Dancing George Bush Game*. To ważna okoliczność, ponieważ odtąd jasne się stało, że taktyczne gry

przeglądarkowe znajdują się już w spektrum mediów pozwalających twórcom i graczom wyrażać ich prywatne zdanie na temat osoby publicznie znanej oraz wpływać na postrzeganie jej wizerunku medialnego. Gra, w której bohaterem uczyniono polityka George'a W. Busha, ukazała nieznanne dotąd zastosowania płynności i zdarzeniowości. W Internecie były już wówczas dostępne edytory służące do kreowania aplikacji przeznaczonych do rozpowszechniania poprzez przeglądarki, więc mogli je przygotowywać i publikować także użytkownicy nieposiadający wiedzy na temat programowania, która do tych zastosowań zaczynała być zbędna.

Znaczące obniżenie poziomu trudności w wytwarzaniu tego rodzaju aplikacji sprawiło, że zapoczątkowały one nowy internetowy trend. Polegał on na tym, że parę, a czasem paręnaście godzin po jakimś ważnym zdarzeniu, na przykład politycznym czy kulturalnym, w Sieci zamieszczano gry będące do niego komentarzem. Zdarzały się aplikacje odnoszące do banalnych sytuacji, typowo zręcznościowe i rozrywkowe, lecz zyskujące bardzo duży rozgłos. Do dziś znana jest i dostępna w Internecie gra nawiązująca do sytuacji z 2006 roku, kiedy piłkarz Zinedine Zidane podczas meczu piłki nożnej faulował zawodnika drużyny przeciwnej, Marco Materazziego<sup>11</sup>, uderzając go głową. W pewnych innych okolicznościach gry przeglądarkowe zawierały jednak różnorakie, istotne metaforyczne komentarze do wydarzeń i spraw, do decyzji lub zachowań urzędników państwowych, polityków i ludzi show biznesu. Zaczęto je więc analizować i systematyzować, nazywając *social impact games*, *games for change*, a niekiedy *serious games*, i kwalifikować do obszaru w studiach nad grami (*game studies*) znanego jako *critical play*. Gra metafora, z bohaterem podobnym do George'a W. Busha, jak również niebędąca metaforą typowo rozrywkowa produkcja nawiązująca do boiskowego incydentu, w ujęciu historycznym świadczą o kolejnym kierunku rozwojowym, w którym mogli zacząć podążać internauci. Kierunek ten jest związany z mediami pasożytniczymi, a gry przeglądarkowe przenoszące metafory zajęły w nim odtąd bardzo silną pozycję.

Pasożytnictwo oraz gry przeglądarkowe tworzą bardzo ważne połączenie. Dodatkowo jest ono wzbogacane przez taktyczność wykorzystywaną pierwotnie w innym obszarze zastosowań mediów – do niezależnego od aparatu państwowego rozpowszechniania informacji o zaniedbywanych przez władzę życiowych sprawach podległych jej obywateli. Synteza tych trzech właściwości mediów jest również bardzo ważna w wymiarze kulturowym. Służy do posługiwania się środkami komunikacji stwarzającymi możliwości, by obywatele mogli się przeciwstawiać dyktaturom, w których decydenci przesądzają o losie osób od nich zależnych, nie przedstawiając żadnych uzasadnień podejmowanych przez siebie decyzji.

W aspekcie społecznym i kulturowym możliwości niezależnego wyrażania emocji i sądów o jakimś represyjnym porządku administracyjnym, czy nawet instytucjonalnym, zależą od komunikacyjnych właściwości mediów, będących

---

<sup>11</sup> Był to mecz w finale piłkarskich mistrzostw świata z 2006 roku. Wydarzenie to upamiętniono też pomnikiem wykonanym z brązu przez Adela Abdessemeda.

na przykład formami bardzo szybkiego czy nawet natychmiastowego nawiązania relacji i wymieniaania się informacjami pomiędzy członkami społeczeństwa Sieci.

Badacz nowych mediów, który najpierw wymyślił i spopularyzował nazwę „media taktyczne”, a potem także zaczął je badać, Geert Lovink (2003), dowodzi, że są to efektywne środki wyrażania sprzeciwu i manifestowania skrywanej z jakichś powodów opinii o czymś lub o kimś. Muszą jednak posiadać cechy, które uczynią z nich wytwory „giętkie”, czyli pozwalające użytkownikom wystarczająco szybko i precyzyjnie reagować na realne wydarzenia, na przykład społeczne, ekonomiczne, polityczne (Lovink 2003: 257). „Giętkość” jest nadrzędną pośród wszystkich innych cechą. Dzięki niej medium, czyli na przykład przeglądarkowa gra metafora, może zostać zaadaptowane do sytuacji komunikacyjnej zapewniającej skuteczne i szybkie oddziaływanie na odbiorców (Raley 2009).

Czyste media pasożytnicze są formą doskonalszą od czystych mediów taktycznych, które mogą być używane w reakcji tylko na konkretną sytuację i przypominać przez to wytwory jednorazowego użytku. Najdoskonalszymi formami są natomiast hybrydy posiadające cechy obydwu typów mediów. Ponieważ, aby móc nazwać dane medium pasożytniczym, konieczne jest oparcie treści przekazywanych za jego pomocą na konkretnej sytuacji, a wytwarzanie gier w edytorach jest stosunkowo łatwe i szybkie, nic nie stoi na przeszkodzie, aby móc tworzyć tego rodzaju hybrydy. To niezwykle istotna cecha obecnych odmian gier metafor, które w swej przeglądarkowej formie pochodzą od pierwowzorów w rodzaju *Dancing George Bush Game* oraz *Zidane Head Butt Game*. Tak jak pierwowzory ilustrują, że można je również wykorzystać jako metafory orientacyjne, czyli przedstawiające jakiś sposób spojrzenia na sprawę, których na ogół się nie dostrzega lub nie pojmuje.

To, co wiąże się z kumulowanymi w jednej strukturze metaforycznej funkcjami mediów projekcyjnych, alternatywnych, taktycznych i pasożytniczych na płaszczyźnie społecznej, kulturowej i komunikacyjnej, wymaga odpowiedniego dopełnienia medioznawczego. I tu pojawia się miejsce dla gier przeglądarkowych. Po 2000 roku, dzięki trafiającym do Internetu bardzo łatwym w obsłudze edytorom, tworzenie tych aplikacji nie łączy się już tylko z koniecznością programowania. To warunek interweniujący, który z jednej strony sprawia, że ich przygotowanie i publikacja w Sieci okazują się łatwe i mogą nastąpić w czasie nie dłuższym niż kilkadziesiąt godzin. Z drugiej strony to też warunek interweniujący, zmieniający niektóre cechy powstających gier. Kwestię tę przedstawia Alessandra Renzi (2008), zaliczając tworzone tak gry przeglądarkowe do specyficznego kulturowo-medialnego nurtu DIY media.

Możliwość bardzo szybkiego przejścia od pomysłu i scenariusza do gotowej gry, którą następnie dzięki rozwiniętej usłudze bezpłatnych portali do hostingu tego rodzaju produkcji można błyskawicznie umieścić na stronach WWW, bardzo wzmacnia i tak już spory potencjał komunikacyjny przeglądarkowych gier metafor.

Konieczność szybkiego reagowania na rzeczywistość pozamedialną to warunek interweniujący, który trzeba rozpatrywać w określonym ciągu przyczynowo-

-skutkowym. Warunki techniczne określają, jakie cechy powinny posiadać gry będące metaforami. Ponieważ jednak są to media natychmiastowego komunikowania, czytelność metafor jest zależna także od innych kwestii rzutu-jących na „pasożytnictwo” gier. Muszą one „żyć się” sytuacjami wyjątkowo ważnymi, doniosłymi, dotyczącymi rozpoznawalnych osób i głośnych zdarzeń. Poza tym gra przeglądarkowa, także ta będąca metaforą, trwa krótko. Przejście od początku do zakończenia zajmuje zwykle kilkadziesiąt sekund. Odczytanie znaczenia metafory zgodne z intencją pomysłodawcy aplikacji, rozpoznanie sytuacji oraz jej zinterpretowanie przesądza najpierw o konieczności selekcji tego, co inspiruje twórców gier, a potem także o wyborze wyraziście nacechowanych obrazów, z których powstanie grafika wyświetlana na ekranach, w kartach przeglądarki internetowej.

Twórcy gier zawierających metafory objaśniające i ekspresywne kreują grafikę, posługując się powszechnie rozpoznawalnymi obiektami, występującymi w roli tak zwanych kotwic uwagi, elementów mających wywołać jak najszybsze skojarzenie z przedstawianą sytuacją (Weinschenk 2014: 77). Kotwicami są znaki ikoniczne oraz znaki indeksowe. Pierwsze odpowiadają za obrazowanie realnie istniejących ludzi i obiektów architektonicznych, a drugie za wywoływanie skojarzeń z terytoriami konkretnych, też realnych państw (Rose 2010: 111). Gra może zawierać postaci wyabstrahowane ze zdjęć lub też postaci typowe, na przykład reprezentujące jakiś konkretny zawód. Wybór zależy od dokładności obrazowania oraz od tego, jak bardzo zaawansowana będzie gra, i rzutuje na budowę metafory, więc również na sposób wytwarzania znaczeń metaforycznych.

Bardzo ważne miejsce w tej części nurtu *critical play*, w którym pojawiają się i są badane przeglądarkowe gry metafor, zajmują polscy twórcy. Przegląd polskich przeglądarkowych gier metafor pozwala wywnioskować, że rodzimi internauci reagują na wydarzenia spoza mediów, posługując się kolizyjnością. Kreują zatem kontrastowe sytuacje, w których następnie częściej lokują metafory ekspresywne. Odstępują przy tym od metafor zakodowanych głęboko, sięgając chętniej po płytkie. Dzięki nim w latach 2005/2006–2020, w 51 aplikacjach, które były lub nadal są w Internecie, komentują rzeczywistość, szczególnie zainteresowanie wykazując sześcioma dominantami tematycznymi. Pierwsza dotyczy rodzimego parlamentaryzmu (na przykład w grach *Ali Majewski i 460 rozbójników* oraz *Wiejskie śpiochy*). Druga zawiera się w grach w krzywym zwierciadle przedstawiających to, jak jest wyłaniana władza w Polsce i jak ubiegają się o nią konkretni politycy (na przykład w grach: *Buraczana kampania*; *Platforma*; *Sejm 2005. Shoot Out*; *Super Aziewicz*; *Walka prezydencka*; *Wybory 2007. Może zostać tylko jeden*; *Wyścig do Pałacu Prezydenckiego*). Trzecia znajduje odzwierciedlenie w grach poświęconych ocenie tego, jak politycy realizują swoje obowiązki, będąc ministrami, premierami i prezydentami (na przykład w grach *Kolej przyspieszenie* oraz *Polish Show*). Dzięki czwartej dominancie badacz rodzimych gier zorientuje się, jakie było lub jest nastawienie twórców tychże aplikacji do polityków (na przykład w grach: *Kopnij aferzystę*; *Nerwowy rzut*; *Puknij kłameczucha*). Piąta dominanta wyłania się z zawartości gier metafor dotyczących stosunku do Kościoła katolickiego postrzeganego jako

zhierarchizowana instytucja i do niektórych jego reprezentantów (na przykład w grze *Ofiara spełniona*). Ostatnia dominanta odzwierciedla emocje związane z tym, co można by nazwać poziomem ekonomicznego życia obywateli czy też ich zabezpieczeniem socjalnym (na przykład w grze *Strajk*).

Rzeczywiste wydarzenia, które stały się przyczyną powstania wymienionych powyżej gier metafor, także można usystematyzować, wskazując trzy kategorie. Kategoria pierwsza skupia sytuacje wyborcze. Powstają wówczas gry wyjaśniające to, jak przebiega proces wyborczy, oraz to, jakie zdaniem internautów motywy kierowały politykami biorącymi udział w wyborach. W kategorii drugiej mieszczą się gry ukazujące aktualne w danym czasie prywatne i oficjalne zachowania polityków oraz urzędników państwowych. Do kategorii trzeciej należą natomiast gry, w których znajdują się odniesienia do losowych, bieżących sytuacji o charakterze społecznym i publicznym zarazem.

Pasożytnictwo medialne polega na tym, że wydarzenia historyczne i/lub bieżące są przedstawiane tak, aby użytkowanie gry wyzwało ich określoną ocenę. Choć internauci nie są zbiorowością homogeniczną, a taktyki i strategie obrazowania zdarzeń, w tym na przykład najnowszej historii Polski, różnią się, aplikacje, co wynika ze specyfiki mediów mających za sobą trzy stadia rozwojowe, zawierają metafory będące nośnikami ocen negatywnych, dotycząc procesów oraz osób, które miały i/lub nadal mają w nich jakiś udział.

Gry, w których opowiada się o procesach, przenoszą metafory głębokie i wyjaśniające. Postaci w nich występujące nie są dookreślane w sposób kojarzący się z konkretnymi osobami. Drugi wariant polega na tym, że za związek gry z rzeczywistością odpowiadają bohaterowie wzorowani na realnie istniejących ludziach i do nich bardzo podobni. Dotyczy to też miejsc, także ukonkretnionych i rzeczywistych. Co więcej, postaci i lokalizacje również są ze sobą skojarzone. Dzięki temu zabiegowi mogą powstawać metafory ekspresywne i płytkie zarazem.

Gry z trzeciego stadium rozwojowego różnią się od swoich poprzedniczek. Różnica techniczna, wynikająca ze sposobu rozpowszechniania i użytkowania aplikacji w przeglądarce internetowej, choć obiektywna, nie jest najważniejsza. Gry te w sposób zasadniczy wyróżniają się możliwościami metaforycznego powiadamiania kogoś o czymś lub o kimś, czyli mówienia o „X”, jakby to był „Y”:

- 1) w rozwiniętej postaci, w stadium trzecim, są mediami płynnymi i zdarzeniowymi;

- 2) należąc do zbioru mediów typu DIY media oraz mediów taktycznych, pozwalają ukazywać stosunek dowolnego twórcy do otaczającej go rzeczywistości;
- 3) dzięki kontrolerom – klawiaturze, myszy bądź ekranowi dotykowemu – skłaniają do uczestniczenia w odtwarzaniu sytuacji komunikacyjnej i odkrywaniu zakodowanego znaczenia metafory.

Uczestniczenie w rozgrywce to odczytywanie metafory. Wymaga ono aktywności użytkownika. Trzy wyszczególnione powyżej cechy charakteryzują przeglądarkowe gry metafory tylko wtedy, gdy mechanizm metaforyczny został skonstruowany w określony sposób. Chodzi o specyficzną budowę metafory oraz o obecność w niej mechanizmu kolizyjności. Dzięki temu możliwe staje się odczytywanie znaczeń zgodnych z intencją twórcy aplikacji, co oznacza, że grający

rozumie grę tak, jak chciał ów twórca. W budowie metafory najważniejsze znaczenie przypisywane jest wówczas dwóm jej składnikom, opisywanym przez Maxa Blacka. Pierwszym składnikiem jest źródło metafory, drugim składnikiem jest rama metafory (Black 1971).

Kodowanie znaczenia polega na tym, że określone źródło, na przykład twarz polityka albo inny, jednoznacznie rozpoznawalny obiekt, występuje w określonej ramie, czyli w zaaranżowanej sytuacji. Źródło to składnik przenoszący znaczenie metaforyczne. Rama to kontekst sytuacyjny, który w przeglądarkowych grach metaforach zawiera instrukcję rozumienia całości przekazu. Kolidyjność gier metafor ujawnia się w sytuacji, w której pomiędzy źródłem a ramą występuje sprzeczność. Wynika ona z zestawienia składników, na przykład ze względu na wprowadzony do komunikatu absurd.

Metaforyczne wyjaśnianie i ekspresja wymuszają korzystanie z obrazów o odpowiednim zestawie cech. W przeglądarkowych grach metaforach bardzo ważną rolę odgrywają takie elementy, jak ikony, wykazujące podobieństwo do obiektu będącego wzorem, oraz znaki indeksowe, pozostające z nim w naturalnym związku. Jeśli gry przeglądarkowe to metafory wyjaśniające, źródłem metafory jest obiekt (ikona – twarz, znak indeksowy – przedmiot), który twórca łączy z sytuacją możliwą do rozpoznania przez odbiorcę. Widać to bardzo wyraźnie w pierwszej kategorii wydarzeń, w grach będących metaforami procesów wyborczych – na przykład w grze *Wyścig do Pałacu Prezydenckiego* rywalizujących polityków zastąpiono przedstawieniami pojazdów. Gracz wybiera jeden z nich i próbuje wyminąć inne. Wygra, czyli dostanie się do Pałacu Prezydenckiego, jeśli pozostałe pojazdy zostaną wypchnięte z drogi. W ten sposób obrazuje się proces wyborczy oraz opatruje go komentarzem, odczytywanym w toku rozgrywanego, nieuczciwego wyścigu.

Inny wariant komunikowania jest realizowany w płytkich, ekspresywnych grach metaforach. Ich powszechną rozpoznawalność osiąga się, wprowadzając do rozgrywki odwzorowania twarzy polityków lub znanych budynków. W warstwie obrazowej gier postaci i/lub obiekty (ikony i/lub znaki indeksowe) są zestawiane z czynnościami nieoczywistymi, a nawet destrukcyjnymi. Grający mogą miotać w kierunku wykreowanych postaci polityków wizualizacjami przedmiotów niebezpiecznych lub takich, które w rzeczywistości pozamedialnej oznaczają ośmieszenie. Internauci mogą również mieć możliwość doprowadzania postaci do stanów sugerujących takie ośmieszenie (gry: *Puknij kłamaczucha*; *Polish Show*; *Wiejskie śpiochy*). Twórcy aplikacji odwołują się także do skojarzeń z niezdarnością i niedołążnością. Niekiedy sięgają po inne skojarzenia, wśród których pojawia się przemoc fizyczna lub jakaś zjawiająca się znikąd siła, czego dowodem są gry pod tytułem *Korona wybory* i *Głosowanie korespondencyjne*. Takie przedstawienia polityków ukazują ich jako niezdolnych do podejmowania racjonalnych decyzji, zgodnych z interesem wyborców.



## Podsumowanie

Różnice w odmianach metafor lokowanych w polskich grach przeglądarkowych sprawiają, że gry te nie mają takiej samej wartości komunikacyjnej. Metaforyczna komunikatywność aplikacji zależy od cech, które posiadają obiekty pojawiające się na monitorach komputerowych i/lub wyświetlaczach smartfonów. Kwestie te były rozpatrywane, gdy realizowano pierwszy z wyznaczonych w tym opracowaniu celów badawczych.

Metafora wyjaśniająca jest trudna do ulokowania w grze, a odczytanie przekazu bywa narażone na zakłócenia (na przykład brak czytelności). Przez to pojawia się ona w grach o bardzo wyrazistej tematyce obecnej w mediach masowych. Gra *Korona wybory* jest dlatego nawiązaniem do przesilenia politycznego wynikającego z dążenia do przeprowadzenia wyborów prezydenckich w warunkach pandemii koronawirusa, w maju 2020 roku.

Inaczej jest w przypadku metafory ekspresywnej. Mimo że nakaz powszechnej rozpoznawalności to wskazówka dla twórców, aby w grach pojawiali się znani politycy, w innych wariantach mogą ich zastępować również bohaterowie anonimowi. Poza wykonawcami zawodów (policjanci, pielęgniarki) to przedstawiciele istotnych w danym momencie historycznym grup demograficznych (na przykład osoby w podeszłym wieku w grze *Trzy berety*), a nawet specyficznych grup interesu, nie zawsze obdarzanych zaufaniem społecznym (gra *Kopnij aferzystę*). Trudności w kreowaniu przekazów metaforycznych i lokowaniu ich w polskich grach przeglądarkowych przedstawiano, realizując drugi cel badawczy sformułowany w tym opracowaniu. Proces metaforyzacji polskich gier przeglądarkowych wyjaśniano natomiast, realizując cel trzeci.

Otwartość i zmienność Internetu oraz zdarzeniowość i płynność gier przeglądarkowych to połączenie stwarzające internautom: twórcom i odbiorcom nowego rodzaju możliwości uczestniczenia w debacie publicznej. Cechy otoczenia, medium i określonych typów metafor czynią z tych gier bardzo ciekawe pod względem analitycznym przekazy. W perspektywie historycznej przeglądarkowe gry metafory są komunikatami, których metaforyczność kształtuje się stopniowo, w kolejnych stadiach rozwojowych, by w najbardziej zaawansowanej postaci móc utrwać pewien obraz rzeczywistości. Towarzyszy mu zawsze określony komentarz, niczym w metaforze językowej, wzbogacającej racjonalność o wyobraźnię. Inaczej niż w przypadku literatury, aby komentarz ten odkryć, odtworzyć i zrozumieć, trzeba zainicjować grę i, korzystając z kolizyjności, manipulować widocznymi na ekranach postaciami – źródłami, osadzonymi w sytuacjach – ramach.

W perspektywie medioznawczej i analitycznej nadawanie grom przeglądarkowym właściwości metaforycznych to oznaka przemian komunikacyjnych, nadal zachodzących w społeczno-kulturowym otoczeniu człowieka. Przeglądarkowe gry metafory dzięki skutkom tych przeobrażeń łączą w jednym medium wiele możliwości wyrażania poglądów oraz opinii. Wyrażanie to jest możliwe ze względu na określoną budowę komunikatu metaforycznego lokowanego w grze przeglądarkowej oraz przypisywaną mu przez twórców funkcję orientacyjną.

## Bibliografia

- Austin, Roland G. 1940. Greek Board Games. *Antiquity*, 14 (55), s. 257–271.
- Babecki, Miłosz. 2016. *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego. Analiza struktury, tematykacji, funkcji*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
- Babecki, Miłosz. 2020. *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.
- Binsbergen, Wim van. 1996. Time, Space and History in African Divination and Board-Games. W: Tiemersma, Douve; i Oosterling, Henk A.F. (eds.). *Time and Temporality in Intercultural Perspective: Studies in Intercultural Philosophy*. Amsterdam: Rodopi, s. 105–125.
- Black, Max. 1971. Metafora. Tłum. Józef Japola. *Pamiętnik Literacki*, 3 (62), s. 217–234.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Campbell, Donald T. 1974. Evolutionary Epistemology. W: Schilpp, Paul A. (ed.). *The Philosophy of Karl Popper*. La Salle: Open Court Publishing Company, s. 412–463.
- Dobrzyńska, Teresa. 1983. Tworzywo metafory. W: Głowiński, Michał; i Okopień-Sławińska, Aleksandra (red.). *Studia o metaforze II. Z dziejów form artystycznych w literaturze polskiej*. Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk: Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, s. 119–138.
- Dovey, Jon; i Kennedy, Helen W. 2011. *Kultura gier komputerowych*. Tłum. Tomasz Macios i Anna Oksiuta. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Guedes Bailey, Olga; Cammaerts, Bart; i Carpentier, Nico. 2012. *Media alternatywne*. Tłum. Anna Gąsior-Niemiec. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Heath, Chip; i Heath, Dan. 2020. *Przyczepne historie*. Tłum. Monika Malcherek. Warszawa: Wydawnictwo MT Biznes.
- Klimmt, Christoph; Schmid, Hannah; i Orthmann, Julia. 2009. Exploring the Enjoyment of Playing Browser Games. *Cyberpsychology and Behavior*, 2 (12), s. 231–234.
- Kurke, Leslie. 1999. Ancient Greek Board Games. *Classical Philology*, 3 (94), s. 247–267.
- Kuźma, Erazm. 1976. *Z problemów świadomości literackiej i artystycznej ekspresjonizmu w Polsce*. Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk: Wydawnictwo Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Lakoff, George; i Johnson, Mark. 2010. *Metafory w naszym życiu*. Tłum. Tomasz P. Krzeszowski. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Lovink, Geert. 2003. *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Mersch, Dieter. 2010. *Teorie mediów*. Tłum. Ewa Krauss. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Montola, Markus; Stenros, Jaakko; i Waern, Annika. 2009. *Pervasive Games: Experiences on the Boundary between Life and Play*. Burlington: Elsevier.
- Murray, Ruthven. 1952. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: The Clarendon Press.
- Nowotny, Winifred. 1971. Metafora. *Pamiętnik Literacki*, 4 (62), s. 221–242.
- Pawelec, Andrzej. 2006. *Metafora pojęciowa a tradycja*. Kraków: Wydawnictwo Universitas.
- Raley, Rita. 2009. Introduction: Tactical Media as Virtuositic Performance. W: Raley, Rita (ed.). *Tactical Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, s. 1–30.
- Renzi, Alessandra. 2008. The Space of Tactical Media. W: Boler, Megan (ed.). *Digital Media and Democracy: Tactics in Hard Times*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Rose, Gilian. 2010. *Interpretacja materiałów wizualnych. Krytyczna metodologia badań nad wizualnością*. Tłum. Ewa Klekot. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Sontag, Susan. 2009. *O fotografii*. Tłum. Sławomir Magala. Kraków: Wydawnictwo Karakter.
- Stockwell, Peter. 2006. *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*. Tłum. Anna Skucińska. Kraków: Wydawnictwo Towarzystwo Autorów.
- Such, Jan; i Sześciński, Małgorzata. 1997. *Filozofia nauki*. Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu Adama Mickiewicza.
- Sztumski, Janusz. 1995. *Wstęp do metod i technik badań społecznych*. Katowice: Wydawnictwo Śląsk.
- Turkle, Sherry. 1980. Computer as Rorschach. *Society/Transaction*, 2 (17), s. 15–24.
- Weinschenk, Susan. 2014. *Motywacja i perswazja. Jak sprawić, by inni robili to, co chcesz*. Tłum. Marian Leon Kalinowski. Warszawa: Samo Sedno.

**Netografia**

*Głosowanie korespondencyjne*. 2020. [Online]. Itch.io. Dostęp: <https://tiny.pl/7fqxw> [16.07.2020].

Johnson, Jason. 2013. *Inside the Failed, Utopian New Games Movement*. [Online]. Kill Screen.

Dostęp: <https://killscreen.com/articles/inside-failed-utopian-new-games-movement/> [1.08.2020].

*Korona wybory*. 2020. [Online]. Kongregate. Dostęp: <https://tiny.pl/7g4gh> [6.05.2020].

*Metaphor\_games*. 2020. [Online]. YouTube. Dostęp: [https://www.youtube.com/channel/UCz8eG-J-st7DkPTP\\_M6gdBIQ/featured](https://www.youtube.com/channel/UCz8eG-J-st7DkPTP_M6gdBIQ/featured) [20.10.2020].

**Załącznik. 51 przeglądarkowych gier metafor**

Lp.	Tytuł gry	Gatunek gry
1	2	3
1.	<i>Ali Majewski Show</i>	<i>target game</i>
2.	<i>Angry PiS</i>	<i>target game</i>
3.	<i>Autobus</i>	<i>capturing game</i>
4.	<i>Bitwa o krzyż</i>	<i>shooting game</i>
5.	<i>Bronek Hunt</i>	<i>shooting game</i>
6.	<i>Buraczana kampania</i>	<i>target game</i>
7.	<i>Chłaśnij Giertycha</i>	<i>target game / torture game</i>
8.	<i>Dyndas Romka</i>	<i>quiz game / torture game</i>
9.	<i>Fabryka polityków</i>	<i>catching game</i>
10.	<i>Głosowanie korespondencyjne</i>	<i>catching game</i>
11.	<i>Jaja na Wiejskiej</i>	<i>shooting game</i>
12.	<i>Kaczuszki</i>	<i>shooting game</i>
13.	<i>Kolej przyspieszenie</i>	<i>catching game</i>
14.	<i>Kopnij aferzystę!</i>	<i>target game</i>
15.	<i>Korona wybory</i>	<i>collecting game / escape game</i>
16.	<i>Memory – przywróć Tusкови pamięć</i>	<i>quiz game</i>
17.	<i>Nerwowy rzut</i>	<i>target game</i>
18.	<i>Niemcy mnie biją!</i>	<i>capturing game</i>
19.	<i>Obroń rydza</i>	<i>catching game</i>
20.	<i>Obrońca krzyża</i>	<i>capturing game</i>
21.	<i>Odszukaj Romka</i>	<i>card game</i>
22.	<i>Ofiara spełniona</i>	<i>target game</i>
23.	<i>Paparazzi</i>	<i>capturing game</i>
24.	<i>Pasjans polityczny</i>	<i>card game</i>
25.	<i>Platforma</i>	<i>racing game</i>
26.	<i>Polish Show</i>	<i>capturing game</i>
27.	<i>Posteruj sobie Kaczyńskim</i>	<i>target game / torture game</i>
28.	<i>Puknij kłamaczucha</i>	<i>target game / torture game</i>
29.	<i>Pysiu Krzysia</i>	<i>capturing game</i>
30.	<i>Rozróżnij Kaczyńskich</i>	<i>quiz game</i>
31.	<i>Rzut beretem</i>	<i>target game</i>
32.	<i>Sejm 2005. Shoot Out</i>	<i>shooting game</i>
33.	<i>Sen rzeźnika</i>	<i>target game / torture game</i>

cd. załącznika

1	2	3
34.	<i>Sex afera</i>	<i>capturing game</i>
35.	<i>Sfałszowane wybory</i>	<i>catching game</i>
36.	<i>Skoczny Józek</i>	<i>target game / catching game</i>
37.	<i>Strajk</i>	<i>fighting game</i>
38.	<i>Super Aziewicz</i>	<i>catching game</i>
39.	<i>Sut</i>	<i>torture game</i>
40.	<i>Trzy berety</i>	<i>quiz game</i>
41.	<i>Ubierz Romka</i>	<i>target game / torture game</i>
42.	<i>Uratuj stocznę</i>	<i>catching game</i>
43.	<i>Uratuj Warszawę</i>	<i>shooting game</i>
44.	<i>Uszczel Antka</i>	<i>shooting game</i>
45.	<i>Walka prezydencka</i>	<i>fighting game</i>
46.	<i>Wąż Jarosław</i>	<i>catching game</i>
47.	<i>Wiejskie śpiochy</i>	<i>catching game</i>
48.	<i>Włodek dzampin</i>	<i>dodging game</i>
49.	<i>Wybory 2007. Może zostać tylko jeden</i>	<i>fighting game</i>
50.	<i>Wyścig do Pałacu Prezydenckiego</i>	<i>racing game</i>
51.	<i>Zbieramy na Radio Maryja</i>	<i>catching game</i>

### Streszczenie

W latach 2005/2006–2020 do sieci internetowej trafiło prawdopodobnie 51 polskich przeglądarkowych gier metafor dotyczących wątków z najnowszej historii Polski. W aplikacjach tych najczęściej podejmowano tematy: działania systemu parlamentarnego; procedur wybierania osób mających piastować najwyższe urzędy; wykonywania przez te osoby swoich obowiązków; stosunku wobec niektórych zachowań polityków; warunków bytowych Polaków. Gry te nie przedstawiały zdarzeń spoza mediów tak, jakby to były przekazy informacyjne obecne w prasie, radiu i telewizji. Polscy twórcy zdecydowali o komentowaniu tej rzeczywistości, sięgając po konstrukcje metaforyczne. Trzy główne cele zostały zrealizowane w związku z tym w niniejszym opracowaniu. Pierwszy cel to identyfikacja i opis cech, jakie muszą posiadać przeglądarkowe gry media, aby móc przenosić przekazy metaforyczne. Drugi to ukazanie ewolucyjnego procesu metaforyzacji polskich gier przeglądarkowych. Trzeci zaś to wyjaśnienie, jak ów proces zachodzi.

### **Metaphorics of Browser Games in Historical, Media Studies and Metaphorological Perspectives**

#### Summary

In the years 2005/2006–2020, around 51 Polish browser metaphor games concerning threads from the recent history of Poland were released on the Internet. These applications were based on these main themes: the functioning of the parliamentary system; procedures of selecting persons for the highest offices; the performance of duties by politicians;

---

attitudes towards some behaviours of the politicians; living conditions in Poland. These games did not present events occurring outside the media as if they were news broadcasts published in the press, radio and television. Polish developers decided to comment on this reality by reaching for metaphorical constructions. This study, therefore, pursues three main objectives. The first goal is to identify and describe the features that browser games must have to be able to convey metaphorical messages. The second objective is to show the evolutionary process of metaphors in Polish browser games, while the third goal is to explain how this process works.



# Mimesis gier cyfrowych





**Piotr Przytuła**

<https://orcid.org/0000-0003-4234-1076>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

# O naśladownictwie cech gier komputerowych w literaturze. Przypadek immersywnej fikcji Jacka Dukaja

**Słowa kluczowe:** immersja w literaturze, immersja w grach komputerowych, Jacek Dukaj, Joseph Conrad, polska fantastyka naukowa

**Key words:** immersion in literature, immersion in computer games, Jacek Dukaj, Joseph Conrad, Polish science fiction

## Wstęp

Celem autora artykułu jest wskazanie na przykładzie wybranych tekstów literackich Jacka Dukaja praktyk twórczych, za pośrednictwem których pisarz próbuje wywołać u odbiorcy swoich dzieł iluzję interaktywności i poczucie zanurzenia. Ambicją autora jest więc odpowiedź na pytanie, w jaki sposób literatura zamknięta w tradycyjnej formie książki może przewycięzać ograniczenia nieinteraktywnego medium, oraz wskazanie zabiegów pisarskich dotyczących zarówno kreacji świata przedstawionego, języka, jak i struktury tekstu, mających docelowo potęgować wrażenie obecności czy nawet sprawczości czytelnika w powołanym przez pisarza uniwersum. Przeprowadzone tutaj analizy (dzięki którym być może uda się wskazać inną perspektywę badań zjawisk już znanych i niejako oswojonych) to także próba określania miejsca tradycyjnego doświadczenia literackiego w dobie dominacji „bezpośredniego transferu przeżyć”<sup>1</sup> związanego z rozwojem gier cyfrowych. Punkty styczne między „królestwem pisma” a jedną z najszybciej rozwijających się form rozrywki nie sprowadzają się bowiem jedynie do procesu adaptacji utworu literackiego w interaktywną formę audiowizualną czy relacji wynikającej z faktu, iż w większości przypadków proces produkcyjny

---

<sup>1</sup> Opisany przez Jacka Dukaja w zbiorze esejów *Po piśmie* sposób odbierania rzeczywistości charakterystyczny dla epoki postpiśmiennej (trzeciej po epoce oralnej i epoce pisma), gloryfikujący przeżywanie zamiast analizy i interpretacji. Dukaj wyróżnia cztery kategorie metod transferu przeżyć: 1) słowa (brak wtedy przekazu wrażeń); 2) sztukę figuratywną (zdjęcia, obrazy, kino, teatr); 3) *augmented reality* oraz *virtual reality* (częściowe lub całościowe zastępowanie postrzeganej rzeczywistości); 4) *mind-machine interface* – „Żadne urządzenia zewnętrzne nie są tu potrzebne i nie są też potrzebne organy zmysłów – modyfikacja i wzbudzanie bodźców następują na korze mózgowej” (Dukaj 2019a: 152–153).

filmu lub gry zakłada postępowanie według wcześniej przygotowanego scenariusza (który jest przecież formą literacką). Obydwa paradygmaty uczestnictwa w kulturze łączą również perspektywy narratologiczna i światotwórcza, które, jeśli rozwijane są konsekwentnie i pomysłowo, sprzyjają budowaniu poczucia immersji i odpowiadają na odbiorczą potrzebę „bycia w” świecie przedstawionym.

Wstępna część artykułu zawiera rozpoznania teoretyczne dotyczące procesu remediacji i syntetyczny opis zmian pejzażu audiowizualnego następujących pod wpływem ofensywy sektora gier cyfrowych, wymuszających niejako na tradycyjnych mediach stosowanie struktur nielinearnych. Przedstawiono tu filmowe i literackie przykłady imitowania cech gier cyfrowych.

W części badawczej pracy analizie pod kątem symulowania cech właściwych grom komputerowym (takich jak interaktywność i immersywność) poddano wybrane dzieła Jacka Dukaja, nawiązujące do poetyki gier poprzez ogólną konstrukcję świata przedstawionego, warstwę językową i strukturę utworu. Określone zostały też cechy pisarstwa krakowskiego prozaika, sprzyjające poczuciu zanurzania się czytelnika (immersji) w fikcyjnym świecie.

## Kontekst społeczno-ekonomiczny

Ekonomiczna hegemonia sektora gier<sup>2</sup> zmusza dysponentów innych form partycypacji w kulturze (kina, seriali telewizyjnych oraz książek) do radykalnych przeformułowań nie tylko w obrębie modeli biznesowych i kanałów dystrybucji, ale również struktury dzieł, gdzie prawdziwym „kamieniem filozoficznym” staje się uczynienie linearnych ze swej natury przekazów formami bardziej interaktywnymi. Stwierdzenie to nie ma oczywiście charakteru wartościującego i nie przypisuje pojęciu interaktywności nadrzędnej roli w kształtowaniu współczesnej kultury. Biorąc jednak pod uwagę artystyczne i komercyjne sukcesy gier wideo oraz przyrost liczby aktywnych graczy, wybierających możliwość sprawowania kontroli nad wydarzeniami zamiast biernego w nich uczestnictwa, należy podkreślić istotność trendu we współczesnym przemyśle rozrywkowym.

Błędem byłoby oczywiście twierdzenie, że interaktywność to kategoria, która narodziła się wraz z grami komputerowymi, a wektor wspomnianego wpływu zwrócony jest tylko w jednym kierunku. Relacja „starych” i „nowych” mediów zachodzi bowiem raczej na zasadzie remediacji. Pojęcie to wprowadzili Jay David Bolter i Richard Grusin w dziele *Remediation: Understanding New Media* (2000). Jak twierdzą badacze, „To, co nowe w nowych mediach, wynika z konkretnych sposobów, w jakie przekształcają one starsze media,

---

<sup>2</sup> Według raportu *The Game Industry of Poland* (Rutkowski i in. 2020), przygotowanego przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości przy wsparciu Ministerstwa Rozwoju, Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, wartość globalnego rynku gier ma wynieść w 2020 roku 159,0 mld dolarów. Dla porównania światowy przemysł filmowy wygenerował 41,7 mld dolarów zysku, podczas gdy globalne przychody z muzyki osiągnęły tylko 19,1 mld dolarów. Treść raportu dostępna jest na stronie: <https://www.parp.gov.pl/component/publications/publication/the-game-industry-of-poland> [20.10.2020].

oraz sposobów, w jakie starsze media zmieniają się, aby odpowiadać na wyzwania nowych mediów” (Bolter i Grusin 2000: 15; przekład autora artykułu)<sup>3</sup>. Propagator idei remediacji w Polsce, Mirosław Filiciak, definiuje ją natomiast jako proces, w którym „[...] nowe formy czerpią ze środków i treści wypracowanych przez swoich poprzedników, a poprzednicy w dobie popularyzacji swoich następców nie są już tymi samymi środkami przekazu. Zmieniają się wraz ze zmieniającymi się przyzwyczajeniami odbiorców” (Filiciak 2013: 79). Mając świadomość, że skoro owe przyzwyczajenia są dzisiaj związane głównie z kategoriami sprawczości i kontroli, niewątpliwie za punkt odniesienia dynamicznych zmian współczesnego pejzażu audiowizualnego uznać należy te formy, dzięki którym wspomniane dążenia mogą zostać zaspokojone.

Choć w niniejszym artykule obszarem badawczym jest pole wzajemnych oddziaływań literatury i gier cyfrowych, przykładem w najlepszy sposób obrazującym współczesne medialne przeobrażenia (w tym procesy remediacji i konwergencji [Jenkins 2007: 256]) jest złożona zależność tych ostatnich oraz przemysłu filmowego. To właśnie kino, będące niegdyś dla twórców gier wideo niedoścignionym wzorem prowadzenia opowieści i realistycznego portretowania rzeczywistości, dzisiaj rejestruje ogromny spadek zainteresowania tradycyjnym doświadczeniem kinowym na rzecz interaktywnego przeżycia w domowym zaciszu<sup>4</sup>.

Relacje, o których mowa, można ujmować zarówno w kontekście historycznym, jak i technologicznym. Jak stwierdza Tomasz Pstrągowski, o związkach obu dziedzin można mówić już chociażby w kontekście pojawienia się w amerykańskiej kulturze popularnej nurtu Kina Nowej Przygody: „Kino Nowej Przygody i gry wideo wywodzą się bowiem z tych samych przemian w amerykańskim społeczeństwie i wykształciły podobny model biznesowy. A co najważniejsze: tworzone są dla bardzo podobnych grup odbiorców” (Pstrągowski 2011: 29). Relacja, nosząca więc początkowo znamiona współpracy, również związanej z kontestacją, nieufnością i brakiem utożsamiania się z „[...] kontrkulturą

<sup>3</sup> W oryginalu: „What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media”.

<sup>4</sup> Mówiąc o prymacie domowego/indywidualnego doświadczenia audiowizualnego, nie można pominąć istotnej formy partycypacji w kulturze, jaką są seriale jakościowe, które, podobnie jak gry cyfrowe, przyczyniają się do spadku liczby użytkowników sal kinowych. Zachodzący w tym przypadku proces remediacji z jednej strony powoduje wzrost budżetów i wizualnej jakości seriali telewizyjnych, z drugiej wpływa na seryjny charakter współczesnego kina, którego znaczna część produkcji i wpływów opiera się na wieloodcinkowych seriach, jak na przykład seria o Harrym Potterze czy superbohaterskie produkcje z uniwersum Marvela. Inna zależność zachodzi również w przypadku domowej dystrybucji filmu kinowego. Za sprawą nośników takich jak DVD i Blue-ray zmieniają się warunki odbioru i otoczenie samego przekazu. Andrzej Gwóźdź zauważa, że przekaz: „[...] zostaje dosłownie unurzany w rozmaitych paratekstach, które nie tyle go wzbogacają, co raczej wzbogacają jego użycie, stanowiąc zarazem serię linków, o bogaty zestaw kolekcjonersko-kontekstualizujących dodatków – od scen usuniętych, przez autorski audiokomentarz, po rozpasany making-of, czasami równie długi jak sam film (a bywa, że dłuższy od niego). Mówiąc krótko, »tekst« filmowy zostaje obciążony tyłoma sensami dodanymi, naddanymi, narzuconymi, że relacja między nim a jego obrzeżami zmienia się w ciąg napięć regulowanych za każdym razem doraźnym interesem użytkownika (już nie widza) płyty DVD” (Gwóźdź 2010: 13).

lat 60. i politycznym zaangażowaniem swojej epoki” (Pstrągowski 2011: 29), wraz z odpływem odbiorców od kina przerodziła się w rywalizację, z której ostatecznie X muza (biorąc pod uwagę oczywiście czynniki ekonomiczne) nie wyszła zwycięsko.

Finansowe problemy przemysłu filmowego nie oznaczają jednak, że producenci i reżyserzy nie podejmowali i nadal nie podejmują prób przewyciężenia ograniczeń medium filmowego<sup>5</sup>. Dzieje się to na dwa sposoby, po pierwsze poprzez stosowanie bardziej immersywnych technologii projekcji, jak technologia 3D, technologia ScreenX – projekcja polegająca na wyświetlaniu filmu nie tylko na ekranie centralnym, lecz również na dwóch ekranach umieszczonych po bokach sali kinowej, czy w końcu technologia 4DX, rozszerzająca doświadczenie kinowe o elementy kinetyczne i zapachowe. Drugim sposobem, ponownie odnosząc się do M. Filiciaka (2013: 89), jest zwrócenie się ku kinu, „[...] które włącza do swojej narracji gry wideo: na poziomie komentarza, cytatu, adaptacji i remediacji”. Obrazy realizujące ten postulat Matteo Bittanti (2003: 309) określił mianem „filmu technoludycznego”. Mogą więc one nawiązywać do poetyki gier, jak w filmach: *Scott Pilgrim kontra świat* (2010, reż. Edgar Wright), *Player One* (2018, reż. Steven Spielberg) czy *Piksele* (2015, reż. Chris Columbus), a także sytuować widza w roli głównego aktora wydarzeń, pokazując akcję z perspektywy pierwszoosobowej, jak w obrazie *Hardcore Henry* (2015, reż. Ilja Najszuller). Mogą też za pomocą zabiegu *movie ride* wprowadzać widza „[...] w stan zbliżony do przejażdżki na rollercoasterze w parku tematycznym” (Filiciak 2013: 95), jak na przykład w *Gwiezdnych wojnach* (1977, reż. George Lucas)<sup>6</sup>. Wszystkie wymienione wyżej techniki odwołują się jednak głównie do aktywności analityczno-interpretacyjnej odbiorcy, pozostawiając w znacznym stopniu poczucie sprawczości jednym z niezrealizowanych marzeń X muzy.

## W stronę interaktywności literatury

Zestawienie słów „literatura” i „interaktywność” (rozumiana jako „[...] potencjał nowych technologii medialnych [...] do reagowania na konsumencieckie sprzężenie zwrotne” [Jenkins 2007: 255]) w oczywistym następstwie

<sup>5</sup> Pierwszy film interaktywny, *Kinoautomat: Człowiek i jego dom* (reż. Radúz Činčera), powstał w 1967 roku w Czechosłowacji. Współczesne realizacje modelu filmu interaktywnego dostępne są chociażby na platformie Netflix, na przykład *Czarne lustro: Bandersnatch* (2018, reż. David Slade) czy *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy kontra Wielebny* (2020, reż. Claire Scanlon).

<sup>6</sup> W nieco innym stylu odbiorca jest angażowany przez tak zwane *mind-game films*, reprezentowane przez takie dzieła, jak na przykład Nolanowskie *Memento* (2000) i *Incepcja* (2010), *Piękny umysł* Rona Howarda (2001), *Mulholland Drive* Davida Lyncha (2001) czy *eXistenZ* Davida Cronenberga (1999). Według Barbary Szczekały „[...] fenomen *mind-game films* stanowi ponowoczesny symptom owego sprzężenia [opowiadania i przeżycia – uzup. P.P.], który splot narracji i doświadczenia przedstawia za pomocą labiryntowych struktur opowiadania, zdefragmentowanej rzeczywistości i psychopatologii bohaterów, dzięki czemu prowadzi »umysłową grę« z przyzwyczajeniami widza, komentując jednocześnie kondycję współczesnej kultury i tożsamości” (Szczekała 2018: 14).

kieruje nasze skojarzenia ku literaturze elektronicznej – eksperymencie, który „[...] w formie prozy i poezji hipertekstowej, rozpoczął się pod koniec lat 80., gdy na biurkach – amerykańskich głównie – pisarzy i czytelników pojawiły się pierwsze komputery” (Marecki i Pisarski 2011: 6). To właśnie zastosowanie komputera jest kluczowe dla rozwikłania niejasności terminologicznych związanych z literaturą cyfrową, która, według Urszuli Pawlickiej (2014: 149), „[...] w przeciwieństwie do zdigitalizowanej, powstaje w środowisku cyfrowym (*digital born*), tworzona jest za pośrednictwem komputera i jest przeznaczona do odczytywania (zwykle) na ekranie komputera”. Postulat interaktywności jest więc w tym przypadku realizowany poprzez zastosowanie technologii informatycznych.

Perspektywą badawczą, która w kontekście zagadnień omawianych w dalszej części artykułu wydaje się znacznie bardziej interesująca, jest symulowanie interaktywności tekstu, który nie wyszedł poza tradycyjną formę drukowaną. Jak stwierdza Małgorzata Janusiewicz (2013: 21), „[...] interaktywność bywa procesem wielowymiarowym, angażującym fizycznie, emocjonalnie, czasem intelektualnie, społecznie i socjalnie”. Zasadna jest zatem odpowiedź na pytanie, jak w tym przypadku odbywa się „[...] zaproszenie czytelnika do współpracy nad kształtem tekstu” (Marecki i Pisarski 2011: 6).

Jedną z ciekawszych odpowiedzi można uzyskać podczas lektury książki wydanej na długo przedtem, zanim dostrzeżono rolę odbiorcy w konstituowaniu sensu utworu, a Umberto Eco w *Dziele otwartym* stwierdził, że „Każda percepcja dzieła jest więc zarazem interpretacją i wykonaniem” (Eco 2008: 70). Mowa o XVIII-wiecznej powieści Laurence’a Sterne’a zatytułowanej *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*. To jedna z ważniejszych<sup>7</sup> (i najwcześniejszych) w historii literatury prób wymuszenia aktywnego udziału odbiorcy w prezentowanych wydarzeniach. Jak zauważa Arkadiusz Lewicki,

By wymusić interaktywność ze strony czytelnika, stosuje Sterne cały wachlarz środków: pozostawia wolną stronę, by czytelnik namalował tam, wedle własnego upodobania i fantazji, portret wdowy Wadman; wykropkowuje niektóre fragmenty, a nawet pomija całe rozdziały, każąc odbiorcy samemu dopowiedzieć sobie brakujące wydarzenia; zwraca się wprost do czytającego, a nawet wdaje się z nim w dyskusje, zarzucając na przykład nieuważną lekturę (Lewicki 2007: 21–22).

Najbardziej jednak znanym zabiegiem zastosowanym w książce jest narysowanie przez jej autora kilku pozawijanych linii symbolizujących rozwój prezentowanych wydarzeń (rys. 1).

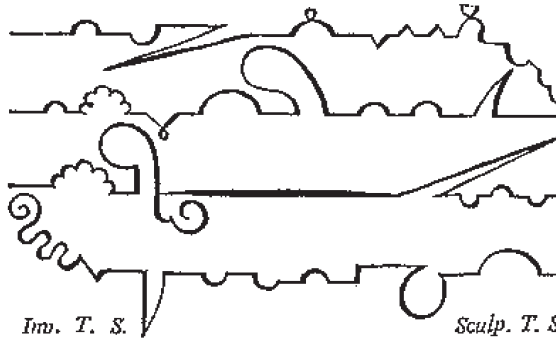
O ile A. Lewicki widzi w powieści Sterne’a niewykorzystane środki właściwe powieści postmodernistycznej, to z kolei według Krzysztofa M. Maja (2017: 32) można również mówić o tekście protohipertekstowym lub protoliteraturze. Obie intuicje są równie cenne i obie zdają się widzieć w dziele Sterne’a coś więcej niż zabawę formą.

<sup>7</sup> Z dzieł późniejszych należy wymienić chociażby *Grę w klasy* Julio Cortazara.

## TRISTRAM SHANDY. 169

## C H A P. X L.

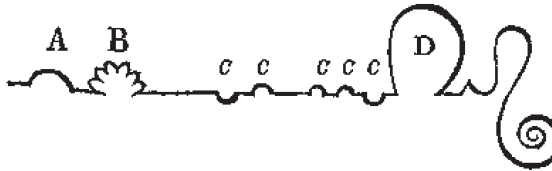
I AM now beginning to get fairly into my work; and by the help of a vegetable diet, with a few of the cold feeds, I make no doubt but I shall be able to go on with my uncle Toby's story, and my own, in a tolerable straight line. Now,



Inv. T. S.

Sculp. T. S.

These were the four lines I moved in through my first, second, third, and fourth volumes. — In the fifth volume I have been very good, the precise line I have described in it being thus:



Rys. 1. Fragment *Życia i myśli JW Pana Tristrama Shandy* Laurence'a Sterne'a przedstawiający skomplikowane linie odnoszące się do przebiegu zdarzeń w powieści  
 Źródło: Sterne, Laurence. 1792. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*. Basil: J.L. Legrand, s. 169. [Online]. Dostęp: <https://books.google.pl/books?id=Qyj0IQdBOBQC&printsec=frontcover&hl=pl#v=onepage&q&f=false> [29.10.2020].

Inne spojrzenie na interaktywność literatury przynosi wspomniana już liberatura, w przypadku której to, co zazwyczaj stoi na przeszkodzie do osiągnięcia poczucia sprawczości czytelnika względem tekstu – fizyczna forma oparta na technologii druku – stało się największą szansą na skuteczne przejście od modelu odbiorcy do modelu użytkownika. Manifest liberatury – zwrócenie uwagi na formę jako jeden z elementów składowych utworu – to w zamysle jej kodyfi-

katorów, Zenona Fajfera (2005) i Katarzyny Bazarnik (2005), jedyny sposób na przewyciężenie współczesnego kryzysu literatury, u podłoża którego „[...] leży zawężenie jej problematyki tylko do sfery tekstu (z pominięciem zagadnienia fizycznego kształtu i budowy książki), a w obrębie samego już tekstu tylko do jego warstwy brzmieniowej i znaczeniowej” (Fajfer 2005: 12). Programowe wykorzystywanie środków kojarzonych głównie ze sztukami wizualnymi potęguje tylko wrażenie zanurzenia w dziele, a autor (liberator) wyzwala „[...] czytelnika z okowów schematu” (Bazarnik 2005: 24), zaś samą książkę – z dyktatu konwencjonalnej linearności.

Najistotniejsza przyczyna sukcesu gier cyfrowych – przyjemność sprawowania kontroli – została oddana w jednym z najbardziej interesujących przykładów liberatury, czyli w książce Raymonda Queneau *Sto tysięcy miliardów wierszy* opisywanej na stronie wydawcy jako „machina do produkcji wierszy”<sup>8</sup>. Tytuł oznacza liczbę możliwych kombinacji ułożenia pociętych wersów dziesięciu zaledwie sonetów. Tylko czytelnik decyduje o kształcie powstałej formy poetyckiej, zachowując pełnię sprawczości. Obcowanie z książką nie jest zatem jedynie aktywnością intelektualną, ale też wykonywaniem fizycznych czynności, czym jeszcze bardziej dzieło R. Queneau nawiązuje do właściwości gier.

## Jacek Dukaj, imersja i literatura transferu przeżyć

Opisywane powyżej przykłady interaktywności literatury stanowią egzempla raczej awangardowe, eksperymenty pozostające poza codziennymi doświadczeniami lekturowymi większości czytelników. Warto zatem prześledzić, w jaki sposób postulat interaktywności jest realizowany w prozie tradycyjnej. Chodzi o proces czysto mentalny – dekodowania i rekonstruowania książkowej rzeczywistości. Wybór do analizy twórczości Jacka Dukaja podyktowany jest specyficzną, konsekwentnie realizowaną przez pisarza metodą twórczą. Polega ona na imersywnym światotwórstwie<sup>9</sup> i dowodzi ogromnej samoświadomości autora, jeżeli chodzi o psychologiczne aspekty odbioru tekstu i znaczenie kreacji świata przedstawionego dla poczucia zanurzenia w tekście.

W najprostszym rozumieniu, o czym już wspomniano, kategoria imersji sprowadza się do specyficznego „przeżywania” lektury/filmu/gry, w trakcie którego odbiorca „zanurza się” (aby nawiązać do znaczenia imersji wywiedzonego

<sup>8</sup> Liczne przykłady liberatury zebrano i pokazano w serwisie YouTube, na stronach Małopolskiego Instytutu Kultury (hasło do wpisania w wyszukiwarce internetowej: Małopolski Instytut Kultury YouTube liberatura [29.09.2020]).

<sup>9</sup> Manifest twórczości Jacka Dukaja zdaje się być zawarty już chociażby w krótkiej notce biograficznej zamieszczonej na oficjalnej stronie autora: „Pisarz języka polskiego, autor powieści, opowiadań, esejów, tworzy historie, światy i idee na granicy człowieczeństwa, rozumu i języka, w sztuce imersywnej fikcji i wielkiej narracji” (Oficjalna strona Jacka Dukaja 2014). W tym rozumieniu twórczość ta ma być między innymi próbą ukazania zjawisk niedostępnych ludzkiemu poznaniu, wykroczenia poza możliwości języka i szczegółowego opisu świata, w którym czytelnik „zanurzy się” bez reszty.

z nauk przyrodniczych) i, poprzez „zawieszenie niewiary”, traci kontakt z rzeczywistością. Jak stwierdza w swojej może nieco ogólnej definicji Henry Jenkins, imersja<sup>10</sup> to „[...] silna wyobrażona identyfikacja lub więź emocjonalna z fikcyjnym środowiskiem, często opisywana w kategoriach »eskapizmu« lub poczucia »bycia tam«” (Jenkins 2007: 255). W podobny sposób termin definiuje Ryszard Kluszczyński (1999: 22), podając, że „[...] zanurzenie zmysłów oznacza przyjęcie przez podmiot – w granicach wyznaczonych przez zaangażowane zmysły – odśrodkowego (należącego do diegezy) punktu widzenia”. Sam Dukaj dowodzi natomiast, że imersyjność

[...] oznacza między innymi zmianę skali prawdziwości przeżywanego świata: „odklejam” się od świata, w którym czytam, „przeżywając” świat, o którym czytam. W przypadkach ekstremalnych świat fikcyjny przesłania całkowicie świat realny – kreacje o najwyższym czynniku immersyjności (jak *Śródziemie* Tolkiena) potrafią wyprzeć rzeczywistość pozaksiążkową [...] (Borowczyk 2009: 56).

Odnosząc się do środowiska nowych technologii, z którymi dzisiaj głównie kojarzone jest pojęcie imersji, można za Krzysztofem M. Majem stwierdzić, że:

[...] warunkiem uzyskania pełnej immersyjności filmu czy gry wideo jest pomyślne balansowanie między redukcją dystansu dzielącego użytkownika od ekranu (np. poprzez wprowadzenie technologii 3D) a jednocześnie kreowaniem efektu wizualnej głębi (np. poprzez likwidację elementów interfejsu) (Maj 2015: 188).

Jeśli chodzi natomiast o królestwo literatury, to poczucie „bycia tam” może być generowane na dwa sposoby – poprzez tworzenie wciągających fabuł, które „[...] »połyka się błyskawicznie«, karmiąc się łapczywie intrygą i przerzucając szybko opisy, uległszy porywowi wartkiej akcji” (Maj 2015: 191), lub poprzez światotwórczą maetrię, którą, jako swoisty twórczy paradygmat, obrał autor *Złotej Galery*.

Trudno uchwycić istotę Dukajowego światotworzenia bez uprzedniego odwołania się do dzieła, które, być może, w decydujący sposób wpłynęło na krakowskiego pisarza, ukierunkowując jego ambicje twórcze. Nie trzeba być znawcą prozy Dukaja, aby od razu wskazać *Jądro ciemności* Josepha Conrada, utwór, który zresztą został przez pisarza na nowo spolszczony w 2017 roku i wydany pod tytułem *Serce ciemności*. Autor *Lodu* (Dukaj 2007) wielokrotnie podkreślał istotność tego kanonicznego tekstu, nie tylko jako punktu odniesienia dla własnych peregrynacji artystycznych, lecz również jako dzieła antycypującego nastanie myślniku<sup>11</sup> postpiśmiennego, czasu „przeżywaczy”, który zaczął się z początkiem XXI wieku. W eseju *Żyj mnie* Dukaj próbuje uchwycić fenomen

<sup>10</sup> W przywołanym tekście występuje forma „immersja”, jednak w celu ujednoczenia zapisu w artykule przyjęto, częściej używaną w dyskursie naukowym, formę „imersja”, poza cytatami, w których zachowano oryginalną pisownię.

<sup>11</sup> W ujęciu Dukaja myślnik to: „[...] charakterystyczny zbiór nawyków i zdolności [...] Każdy myślnik wprost oraz poprzez związane z nim technologie (bądź ich brak) wpływa lub wręcz determinuje kształt społeczeństwa, kultury, porządku ekonomicznego, politycznego, aż do moralności, estetyki i najintymniejszych doświadczeń człowieka. [...] Nie jest »umysłowością«, nie jest »światopoglądem«. Poprzedza je i warunkuje” (Dukaj 2019a: 186–188).



wpracowanej przez Conrada metody zmysłowego odbioru literatury, której Conrad zaufał, „[...] nie dysponując obiektywnym wglądem w fizjologię umysłów przez skanery MRI i EEG. Miał swoją teorię sztuki, człowieka i przeżywania” (Dukaj 2019a: 151). Znakomitą intuicję Józefa Korzeniowskiego Dukaj podkreśla dodatkowo słowami: „Zanim wiek XX przyzwyczaiał nas czytać literaturę z dystansu cywilizacji starców, przez zasieki cudzysłówów i kalejdoskopy metatekstów, naturalną, wręcz fizjologiczną, drogą odbioru beletrystyki było jej przeżywanie” (Dukaj 2019a: 155). A gdy uświadomimy sobie, że to właśnie „przeżywanie” jest słowem kluczem, jeśli chodzi o stany psychiczne i emocjonalne wyzwalane w procesie grania w gry, to okaże się, iż literatura (nawet ta w tradycyjnym, nieinteraktywnym wydaniu) zdolna jest generować podobne doznania.

Conradowska metoda transfuzji przeżyć została w sposób twórczy wykorzystana przez Dukaję chociażby w jego najbardziej cenionej powieści – *Lodzie*:

Powietrze we wnętrzu kamienicy jest ciężkie i gęste, natarte wszystkimi woniami ludzkich i zwierzęcych organizmów [...] oddychasz nim, jakbyś pił wodę wypłutą przez sąsiada i psa jego, każdy twój oddech milion razy wcześniej przeszedł przez gruźlicze płuca chłopów, Żydów, wozaków, rzeźników i dziwek, wykrztuszony z czarnych krtani powraca do ciebie znowu i znowu, przesączony przez ich ślinę i śluz, przepuszczony przez zagrzybione, zawszone i zaropiałe ciała, oni wykaszleli, wysmarkali, wyrzygali go tobie prosto w usta, musisz połknąć, musisz oddychać, oddychaj! (Dukaj 2007: 9).

Fizjologiczny, wręcz synestezyjny opis wnętrza mieszkania Benedykta Gierosławskiego zdaje się wcieleniem Conradowskiego manifestu: „[...] chcę, abyście przez potęgę pisanego słowa mogli usłyszeć, czuć, a przede wszystkim – widzieć” (Conrad 1897).

Nie tylko pisanie w taki sposób, aby zobaczyć, poczuć i powąchać wykreowany świat, ale również tworzenie świata koherentnego, podlegającego prawom fizyki i logiki, posiadającego własną topografię, historię, słownik czy encyklopedię zdaje się sprzyjać „pochłonięciu” czytelnika przez książkę. Takie światy opisał Dukaj chociażby w powieściach *Starość aksolotla* (2019b) i *Perfekcyjna niedoskonałość* (2004). Pierwsza z wymienionych książek, wydana pierwotnie w formie e-booka<sup>12</sup>, została wzbogacona nie tylko o okazały słownik, ale też bogaty materiał graficzny. Oprócz pojęć tłumaczących postapokaliptyczną rzeczywistość znajdują się więc w niej ilustracje, ekslibrisy i emblematy, symbolizujące poszczególne aliansy i frakcje transformerów zamieszkujących ów świat. W tej drugiej z kolei każdy rozdział jest poprzedzony wyimkami z multitezaurusu zawierającego słownik najważniejszych pojęć, jak *kraft*, czyli

<sup>12</sup> Wydana przez grupę Allegro *Starość aksolotla* od razu była pomyślana jako e-book i miała być to jedyna forma, w jakiej książka będzie dostępna. Eksperymentalna architektura dzieła, polegająca na obudowaniu tekstu licznymi warstwami multimedialnych (e-book oferował na przykład możliwość pobrania trójwymiarowych projektów robotów pojawiających się w opowieści, które następnie można było wydrukować w technologii 3D), miała wyznaczyć kierunek dalszego rozwoju książek elektronicznych w Polsce. W kontekście ukazania się książki w 2019 roku również w tradycyjnej formie można się jednak domyślać, że pokładane w elektronicznej wersji *Starości aksolotla* nadzieje niekoniecznie się ziściły (a przynajmniej nie pod względem ekonomicznym).

„nawigacyjny modelunek czasoprzestrzeni” (Dukaj 2014: 88), czy *negentropia-ny* – „Elementy systemów samoorganizacji materii/energii” (Dukaj 2014: 262). Oprócz wyjaśnienia obcych terminów całości światotwórczej pracy dopełniają innowacje językowe. Dukaj proponuje nowy, postludzki rodzaj gramatyczny. Skoro dzięki postępowi ludzkość przezwyciężyła ograniczenia biologii, może w związku z tym manifestować się (w tym również swoją płęć) na różne sposoby. Z tymi zmianami musi zmienić się również język, stąd w książce znajdują się takie formy, jak: *powinnuś* (zamiast „powinnaś”, „powinieneś”), *słyszatuś* (zamiast „słyszałaś”, „słyszałeś”), *zrobiłu*, *postanowiłu* itd.

Jak stwierdził Ryszard Handke (1969: 80), „Ewokowanie fantastycznych elementów świata przedstawionego utworów science fiction dokonuje się za pomocą środków językowych, a jego możliwości mieszczą się w granicach, które z jednej strony wyznacza nazywanie, z drugiej zaś opis”. Więc i poziom skuteczności immersji zależy od sprawności, z jaką autor posługuje się językiem. W tym kontekście skutecznym sposobem naśladowania gier komputerowych jest inkorporowanie do świata przedstawionego lub ogólnej struktury dzieła<sup>13</sup> ich języka (oraz języka użytkowników gier).

Stylizacja na język gier sieciowych i fabularnych (ang. RPG – *role playing game*) widoczna jest na przykład w *Linii oporu*, opowiadaniu wchodzącym w skład tomu *Król Bólu* (2010). Świat przedstawiony opowiadania jest dualistyczny: „Duch” to cyberprzestrzeń, wirtualna rzeczywistość dostatku i nieograniczonego niemal dostępu do wszelkich dóbr (niemal, bo jedynym towarem deficytowym okazuje się sens życia). „Gnój” (oba konstrukty stanowią ciekawy przykład neosemantyzacji) to z kolei świat biologicznych zmysłów, przestarzały i skazany na przymusową ewolucję. Już sama budowa świata przedstawionego przywodzi na myśl sytuację gracza, który „ucieka od rzeczywistości”, aby przenieść się w wirtualny świat gry.

Bohaterowie *Linii oporu* komunikują się i myślą kategoriami portali społecznościowych (informując na przykład o aktualnie wykonywanych czynnościach albo nastroju, w jakim obecnie się znajdują) i gier typu *second-life*. W „tle” zawsze słychać wybrany *soundtrack*, a sukcesy i porażki (statystyki) mierzone są w systemach punktowych wywiedzionych z gier RPG:

Paweł gejdżuje się wazopresyną i chwyta już w lot – piorun, myśl i Polecnie, +1 Action Speed [...]. Usiadł, wcisnął się w ducha, ziewnął. Agro –100. [...] W duchu rozdziera sweter i detonuje kamizelkę bomb rurowych (Agro +5000) [...] Paweł walczy z jajecznicą w kuchni na dole, w kuchni, w sercu domu,

<sup>13</sup> Oprócz Dukaja metaforykę gier komputerowych wykorzystał także Jakub Żulczyk w książce *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry video są o miłości*. Jak zauważa Urszula Pawlicka, powieść „[...] zbudowana jest z intro, z ośmiu level i outro. We wstępie pada polecenie: »przewróć kartki, by ominąć« nawiązując już do estetyki gry komputerowej. Intro jest zarysowaniem fabuły, czytelnik dowiadyuje się, że główny bohater Dawid zakochał się – motyw miłości stanowić będzie o szkieletcie kompozycyjnym. Wstęp kończy się słowami: »Nabroiłem. A wszystko zaczęło się od tego, że się zakochałem. Zakochałem się jakies dwa, trzy tygodnie temu, o trzynastej dwadzieścia« i tymi samymi rozpoczyna się »level 1«, skonstruowane zostało zatem płynne przejście między intro a pierwszym poziomem” (Pawlicka 2010; pisownia oryginalna).

Friendly Spells +7 [...] Paweł czyta to spojrzenie starego kumpla: Biedaku. Co oni tam z tobą. Masz pieniądze, nie masz życia. Sympathy Link +5 [...]. Kolejne *faux pas*, 10 min Social Penalty (Dukaj 2010: 18–20, 32, 45, 47).

Oprócz wspomnianych wyżej elementów metoda pisarska Dukaja charakteryzuje się pewną specyfiką, która, szczególnie w warunkach polskich, wydaje się taktyką odosobnioną. Tak jak w przypadku gracza, który wciela się w żołnierza rzuconego w sam środek działań wojennych, czytelnik prozy Dukaja zostaje wepchnięty przez pisarza w sam środek nieznanego mu świata. Zdezorientowanemu odbiorcy towarzyszy początkowo szok poznawczy (Jonak 2000), który stopniowo ustępuje wraz z rekonstrukcją świata i zdarzeń. Paweł Majewski zauważa:

Prawie we wszystkich swoich opowiadaniach i powieściach Dukaj wprowadza czytelnika *in medias res* świata przedstawionego bez objaśniania sytuacji cywilizacyjnej i stopnia zaawansowania technologicznego. Ten zabieg, charakterystyczny dla podgatunku *hard science fiction*, sprawia, że wiele z nich przy lekturze wymaga samodzielnej rekonstrukcji rzeczywistości przez odbiorcę, który w przeciwnym razie nie byłby w stanie zrozumieć działań bohaterów ani przebiegu akcji (Majewski 2011: 490).

Przykładem takiego podejścia do narracji i czytelnika jest chociażby zbiór opowiadań *W kraju niewiernych* (2008), gdzie za modelowe wykorzystanie strategii dezorientacji można uznać niemal każdy tekst. Wystarczy spojrzeć na poniższe przykłady prezentujące pierwsze zdania opowiadań:

Coś złego dzieje się z moimi oczami; niby widzę, ale jakoś tak dziwnie. A oni stoją nade mną i kłóca się. Ten z bronią kopie mnie co chwila (*Irrehaare*).

Pociąg zatrzymał się i Generał zeskoczył na ziemię. Przez kłęby buchającej od lokomotywy pary dojrzał krępą postać krasnoludzkiego maszynisty, który już krzątał się dookoła czterokrotnie odeń wyższych kół [...] (*Ruch Generała*).

Wyszedłszy z dżungli na plażę, mężczyzna zatrzymał się. W dżungli panował plamisty półmrok, miejscami cień głębszy od ciemności księżycowych nocy, i oczy blondyna, nagle zaatakowane igłami promieni wysoko stojącego słońca, oślepiły; stał i potrzasał głową, póki nie odzyskał wzroku (*Ziemia Chrystusa*).

We wszystkich cytowanych fragmentach percepcja bohatera zostaje od razu zakłócana różnymi czynnikami zewnętrznymi (mrokiem, kłębam dymu, oślepiającym słońcem), przez co nie jest on w stanie początkowo zorientować się, w jakiej sytuacji się znajduje. Przypomina to sytuację wejścia z całkowitej ciemności w ostre światło (*Ziemia Chrystusa*), próbę dojrzenia kształtów rzeczy przez mgłę (*Ruch Generała*) czy dezorientację spowodowaną ocknięciem się w nieznanym miejscu. Dopiero z czasem kształt rzeczy zostaje rozpoznany, a wzrok przyzwyczaja się do jasności. Jest to symboliczna transpozycja oszołomienia czytelnika, rozpoczynającego lekturę tekstu Dukaja.

Można byłoby odnieść wrażenie, że autor rzuca wyzwanie czytelnikowi, oddając mu część aktu twórczego. Odbiorca sam musi więc odkryć naturę rzeczy i, bacząc na kolejne pułapki, „przeskakiwać” kolejne poziomy wtajemniczenia.

Konstatacja ta zakłada zatem istnienie modelowego czytelnika, którego Tomasz Mizarkiewicz (nawiązując oczywiście do określenia Michała Głowińskiego) nazwałby „wirtualnym odbiorcą wirtualnym” (Mizarkiewicz 2013: 187). Nawet jednak pobieżna lektura wywiadów przeprowadzonych z Jackiem Dukajem dowodzi, że pisarz „[...] nie myśli za bardzo o empirycznym czytelniku bądź czytelnicze polskiej [...], tzn. nie przejmuję się ich odpornością na ilość słów, po prostu na czas pisania zakłada, iż tacy odbiorcy istnieją i śmiało sobie fabularyzuje” (Mizarkiewicz 2013: 188). Dodatkowo sam dobitnie stwierdza: „Kiedy siadam do pisania, nie myślę o tym, ile osób zrozumie tekst, tylko o tym, aby podobał się mnie i jak najpełniej wyraził pomysł, który mnie akurat zafascynował” (Materska 2003: 67) lub w podobnym tonie: „Nie zakładam, że piszę dla czytelnika, którego jedynym celem podczas lektury jest dobra zabawa” (Wróbel 2005: 4).

Wydawać się może, że taka postawa pisarza nie tylko nie potęguje immersji, ale cały proces przerywa. Jak bowiem czytelnik ma się „wżyć” (por. Dukaj 2019a: 161) w tekst, gdy co rusz natrafia na kolejne bariery (fabularne, językowe itd.), przypominające mu o umowności świata, który literacko eksploruje? Jest to jednak tylko wrażenie, ponieważ „[...] właściwe immersji [...] oderwanie od świata nie musi oznaczać całkowitego zapomnienia o świecie” (Maj 2015: 201), a proza Jacka Dukaja, gdy poświęci się jej należyłą porcją zaangażowania<sup>14</sup>, wynagradza „[...] czytelniczą uwagę przeniesieniem do innego świata” (Maj 2015: 198).

## Podsumowanie

Pokrewieństwo immersyjnego pisarstwa Jacka Dukaja i doświadczenia występującego w przypadku gier cyfrowych opiera się na co najmniej kilku filarach:

- 1) sugestywnym obrazowaniu za pomocą tworzywa słownego, a więc takim posługiwaniu się językiem, które zdolne jest wytworzyć w umyśle odbiorcy dokładny obraz postaci, miejsc i zdarzeń;
- 2) programowym dezorientowaniu czytelnika w początkowej fazie lektury;
- 3) uprawianiu konsekwentnego światotwórstwa, którego efektem są koherentne uniwersa o bogatej warstwie encyklopedycznej;
- 4) specyficznym podejściu do czytelnika, które wymaga od niego maksimum zaangażowania, ale jednocześnie nagradza jego trud doznaniem głębokiego zanurzenia w tekście.

Wymienione wyżej elementy prozy autora *Katedry* nie wyczerpują oczywiście arsenału środków pisarskich mogących potęgować proces „pochłaniania” czytelnika przez tekst, a ujęta w artykule perspektywa badawcza z pewnością stanowi jedynie początek dalszej refleksji, jeśli nie na temat immersyjnej

---

<sup>14</sup> Krzysztof M. Maj powołuje się na prekursorskie badania Marie-Laure Ryan (2001). W dziele *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* dokonuje ona podziału czytelniczego zaangażowania na: 1) koncentrację; 2) zaangażowanie wyobrażeniowe; 3) pochłonięcie; 4) adykcję.

narracji w literaturze w ogóle, to przynajmniej tej dotyczącej polskiej fantastyki naukowej. Wskazane w tekście przykłady i właściwości literatury, zdolnej adaptować się do każdego warunków, dają nadzieję, że wcale nie musi być ona skazana z przyczyn technologicznych, społecznych i ekonomicznych na coraz mniejszy udział w przemyśle kulturowym.

### Bibliografia

- Bazarnik, Katarzyna. 2005. Liberatura: ikoniczne oka-leczenie literatury. W: Dawidek Gryglicka, Małgorzata (red.). *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*. Kraków: Korporacja Ha!art, s. 23–40.
- Bittanti, Matteo. 2003. The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973–2001). W: Nakatsu, Ryohei; i Hoshino, Junichi (red.). *Entertainment Computing: Technologies and Application*. Boston: Springer, s. 307–312.
- Bolter, Jay David; i Grusin, Richard. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Borowczyk, Jerzy. 2009. Totalna imersja. Z Jackiem Dukajem rozmawia (drogą elektroniczną) Jerzy Borowczyk. *Czas Kultury*, 6, s. 55–60.
- Conrad, Joseph. 2017. *Serce ciemności*. Tłum. Jacek Dukaj. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Eco, Umberto. 2008. *Dzieło otwarte. Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*. Tłum. Lesław Eustachiewicz i in. Warszawa: W.A.B.
- Fajfer, Zenon. 2005. Liberatura. W: Dawidek Gryglicka, Małgorzata (red.). *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*. Kraków: Korporacja Ha!art, s. 11–22.
- Filiciak, Mirosław. 2013. *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Gwóźdź, Andrzej. 2010. Kino po kinie – film po kinie. W: Gwóźdź, Andrzej (red.). *Kino po kinie*. Warszawa: Oficyna Naukowa, s. 11–32.
- Handke, Ryszard. 1969. *Polska proza fantastyczno-naukowa. Problemy poetyki*. Wrocław – Warszawa – Kraków: Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk.
- Janusiewicz, Małgorzata. 2013. *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*. Kraków: Universitas.
- Jenkins, Henry. 2007. *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Tłum. Małgorzata Bernatowicz i Mirosław Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kluszczyński, Ryszard. 1999. *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Lewicki, Arkadiusz. 2007. *Sztuczne światy. Postmodernizm w filmie fabularnym*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Maj, Krzysztof M. 2015. *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*. Kraków: Universitas.
- Maj, Krzysztof M. 2017. Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej. W: Olkusz, Ksenia; i Maj, Krzysztof M. (red.). *Narracje fantastyczne*. Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta, s. 15–59.
- Majewski, Paweł. 2011. Błędni rycerze umysłu. O pisarstwie Jacka Dukaja. W: Jarzębski, Jerzy; i Momro, Jakub (red.). *Ćwiczenia z rozpaczy. Pesymizm w prozie polskiej po 1985 roku*. Kraków: Universitas, s. 485–510.
- Marecki, Piotr; i Pisarski, Mariusz. 2011. Wstęp. W: Marecki, Piotr; i Pisarski, Mariusz (red.). *Hiperteksty literackie. Literatura i nowe media*. Kraków: Korporacja Ha!art, s. 5–7.
- Materska, Dominika. 2003. Arystoteles miał rację. *Nowa Fantastyka*, 4, s. 65–67.
- Mizarkiewicz, Tomasz. 2013. *Literatura obecna. Szkice o najnowszej prozie i krytyce*. Kraków: Universitas.
- Pawlicka, Urszula. 2014. Literatura elektroniczna. Stan badań w Polsce. *Teksty Drugie*, 3, s. 141–161.
- Pstrągowski, Tomasz. 2011. Kino Nowej Przygody i gry wideo. W: Szyłak, Jerzy (red.). *Kino Nowej Przygody*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria, s. 29–38.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore – London: Johns Hopkins University Press.

- Szczekała, Barbara. 2018. *Mind-game films. Gry z narracją i widzom*. Łódź: Narodowe Centrum Kultury Filmowej w Łodzi.
- Wróbel, Łukasz. 2005. Oczywiście, że to literatura. *Nowe Książki*, 2, s. 4.
- Żulczyk, Jakub. 2013. *Zrób mi jakąś krzywdę, czyli wszystkie gry video są o miłości*. Warszawa: Lampa i Iskra Boża.

### Netografia

- Conrad, Joseph. 1897. *Murzyn z załogi Narcyza*. Tłum. Jan Lemański. [Online]. Wolnelektury.pl. Dostęp: <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/conrad-murzyn-z-zalogi-narcyza.html> [29.10.2020].
- Jonak, Łukasz. 2000. *Szok poznawczy*. [Online]. Web.archive.org. Dostęp: <https://web.archive.org/web/20071205052925/http://dukaj.pl/opinie/SzokPoznawczy> [27.10.2020].
- Oficjalna strona Jacka Dukaja. 2014. [Online]. Jacek Dukaj. Dostęp: [www.dukaj.pl](http://www.dukaj.pl) [20.10.2020].
- Pawlicka, Urszula. 2010. *Strategie narracyjne w prozie Jakuba Żulczyka*. [Online]. Dostęp: <http://haart.e-kei.pl/felietony/1438-urszula-pawlicka-strategie-narracyjne-w-prozie-jakuba-zulczyka-cz-1.html> [20.10.2020].
- Rutkowski, Eryk; Marszałkowski, Jakub; i Biedermann, Sławomir. 2020. *The Game Industry of Poland*. [Online]. Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości. Dostęp: <https://www.parp.gov.pl/component/publications/publication/the-game-industry-of-poland> [20.10.2020].
- Sterne, Laurence. 1792. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*. Basil: J.L. Legrand. [Online]. Dostęp: <https://books.google.pl/books?id=Qyj0IQdBobQC&printsec=frontcover&hl=pl#v=onepage&q&f=false> [29.10.2020].

### Filmografia

- Czarne lustro: Bandersnatch (Black Mirror: Bandersnatch)*. 2018. Reż. David Slade. Thriller, science fiction. USA – Wielka Brytania: House of Tomorrow i Netflix.
- eXistenZ*. 1999. Reż. David Cronenberg. Dramat, thriller, science fiction. Kanada – Wielka Brytania: Alliance Atlantis Communications i in.
- Gwiezdne wojny (Star Wars)*. 1977. Reż. George Lucas. Przygodowy, science fiction. USA: Lucasfilm i Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Hardcore Henry (Hardcore)*. 2015. Reż. Ilja Najszuller. Film akcji, science fiction. Rosja – Chiny – USA: Bazelevs Production i in.
- Incepcja (Inception)*. 2010. Reż. Christopher Nolan. Thriller, science fiction. USA – Wielka Brytania: Warner Bros. i in.
- Kinoautomat: Człowiek i jego dom (Kinoautomat: Clovek a jeho dum)*. 1967. Reż. Radúz Činčera. Komedia. Czechosłowacja: [brak nazwy wytwórni].
- Memento*. 2000. Reż. Christopher Nolan. Kryminał, thriller. USA: I Remember Productions i in.
- Mulholland Drive (Mulholland Dr.)*. 2001. Reż. David Lynch. Dramat, thriller. Francja – USA: Asymmetrical Productions i in.
- Piękny umysł (A Beautiful Mind)*. 2001. Reż. Ron Howard. Biograficzny, dramat. USA: DreamWorks i in.
- Piksele (Pixels)*. 2015. Reż. Chris Columbus. Science fiction, komedia. Chiny – Kanada – USA: China Film Co. i in.
- Player One (Ready Player One)*. 2018. Reż. Steven Spielberg. Science fiction, fantasy, przygodowy. USA: Warner Bros. i in.
- Scott Pilgrim kontra świat (Scott Pilgrim vs. the World)*. 2010. Reż. Edgar Wright. Fantasy, komedia. Japonia – Kanada – Wielka Brytania: Universal Pictures i in.
- Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy kontra Wielebny (Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend)*. 2020. Reż. Claire Scanlon. Komedia. USA: Little Stranger i in.

### Książki autorstwa Jacka Dukaja

- Król Bólu*. 2010. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Łód*. 2007. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Perfekcyjna niedoskonałość*. 2014. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Po piśmie*. 2019a. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Starość aksolotla*. 2019b. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- W kraju niewiernych*. 2008. Kraków: Wydawnictwo Literackie.

### Streszczenie

Autor artykułu przedstawia przykłady tekstów literackich, w których można odnaleźć cechy gier komputerowych, takie jak poczucie zanurzenia, interaktywność czy złudzenie kontroli (sprawczości). Wśród nich najciekawiej prezentują się dzieła polskiego autora fantastyki naukowej Jacka Dukaja. Pisarz nawiązuje w swoich powieściach i opowiadaniach do gier cyfrowych poprzez immersywną konstrukcję świata przedstawionego, obrazowy i sugestywny język oraz specyficzne podejście do czytelnika, od którego pisarz wymaga ciągłej koncentracji. Opracowanie zawiera również rozważania na temat przekształceń współczesnych mediów pod wpływem gier komputerowych, które wymuszają na kinie, serialach telewizyjnych i literaturze zwrot w kierunku interaktywności.

### **On Imitating the Features of Computer Games in Literature: The Case of the Immersive Fiction of Jacek Dukaj**

#### Summary

The author of the article presents examples of literary texts which include features of computer games, such as the feeling of immersion, interactivity or the illusion of control (agency). Among them, the most interesting are the works of Polish science fiction writer Jacek Dukaj. The writer refers in his novels and short stories to digital games through the immersive construction of the represented world, his pictorial and suggestive language and a specific approach to the reader, from whom the writer requires constant concentration. The work also includes considerations on the transformation of contemporary media under the influence of computer games, which force cinema, television series and literature to turn towards interactivity.





**Mateusz Kossakowski**

<https://orcid.org/0000-0001-5478-9092>

Akademia WSB w Dąbrowie Górniczej

# Zwrot w stronę narracji filmowej – współczesna narracja gier wideo na przykładzie serii *The Last of Us*

**Słowa kluczowe:** narracyjność, badania gier wideo, fabuła, PlayStation, fikcja interaktywna, immersja

**Key words:** storytelling, game studies, story, PlayStation, interactive fiction, immersion

## Wstęp

Każda pojawiająca się w sprzedaży generacja konsol gwarantowała kolejny skok technologiczny, jakościowy, nierzadko dzięki temu, że usprawniano w niej dopiero co wprowadzone na rynek rozwiązania, które w późniejszym czasie stawały się standardem. W trzeciej generacji tych urządzeń (lata 1983–1989) gracze otrzymali ikoniczne i do dzisiaj ukazujące się w nowych odsłonach gry koncernu Nintendo (na przykład serie *Mario* czy *Zelda*), piąta generacja (1994–1998) to czas triumfu PlayStation i gier 3D, a z powodu siódmej generacji (2005–2012) wiele osób skłoniło się do zakupu konsol za sprawą popularnych w tamtych latach gier ruchomych opartych na urządzeniach Move, Kinect czy Wii Remote (Chikhani 2015). Zmierzch ósmej generacji (2012–2020) oraz premiera nowych konsol to odpowiednia pora na podsumowania (Kuo i in. 2016: 101–106).

Ostatnie lata można by uznać za czas bardziej ewolucji niż szeroko zapowiadanej przez producentów rewolucji na rynku gier cyfrowych. Gry te z biegiem lat stawały się coraz bardziej rozbudowanymi produkcjami, przechodząc długą i skomplikowaną drogę od prostych gier rozrywkowych (na przykład *Pong*) i logicznych (*Tetris*) do masowego, audiowizualnego medium tworzonego przez zespoły liczące setki osób. Zmianie ulegały nie tylko różnego typu mechanizmy wpływające na odczuwanie przez gracza zanurzenia w świecie przedstawionym gry, lecz również sama narracja. Jej załączkowe formy można było zauważyć już w latach osiemdziesiątych XX wieku, o czym wspomina badaczka Marie-Laure Ryan:

[...] twórcy promowali swoje produkty, obiecując fabularne doświadczenia, które w swym zmysłowym bogactwie konkurować miały z filmami akcji. Gry pakowane były w kolorowe pudełka, które przedstawiały realistyczne sceny akcji, czemu towarzyszyły opisy sugerujące, iż działania gracza mieścić się będą w archetypicznych schematach narracyjnych [...]. Wspomniane zabiegi reklamowe miały

w zamyśle projektantów prowokować w umysłach graczy wrażenie narratywności, których gry jako takie nie potrafiły jeszcze zapewnić (Ryan 2006: 276–277)<sup>1</sup>.

Piotr Stasiewicz (2009: 481) konstatuje, że równocześnie w tym okresie (a *de facto* nawet wcześniej) rozwijały się takie gatunki gier, jak RPG (ang. *role playing games* – gry fabularne, polegające na wcielaniu się w postaci opisane w scenariuszu) oraz RTS (ang. *real time strategy* – gry strategiczne czasu rzeczywistego), których cechą charakterystyczną było między innymi przekazywanie określonych fabuł i generowanie historii z wykorzystaniem zasad charakterystycznych dla danego tytułu.

Gry wideo, w odróżnieniu od filmów, seriali czy literatury, umożliwiają ich odbiorcom rzeczywisty udział w fikcyjnych bądź realnych wydarzeniach. Gracze, wykorzystując różnego rodzaju mechanizmy przygotowane przez twórców, mogą wcielać się w konkretne lub zdefiniowane przez siebie role, a także mieć pozorny lub realny wpływ na otaczający ich wirtualny świat<sup>2</sup>. Kilkanaście lat temu dziennikarze zajmujący się opisywaniem i recenzowaniem gier, podejmując temat zaangażowania gracza w światy w nich przedstawiane, zaczerpnęli termin wywodzący się bezpośrednio z nauk literaturoznawczych – immersja (Qin i in. 2009). W dalszej części artykułu termin ten będzie rozumiany jako miernik między innymi emocji gracza, nierozzerwalnie łączący się z warstwą narracyjną gry.

## Zaangażowanie w narrację

W dyskursie badań nad grami wideo od wielu lat trwa ludologiczno-narratologiczna debata. Niektórzy badacze, na przykład Janet Murray, utrzymują, że najważniejszym elementem gry jest narracja, ponieważ „[...] przedstawienie historii to podstawowa ludzka aktywność, którą podejmujemy w każdym środku wyrazu – od oralno-schematycznych po cyfrowe multimedia” (Murray 2010: 64). Inni, jak Markku Eskelinen (2001) czy Alexander Galloway (2006: 90–91), skupiają się przede wszystkim na wszelkiego rodzaju mechanizmach rozgrywki, za pośrednictwem których kształtują się interakcje gracza z opracowanym systemem.

Nie brakuje również teorii łączących te przeciwstawne koncepcje. Jesper Juul (2005: 5) w książce *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* wskazuje dwa główne elementy gier: zasady oraz świat przedstawiony, ale zauważa również, że narracja jest nierozzerwalnie związana z mechaniką

<sup>1</sup> Tłumaczenie Piotra Stasiewicza; cytat pochodzi z jego artykułu naukowego *Formy istnienia narracji w grach komputerowych* (Stasiewicz 2009).

<sup>2</sup> W historii gier wideo można znaleźć wiele przykładów gier, w których działania gracza mają wpływ na wirtualny świat. W jednej z misji w grze *Fallout 3* użytkownik aplikacji staje przed opcjonalnym wyborem zdetonowania broni nuklearnej na terenie pewnego miasta. Jeśli zdecyduje się na detonację, traci dostęp do niektórych zadań i automatycznie zyskuje możliwość eksplorowania nowo powstałych ruin.

danej gry, niejako ją w ten sposób charakteryzując. Z kolei Britta Neitzel w swojej publikacji z 2014 roku słusznie zaznacza, że spór ludyczno-narracyjny nie przynosi pod względem badawczym żadnego efektu z powodu swego wąskiego zakresu. W pierwszym przypadku prowadzenia badań, z perspektywy ludologicznej, zachodzi ryzyko niedoszacowania wartości znaczeń narracyjnych, w drugim – przecenienia ich. Ponadto to *game play* danej gry (czyli specyficzny, właściwy jej sposób, w jaki gracz wchodzi w interakcję z zaprojektowanym w niej światem) oraz jej gatunek mają ostateczny wpływ na zastosowaną w niej linearną bądź alinearną narrację (Neitzel 2014). Podobnego zdania jest Graeme Kirkpatrick (2010: 174–177) – wskazuje na współzależność fabuły oraz mechaniki w budowaniu zaangażowania odbiorcy. Według tej koncepcji nauczanie się systemu mechaniki gry jest z punktu widzenia recepcji tak samo istotne jak doświadczenie narracyjne.

Zjawisko immersji w grach komputerowych można zdefiniować jako silnie wyobrażoną identyfikację lub więź emocjonalną z fikcyjnym środowiskiem. Iluzja rzeczywistości w grach nie wynika wyłącznie z opracowanych mechanizmów symulacyjnych, lecz również z chęci samych graczy, by wydarzenia w grach wideo traktować tak, jakby były rzeczywiste (Prajzer 2009: 22). Doświadczenie immersji uważane jest za jeden z najważniejszych czynników motywujących do grania w gry cyfrowe – oznacza to, że rozgrywka potrafi na tyle zaangażować odbiorcę, iż skupia on na niej swoją uwagę, co dodatkowo powoduje jednoznaczne pozytywne odczucia względem danej produkcji (Mazurkiewicz 2016: 51). W książce *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej* Katarzyna Prajzer (2009: 23–55) zauważa, że immersję można osiągnąć, posługując się dowolnym medium zdolnym do wygenerowania reprezentacji świata – gry cyfrowe mają jednak tę przewagę, że operując środkami wizualnymi, językowymi, a także specjalnie przygotowanymi mechanikami, potrafią w szybkim tempie maksymalnie zaangażować uwagę użytkowników.

Na podstawie badań nad immersyjnym aspektem gier wideo Marcin Petrowicz (2015: 44–46) wyróżnił dwa podstawowe czynniki kształtujące zaangażowanie gracza: elementy systemu formalnego gry oraz elementy wplecione w zasady rozgrywki. Następnie rozszerzył je o podgrupy. Do elementów gry angażujących w narrację zaliczył:

1. Niepowtarzalność wyzwań – każdy element wykreowanego świata jest unikatowy, a postawione przed graczem wyzwania mogą być rozwiązane w różny sposób. Autor podaje także przykład wyboru opcji dialogowych w scenach konwersacyjnych (odpowiedzi udzielane przez awatar obrany przez gracza bądź zadawane pytania będą miały wpływ na interlokutora)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Wykorzystanie tego typu mechanik niewątpliwie wpływa na immersję, lecz konsekwencje działań użytkownika gry często bywają złudne (choć zdarzają się oczywiście wyjątki). Interesującym tego typu przykładem może być twórczość Quantic Dream i Davida Cage'a. W grze *Heavy Rain* wybory dokonywane przez gracza są na tyle poważne, że otwierają zupełnie nowe sekwencje czy zakończenia. Sami twórcy namawiali jednak do jednokrotnego przejścia gry – podczas wielokrotnego przejścia gracz analizował jej mechanikę i skrypty, co negatywnie wpływało na immersję i wrażenie „filmowości”.

2. Niską trudność – gra powinna być na tyle łatwa, by swoją mechaniką nie odstraszała użytkownika. Większość współczesnych gier posiada kilka stopni trudności, a niektóre posiadają też tryb dla „niedzielnych graczy” (zwany również trybem fabularnym), po włączeniu którego tak zwany próg wejścia jest na tyle niski, że można się skupić głównie na samej narracji.
3. Brak możliwości porażki – przegrana niszczy autentyczność świata<sup>4</sup>.
4. Wyraźne konsekwencje wyborów – gracz musi poczuć, że ma wpływ na otaczający go świat, a nie być wyłącznie bierną postacią. Oprócz fabularnej, przyczynowo-skutkowej struktury efekty mogą i powinny wywoływać konsekwencje w mechanice gry (na przykład strata majątku bohatera czy nieprzepisowe poruszanie się po jezdni wywołujące reakcję policji).

## Mniej znaczy więcej – w stronę wirtualnej empatii

Jeden z najbardziej rozpoznawalnych twórców gier wideo, Hideo Kojima (seria *Metal Gear Solid*, gra *Death Stranding*), nie ukrywa, że wiele ze swoich pomysłów czerpie z filmów: „[...] 70 procent mojej tożsamości stanowią filmy” (Maher 2019). Inni autorzy również przyznają się do filmowych inspiracji. Dori Arazi, reżyser zdjęć odpowiedzialny za nową odsłonę *God of War*, w jednym z wywiadów opowiedział, że największym wyzwaniem podczas pracy nad grą ekskluzywną Sony było odpowiednie ustawienie wirtualnych kamer, tak aby w żaden sposób nie zaburzyć wrażenia zanurzenia w świecie przedstawionym gry (za: Sawicki 2020). To powodowało, że musiał współpracować z wieloma ludźmi: animatorami, osobami odpowiedzialnymi za oświetlenie czy programistami. Efektem ich pracy jest gra oparta na motywie drogi, w której aspekty inscenizacji i ruch w przestrzeni (praca kamery) są niezwykle ważne, ale jednocześnie każdy gracz może sam swobodnie ustawić „swoją” wirtualną kamerę.

Wraz z rozwojem technologii zmienił się sposób narracji w grach. Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych XX wieku popularne były przerywniki filmowe (ang. *cut scene*), w których gracz nie mógł w żaden sposób kontrolować rozgrywki lub ta kontrola była znacząco ograniczona. Później elementy narracyjne można było wprowadzać wyłącznie na podstawie projektów 3D czy silnika gry (Pitrus 2010: 218). Nowe możliwości w opowiadaniu historii spowodowały, że zaczęto produkować coraz więcej aplikacji typu *sandbox* (gracz dowolnie eksploruje w nich świat gry; inaczej gra typu „otwarty świat”) czy też gier jednoosobowych (ang. *single player game*), choć dopiero w ostatnich latach, co jest związane

---

<sup>4</sup> Niski poziom trudności oraz brak możliwości porażki mogą u niektórych graczy wpływać pozytywnie na zaangażowanie (z biegiem lat większość gier stała się zauważalnie łatwiejsza, mimo coraz bardziej skomplikowanych algorytmów). Coraz większa liczba graczy narzeka jednak na obecny stopień trudności wysokobudżetowych gier, stąd popularność w ostatnich latach serii *Dark Souls* czy roguelike’ów (gier tworzonych na wzór gry *Rogue*).

z nadejściem ósmej generacji konsol, można zauważyć wzrost produkcji aplikacji skierowanych do pojedynczego gracza<sup>5</sup>.

Uwagę badacza narracji w grach zwraca dwuczęściowa seria *The Last of Us* [*Ostatni z nas*]. W 2013 roku, za sprawą studia Naughty Dog<sup>6</sup>, pojawiła się pierwsza odsłona serii, która zrewolucjonizowała immersję w grach konsolowych (Hughes 2015). Akcja tej gry toczy się w 2033 roku w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych, dwadzieścia lat po wybuchu epidemii grzyba, który zdziesiątkował ludzką populację. W wyniku zakażenia patogenem wiele osób zamieniło w mutantów zombie – i dalej rozsiewa zarazę (choć słowo „zombie” w grze nigdy się nie pojawia; w trakcie rozgrywki gracz poznaje różne typy zainfekowanych przeciwników, na przykład klikaczy, biegaczy czy purchlaków). Ci, którzy wciąż żyją, zostają zmuszeni do walki o przetrwanie.

Za pomocą narracji już od początku gry jej twórcy budują dramaturgię. Podczas prologu, który rozpoczyna się w 2013 roku niedaleko Austin (Teksas), samotny ojciec, Joel, wspólnie z córką Sarah świętuje swoje urodziny. Chwilę później gracz (wcielający się w postać małej dziewczynki) budzi się w środku nocy z powodu dzwoniącego telefonu i postanawia poszukać swojego taty. Po jego odnalezieniu widzi świat tuż po apokalipsie. Zewsząd słychać dźwięki syren ratunkowych i głosy przerażonych ludzi. Rodzina próbuje wydostać się z zainfekowanego terenu. Przebieg wydarzeń, budowany od początku na silnym poczuciu więzi rodzicielskiej, szybko i brutalnie odziera graczy z nadziei na ratunek. Pod koniec prologu Sarah ginie, zastrzelona przez jednego z mundurowych.

Wykreowany przez twórców gry prolog przywołuje na myśl koncepcję projekcji-identyfikacji Edgara Morina (1975). Morin zwracał uwagę na związek wyobraźni, uczuć i intelektu. Koncepcja służyła opisaniu mechanizmów mentalnych zachodzących między człowiekiem (w tym wypadku graczem) a światem (Morin 1975: 120). Zastosowane na początku gry zabiegi dramatyczne nie tylko budują więc odpowiednie napięcie, lecz przede wszystkim mają na celu silną identyfikację ze światem i przeżyciami poszczególnych bohaterów.

Akcja *The Last of Us* przenosi się następnie do Bostonu, 20 lat później. Opowiada o emocjonalnej relacji między Joelem (który został przemytnikiem) i nastoletnią Ellie. Dziewczyna wielokrotnie żartuje czy wręcz wydaje się nie zdawać sobie sprawy z wyglądu otaczającego ich świata. W trakcie rozgrywki współdziała z Joelem, który po utracie córki czuje się odpowiedzialny za swoją nową towarzyszkę. Mężczyzna staje się obrońcą Ellie. Ona także niejednokrotnie wybawia go z kłopotów. Nie przypomina archetypu „damy w opresji” ratowanej

<sup>5</sup> Jeszcze w poprzedniej generacji konsol dominowała odwrotna tendencja – w każdej grze, nawet nakierowanej na fabułę, pojawiał się także tryb *multiplayer* (gra wieloosobowa). Od kilku lat w najbardziej popularnych grach (na przykład *Red Dead Redemption*, *Grand Theft Auto* czy *Cyberpunk 2077*) rozgrywka online jest dodawana w formie rozszerzenia kilka miesięcy po premierze danego tytułu.

<sup>6</sup> Twórcy skupieni w studiu Naughty Dog byli wielokrotnie doceniani przez graczy za swoje dzieła. W stworzonej przez nich tetralogii *Uncharted* można odnaleźć wiele odniesień do filmów przygodowych, zwłaszcza do gatunkowej konwencji Kina Nowej Przygody, w tym do popularnego bohatera tego nurtu, Indiany Jonesa.

przez bohatera, nie jest też typową nastolatką znaną z otaczającej nas rzeczywistości. Musiała szybko dorosnąć i teraz nie oczekuje od starszego kompana wsparcia i pomocy. Jej próg bólu i szoku jest zdecydowanie podwyższony, ale zdarzają się momenty, które budzą w niej dziecięcą wrażliwość i ciekawość świata.

Fabula gry została oparta na motywie drogi, jednak to na empatycznej relacji dwóch głównych bohaterów zbudowana jest cała narracja. „*The Last of Us* nie ofiaruje graczowi zbędnych obietnic czy misji. Ważna jest każda chwila spędzona wspólnie w długiej wędrówce, by zrealizować cel”<sup>7</sup> – zauważa Jon McKellan (za: Horti 2018), współtwórca epizodycznej gry przygodowo-logicznej z elementami horroru *Stories Untold*. Celem jest doprowadzenie Ellie do grupy Świetlików. Brutalny świat gry jednak często zmusza gracza do wyboru i zastanowienia się, czy w danym momencie warto marnować broń lub amunicję. Twórcy nie zaimplementowali aktywnej pauzy, więc nawet w czasie przeglądania ekwipunku należy bacznie uważać i słuchać ostrzeżeń Ellie. W grze nie ma też automatycznej regeneracji zdrowia – wszystkie czynności wymagają czasu i reakcji w czasie rzeczywistym, co powoduje uczucie ciągłego zagrożenia.

Kulminacyjnym momentem *The Last of Us* jest dotarcie do Salt Lake City, gdzie znajduje się poszukiwana przez Joela grupa osób należących do organizacji Świetlików. Nastolatka zostaje wówczas zabrana Joelowi – z racji odporności na epidemię ma zostać przygotowana do zabiegu usunięcia mózgu. Jej śmierć ma posłużyć w przyszłości do stworzenia szczepionki. Mężczyzna nie może się jednak pogodzić z utratą towarzyszkę podróży i postanawia ją uratować, zabijając wszystkich ludzi na swojej drodze, tak by nikt nie poznał prawdy o możliwości ocalenia ludzkości.

## „To nie tyle przedsmak nowej generacji gier, co wręcz jej pierwszy przedstawiciel”<sup>8</sup>

Dynamiczna, wciągająca fabuła pierwszej części *The Last of Us* i zakończenie rozgrywki bez wyraźnego zamknięcia wszystkich wątków dawały nadzieję na część drugą, ale paradoksalnie chwilę po jej ogłoszeniu niektórzy mieli obawy, czy ta koncepcja jest słuszna. Neil Druckmann, dyrektor kreatywny obu gier, wspólnie z całym sztabem Naughty Dog postanowił jednak zaryzykować i pokazać bohaterów z innej strony. Bo o ile pierwszą część można określić mianem apoteozy bezkompromisowej ludzkiej miłości<sup>9</sup>, druga część udowadnia, że od

<sup>7</sup> O ile nie zaznaczono inaczej, cytaty ze źródeł anglojęzycznych są przytaczane po polsku w tłumaczeniu autora artykułu.

<sup>8</sup> Cytat pochodzi z fragmentu recenzji gry *The Last of Us 2* opublikowanej w polskim czasopiśmie konsolowym „PSX Extreme” (Drabik 2020). Jej autor w ten sposób nawiązuje do nadejścia nowej generacji konsol, ale podkreśla też filmową narracyjność produkcji.

<sup>9</sup> Ostatnie sceny pierwszej części serii ukazują tragizm wyboru, przed którym musiał stanąć Joel. Egoistyczna decyzja, aby ocalić Ellie, lecz tym samym skazać ludzkość na zarazę, pozwala jeszcze szerzej spojrzeć na tego bohatera. Joel ma ludzkie odruchy i potrzeby, a brutalna rzeczywistość zmusza go do wyceny wartości życia najbliższej mu osoby.

miłości niedaleko jest do nienawiści. Powolne odkrywanie motywacji kolejnych postaci *The Last of Us 2*, oglądanie tych samych miejsc z różnych narracyjnych perspektyw, nagłe zwroty akcji – utkana na potrzeby gry nić fabularna jest tak skonstruowana, by gracz mógł w pełni przeżywać emocje bohaterów.

Historia rozpoczyna się w spokojnej osadzie zwanej Jackson, jednak bez-troskie życie bohaterów nie trwa długo. Główną postacią jest tym razem Ellie, która dorosła i zaczęła podejmować własne wybory. Jedną z jej pierwszych decyzji jest opuszczenie miasteczka, by znaleźć odpowiedzi na ważne pytania i zemścić się na dawnych oprawcach. To już nie jest opowieść o relacji dwóch osób (Ellie nie jest jedyną grywalną postacią), lecz historia ludzi rozpaczliwie walczących o pozory normalności. Owe pozory można dostrzec nie tylko w budowie świata, lecz również w warstwie fabularnej. Ukształtowanie narracji odróżnia tę produkcję od większości dostępnych aplikacji. Wprowadzenie nowych grywalnych postaci pozwala bowiem przeżywać te same wydarzenia z różnych perspektyw, odkrywając motywacje poszczególnych bohaterów. Ponadto w grze nie ma typowego podziału na protagonistę i antagonistę. W tym świecie każdy walczy o przetrwanie, nie ma łatwych wyborów, choć początkowe sekwencje narracyjne zdają się to sugerować<sup>10</sup>.

Ponad 20 lat od wybuchu epidemii światem zaczęła rządzić natura. Stworzona na potrzeby gry postapokaliptyczna wizja Seattle została wypełniona detalami. Osoba znająca to amerykańskie miasto z pewnością rozpozna charakterystyczne budynki, oczywiście odpowiednio zmodyfikowane, by uwzględnić wpływ czasu oraz sytuację (rys. 1), czy ulice, które zamieniły się w rwące rzeki i potoki. Seattle staje się nowym „bohaterem” gry. Rozgrywka zachęca do powolnej eksploracji terenu i odkrywania tajemnic – twórcy umieścili w świecie przedstawionym aż 286 przedmiotów do odnalezienia. Większość z nich zawiera unikatowe informacje o mieście i jego mieszkańcach, choć spora liczba zakamarków jest opcjonalna i tylko od gracza zależy, jak głęboko zechce się zanurzyć w ową fatalistyczną wizję.

Miasto nie jest jednak tak wyludnione, jakby się na początku mogło wydawać. Front Wyzwolenia Waszyngtonu (WLF) odbił newralgiczne tereny zajmowane początkowo przez frakcję FEDRA oraz wojsko (w mieście istniały pierwotnie strefy kwarantanny). Działa także sekta Serafitów (członkowie WLF nazywają ich również Bliznami, gdyż rytualnie kaleczą sobie twarze), niektórzy z nich wierzą, że epidemia stanowi karę za ludzkie grzechy.

*The Last of Us 2* nie jest klasyczną grą akcji – ponownie kluczem do wyjścia z najcięższych opresji jest powolna eksploracja i nasłuchiwanie zewsząd zagrożenia, a nie szybkie podejmowanie decyzji. Każde starcie, zarówno z ludźmi, jak i zakażonymi, wymaga indywidualnej taktyki (zwłaszcza na wyższych poziomach trudności, gdy dodatkowo odczuwalny jest brak przedmiotów potrzebnych

<sup>10</sup> Powtarzalność niektórych sekwencji można uznać za mankament gry. Gracz nie ma do czynienia z tak zwanym backtrackingiem (sekwencja w grze, która zmusza użytkownika aplikacji do cofania się do wcześniej poznanych lokacji), a przede wszystkim z poznawaniem tych samych wydarzeń oczyma innego bohatera, co ma wpływać na umotywowanie niektórych zachowań postaci.



Rys. 1. Postapokaliptyczna wizja Seattle według twórców gry *The Last of Us 2*. Amerykańskie miasto zostało zaprezentowane z niezwykłym przywiązaniem do detali, co na przykładzie porównania zamieszczonego powyżej oraz licznych innych przykładach udowadnia ElAnalistaDeBits (2020)

Źródło: ElAnalistaDeBits. 2020. *The Last of Us Part II vs Reality | Seattle City Comparison*. [Online]. YouTube. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=VTSz-uG5o4Q> [27.08.2020].

do walki czy przeżycia). W sequele rozgrywka jest bowiem bardziej zróżnicowana, a sama mechanika nagradza za pomysłowość i nietuzinkowe rozwiązania. Członkowie WLF swoją siłę opierają na liczności, uzbrojeniu oraz, w późniejszych etapach gry, psach, które wymuszają na graczu opracowanie nowych strategii. Czworonogi szybko znajdują trop awatara, którym kieruje gracz, co sprawia, że musi on być ciągle w ruchu, z kolei walka z Serafitami polega przede wszystkim na analizie otaczającego terenu, jako że ich przewagą jest umiejętność wtapienia się w otoczenie.

Pochopne decyzje i niezaplanowane działania kończą się zwykle brutalną animacją śmierci, co wymusza wyczytanie ostatniego zapisu i zmierzenie się jeszcze raz z daną sekwencją. Porażka nie wpływa jednak negatywnie na autentyczność świata, co więcej, poczucie wszechobecnego zagrożenia paradoksalnie pozytywnie wpływa na „filmowość” historii. Z jednej strony gracz na każdym kroku odczuwa skutki swoich działań, przez co ma pogłębione wrażenie realności fikcyjnego świata. Z drugiej strony twórcy gry zrywają z koncepcją szybkiego następowania po sobie przyczyny i skutku, ponieważ, choć główna oś fabularna jest ściśle określona i wyreżyserowana, prawdziwe konsekwencje swoich działań gracz odkrywa zwykle później. Motyw zemsty, na którym oparto *The Last of Us 2*, w żadnej wcześniejszej produkcji nie był aż tak bardzo eksploatowany. Niekiedy gracz może razem z postacią żałować dokonanego wyboru, szczególnie kiedy widzi ostateczne efekty swoich działań; zakończenie rozgrywki wywołuje



silne i jednocześnie różnorodne refleksje. Ostatecznie gra, dzięki licznym zwrotom akcji, daje odpowiedź na pytanie, czy działając w celu wypełnienia odwetowej misji, można wreszcie osiągnąć satysfakcję.

## Podsumowanie

Narracja w grach, choć do jej wykreowania wykorzystuje się modele innych mediów, jest nierozzerwalnie związana z działaniami gracza. Bez jego aktywności fabuła, nawet ta w pełni linearna, nie zostanie dalej opowiedziana. Choć twórcy gier, posługując się odpowiednią budową świata przedstawionego oraz sztucznie narzuconymi skryptami, mogą wpływać na dramaturgię opowieści, na ogół korzystają z tych mechanizmów z rozwagą, ponieważ gracze pragną nie tylko interesującej i angażującej historii, lecz przede wszystkim chcą otrzymać jak największą swobodę<sup>11</sup>. Dlatego przez niektórych badaczy wszelkie działania gracza są definiowane jako połączenie procesu opowiadania z rozgrywką. Powstało zatem nowe pojęcie charakterystyczne dla tego medium – narraktywność (Kłoda-Staniecko 2011).

Wykorzystywanie narracji filmowej w grach jest znamienne przede wszystkim dla największych studiów growych, które mają wielomilionowe budżety. Gdy robi się to umiejętnie, odbiorca widzi nie tylko interesującą historię, lecz także ma poczucie integralnego wpływu na świat przedstawiony. To istotna różnica w stosunku do kinematografii. Niektóre aplikacje wywołują niezwykle silne poczucie uczestnictwa w opowiadanej historii. Coraz więcej współczesnych gier opiera się na skomplikowanych i jednocześnie liniarnych fabułach, co pozwala twórcom skuteczniej wyreżyserować historię i same przeżycia graczy. Seria *The Last of Us*, wskutek zastosowania odpowiednich zabiegów fabularnych oraz opracowanej mechaniki rozgrywki, wpisuje się w ten najnowszy trend w grach wideo, jednocześnie oferując swoim odbiorcom głębokie przeżycia i autentyczne emocje. Choć niektórym graczom nie podobają się liczne zwroty narracyjne w drugiej części serii<sup>12</sup>, dzięki pracy twórców ze studia Naughty Dog dostępna oferta gier została poszerzona o niezwykle angażującą aplikację.

W artykule jego autor skupił się przede wszystkim na narracji w grach skierowanych do jednego gracza<sup>13</sup>, bowiem w ostatnich latach można zauważyć

<sup>11</sup> Przykładem wolno toczącej się narracji filmowej, która odstraszyła niektórych graczy, jest druga odsłona *Red Dead Redemption*. Western, stworzony na bazie systemu *open world*, jest niezwykle ceniony za swobodę i opracowane przez twórców mechanizmy. Narracja toczy się jednak niespiesznie i by móc w pełni korzystać z „otwartego świata”, należy wcześniej przejść kilkugodzinne wprowadzenie.

<sup>12</sup> Niektórzy gracze, nie zgadzając się na pewne rozwiązania fabularne, zaczęli w Internecie wystawiać grze negatywne oceny. O innej, kuriozalnej sytuacji poinformowała na swoim koncie w serwisie Twitter Laura Bailey, aktorka wcielająca się w rolę Abby w *The Last of Us 2*. Bailey kilka tygodni po premierze gry zaczęła dostawać negatywne komentarze od graczy przepełnione agresją i nienawiścią (Wańtuchowicz 2020).

<sup>13</sup> Pierwsza część *The Last of Us* zawiera również wciąż popularny model rozgrywki wieloosobowej, także w drugiej części twórcy nie wykluczyli wprowadzenia takiego rozwiązania.

nagły i niespodziewany wzrost popularności produkcji zaprojektowanych dla jednej osoby (ang. *single player*). Na tym się jednak narracja w grach nie kończy. Budowanie immersji w aplikacjach nastawionych na rozgrywkę z innymi osobami, zwłaszcza środki umożliwiające różnego rodzaju interakcje (na przykład w formie czatu czy rozmowy), to temat na inną, bardziej rozbudowaną publikację.

### Bibliografia

- Arazi, Dori. 2017. *God of War and Cinematography in Games*. Bydgoszcz: Camerimage.
- Drabik, Grzegorz. 2020. The Last of Us 2. *PSX Extreme*, 275, s. 42–45.
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hughes, Scott. 2015. Get Real: Narrative and Gameplay in ‘The Last of Us’. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 1 (6), s. 149–154.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kirkpatrick, Graeme. 2010. Cynizm gracza komputerowego. Tłum. Michał Szota. W: Filiciak, Mirosław (red.). *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: SWPS Academica, s. 161–190.
- Kuo, Andrew; Hiler, Jacob L.; i Lutz, Richard J. 2016. From ‘Super Mario’ to ‘Skyrim’: A Framework for the Evolution of Video Game Consumption. *Journal of Consumer Behaviour*, 2 (16), s. 101–120.
- Mazurkiewicz, Bartosz. 2016. *Wpływ immersji na odbiór komunikatów marketingowych lokowanych w grach komputerowych*. [Praca doktorska napisana pod opieką naukową dr. hab. Zygmunta Waśkowskiego, prof. nadzw. Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu].
- Morin, Edgar. 1975. *Kino i wyobraźnia*. Tłum. Konrad Eberhard. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Murray, Janet. 2010. Od gry-opowiadania do cyberdramy. W: Filiciak, Mirosław (red.). *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. Warszawa: SWPS Academica, s. 63–77.
- Petrowicz, Marcin. 2015. Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 2, s. 35–49.
- Pitrus, Andrzej. 2010. Narracja w deszczu. O *Heavy Rain*, przełomowej grze studia Quantic Dream. *Kwartalnik Filmowy*, 71–72, s. 281–290.
- Prajzer, Katarzyna. 2009. *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Qin, Hua; Pei-Luen, Patrick Rau; i Salvendy, Gavriel. 2009. Measuring Player Immersion in the Computer Game Narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 2 (25), s. 107–133.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Stasiewicz, Piotr. 2009. Formy istnienia narracji w grach komputerowych. W: Kubicka, Halina; i Taranek, Olga (red.). *Kody kultury: interakcja, transformacja, synergia*. Wrocław: Wydawnictwo Sutoris, s. 479–491.

### Netografia

- Chikhani, Riad. 2015. *The History of Gaming: An Evolving Community*. [Online]. TC. Dostęp: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/> [27.08.2020].
- ElAnalistaDeBits. 2020. *The Last of Us Part II vs Reality | Seattle City Comparison*. [Online]. YouTube. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=VTSz-uG5o4Q> [27.08.2020].
- Eskelinen, Markku. 2001. The Gaming Situation. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1 (1). [Online]. Game Studies. Dostęp: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [27.08.2020].

- Horti, Samuel. 2018. *How 'The Last of Us' Raised the Bar for Video Game Narratives*. [Online]. Techradar. Dostęp: <https://www.techradar.com/news/how-the-last-of-us-raised-the-bar-for-video-game-narratives> [27.08.2020].
- Kłoda-Staniecko, Bartosz. 2011. *Narracja w grach wideo (cz. I)*. [Online]. Artpapier. Dostęp: <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=127&artykul=2800> [27.08.2020].
- Maher, Cian. 2019. *The Sound of Death Stranding and How Hideo Kojima Selects the Music for His Games*. [Online]. Eurogamer. Dostęp: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-11-11-the-sound-of-death-stranding-and-how-hideo-kojima-selects-the-music-for-his-games> [27.08.2020].
- Neitzel, Britta. 2014. *Narrativity of Computer Games*. [Online]. The Living Handbook of Narratology. Dostęp: <https://www.lhn.uni-hamburg.de/node/127.html> [27.08.2020].
- Sawicki, Eryk. 2020. *Storytelling in Games as Compared to Film*. [Online]. UX Collective. Dostęp: <https://uxdesign.cc/storytelling-in-games-as-compared-to-film-how-cinematography-interaction-and-narrative-design-f8280ba2b309> [27.08.2020].
- Wańtuchowicz, Przemysław. 2020. *Aktorka wcielająca się w Abby z „The Last of Us 2” otrzymuje groźby śmierci*. [Online]. Eurogamer.pl. Dostęp: <https://www.eurogamer.pl/articles/2020-07-04-aktorka-wcielajaca-sie-w-abby-z-the-last-of-us-2-otrzymuje-grozby-smierci> [27.08.2020].

### Streszczenie

Od czasu pojawienia się pierwszych automatów do grania w *Pong* (1972) gry wideo uległy ogromnej ewolucji – od mało skomplikowanych produkcji opartych na prostych mechanizmach po wysokobudżetowe i skomplikowane rozgrywki. Wraz z technicznym rozwojem gier ich twórcy zaczęli także większą wagę przywiązywać do warstwy narracyjnej, przez co, badając recepcję graczy, zaczęto używać terminu „immersja”, zaczerpniętego z nauk psychologicznych i literaturoznawczych. Narracja w grach nie jest już tą samą narracją znaną z innych, tradycyjnych mediów. Tu odbiorca, wykorzystując skonstruowaną przez twórców mechanikę danej gry i dokonując (linearnych bądź alinearnych) wyborów, tworzy *de facto* własną opowieść. Bez jego zaangażowania w rozgrywkę niemożliwe jest pełne poznanie danej historii. Immersyjne elementy można zauważyć w wielu grach zaprojektowanych dla jednego użytkownika (gry typu *single player*), które w sposobie narracji coraz bardziej przypominają konstrukcje *stricte* filmowe, czego przykładem jest seria gier *The Last of Us* stworzona przez studio Naughty Dog. Akcja serii toczy się w postapokaliptycznych Stanach Zjednoczonych. Osobowość bohaterów, dialogi, złożoność wykreowanego świata oraz pewne, opisane w tym opracowaniu zabiegi fabularne spowodowały, że seria wzbudza silne emocje. Świadczą o tym oceny krytyków – *The Last of Us* i jej kontynuacja były wielokrotnie nominowane do tytułu gry roku, a ich średnia ocen według GameRankings i Metacritic plasuje je w czołówce najlepiej ocenianych gier wideo w historii. W artykule autor analizuje fabułę oraz najważniejsze elementy mechaniki serii, by pokazać drogę, jaką przeszły gry wideo od początku swojego istnienia do współczesnych form narracji. Odpowiada także na pytanie, co ostatecznie spowodowało, że seria *The Last of Us* stała się jedną z najlepiej sprzedających się nowych marek w dziejach konsoli PlayStation.

## **A Turn into Film Narration: Contemporary Video Game Narration on the Example of *The Last of Us* Series**

### Summary

Over the years, video games have evolved considerably – from less complicated productions based on simple mechanisms to big-budget, complex creations. Along with the technical development of games, their creators have also started to pay closer attention to their narrative layer. This has led to using the term “immersion,” which comes from psychological and literary studies measuring gamer perception. The narration in games is not the same narration known from other traditional media. Here, a gamer, using the constructed game mechanics and making (linear or non-linear) choices, creates his/her own story. Without such engagement in the gameplay, it is impossible to fully experience the story. These immersive elements can be seen in many single-player games, which in the narration appears increasingly cinematic in its narrative style, as exemplified by Naughty Dog’s *The Last of Us*. The series is set in a post-apocalyptic United States. Among other things, character personalities, dialogues, the complexity of the created world and certain measures taken to enrich the plot allow the series to trigger strong emotions. The critics’ reviews attest to this – *The Last of Us* and its sequel have been nominated for Game of the Year multiple times, and their average ratings, according to GameRankings and Metacritic, place them among the best-rated video games ever. In this article, the author attempts to analyse the plot and key mechanics of the series to show the journey that video games have gone through from their inception to modern narrative forms and tries to answer the question of what ultimately made *The Last of Us* series one of the best-selling new brands in the history of the PlayStation console.

## **Recenzje i sprawozdania**



**Ita Głowacka**

<https://orcid.org/0000-0003-1916-1747>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

## Początek wielkiego rozwoju gamingu. Studium przypadku Segi oraz Nintendo

### The Beginning of Rapid Gaming Development: A Case Study of Sega and Nintendo

Rec.: Harris, Blake J. 2017. *Wojny konsolowe. Sega, Nintendo i batalia, która zdefiniowała pokolenie*. Tłum. Bartosz Czartoryski. Kraków: Wydawnictwo Sine Qua Non, ss. 576.

**Słowa kluczowe:** Sega, Nintendo, Sony, gry wideo, konsola do gier, gaming, e-sport, popkultura

**Key words:** Sega, Nintendo, Sony, video games, game console, gaming, e-sport, pop culture

Od lat osiemdziesiątych XX wieku rynek gamingowy stanowi jedną z najbardziej dynamicznych gałęzi przemysłu rozrywkowego, niemniej to XXI wiek, a w szczególności rozwój nowych technologii, wpłynął na upowszechnienie gier jako formy rozrywki. Małgorzata Oleszczuk – prezes Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości – w jednym z wywiadów stwierdziła: „W ciągu ostatniej dekady branża tworzenia gier rozrosła się na niewyobrażalną skalę. Biorąc pod uwagę fakt, że ludzie coraz częściej szukają rozrywki w wirtualnym świecie, równie optymistyczne wydają się perspektywy jej dalszego rozwoju” (cyt. za: Białas 2020). Tezę tę potwierdzają liczne raporty dotyczące zarówno liczby użytkowników gier oraz konsol, jak i zysków związanych z działalnością tego sektora. Jedną z instytucji, która corocznie udostępnia opracowania dotyczące prognoz globalnego rynku gier, jest Newzoo. Według najnowszej publikacji, zatytułowanej *Global Games Market Report*, w 2020 roku światowy rynek gier osiągnie wartość 159,3 mld dolarów, odnotowując wzrost o 9,3% w stosunku do 2019 roku (Newzoo 2020). Szacunki te znajdują odzwierciedlenie także wśród innych komunikatów, między innymi raportu SuperData (2020) – firmy analitycznej badającej rynek elektronicznej rozrywki. Nawiązując do danych ogłoszonych przez wspomniany podmiot, jedynie w marcu 2020 roku wydatki na gry w skali światowej sięgnęły 10 mld dolarów, co przełożyło się, porównując

dane z marca 2019 roku, na wzrost o 11% (za: Wirtualne Media 2020). Jako jedną z przyczyn tak dynamicznego wzrostu zainteresowania grami, oprócz rozwoju technologicznego czy też premier nowych interesujących propozycji gamingowych, należy wymienić globalną pandemię COVID-19. W artykule opublikowanym w ramach portalu Wirtualne Media autor kryjący się pod pseudonimem „PS” zauważył: „[...] użytkownicy pozostający w domowej izolacji w związku z pandemią koronawirusa coraz chętniej poszukują rozrywki w grach wideo” (Wirtualne Media 2020). Abstrahując od globalnej sytuacji epidemiologicznej, można stwierdzić, że – przy utrzymaniu tendencji wzrostowych przemysłu gamingowego – w 2023 roku liczba graczy w skali globu sięgnie 3 miliardów (Newzoo 2020), co stanowi blisko połowę obecnej liczby ludności świata.

Polski rynek gamingowy, między innymi dzięki cenionym producentom gier (CD PROJEKT S.A., Ten Square Games czy PlayWay), stanowi istotną gałąź polskiej gospodarki oraz kultury. Polacy są realnie zainteresowani grami, o czym świadczy fakt, że w Polsce jest już ponad 16 milionów ich aktywnych użytkowników. Rynek jest tworzony przez 440 studiów deweloperskich, które wydają rocznie około 480 nowych tytułów gier. Z tego też względu, a także w związku z zainteresowaniem polskimi grami wśród odbiorców z całego świata, wartość polskiego rynku konsumenckiego wynosi obecnie 2,3 miliarda złotych (Ministerstwo Rozwoju, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego 2020: 7–9). Zgodnie ze wszystkimi przytoczonymi raportami, zarówno tymi dotyczącymi Polski, jak i całego świata, istnieją przesłanki, że sektor ten będzie się ciągle dynamicznie rozrastał.

W kontekście rozwoju światowego gamingu nie sposób pominąć jego genezy. Jak już wspomniano, początków globalnego zainteresowania grami należy poszukiwać w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Blake J. Harris w opracowaniu *Wojny konsolowe. Sega, Nintendo i batalia, która zdefiniowała pokolenie* opowiedział niezwykłą historię zaciętej rywalizacji przedsiębiorstw wymienionych w jego tytule, rywalizacji, która ukształtowała obraz późniejszego rynku konsol i gier. Publikacja powstała przede wszystkim na podstawie rozmów przeprowadzonych z najważniejszymi ówczesnie postaciami odpowiedzialnymi za sukcesy i porażki Segi oraz Nintendo, a także z przedstawicielami innych przedsiębiorstw, w tym Sony, które wtedy dopiero wkraczało na rynek gamingowy (Harris 2017: 12). Ze względu na wykonaną przez autora pracę historyograficzną oraz faktograficzną (ujmującą tło socjologiczne oraz politologiczne), a także w związku z zastosowanymi metodami badawczymi (między innymi ze względu na zrealizowane wywiady pogłębione) książka mogłaby stać się pozycją naukową cieszącą się sporym zainteresowaniem w środowisku medioznawców. Zdaje się jednak, że B.J. Harris świadomie zrezygnował z takiego charakteru monografii. Poprzez umiejętne prowadzenie narracji, wykorzystanie prawdziwych wydarzeń do budowania napięcia, posługiwanie się zwrotami akcji, określanie emocji i odczuć przywoływanych bohaterów, a także wprowadzenie dialogów oraz związanej z nimi stylistyki wypowiedzi napisał książkę, która zasłużyła na określenie „[...] fascynującego thrillera korporacyjnego o historii gier”



(Harris 2017: strona okładkowa)<sup>1</sup>. Nie sposób się nie zgodzić z tym określeniem, gdyż *Wojny konsolowe*, choć to publikacja licząca niemal 600 stron, czyta się jak dobrą pozycję beletrystyczną.

Książka zbudowana jest z pięciu głównych części, zatytułowanych kolejno: „Genesis”, „Sonic kontra Mario”, „Następny poziom”, „Wojna domowa” oraz „Żółw i zając”. Łączna liczba rozdziałów wchodzących w skład wszystkich wymienionych części wynosi 64. Wspomniane zasadnicze elementy tomu poprzedzają: przedmowa autorstwa Setha Rogena oraz Evana Goldberga<sup>2</sup>, słowa wstępu nakreślone przez samego Harrisa oraz prolog. Publikacja kończy się zaś epilogiem oraz podziękowaniami. Taka budowa wydawnictwa zdaje się być uzasadniona liczbą informacji oraz koniecznością ich uporządkowania, a także czytelnością poszczególnych fragmentów recenzowanej monografii.

W części pierwszej Harris koncentruje się na początkach Segi, a właściwie jej amerykańskiego oddziału – Sega of America (SOA). Historia rozpoczyna się wraz z opisem przebiegu złożenia propozycji objęcia posady prezesa SOA, jaką Tom Kalinske – wybitny specjalista z zakresu sprzedaży – otrzymał od Nakayamy, prezesa Sega of Japan (SOJ) (Harris 2017: 18–24). Zgodnie z zapisem wydarzeń był to przełomowy moment dla historii nie tylko Segi, ale także rozwoju całej branży gamingowej. Wynikało to między innymi z faktu, że T. Kalinske objął funkcję prezesa Segi w 1990 roku, kiedy Nintendo kontrolowało 90% amerykańskiego rynku gier (Harris 2017: 22). Istotą tej części opracowania jest nie tylko szczegółowy opis następujących wydarzeń, ale także nakreślony sposób postrzegania funkcjonowania przedsiębiorstwa przez Kalinskiego, opierający się na szczegółowym planie rozwoju rozpoznawalności Segi, a także nietypowych, odważnych działaniach marketingowych. Harris w swej publikacji odnotowuje, że Kalinske zdecydował się budować markę Segi w oparciu o „czteropoziomowy plan”, którego celem było uczynienie z grania akceptowalnej i modnej formy rozrywki. Strategia ta obejmowała takie elementy, jak: gry zaspokajające gusta różnych odbiorców; atrakcyjną, niższą niż konkurencja cenę; agresywny marketing, który pozwoliłby na wypracowanie wyrazistego wizerunku marki na podstawie kontrastu między nią a Nintendo; a także rozwój – odnoszący się do dostosowywania gier na rynek zachodni (Harris 2017: 110–111). Dzięki temu planowi Kalinske zamierzał wykreować „[...] zabawnego, zbuntowanego, sarkastycznego mniejszego gracza” (Harris 2017: 106) i w efekcie odebrać dominację Nintendo.

Doskonała organizacja pracy prezesa SOA, w połączeniu z fenomenalną jak na tamte czasy grą *Sonic The Hedgehog*, stworzoną przez dział badawczo-

<sup>1</sup> Ze względu na fabularyzację treści warstwa językowa odbiega od kanonu przyjętego w wydawnictwach naukowych. Z tego też powodu w tekście pojawiają się wulgaryzmy, na przykład „zajebistej książki” (Harris 2017: 7) czy „nie posrali” (Harris 2017: 8), a także określenie stosowane w mowie potocznej „korporacyjne przepychanki” (Harris 2017: 13).

<sup>2</sup> Seth Rogen oraz Evan Goldberg to scenarzyści, reżyserzy oraz producenci filmów, a co najważniejsze – w kontekście recenzowanej książki – naoczni świadkowie tytułowej „wojny konsolowej”. W momencie ekspansji Nintendo oraz Segi na rynek amerykański każdy z nich był dzieckiem, a w związku z tym odbiorcą proponowanych przez nie produktów i treści.

-rozwojowy SOJ, mogła doprowadzić tylko do jednego – powolnego wzrostu znaczenia Segi na rynku amerykańskim. Część druga, „Sonic kontra Mario”, koncentruje się przede wszystkim na innowacyjnych, nietypowych działaniach marketingowych zrealizowanych przez pracowników SOA. W rozdziale o znamienym tytule „Złote lato chłopca do bicia” autor opisuje 16 tygodni lata 1991 roku, podczas których „Kalinske, Rioux i Toyoda [kluczowi pracownicy Segi – przyp. autorki] wdrożyli szereg niekonwencjonalnych decyzji kadrowych i strategii marketingowych mających na celu osłabienie uderzenia SNES [premiery nowej, 16-bitowej konsoli od Nintendo – przyp. autorki]” (Harris 2017: 154). Pośród wspomnianych akcji marketingowych należy wymienić:

- 1) współpracę z rozgłośnią KIIS-FM z Los Angeles – z którą zrealizowano kampanię nazwaną „16 tygodni lata”; podczas tej akcji przez całą dobę prezentowano atrybuty Genesis – konsoli Segi, nadawano reklamy oraz organizowano konkursy z nagrodami (Harris 2017: 155);
- 2) wykorzystanie zasięgów czasopism – poprzez publikację artykułów prasowych dotyczących Segi oraz Sonica w najpoczytniejszych branżowych tytułach, czyli „GamePro”, „VideoGames and Computer Entertainment” czy „Electronic Gaming Monthly” (Harris 2017: 158–159)<sup>3</sup>;
- 3) stworzenie własnego programu skierowanego do dzieci i młodzieży, zatytułowanego „Sega Star Kid Challenge”, w którym wzięły udział ówczesne nastoletnie gwiazdy amerykańskiego show-biznesu (Harris 2017: 161), a także nawiązanie współpracy z Nickelodeonem, aby dotrzeć do młodszych odbiorców, w wieku od 6 do 12 lat (Harris 2017: 188);
- 4) sprzedaż konsoli Genesis w zestawie z *Sonic The Hedgehog* w konkurencyjnej cenie (Harris 2017: 163–164);
- 5) zorganizowanie cyklicznego wydarzenia Sega World Tour, którego głównym założeniem było umożliwienie odbiorcom porównywania flagowych gier Segi oraz Nintendo – *Sonica* i *Mario* (Harris 2017: 188).

Zastosowane metody doprowadziły do tego, że wyniki sprzedaży Genesis zaczęły dynamicznie wzrastać (Harris 2017: 165, 202). Sukces Segi łączył się także z problemami Nintendo, którego najnowszy sprzęt, SNES, spotkał się z chłodnym odbiorem, między innymi ze względu na brak kompatybilności z oprogramowaniem poprzedniej konsoli (Harris 2017: 191). W związku ze swoją wzmożoną aktywnością, a także po części ze względu na brak zdecydowanej reakcji Nintendo, Sega wykreowała wizerunek „[...] zabawnych, szalonych i przebojowych buntowników niegodzących się na narzucone przez tyrana status quo i oferujących nowy poziom rozrywki” (Harris 2017: 193).

Część trzecia książki, „Następny poziom”, nawiązuje bezpośrednio w swej nazwie do niezwyklej akcji marketingowej przeprowadzonej przez zarząd Segi w 1992 roku. Doświadczenie owego kolejnego poziomu miało się wiązać z elementami, które nawet z perspektywy XXI wieku można określić mianem wizjonerskich, takich jak realizacja własnych kreskówek, planowanie wprowadzenia usługi

<sup>3</sup> Autor *Wajny konsolowej* pisze o tym, że wręcz „[...] każda okładka była niczym miniaturowy billboard” (Harris 2017: 159).

gier na żądanie, otwarcie studia multimedialnego umożliwiającego produkcję opartą na konwergencji gier i kina, prace nad urządzeniem pozwalającym na doświadczanie wirtualnej rzeczywistości, a także zaprojektowanie i wykonanie sprzętu umożliwiającego połączenie edukacji z rozrywką (Harris 2017: 359–360). Jednym z elementów promocji była akcja Sonic 2 Store Tour, podczas której grę przetestowało niemal 30 tysięcy osób, z czego 54% stanowiły dzieci, 36% – nastolatki, a dorośli 8% (Harris 2017: 379–380). Głównym wydarzeniem kampanii, opierającej się na hasle „Następny poziom”, była premiera gry *Sonic 2*, która – po raz pierwszy w historii gamingu – miała trafić do sprzedaży jednocześnie na całym globie (Harris 2017: 244–245, 290–292). Nieskrępowana kreatywność pracowników SOA doprowadziła do powstania pomysłu Sonic 2sday, który ostatecznie wypadł we wtorek, 24 listopada 1992 roku (Harris 2017: 383). Wydarzenie to określono mianem „[...] pierwszego nieoficjalnego święta Pokolenia X” (Harris 2017: 386).

Niejako w tle niezwykle skutecznej akcji marketingowej Segi autor opisał także doświadczenia Nintendo. W omawianym okresie kierownictwo NOA podjęło kilka błędnych decyzji (chodzi o kontrowersje wokół oferty kupna drużyny baseballowej z Seattle) (Harris 2017: 267), a także odznaczało się pewną opieślnością w podejmowaniu aktywności marketingowej. W efekcie wymienione czynniki wpłynęły na negatywny odbiór tej działalności, zwłaszcza w obliczu aktywności przedsiębiorstwa konkurencyjnego. W związku z powyższym pod koniec 1992 roku amerykański rynek gier został równo podzielony pomiędzy Segę i Nintendo (Harris 2017: 384).

W czwartej części, zatytułowanej „Wojna domowa”, autor skoncentrował się przede wszystkim na rywalizacji Segi z Nintendo w latach 1992–1995, kiedy wpływy obu przedsiębiorstw były stosunkowo wyrównane. Przybliżył między innymi owocną współpracę Segi z Walt Disney Company. Jej efektem było wspólne wyprodukowanie gry *Alladin*, którą wyróżniono mianem Gry Roku 1993 na Genesis. Nie pominął także zmiany w postrzeganiu własnej pozycji na rynku przez przedstawicieli Nintendo. Jedną z kluczowych postaci okazał się Tony Harman, który, chcąc przywrócić lata świetności Nintendo, postanowił znaleźć nowy przebój na konsolę SNES<sup>4</sup>. Harris podał także informacje dotyczące rozwoju całej branży gamingowej, wskazując, że pod koniec 1992 roku rynek gier w Stanach Zjednoczonych był wart 4 miliardy dolarów, co stanowiło 60-procentowy wzrost w ciągu trzech lat (Harris 2017: 387). Ukazał też aktywność innych producentów konsol do gier, czyli 3DO, Atari, NEC, Bandai oraz firmy Sony, których plany świadczyły jednoznacznie o rozwoju i wartości tego sektora gospodarki i rozrywki (Harris 2017: 413–414).

Ostatnia część książki zawiera opis niespodziewanego kryzysu SOA, który dotknął firmę w momencie, kiedy była niemal u samego szczytu (Harris 2017: 481).

---

<sup>4</sup> Tony Harman opracował, na podstawie analizy ówczesnego rynku gamingowego, zasadę trzech elementów, które miały stanowić o sukcesie danej gry. Zakładał w niej, że: 1) do dyspozycji będzie duży budżet, wynoszący pomiędzy trzema a czterema milionami dolarów, 2) gra od razu zwróci uwagę, 3) zostanie wprowadzona ikoniczna postać, taka jak Mario czy Sonic (Harris 2017: 433).

Sega promowała coraz więcej gier oraz produktów, które nie zachwycały odbiorców jakością oraz innowacyjnością utożsamianą z marką<sup>5</sup>. Pośród przyczyn tego zjawiska można wymienić między innymi narastający konflikt pomiędzy SOA i SOJ. Kalinske, mimo początkowych zapewnień Nakayamy, zaczął tracić realny wpływ na rozwój firmy, także na terenie Stanów Zjednoczonych<sup>6</sup>. Kryzys Segi przypadł na triumf Nintendo, które w 1994 roku udostępniło nową grę, *Donkey Kong Country*. W zaledwie sześć miesięcy sprzedała się ona w blisko 7 milionach egzemplarzy (Harris 2017: 545).

W tym samym czasie przypadał także rozwój PlayStation od Sony – konsoli nowej generacji, zdolnej konkurować z nowym produktem od Segi, konsolą Saturn. Co ciekawe, promocji PlayStation towarzyszył agresywny marketing tożsamy z tym, który Sega sama realizowała w latach 1990–1992, stawiając siebie w opozycji do Nintendo. Sony wykorzystało tę samą narrację, przeciwstawiając swoje produkty tym razem ofercie Segi (Harris 2017: 553–560). W efekcie wyniki sprzedaży Saturna w 1995 roku wyniosły 800 tysięcy egzemplarzy, w porównaniu z 1600 tysiącami sprzedanych egzemplarzy PlayStation w o połowę krótszym okresie (Harris 2017: 565).

Książkę kończy scena rezygnacji Kalinskego z funkcji prezesa SOA. Złożył ją na ręce Nakayamy, prezesa SOJ. Zastosowanie tego rodzaju kłamry – rozpoczęcia narracji od podjęcia wyzwania przez Kalinskego, a także zakończenia jej wraz z jego dymisją – podkreśla znaczenie tej postaci dla historii Segi, a także rozwoju tytułowej „wojny konsolowej” między dwoma japońskimi przedsiębiorstwami gamingowymi. Sega, a przede wszystkim kilkuletnia potęga Sega of America, była nierozzerwalnie związana z reformatorskim, odważnym spojrzeniem na rynek gier przez Toma Kalinskego. Wraz z jego odejściem znaczenie Segi zaczęło maleć do tego stopnia, że ostatecznie firma zrezygnowała z wytwarzania konsol, koncentrując się na produkowaniu i wydawaniu gier, oddając przestrzeń innym przywołanym w publikacji firmom – Nintendo, Sony oraz Microsoftowi. I choć nie można odmówić Sedze udziału w równie intratnym rynku gier wideo, utrata znaczenia wśród producentów konsol jest o tyle znamienna, o ile według licznych raportów, między innymi opracowania firmy analitycznej Jon Peddie Research (2019, za: Krawczyński 2019), w ciągu kolejnych dwóch – trzech lat kilkanaście milionów osób zrezygnuje z użytkowania tradycyjnych PC-tów na rzecz konsol.

---

<sup>5</sup> Doskonałym odzwierciedleniem tych słów jest zapisana przez Harrisa następująca refleksja Petera Maina (prezesa NOA): „Lepiej trzymać się z boku i poczekać, aż Sega się wykrwawi. Ich reklamy zapewne staną się jeszcze bardziej oburzające, a obsesja na punkcie nowinek technicznych sprawi, że wprowadzą na rynek szereg kolejnych produktów będących niczym więcej jak przejściową modą. A kiedy Kalinske zajęty będzie żonglowaniem pomiędzy 50 przeciętnymi projektami naraz, Nintendo przygotowuje się do wypuszczenia na rynek sprzętu najwyższej jakości” (Harris 2017: 485).

<sup>6</sup> Harris opisuje myśli, jakie natchodziły prezesa SOA, Kalinskego, w kontekście współpracy z SOJ: „Skoro Sega of Japan odrzuciła współpracę zarówno z Sony, jak i z Silicon Graphics, zaczął się zastanawiać, czy ta bajka będzie miała jakieś szczęśliwe zakończenie” (Harris 2017: 480). W innym fragmencie książki wspomniano kolejną refleksję Kalinskego, dotyczącą relacji z SOJ, utrzymaną w podobnym tonie: „[...] teraz mógł jedynie siedzieć beczynnym i patrzeć, jak metodycznie niszczą go ci, którzy powinni być po jego stronie” (Harris 2017: 565).

Istotę recenzowanego wydawnictwa, oprócz wartości historiograficznej dotyczącej rozwoju światowego rynku gamingowego, stanowi studium strategii marketingowych. Twierdzenie to znajduje odzwierciedlenie w opinii Pawła Sali, dyrektora zarządzającego FreshMail, który zauważył: „Nie musisz interesować się gamingiem. »Wojny konsolowe« to znakomita książka biznesowa. Jeśli pracujesz w branży marketingowej albo jesteś właścicielem firmy, koniecznie przeczytaj!” (Harris 2017: strona okładkowa). Nie sposób nie zgodzić się z tą opinią. Opisywane metody promocji mogą stanowić źródło inspirującej wiedzy. W opracowaniu ukazano efektywność dwóch różnych podejść do marketingu i reklamy, które można określić mianem tradycyjnego – reprezentowanego przez Nintendo, oraz reformatorskiego – preferowanego przez Segę.

Nintendo, co już podkreślono, wstrzymywało się od agresywnego marketingu. Było wierne kierunkowi wytyczonemu przez Yamauchiego (prezesa Nintendo of Japan, NOJ) oraz Arakawę (prezesa Nintendo of America – NOA). Autor, w kontekście wysokiej pozycji Nintendo, uznał, że firma zawdzięczała ją przede wszystkim odpowiedniemu doborowi gier, które firmowano, w przeciwieństwie do Segi, dopuszczającej do sprzedaży średnie pod względem jakości i treści gry (Harris 2017: 328–329). Skonstatował, że „[...] może nie zawsze ich sposób działania był przebojowy, nie zawsze cieszył się popularnością, ale była to powolna podróż prowadząca do upragnionego celu [...]” (Harris 2017: 332). Natomiast kwintesencję marketingowej myśli Kalinskiego ujął w następującym zdaniu:

[...] jego praca [...] reprezentowała to, czego szukał Kalinske: umiejętności sprawnego zdefiniowania produktu, wyniesienia go ponad ofertę konkurencji, zachęcenia do kupna tych, którzy jeszcze nigdy nie mieli styczności z podobnymi produktami. A także, co byłoby idealne, wymyślenie nośnego hasła kończącego każdą reklamę, tak by zapadała w pamięć i obiecywała określone doświadczenia dzięki obcowaniu z Segą (Harris 2017: 258).

Choć ostatecznie to Sega straciła znaczenie jako producent sprzętu do gier, trudno jest to wiązać z przyjętą strategią. Istnieją przesłanki pozwalające sądzić, że gdyby nie trudności wynikające z relacji pomiędzy SOA oraz SOJ, Sega mogłaby utrzymać pozycję ważnego przedsiębiorstwa dostarczającego konsole do gier. Stwierdzenie to znajduje odzwierciedlenie w pozycji firmy Sony i produkowanej przez nią konsoli PlayStation, podczas promocji której stosowano równie agresywny marketing, co Sega na początku lat dziewięćdziesiątych.

Publikacja, o czym już wspomniano, odznacza się niewątpliwym walorem informacyjnym, zapisując dotychczasową „białą plamę” w historii gamingu, jednakże Harris, w postrzeganiu autorki recenzji, nie ustrzegł się kilku błędów. Pierwszym istotnym mankamentem zdaje się być zbędna szczegółowość w opisie historycznych wydarzeń, zwłaszcza w odniesieniu do fragmentów dotyczących innych firm oraz innych aktywności powiązanych z rynkiem gamingowym, w kontekście całej książki nie odnajdujących uzasadnienia<sup>7</sup>. W związku z powyższym podejście autora zdaje się być zbyt mało selektywne. Ponadto

<sup>7</sup> Jako przykład można przywołać długi, szczegółowy opis problemów związanych z kręceniem filmowej wersji gry *Mario* firmy Nintendo. Harris nakreślił wszystkie zmiany w obsadzie funkcji

sumienność w odzwierciedlaniu poszczególnych działań przedstawicieli Segi, Nintendo i innych przedsiębiorstw kojarzonych z rynkiem gier wiąże się także z wprowadzeniem zbyt wielu postaci. Ich liczba powoduje, że czytelnik niekiedy gubi się, nie mając pewności, która z tych osób wiąże się z daną firmą lub jakąś działalnością. Dlatego też, zdaniem autorki, ważny, ułatwiający odbiór treści element ewentualnego drugiego wydania książki stanowiłby wykaz nazwisk przedstawianych postaci, wraz z opisem piastowanych przez nie funkcji.

Druga uwaga dotycząca *Wojen konsolowych* odnosi się do zakończenia historii. Choć zrozumiała jest budowa klamrowa – rozpoczęcie narracji od objęcia funkcji prezesa SOA przez Kalinskiego, a także zakończenie wraz z jego rezygnacją, w odbiorze autorki brakuje informacji na temat dalszych poczynąń Segi na rynku gamingowym, a także innych producentów, takich jak Nintendo, Microsoft oraz Sony. Ujęcie takich wiadomości w epilogu umożliwiłoby ustosunkowanie się odbiorcy do dokonania Segi w kontekście współczesnej branży gier. Wartościowe zdawałoby się także uwzględnienie pod koniec opracowania krótkiego, zwięzłego ujęcia historii Segi oraz Nintendo w opisywanym w książce czasie.

Wymienione spostrzeżenia nie wpływają jednak na wartość *Wojen konsolowych* autorstwa Blake'a J. Harrisa. Publikacja bez wątpienia zainteresuje zarówno przedstawicieli nauki, jak i reprezentantów branży marketingowej oraz zwykłych czytelników poszukujących ciekawej, niesztampowej propozycji książkowej na półkach księgarni i bibliotek. Narracja Harrisa uzasadnia znaczenie rynku gamingowego w XXI wieku. Gry wideo stały się istotnym elementem życia ponad 2 miliardów ludzi z całego świata, emocjonujących się premierami gier, a także nowych konsol<sup>8</sup>. W tym kontekście warto sparafrazować słowa samego autora *Wojen konsolowych*: rewolucja składa się z pikseli, a gry nie są przejściowym trendem ani zabawą dla dzieci, stanowią dzieła sztuki będące opowieścią i źródłem rozrywki dla każdej grupy wiekowej (Harris 2017: 554).

## Bibliografia

### Netografia

- Białas, Adam. 2020. *Przemysł gamingowy w Polsce – raport 2020*. [Online]. Brief.pl. Dostęp: <https://brief.pl/raport-2020-the-game-industry-of-poland-adam-bialas/> [28.10.2020].
- Harris, Blake J. 2017. *Wojny konsolowe. Sega, Nintendo i batalia, która zdefiniowała pokolenie*. Tłum. Bartosz Czartoryski. Kraków: Wydawnictwo Sine Qua Non.
- Krawczyński, Jakub. 2019. *Raport: w ciągu 3 lat 20 milionów graczy porzuci PC dla konsol*. [Online]. PurePC.pl. Dostęp: <https://www.purepc.pl/raport-w-ciagu-3-lat-20-milionow-graczy-porzuci-pc-dla-konsol> [28.10.2020].

---

reżysera oraz scenarzystów, odnosząc się także do doświadczeń kandydatów oraz szczegółów z ich życia zawodowego (Harris 2017: 333–342).

<sup>8</sup> Słowa te zdają się niezwykle aktualne, zwłaszcza w kontekście ostatnich doniesień medialnych dotyczących gry *CyberPunk 2077*, realizowanej przez CD PROJEKT RED. Trzykrotnie przekładana data ukazania się tytułu emocjonuje graczy z całego świata do tego stopnia, że twórcy gry otrzymywali groźby śmierci związane z przełożeniem premiery (Zaremba 2020).

- Ministerstwo Rozwoju, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. *The Game Industry of Poland. Report 2020*. [Online]. Parp.gov.pl. Dostęp: [https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/The\\_Game\\_Industry\\_of\\_Poland\\_report\\_2020v4.pdf](https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/The_Game_Industry_of_Poland_report_2020v4.pdf) [28.10.2020].
- Newzoo. 2020. *Newzoo Global Games Market Report 2020. Ligh Version*. [Online]. Newzoo.com. Dostęp: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/> [28.10.2020].
- SuperData Staff. 2020. *Worldwide Digital Games Market: September 2020*. [Online]. Superdataresearch.com. Dostęp: <https://www.superdataresearch.com/blog/worldwide-digital-games-market?rq=worldwide> [28.10.2020].
- Wirtualne Media. 2020. *Koronawirus napędza sprzedaż gier. Rekordowe 10 mld dolarów w marcu 2020 roku*. [Online]. WirtualneMedia.com. Dostęp: <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/koronawirus-napedza-sprzedaz-gier-rekordowe-10-mld-dolarow-w-marcu-2020-roku-dlaczego-koronawirus-izolacja-najlepsze-gry> [28.10.2020].
- Zaremba, Maciej. 2020. *Twórcy Cyberpunka otrzymują groźby śmierci. „Jesteśmy ludźmi, takimi jak wy”*. [Online]. BiznesWprost.pl. Dostęp: <https://biznes.wprost.pl/technologie/gry/10381810/tworcy-cyberpunka-otrzymuja-grozby-smierci-jestesmy-ludzmi-takimi-jak-wy.html> [28.10.2020].





**Bożena Brzostowska**

<https://orcid.org/0000-0001-9227-046X>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

## Zarządzanie uwagą 3.0

## Perception Management 3.0

Rec.: Heath, Chip; i Heath, Dan. 2020. *Przyczepne historie. Dlaczego niektóre treści przykuwają uwagę, a inne zostają zapomniane*. Tłum. Monika Malcherek. Warszawa: MT Biznes, ss. 359.

**Słowa kluczowe:** zarządzanie uwagą, schemat poznawczy, informacja, kreatywne pisanie, pisanie sieciowe, media społecznościowe, media 3.0

**Key words:** perception management, cognitive schema, information, creative writing, Web writing, social media, media 3.0

W grudniu 2019 roku w serwisach informacyjnych wielu narodowych i międzynarodowych mediów masowych pojawia się doniesienie ciekawostka. W Chinach, w jednej z prowincji, mieszkańcy zaczynają chorować na zapalenie płuc. W dziale wiadomości ze świata można zobaczyć zdjęcia z chińskich środków komunikacji miejskiej. Chińczycy korzystający z metra noszą na twarzach maseczki. Dziennikarze i komentatorzy nie przypisują tym doniesieniom większego znaczenia. To przecież odległe Chiny, jedna z prowincji, której nazwy nawet nikt nie pamięta, a zachorowań jest niewiele. Być może dał o sobie znać któryś ze znanych już naukowcom i lekarzom czynnik chorobotwórczy. Może to SARS, a może MERS?

Nadchodzi styczeń 2020 roku, potem luty. W serwisach informacyjnych z odległych miejsc relacje o zachorowaniach na zapalenie płuc trafiają na „jedyńki”. Wiadomo już, że najwięcej przypadków jest w prowincji Hubei. Najprawdopodobniej to, co wywołuje chorobę, pochodzi z tak zwanego mokrego targu z miasta Wuhan, gdzie sprzedaje się surowe mięso ryb, a także innych zwierząt, w tym bardzo często dzikich i nielegalnie upolowanych. Obrazom Chińczyków spieszących do pracy w maseczkach zaczynają towarzyszyć zdjęcia i filmy przedstawiające w maseczkach także Europejczyków: Włochów, Hiszpanów, Francuzów, potem też Polaków. Wkrótce zapalenie płuc zaczyna dotykać mieszkańców Stanów Zjednoczonych, gdzie na to schorzenie umiera 200 tysięcy ludzi, Kanady, Australii. Dociera do Ameryki Południowej i Afryki. Na początku marca 2020 roku w wielu krajach świata rządcy wydają decyzje nakazujące

lockdown. Gospodarka staje w miejscu. W tych jej sektorach, w których to możliwe, pracownicy przechodzą błyskawiczne kursy obsługi mediów sieciowych i platform do zdalnej komunikacji audio-wideo. Następuje spontaniczna rewolucja techniczna na miarę tej znanej z historii – przemysłowej.

Dezintermediacja, wirtualizacja, sieciowanie i multiscreening, procesy, które w normalnych warunkach w przemyśle, w administracji i w edukacji zajęłyby kilkadziesiąt lat, zachodzą w dwa, trzy tygodnie. Świat walczy z pandemią nowego wirusa SARS-CoV-2, wywołującego chorobę COVID-19. Pracujemy zdalnie, mając nadzieję, że pandemia wkrótce się skończy.

W kolejnych miesiącach wiadomo już, że pandemia nie wygaśnie tak szybko, jak się tego spodziewano. Na zapalenie płuc i na powikłania nim wywołane umierają na całym świecie setki tysięcy ludzi. Przedstawiciele Światowej Organizacji Zdrowia badają okoliczności towarzyszące pierwszym zachorowaniom, wskazują na przyczyny i instruują, jak chronić się przed zagrożeniem.

Równoległe jednak, obok tych wszystkich, którzy poddają się nakazom i zarządzeniom, w wyniku trudnych do wyśledzenia inicjatyw krystalizują się ruchy społeczne kontestatorów obostrzeń, namawiających do ich nieprzestrzegania, oraz grupy uznające wieści o pandemii za międzynarodowy spisek i mistyfikację. W sieci WWW, na wielu stronach internetowych, pojawiają się doniesienia nie tylko inaczej przedstawiające początki epidemii, lecz również ukazujące rzekomo inne jej źródła. W marcu i kwietniu 2020 roku w równoległym obiegu informacyjnym, w mediach alternatywnych i w grupach dyskusyjnych, krąży pogłoski o tym, że nowy wirus miał wymknąć się z tajnego laboratorium. W kolejnych miesiącach do znanej już narracji dołączają kolejne. Zachorowania na zapalenie płuc według jednych źródeł internetowych mają być domniemanym efektem ubocznym wdrażania nowego standardu transferu danych za pośrednictwem sieci telefonii komórkowej 5G. Według innych nowy czynnik chorobotwórczy – nieznaną dotąd koronawirus – to rzekomo efekt zaplanowanej przez nieznaną, lecz globalne struktury decyzyjne strategii, której celem ma być konieczna depopulacja. Do wyszukiwarki Google.com trafia w tym czasie ogromna liczba zapytań dotyczących nie tego, jak się strzec przed zakażeniem i chorobą, lecz zwracających uwagę, że odbiorcy mediów tradycyjnych, telewizji, radiosłuchacze i czytelnicy, mają coraz bardziej ograniczone zaufanie do agendy serwisów informacyjnych. Z danych przedstawianych przez Google Trends wynika, że na całym świecie użytkownicy Internetu poszukują wypowiedzi na temat przyczyn pandemii, korzystając z zapytań: „covid 19 conspiracy”, „conspiracy theories covid 19”, „conspiracy theories about covid 19”, „covid 19 5g”, „5g and covid 19”, „5g covid conspiracy”.

Spiskowe narracje zaczynają stopniowo przekraczać granice Internetu. Opuszczają wirtualną mediasferę, przyczyniając się do aktywizacji rzeczywistych i mierzalnych zachowań w miastach wielu krajów świata. Okazuje się, że posiadają transgresyjny potencjał. Oznacza to, że przeczytana w Internecie alternatywna narracja o przyczynach i przebiegu pandemii SARS-CoV-2 aktywizuje swoich odbiorców do tego stopnia, że zbierają się oni w grupy sytuacyjne

i w przestrzeniach miejskich uczestniczą w manifestacjach, żądając „prawdy o koronawirusie” i negując procedury mające zapobiegać rozprzestrzenianiu się pandemii.

Brak zaufania do autorytetów, w tym do władz i do epidemiologów, jak również do dziennikarzy i przygotowywanych przez nich serwisów informacyjnych jest faktem. Społeczne efekty oddziaływania mediów głównych, takich jak telewizja, radio i prasa, jak też towarzyszących (spektrum internetowych źródeł) są w czytelny sposób manifestowane – i dodatkowo mierzalne dzięki wirtualnym narzędziom przeznaczonym do pozyskiwania oraz analizy tak zwanych wielkich danych, jak i monitorowania mediów.

Obserwując wyniki wyświetlane między innymi przez Google Trends, trudno jednak znaleźć i sformułować odpowiedzi na najważniejsze pytania związane z ujawniającym się brakiem wiary obywateli w oficjalne źródła wiadomości na temat pandemii koronawirusa. W tym przede wszystkim na pytania dotyczące 1) nasilonego występowania alternatywnych wersji mających wyjaśniać przyczyny pandemii oraz 2) nasilonego dążenia do „odnalezienia prawdziwych odpowiedzi” w Internecie, podczas gdy są one dostępne w mediach głównego nurtu, a ich jakość i rzetelność gwarantują specjaliści z tytułami i stopniami naukowymi.

Kwestie, na które zwracam uwagę, formułując powyższe pytania, tylko w pewnym stopniu dotyczą pandemii koronawirusa. Podobną strukturę informacyjną oraz mechanizm rozprzestrzeniania się „pseudowiadomości” można było dostrzec w teoriach dotyczących przyczyn i konsekwencji zamachu na World Trade Center oraz w podważanych doniesieniach o śmierci Osamy bin Ladena. W nieco mniejszej skali, lecz stale te same schematy narracyjne krążą w Internecie, służąc powielanym przez tak zwane ruchy antyszczepionkowe rewelacjom o domniemanej i skrywanej prawdzie o szkodliwości szczepionek.

Dzisiaj pojawienie się każdej z tego rodzaju fabuł pozostawia po sobie wyraźny ślad w postaci danych liczbowych. Usługi zintegrowane z wyszukiwarkami internetowymi pozwalają tworzyć listy zapytań, poprzez które międzynarodowa społeczność internautów dąży do odnalezienia odpowiedzi na interesujące ją pytania. Inne usługi wyświetlają dane o stronach internetowych zawierających podobnego rodzaju tematy. Samouczące algorytmy podsuwają poszukiwaczom zbliżone treści, roztaczając wokół nich bańki informacyjne.

Żadna z usług nie przynosi jednak odpowiedzi na inne, lecz najważniejsze pytania, które można by zadawać, szukając wyjaśnienia popularności alternatywnych narracji o ważnych historycznych i bieżących wydarzeniach oraz wytłumaczenia ich społeczno-kulturowych konsekwencji. Dlaczego narracje te tak efektywnie angażują naszą uwagę, wypierając ze świadomości komunikaty przekazywane przez oficjalne źródła? Dlaczego tak skutecznie wymazują z naszych zasobów pamięciowych dane już posiadane? I wreszcie dlaczego te same narracje zajmują następnie zwolnione zasoby, przyczyniając się do tego, że część odbiorców neguje wydarzenia z otaczającej ich rzeczywistości?

Na sformułowane powyżej pytania, analizując liczne schematy poznawcze, które niczym konie trojańskie zajmują ludzką pamięć i uwagę oraz skłaniają

przez swój transgresyjny potencjał do aktywności w przestrzeniach miejskich, odpowiadają Chip Heath i Dan Heath, autorzy książki *Przyczepne historie. Dlaczego niektóre treści przykuwają uwagę, a inne zostają zapomniane*. To wykładowcy akademicy i badacze struktur narracyjnych oraz schematów poznawczych, które stają się formami organizującymi i podawczymi dla informacji takich jak te alternatywne w stosunku do oficjalnej polityki powiadamiania o pandemii koronawirusa. Informacji, które mają tak silny potencjał transgresyjny, że pokonują nie tylko barierę ekranu wyświetlacza komputera czy smartfonu, lecz nawet dystans geograficzny. Dowodzi tego treść i struktura historii, od której zaczynają oddawaną do rąk czytelnika książkę.

Prezentując możliwości rozpatrywanych przez siebie modeli narracyjnych, autorzy już na początku serwują czytelnikowi opowieść o handlarzach organami zastawiających w amerykańskich pubach pułapki na młodych i zdrowych Amerykanów. To szczególnie interesujący przykład tak zwanej emotogenicznej, czyli wywołującej emocje, narracji, ponieważ w spolszczonej wersji rozprzestrzenia się ona w rodzimym węzle Internetu jako relacja o młodych Polakach, którzy stali się ofiarami grasujących we Wrocławiu handlarzy nerkami. Polską wersję tej amerykańskiej legendy miejskiej, podawaną jako przestrożę, usłyszałam kilka dni temu przez telefon, dzieląc się swoimi planami delegacyjnymi.

Opowieść, po którą postanowili sięgnąć bracia Heathowie, wyznacza jedną z możliwości lektury *Przyczepnych historii*. Książka zawiera kilkanaście podobnych. Dotyczą one na przykład domniemanych tricków stosowanych w sieciach restauracji szybkiej obsługi, których ofiarami padają nieświadomi niczego konsumenci. W innych bohaterami są specjaliści odpowiedzialni za modelowanie wizerunków produktów i usług. Otrzymując zadania niemożliwe do wykonania, stają się bohaterami niemal straceńczych marketingowych misji i wymyślają koncepty maksymalizujące sprzedaż w chyłących się ku upadkowi małych, rodzinnych firmach. W jeszcze innych Chip i Dan Heathowie kierują uwagę na przybierające na sile we wspólnotach małych miast problemy społeczne, które dają się rozwiązać po wymyśleniu i rozpowszechnieniu odpowiednio nośnej historii. W każdej z tych narracji kluczową rolę odgrywa „przyczepność”. Badacze wyjaśniają, że określenie to zapożyczyli od Malcolma Gladwella (2009), autora książki *Punkt przełomowy. O małych przyczynach wielkich zmian*. Gladwell posłużył się nim, tytułując jeden z rozdziałów „Czynnik przyczepności”. Do czytelnika *Przyczepnych historii* na pewno przylgnie też wiele pomniejszych opowieści – takich jak ta o szaleńcu, który miał wywołać masową panikę ogarniającą rodziców dzieci biorących udział w Halloween, czy o napojach orzeźwiających mogących rozpuszczać kości.

W pierwszym z wariantów lektury można spojrzeć na recenzowaną publikację jak na zbiór opowiadań, dzięki którym uda się zabłysnąć wśród znajomych i zdobyć laur w zawodach o tytuł duszy towarzystwa i najlepszego opowiadacza. Ujęcie to ma jak najbardziej uprawniony status, tym bardziej, że książka, choć może to oburzać, jest takim samym produktem jak każdy inny i o jej wydawniczym sukcesie świadczy sprzedany nakład.

Istnieje także inna możliwość odbioru *Przyczepnych historii*. Ujawnia się ona odbiorcy stopniowo. Po pierwsze czytelnik musi poznać przynajmniej pewną część tekstu, aby zdać sobie sprawę z zamysłu kompozycyjnego, jaki postanowili wcielić w życie Chip i Dan Heathowie. Po drugie to, co czyta, musi skonfrontować z ogólną sytuacją komunikacyjną, w której znajdzie się każdy, kto poszukuje w mediach istotnych dla siebie treści, oraz ten, kto stanie wobec konieczności opowiedzenia transgresyjnej opowieści.

Poszukiwanie sprawdzonych i prawdziwych informacji oraz opowiadanie historii, które będą słuchane, to wyzwania, w sprostaniu którym może pomóc książka braci Heathów. Dwie ze wskazówek będących tego dowodem tkwią w strukturze publikacji. Trzecia jest niestety cechą najnowszej, przesyconej danymi rzeczywistości, gdzie natłok reklam (ang. *clutter*), ślepotą banerowa (bezrefleksyjne pomijanie wszystkich komunikatów przypominających reklamy internetowe), reklamy mobilne typu *prestitial ads* (przykrywające interesujący internautę tekst) czy *full-screen scroll over* (zasłaniające cały ekran) wraz ze smogiem informacyjnym uniemożliwiają satysfakcjonującą użytkowników mediów komunikację z nadawcami. *Przyczepne historie* przynajmniej w pewnym stopniu zawierają treści pozwalające uporać się z tym, co zakłóca procesy przepływu informacji wywołujących znaczenia.

Jeśli czytelnikiem jest ktoś, dla kogo istotniejszy od pierwszego jest drugi wariant lektury, wówczas musi uważnie podążać drogą wytyczoną przez badaczy. To konieczne, ponieważ każdy z rozdziałów zawiera pewien element wiedzy, który wraz z innymi elementami składa się w całość – przedstawianą szczegółowo sześciokładnikową metodę neutralizowania zakłóceń w komunikacji opartej na tworzeniu i opowiadaniu historii. Ten wymiar lektury został wzbogacony o studia przypadków zawarte w specjalnie oznaczonych częściach książki, nazwanych przez autorów „klinika”. W klinice, czy raczej w klinikach, gdyż części tych jest kilka, prowadzi się różnorakie terapie. Pacjenci też są różnorodni. To konkretne teksty znalezione przez braci Heathów w mediach oraz modelowi autorzy. Teksty wymagają terapii, ponieważ są źle zaplanowane, przygotowane i napisane. Poznając je, czytelnik dowiaduje się, jakie błędy popełniono na etapie formułowania celów komunikacyjnych i modelowania strategii informacyjnej oraz dlaczego błędnie posłużono się niewłaściwymi i źle opracowanymi danymi. Wreszcie może się zorientować, co należałoby uczynić, aby historia zyskała emotogenny i transgresyjny potencjał. Modelowi autorzy wymagają terapii, czyli wskazówek, które pozwolą ustalić priorytety, ograniczyć zawartość informacyjną, wzmocnić ładunek emocjonalny i poprawnie zaadresować komunikat.

Drugi wariant lektury *Przyczepnych historii* może być istotny przede wszystkim dla tych osób, które wykonując swój zawód, tworzą treści publikowane w Sieci, szczególnie w serwisach społecznościowych i na stronach internetowych. Pisanie tekstów (ang. *creative writing*), w tym na potrzeby Internetu (ang. *web writing*), to aktywność, w której bardzo ważne jest zarządzanie uwagą użytkownika mediów 3.0. To specyficzny i trudny odbiorca, ponieważ nie zawsze czyta treści od początku do końca. Czasem tylko omiata tekst wzrokiem.

Na pewno jednak zawsze go scrolluje i skanuje w poszukiwaniu najważniejszych informacji. W dążeniu do angażowania uwagi odbiorców mediów 3.0, czerpiących wiedzę z niewielkich, sześćo-, siedmiocalowych ekranów, ważne stają się wysiłki zmierzające do ukazywania sedna przekazu oraz priorytetyzowanie argumentów. Instrukcje, jak to czynić, znajdują się oczywiście w przedstawionej przez autorów metodzie.

Oprócz dwóch dotąd wymienionych wariantów odbioru książki istnieje również, w mojej ocenie, wariant trzeci. Jego przedstawienie wymaga jednak zmiany perspektywy. Wyobraźmy sobie te trzy możliwości nie w układzie poziomym, lecz w pionowym. Wówczas pierwszy, górny poziom to lektura atrakcyjnych historii. Drugi, pogłębiony, to lektura przynosząca rozwiązania trudnych problemów, ważnych w planowaniu strategii komunikacyjnych. Na trzecim, najniższym poziomie znalazły się informacje istotne dla badaczy poznawczych aspektów komunikacji. Przemierzając ten najniższy, najgłębiej ukryty poziom, zarezerwowany dla metakomunikacji, odnaleźć można informacje wyjaśniające, dlaczego wykazujemy zainteresowanie określonymi kategoriami przekazów, z czego to wynika oraz jaka jest natura rzutuujących na to uwarunkowań.

Trzeci wariant odbioru *Przyczepnych historii* wymaga też największego skupienia. Kwestie tak ważne dla wyjaśniania procesów dostrzegania, rozumienia, przyswajania i pamiętania różnorodnych przekazów są rozsiane w wielu miejscach książki. Niekiedy to informacje usytuowane w pobocznych wątkach historii rozpatrywanych przez autorów albo przeniesione do przypisów. To między innymi w przypisach na stronach 340 i 341 poszukiwać należy kontynuacji wątku zasygnalizowanego w rozdziale pierwszym, w którym bracia Heathowie wspomnieli o szablonach reklamowych odkrywanych w reklamach telewizyjnych najczęściej nagradzanych w Stanach Zjednoczonych. Z kolei informacja ciekawa dla badaczy o neurokomunikacyjnych zainteresowaniach, dotycząca przepustowości komunikacyjnej naszego umysłu, została skrzętnie ukryta w opowieści o polityce wydawniczej Hoovera Adamsa, właściciela i redaktora naczelnego lokalnej amerykańskiej gazety „Daily Record”.

Eksplorowanie tego najgłębszego poziomu to trzecia, dodatkowa atrakcja wynikająca z lektury *Przyczepnych historii* i jednocześnie możliwość poznania informacji, z syntezy których mogą się wyłonić odpowiedzi na pytania sformułowane w początkowej części tego tekstu. Atrakcja ta wygląda na bardzo dobrze zaplanowaną grę z czytelnikiem o specyficznych potrzebach lekturowych i raczej niszowych analitycznych preferencjach. Relacja, w której kognitywiści zajmujący się neurokomunikacją zapraszają do lektury innych badaczy procesów poznawczych, przypomina trochę korespondencyjne pojedynki bardzo dobrych szachistów, wywołując też skojarzenia z podbudowanymi sensacyjnie opowieściami o zagadkach archeologicznych. Schodząc na trzeci poziom lektury niemal słyszy się przekomarzania braci Heathów, zastanawiających się, czy wszystkie zakamuflowane przez nich wątki zostaną odkryte. Odnajdywane na tym poziomie dane o tym, czym są maszyny predykcyjne i modele mentalne oraz jak działają i do czego służą, uzupełniane choćby o rozważania na temat teorii pasażera na gapę, pozwolą wnikliwemu czytelnikowi sformułować odpowiedzi nie tylko

na pytania o to, dlaczego alternatywne narracje, dotyczące na przykład obecnej sytuacji pandemicznej, tak efektywnie angażują naszą uwagę, zastępując racjonalne wyjaśnienia, ale być może także na pytania o to, co i dlaczego jest ich przyczyną.

Wielopoziomowa struktura *Przyczepnych historii*, w tym także odpowiednio wybrany przez autorów materiał w postaci scenariuszy sytuacyjnych rozpatrywanych na kolejnych stronach i opowieści pochodzących z różnych zakresów systemu komunikacji społecznej, sprawia, że książka ma spore szanse na zainteresowanie wyrażane przez trzy docelowe grupy czytelników. Dynamicznie prowadzona narracja, ciekawy oraz aktualny materiał i umiejętność popularyzowania nauki to atuty w staraniach o angażowanie uwagi odbiorców, których inspiruje niezwykle szybko zmieniająca się najnowsza rzeczywistość. Studia przypadków, autorska metoda i konteksty dotyczące kreatywnego, zadaniowego pisania to argumenty mogące zwrócić uwagę specjalistów zajmujących się przede wszystkim komunikacją w mediach społecznościowych. Kognitywny wymiar publikacji sprawi natomiast, że być może zainteresują się nią badacze procesów postrzegania, rozumienia i przyswajania informacji.

#### Bibliografia

- Gladwell, Malcolm. 2009. *Punkt przełomowy. O małych przyczynach wielkich zmian*. Tłum. Grażyna Górską. Kraków: Znak.
- Heath, Chip; i Heath, Dan. 2020. *Przyczepne historie. Dlaczego niektóre treści przykuwają uwagę, a inne zostają zapomniane*. Tłum. Monika Malcherek. Warszawa: MT Biznes.





**Dominika Agata Myślak**

<https://orcid.org/0000-0002-5421-6224>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

## „Istnieją metafory bardziej rzeczywiste niż ludzie chodzący po ulicy”\*

## “There Are Metaphors More Real Than People Walking Down the Street”

Rec.: Babecki, Miłosz. 2020. *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, ss. 340.

**Słowa kluczowe:** media, gry, gry przeglądarkowe, gry cyfrowe, gry polityczne, gry społeczne, metafory, metaforyka

**Key words:** media, games, browser games, digital games, political games, social impact games, metaphors, metaphoric

We współczesnym świecie media są czwartą, jeśli nie pierwszą władzą. Osiemnastowieczny trójpodział władzy zaproponowany przez Monteskiusza już dawno stracił swą ważność, a siła oddziaływania szeroko pojmowanych środków przekazu zwiększa się także wraz z kolejną aplikacją medialną. Nowe media, nowe nowe media czy też media społecznościowe są stale obecne w życiu człowieka, stały się „przedłużeniem jego ręki”, o czym kilka dziesięcioleci temu pisał wybitny medioznawca Marshall McLuhan. Miał rację, gdy twierdził na przykład, że:

[...] technologia elektroniczna – jako medium naszych czasów – przekształca i zmienia charakter stosunków społecznych oraz wpływa na wszystkie strefy naszego życia. [...] Wszystko ulega zmianie – ty, twoja rodzina, sąsiedztwo, wykształcenie, twój stosunek do innych ludzi. [...] Wszystkie media przekształcają nas całkowicie: nic nie pozostanie niezmiennie, nietknięte (McLuhan i Fiore 1967, cyt. za: Loska 2001: 74–75).

\* Cytat zaczerpnięto z *Księgi niepokoju*. Jego autorem jest portugalski poeta z epoki modernizmu Fernando Pessoa (zob. Ownetic, dostęp: <https://ownetic.com/cytaty/?p=14491> [6.04.2021]).

Dla wcześniejszych pokoleń – General Generation, Baby Boomers, X, SMS-gener@tion, a nawet częściowo Multiscreeners<sup>1</sup> – stare media były i wciąż są głównym źródłem zdobywania informacji o świecie, a nowe media pełnią funkcję mediów towarzyszących, wzbogacających dane napływające z mediów głównego nurtu. Z kolei dla najmłodszych pokoleń (Y, C, Z, L, Digital Immigrants, Generation App, pokolenie Sieci)<sup>2</sup> na pierwszy plan wysuwają się nowe media. Także w polityce nowe media, w tym media społecznościowe, zaczynają odgrywać coraz większą rolę. Politycy chętnie komunikują się ze społeczeństwem za pomocą swoich kont na Twitterze (Pawlicki 2014), Facebooku (Dąbrowska 2012) czy Tik-Toku<sup>3</sup>, podejmują też internetowe wyzwania, choć nie zawsze do końca rozumieją ich cel i swój w nich udział<sup>4</sup>. Taki sposób porozumiewania się władzy ze społeczeństwem jest wykorzystywany nie tylko przez dziennikarzy, którzy z mediów społecznościowych czerpią różnorodne informacje i rozmaite tematy (zob. Wieczorek 2015; Rudzińska 2015), lecz także przez każdego użytkownika serwisów internetowych, co pokazuje zmianę sposobu komunikacji z tradycyjnego komunikowania masowego – ukierunkowanego z góry na dół – na komunikowanie z dołu do góry. Jednym z kanałów takiej właśnie komunikacji są polityczne gry przeglądarkowe, którymi od strony naukowej zajął się medioznawca Miłosz Babecki, a swoje badania i wnioski przedstawił w monografii *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*.

W wyrażeniu „polityczne gry przeglądarkowe” mieszczą się trzy aspekty rzeczywistości: jeden wiąże się ze sferą aktywności człowieka w newralgicznym obszarze kontaktów z przedstawicielami władzy, drugi dotyczy, najogólniej mówiąc, rozrywki, a trzeci nawiązuje wprost do zasobów i możliwości technicznych Sieci. Tego typu układ komponentów w określonym zjawisku medialnym

<sup>1</sup> General Generation to urodzeni przed 1946 rokiem; Baby Boomers – urodzeni w latach 1946–1964; pokolenie X (inaczej nazywane pokoleniem widmo czy też generacją obojętną) obejmuje urodzonych w latach 1965–1976/1965–1984). Granice czasowe poszczególnych pokoleń i ich nazewnictwo jest w dużej mierze umowne, a w przypadku najmłodszych nowomediálních generacji przeplatają się zarówno lata powstania, jak i ich cechy.

<sup>2</sup> Pokolenie Y to inaczej millenialsi, czyli urodzeni w latach 1977/1980–2000; pokolenie C (Allways On) to urodzeni po 1990 roku; pokolenie Z (iPokolenie/pokolenie Homeland/generacja Multitasking/sięciowi lub cyfrowi tubylercy/Digital Natives) to urodzeni po 1983 roku oraz w latach 1995/2005–2016).

<sup>3</sup> Mam na myśli zabiegi, które przeprowadzał Andrzej Duda w trakcie kampanii prezydenckiej w 2020 roku, chcąc pozyskać młodsze grono wyborców. Prezydent założył konto na TikToku, w którym zamieścił dwa materiały skierowane do użytkowników tego medium. Pierwszy zachęcał do udziału w turnieju gier: *FIFA 20*, *Counter Strike*, *League of Legends* czy też *Brawl Stars*, organizowanym przez Ministerstwo Cyfryzacji. Drugi był próbą przekonania odbiorców, że warto jest wspierać polską gospodarke (zob. Christ 2020; Grabiec 2020).

<sup>4</sup> Mowa o Hot16Challenge2, viralowej kampanii rapowej, której celem jest zbieranie pieniędzy na wsparcie medyków i szpitali w trakcie walki z epidemią koronawirusa. W akcji tej uczestniczył prezydent Andrzej Duda, a wideo z udziałem głowy państwa jest dostępne na kanale YouTube. Fakt ten wywołał dyskusję medialną, w której zarzucano Dudzie, że ucieka od odpowiedzialności za stan polskiej służby zdrowia. Podobne głosy pojawiają się także wtedy, kiedy politycy namawiają do udziału na przykład w finałach Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy (zob. Duda 2020; Gardziński 2020; Kocejko 2020).

wymagał zatem od badacza nie tylko podejścia interdyscyplinarnego, lecz także doskonałej orientacji w trzech rozbudowanych zakresach ludzkiej aktywności internetowej. By ją przybliżyć, zanalizować i zinterpretować, niezbędne stało się sięgnięcie przez autora po różnorodne merytorycznie i chronologicznie konteksty. Gry przeglądarkowe należą do tak zwanych *social impact games* (zob. Flanagan 2009: 243), są więc produktami skierowanymi do dorosłego odbiorcy, którego twórca lub producent gier chce zachęcić do krytycznego myślenia o rzeczywistości.

Książka została podzielona na cztery obszerne objętościowo rozdziały. Treści teoretyczne są bogato ilustrowane przykładami, co dla mniej obeznanym z tą problematyką czytelników nie jest zabiegiem bez znaczenia. Rozdział pierwszy M. Babecki poświęcił kwestiom metaforyczności gier przeglądarkowych w perspektywie historycznej i medialnej. Odwołał się do komunikologicznego i medioznawczego kontekstu powstawania gier, wskazując na ich podobieństwa i różnice. Czytelnik dowiaduje się na przykład, że pierwsze gry przeglądarkowe pojawiły się w 2001 roku, po zamachu na Światowe Centrum Handlu. W tamtych traumatycznych uwarunkowaniach dano internaucie możliwość, aby w ramach gry „mógł zapobiec” aktowi terrorystycznemu przez zestrzelenie samolotów atakujących określone budynki (gra *New York Defender*). Aplikacje tego typu rozrastały się pod względem możliwości operacyjnych wraz z trafiającymi do mediów informacjami o samym zamachu i jego organizatorach. Fakt ten pozwalał użytkownikom Sieci na elastyczne rozbudowywanie scenariuszy gier przeglądarkowych, łącznie z planami schwywania Osamy bin Ladena. Trend ten rozwijał się i przyjął nazwę *torture game*. Gry poświęcone atakowi na Światowe Centrum Handlu, jak *New York Defender*, *September 12th* czy *Osama Sissy Fight*, powstawały do 2011 roku. Zdaniem Babeckiego (2020: 57) „Te najbardziej znane i najdonioślejsze spośród wydarzeń z dwóch dekad po 2000 roku przedstawione w przeglądarkowych grach cyfrowych czynią je jedną z odmian tzw. dokumentów cyfrowych, w których zostaje utrwalony jakiś aktualny w danym momencie obraz świata”. Autor przedstawił w tej części monografii naturalną, dziedziczną i wypracowaną w poszczególnych stadiach rozwoju metaforyczność gier przeglądarkowych, wskazując zarazem na ewolucję gier od prymitywnych gier „planszowych” w erze protomediów przez gry cyfrowe do gier metafor. Te ostatnie znajdują się w trzecim, pasożytniczym, stadium rozwojowym (pierwsze tworzą media projekcyjne, a drugie – media alternatywne).

Rozdział drugi, o polityczności i komunikowaniu politycznym w przeglądarkowych grach metaforach, dostarcza odbiorcy wiedzy na temat rozpoznawania, rozumienia i interpretacji wątków politycznych w grach metaforach. Czytelnik poznaje między innymi kryteria, które musi spełnić gra, by mogła się nazywać grą polityczną. Autor odniósł wizualne i fabularne atrybuty polityczności analizowanych gier do ram pierwotnych i problemowych<sup>5</sup> w ujęciu Ervinga

<sup>5</sup> Jak zauważa badacz, „Przystępując do testowania komutacyjnego, trzeba umieć odnaleźć właściwe elementy współtworzące grę przeglądarkową, wobec której formułuje się przypuszczenia, że może być metaforą o tematyce politycznej. W tym celu niezbędne jest wskazanie **ramy pierwotnej**. Następnym krokiem jest ocena, czy elementy, które znajdują się w jej obrębie, posiadają

Goffmana, ponieważ pojęcia te okazały się analitycznie użyteczne. Za ramę pierwotną uznał, za Bogusławą Dobek-Ostrowską, komunikowanie polityczne tożsame z procesem „[...] uzewnętrzniania, prezentowania lub przedstawiania polityki obejmującym *polity*, *politics* i *policy*” (Dobek-Ostrowska 2007: 130, cyt. za: Babecki 2020: 126). Rama ta wyodrębnia polityczne gry przeglądarkowe wśród gier o innej tematyce. Z kolei trzy komponenty – *polity*, *politics* i *policy* (zob. Dobek-Ostrowska 2007: 129) – wskazują na wizualną i problemową zawartość metafory. Rama pierwotna daje tylko ogólne wyobrażenie o grze, natomiast rama problemowa stanowi dopełnienie ramy pierwotnej.

W tej części książki badacz nawiązał także do XX-wiecznego teatru i dramatu, szukając w nich wzorców postaci i sposobów kreowania rzeczywistości wirtualnej. Przywołał również istotne z jego punktu widzenia ustalenia teoretyków zajmujących się komunikacją polityczną (proces sprawowania władzy), by wykazać określone podobieństwa w odniesieniu do polityczności przeglądarkowych gier metafor. W definicji polityczności tych gier wyeksponował podział społeczeństwa na tych, którzy rządzą, i tych, którzy rządowi podlegają. Podkreślił ponadto, że gry polityczne odzwierciedlają nie tylko tę dychotomię, lecz także procesy, do których należy w przypadku analizowanych w książce aplikacji „[...] dystrybucja władzy o charakterze wewnętrznym i zewnętrznym” (Babecki 2020: 135), i różnorodne relacje między władzą a obywatelami. Zaakcentował ponadto fakt, że w określaniu polityczności ważną rolę odgrywają obrazy nacechowane, czyli wizerunki polityków, ich funkcji, urzędów czy miejsc sprawowania władzy, a więc to, co jednoznacznie wpisuje się w kategorię *polity*. Babecki zwrócił tutaj uwagę na zakłócenia w obszarze treści gier przeglądarkowych, przedstawiając przyczyny i skutki tych zakłóceń. Rozdział drugi zamykają spostrzeżenia autora na temat ludycznych oraz metakomunikacyjnych aspektów definiowania gier cyfrowych.

Trzeci rozdział monografii został poświęcony teorii informacji, analizie transakcyjnej i metaforologii jako metodzie badań politycznych gier przeglądarkowych. Babecki wyeksponował rolę kontekstów analitycznych oraz możliwości eksploracyjnych, jakie daje łączenie domeny mediów z obszarem filologicznym w zakresie metafor. Zauważył, że w przypadku gier metafor teoria informacji wymaga dodatkowego wsparcia w postaci analizy transakcyjnej<sup>6</sup> i metaforologicznej. Potraktował grę metaforę jako złożony system podlegający regułom organizacyjnemu, „[...] którego działanie prowadzi do zawieszenia normalnego i ugruntowanego oglądu rzeczywistości prototypowej” (Babecki 2020: 183), znanej z tradycyjnych mediów masowych. Przeglądarkowa gra metafora jest tak zwaną transakcją ukrytą – badacz przedstawił jej strukturę i zależności zachodzące między poszczególnymi częściami gry, a także to, w jaki sposób

---

odpowiednie atrybuty i nadają się, aby za ich pomocą wykreować **ramę problemową**” (Babecki 2020: 126; wyróżnienie oryginalne).

<sup>6</sup> „Korzystanie z analizy transakcyjnej w badaniach przeglądarkowych gier metafor o tematyce politycznej jest niezbędne do badania transakcji, czyli sytuacji komunikacyjnych, w których uczestniczą użytkownicy-gracze, obsługując poszczególne aplikacje. Do analizy transakcji natomiast niezbędne są określone znaki rozpoznania” (Babecki 2020: 170).

dzięki semantycznemu silnikowi metafory<sup>7</sup> powstają znaczenia metaforyczne. Autor wyodrębnił kilka kategorii, jak przestrzeń, obiekty, akcje, zasady, prawdopodobieństwo i kompetencje, w celu dokładniejszego klasyfikowania poszczególnych politycznych gier przeglądarkowych i uwzględnił cztery aspekty pomocne w rozpoznawaniu metafor zawartych w tychże grach, czyli historyczny, społeczny, behawioralny i fenomenologiczny.

Rozdział czwarty monografii nosi „apokaliptyczny” tytuł „Rzeczywistość zarażona złem». Metaforyczny światobraz polskiej rzeczywistości polityczno-społecznej lat 2005–2013 w grach przeglądarkowych”. Stanowi on bazę materiałową książki i obserwacji naukowych poświęconych analizowanemu zjawisku medialnemu ostatnich dwóch dekad XXI wieku. Medioznawca zbadał 46 polskich przeglądarkowych gier metafor, które były dostępne w Sieci w latach 2005–2013. Na korpus egzemplifikacyjny złożyły się 24 gry metafory objaśniające<sup>8</sup> oraz 22 gry metafory ekspresywne<sup>9</sup>. Każda z wziętych pod uwagę gier metafor ma określoną ramę pierwotną (elementy *policy*, *politics* i *polity*) i uściślającą wtórną. Warto przy okazji zaznaczyć, że na końcu opracowania znajduje się aneks zawierający tabelaryczne zestawienie wszystkich przeanalizowanych gier z zachowaniem podziału na „gry metafory objaśniające” i „gry metafory ekspresywne”. Każda jednostka została opisana pod kątem gatunku oraz zastosowanych ram – pierwotnej i wtórnej. Takie graficzne rozwiązanie, porządkujące wcześniejsze wywody badacza, pomaga w pełniejszym zrozumieniu autorskiej idei przewodniej.

W rozdziale czwartym Babecki dokonał także zróżnicowania metafor pod kątem kodowania polskiej rzeczywistości polityczno-społecznej, co umożliwia z kolei spojrzenie na nie jak na dokumenty cyfrowe utrwalające stosunek społeczeństwa do władzy państwowej w latach 2005–2013. Autor monografii zauważył, że występujące w analizowanych grach metafory objaśniające oraz ekspresywne odnoszą się nie tyle do kwestii merytorycznych, ile praktyk enkulturacyjnych, ale zawężonych do ocen tejże rzeczywistości, co wynika z ich cech jako mediów pasywnych i alternatywnych. Gry te tworzą bowiem specyficzne „gabinety osobliwości”, w których ich twórcy umieszczają postacie zwracające uwagę na patologiczne relacje między osobami sprawującymi władzę oraz tej władzy podlegającymi. Zdaniem badacza „Patologia polega na tym, że system polityczny jest ukazywany jako zagrożenie osobistej egzystencji,

<sup>7</sup> Jego działanie z kolei opisuje interakcyjna teoria metafory.

<sup>8</sup> Analizowane gry metafory objaśniające to: *Angry PiS*; *Autobus*; *Bitwa o krzyż*; *Fabryka polityków*; *Memory – przywróć Tusкови pamięć*; *Obroń rydza*; *Obrońca krzyża*; *Ofiara spełniona*; *Pasjans polityczny*; *Platforma*; *Polish Show*; *Posteruj sobie Kaczyńskim*; *Robienie zdjęć*; *Rzut beretem*; *Sejm 2005*. *Shoot Out*; *Strajk*; *Super Aziewicz*; *Trzy berety*; *Uratuj stocznnię*; *Uratuj Warszawę*; *Walka prezydencka*; *Wąż Jarosław*; *Wybory 2007*. *Może zostać tylko jeden*; *Wyścig do Pałacu Prezydenckiego*.

<sup>9</sup> Do przeanalizowanych gier metafor ekspresywnych należą: *Ali Majewski Show*; *Bronek Hunt*; *Buraczana kampania*; *Chłasnij Giertycha*; *Dyndas Romka*; *Jaja na Wiejskiej*; *Kaczuszkę*; *Kolej przyspieszenie*; *Kopnij aferzystę*; *Nerwowy rzut*; *Niemcy mnie biją*; *Odszukaj Romka*; *Puknij kłameczucha*; *Rozróżnij Kaczyńskich*; *Sen rzeźnika*; *Sex afera*; *Skoczny Józek*; *Ubierz Romka*; *Uszczel Antka*; *Wiejskie śpiochy*; *Włodek dżampin*; *Zbieramy na Radio Maryja*.

jeśli się z niego wypadnie i straci wpływ na podejmowanie decyzji oraz udział w profitach, gwarantowanych przez pozostawanie w kręgach władzy” (Babecki 2020: 237). Bohaterowie tychże gier inicjują procesy anomiczne i atroficzne, które dają się skategoryzować. Babecki zaproponował podział anomicznego procesu na: „Igrzyska śmierci” (siedem gier ukazujących postacie dążące do zdobycia władzy), „Wersal się skończył” (sześć gier będących metaforami walki o wpływy i zachowanie *status quo*), „Prawo ulicy” (trzy gry metafory społecznego konsensusu, w którym racja wynika z działania resortów siłowych i służb porządkowych), „Fakty i akty” (trzy gry zawierające ocenę medialnego postrzegania polityków), „Bliższa ciału koszula niż sukmana” (pięć gier będących metaforami deklaracji przynależności i wsparcia). Atroficzny obraz zachowań aktorów politycznych znalazł natomiast odzwierciedlenie w grach metaforach ekspresywnych podzielonych na retypizacje: władzy ustawodawczej (aktywność poselska), władzy wykonawczej (sprawowanie urzędu ministra, premiera lub prezydenta), obyczajów i praw (zachowania parlamentarne przedstawiane w mediach masowych) oraz jałmużny (stosunek do jałmużny w przypadku o. Tadeusza Rydzyskiego).

Wydaje się, że polityczne gry przeglądarkowe, o których opowiedział w swojej książce medioznawca, są doskonałym przykładem korzystania przez przeciętnego użytkownika Sieci z jej bogatej oferty programowej. Odbiorcy Internetu mieli bowiem i wciąż mają „[...] łatwy dostęp do najlepszych i najgorszych rzeczy, jakie ma do zaoferowania ludzkość, a także do wszystkiego, co leży między tymi dwoma skrajnościami i jest przeciętne, zabawne lub osobliwe” (Wallace 2001: 320). Analizowany przez Babeckiego gatunek nie należy do produkcji ambitnych, wymagających angażowania wyrobionego intelektu. Po gry metafory sięga się zwykle na takiej samej zasadzie, jak scrolluje się tablicę Facebooka czy Instagramu, stojąc w kolejce do kasy w supermarkecie. Stały się jednak w swoim czasie fenomenem medialnym zasługującym na opracowanie naukowe, zwłaszcza że autor gry cyfrowe konsekwentnie wiąże z metaforyką<sup>10</sup> i określonymi funkcjami: substytucyjną, ilustracyjną oraz uzupełniającą.

Zdaniem badacza takie odmienne od tradycyjnego spojrzenie na gry przeglądarkowe pozwala traktować je jako media taktyczne, interaktywny nośnik informacji o wydarzeniach „tu i teraz”. Gry te, będąc mediami alternatywnymi i kontrhegemonicznymi, „[...] przenoszą informacje, które w wyniku tzw. bariery wejścia oraz aktywności selekcyjnej treści nie trafiają do głównego nurtu informacyjnego” (Babecki 2020: 13). Stają się więc swoistym, może nawet niekiedy konkurencyjnym, źródłem wiedzy o nas samych i tych, którzy nami rządzą. Powstają zwykle jako reakcja-komentarz na pewne ważne wydarzenie w realnym świecie. W grach metaforach wybrzmiewa przede wszystkim ich

<sup>10</sup> „Metafora objaśniająca służyła internalizacji zakodowanego w niej obrazu polskiej polityki, czyli jego przyswajaniu i ewentualnie jego włączaniu do systemu składającego się z posiadanych już przez gracza zasobów wiedzy, poglądów i opinii po to, aby uzupełnić sposób widzenia otaczającego świata. Ekspresywna służy eksternalizacji, czyli uzewnętrznieniu poglądów i opinii już posiadanych” (Babecki 2020: 269).

aspekt polityczny<sup>11</sup>. Zawierają scenariusze, ukazują przyczyny, przebieg oraz konsekwencje procesów politycznych. Najczęściej przedstawiają realnych polityków, którzy w tych procesach uczestniczą. Cyfrowe reprezentacje polityków pozostają w dyspozycji użytkowników Internetu, mających dzięki nim możliwość wirtualnego kształtowania rzeczywistości. W każdej grze przeanalizowanej przez autora oś akcji stanowi konflikt, ale wygrana w nim nigdy nie jest celem samym w sobie: „Ważniejsze od zdobywania punktów jest pasożytnicze »konsumowanie« sytuacji, połączone z ujawnianiem przekonań alternatywnych względem dominujących w danym czasie i miejscu poglądów na problemy wpiswane w ramę składającą się z *polity*, *politics* i *polity*” (Babecki 2020: 162). Sytuację tę autor trafnie porównał do opisanego przez Piotra Francuza (2002) spektaklu przetwarzającego. Mamy więc tutaj do czynienia z mediatyzacją, a wykreowane zdarzenia, znaki i symbole obecne w grach czynią z nich gry metafory. Polityczne gry przeglądarkowe są także dowodem ewolucji zachodzącej w grach cyfrowych. Wskazują ponadto na zmianę ich postrzegania – już nie w kategorii oferenta rozrywki, lecz wytworu nowych mediów, a także medium alternatywnego, kontrhegemonicznego, pasożytniczego i taktycznego.

Najnowsze opracowanie Miłosza Babeckiego zaznacza swą obecność na polskiej mapie badań medioznawczych, wyróżniając się transdyscyplinarnością. Autor utrwalił zanikający fragment rzeczywistości sieciowej, stając się profesjonalnym „archiwistą” politycznych gier przeglądarkowych. Jego opracowanie jest wymagające w odbiorze, to książka dla tych, którzy cenią sobie wyzwania i uczestniczenie w cichym lub otwartym dialogu z badaczem. Skorzystają z niej przede wszystkim medioznawcy, komunikologowie, literaturoznawcy i metaforologowie, oni bowiem mają już określone doświadczenie, które w pełni pozwala dostrzec niezaprzeczalne walory recenzowanej monografii. A szerokiemu gronu osób interesujących się grami, w tym studentom nauk związanych z mediami, dostarczy wiedzy z zakresu historii gier przeglądarkowych, ich rozwoju i możliwości prowadzenia badań nad nimi.

## Bibliografia

- Babecki, Miłosz. 2020. *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy*. Olsztyn: Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego.
- Dobek-Ostrowska, Bogusława. 2007. *Komunikowanie polityczne i publiczne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology Press.

<sup>11</sup> Gry odnoszą się do: prac Sejmu V kadencji, *exposé* ogłoszonego przez Donalda Tuska w 2005 roku, wyborów prezydenckich z 2010 roku, wydarzeń rozgrywających się na Krakowskim Przedmieściu po katastrofie smoleńskiej, wyborów parlamentarnych z 2011 roku, rozpadu koalicji rządowej PiS-LPR-Samoobrona, tak zwanego sporu o krzesło, czyli reprezentowania Polski na obradach Unii Europejskiej, poczynają Jana Marii Rokity czy Józefa Oleksego.

- Francuz, Piotr. 2002. *Rozumienie przekazu telewizyjnego. Psychologiczne badania telewizyjnych programów informacyjnych*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Loska, Krzysztof. 2001. *Dziedzictwo McLuhana – między nowoczesnością a ponowoczesnością*. Kraków: Rabid.
- Rudzińska, Lidia. 2015. Twitter jako skuteczne narzędzie w pracy dziennikarza. W: Godzic, Wiesław; i Bauer, Zbigniew (red.). *E-gatunki. Dziennikarz w nowej przestrzeni komunikowania*. Warszawa: Poltext, s. 203–235.
- Wallace, Patricia. 2001. *Psychologia Internetu*. Tłum. Tomasz Hornowski. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis.
- Wieczorek, Paweł. 2015. Cztery razy „i”. Facebook w praktyce dziennikarskiej. W: Godzic, Wiesław; i Bauer, Zbigniew (red.). *E-gatunki. Dziennikarz w nowej przestrzeni komunikowania*. Warszawa: Poltext, s. 155–179.

### Netografia

- Christ, Rafał. 2020. *Andrzej Duda na TikToku. Wrzucił jedno wideo, a ja przecieram oczy ze zdumienia i czekam na więcej*. [Online]. Rozrywka.blog. Dostęp: <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2020/03/30/andrzej-duda-tiktok-prezydent-gwarantanna-cup> [4.10.2020].
- Dąbrowska, Anna. 2012. Politycy na Facebooku i Twitterze. *Polityka*, wyd. z 15 października. [Online]. Polityka. Dostęp: <https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/kraj/1533749,1,politycy-na-facebooku-i-twitterze.read> [4.10.2020].
- Duda, Andrzej. 2020. #Hot16Challenge2. [Online]. YouTube. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=DjDSUqTerv4> [4.10.2020].
- Gardziński, Tomasz. 2020. *Andrzej Duda wziął udział w Hot16Challenge. Prezydent RP rapuje oraz nominuje premiera i gwiazdy estrady*. [Online]. Rozrywka.blog. Dostęp: <https://www.spidersweb.pl/rozrywka/2020/05/11/andrzej-duda-hot16challenge-prezydent-rapuje/> [4.10.2020].
- Grabiec, Piotr. 2020. *Andrzej Duda: To jest TikTok? Jestem na TikToku? Odpowiedź: Nie, już nie jesteście XD*. [Online]. Spider's Web. Dostęp: <https://spidersweb.pl/2020/08/andrzej-duda-tiktok-konto.html> [4.10.2020].
- Kocejko, Bartosz. 2020. *Ostry cień blażenady. Rapując dla medyków, Duda ucieka od odpowiedzialności za stan ochrony zdrowia*. [Online]. OKO.press. Dostęp: <https://oko.press/hot16challenge-ostry-cien-blazenady> [4.10.2020].
- Pawlicki, Jacek. 2014. Politycy, dyplomacja i Twitter. *Newsweek*, wyd. z 9 sierpnia. [Online]. Newsweek Polska. Dostęp: <https://www.newsweek.pl/swiat/twitter-politycy-na-portalach-spoecznosciowych-newsweekpl/rwz4snp> [4.10.2020].



**Bożena Brzostowska**

<https://orcid.org/0000-0001-9227-046X>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

## **Uniwersum gier wideo. Sprawozdanie z cyklu seminariów groznawczych zorganizowanych w 2020 roku przez Centrum Badania Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie**

### **The Universe of Video Games: A Report from Game Studies Seminars in 2020 at the Video Game Research Center, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin**

**Słowa kluczowe:** gry wideo, Centrum Badania Gier Wideo, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, seminaria groznawcze w 2020 roku

**Key words:** video games, Video Game Research Center, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin, game studies seminars in 2020

Za sprawą sagi o gwiazdnych wojnach oraz reżysera pierwszych jej odsłon, George'a Lucasa, do kultury masowej trafiło i zadomowiło się w niej określenie „uniwersum”. Następnie słowem tym zaczęto nazywać produkcje filmowe przedstawiające superbohaterów, którzy z komiksów DC Comics i Marvel Comics trafiali do Hollywood i do powszechnej świadomości widzów. „Uniwersum” było i jest niezwykle atrakcyjnym pojęciem. Dzięki niemu można przedstawiać głównego bohatera jakiejś historii i wątek główny oraz postacie z nim związane, a pierwotnie drugo-, a nawet trzecioplanowe, ukazane w wątkach pobocznych. Jeśli koncentrują na sobie uwagę potencjalnych widzów, czyli konsumentów, mają wystarczający marketingowy potencjał, z którego można nadal czerpać korzyści. Odbyna się to zawsze według znanego już wzorca. Drugoplanowa postać ukazana w jednym filmie awansuje w rankingu ważności, by w innym zyskać samodzielność i własną opowieść. Następnie kolej przychodzi na gadżety, sprzedawane na podstawie udzielanej dalej licencji, zwanej franczyzą, a nawet na gry wideo.

Po określenie „uniwersum” sięgam właśnie w kontekście tych ostatnich. Gry wideo także mają swoje uniwersa. Z pewnością każde z nich posiada *stricte* komercyjny wymiar i potencjał. Mnie jednak interesuje innego rodzaju uniwersum. Marshall McLuhan, zajmując się badaniem mediów, pisał o galaktyce Gutenberga. Manuel Castells, chcąc nawiązać do pewnego wspólnego dla siebie i McLuhana kontekstu, posługiwał się określeniem „galaktyka Internetu”. Pozostając w perspektywie medioznawczej, kulturowej i komunikacyjnej, sięgając po uniwersum gier wideo, wskazuję na akademicki i badawczy wymiar tego określenia. Uniwersum implikuje istnienie wielości i różnorodności obiektów. Nawiązując do badacza gier wideo Edwarda Castronovy, autora wydanej w 2005 roku książki *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, eksplorowanie danego uniwersum to przedstawianie nowych koncepcji, nowych zasad i nowych teorii dotyczących nowych obiektów i współtworzących nowe, syntetyczne czy wirtualne światy.

Uniwersum gier wideo sytuowane w kontekstach akademickim i badawczym oznacza, że gry te trafiają na uniwersytety, do katedr, do instytutów, do laboratoriów, na wydziały humanistyczne, społeczne, politechniczne, a nawet na wydziały sztuki. Wszędzie tam stają się obiektami naukowych analiz badaczy będących na przykład filologami, medioznawcami, socjologami, psychologami, filozofami, kulturoznawcami, grafikami, inżynierami. W badaniach tych bierze się pod uwagę związki gier z interfejsami, z urządzeniami, na których można je uruchomić. Uwzględnia się potencjały medioznawczy i komunikacyjny. Analizuje się zawartość. Wskazuje na jej związki z rzeczywistością spoza mediów. Poznaje się i przedstawia odbiorcom wpływ gier na procesy społeczne i na kulturę.

Gry wideo jako obiekty akademickich dociekań, relacje, w których urządzenia i oprogramowanie angażują uwagę użytkowników, treść wraz z najważniejszymi w niej dominantami, jak również komunikacyjne, społeczne, a wreszcie także kulturowe efekty użytkowania systemów oddziałujących na zmysły, dostarczających rozrywki, edukujących i instruujących składają się na przebogate w znaczenia i różnorodne uniwersum. Przez kilka ostatnich miesięcy mógł je poznawać każdy, kto uczestniczył w cyklicznych seminariach groźnych organizowanych przez Centrum Badania Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

Centrum powstało w styczniu 2015 roku z inicjatywy dr. hab. Pawła Frelika, dr. hab. Piotra Celińskiego i dr. Radosława Bomby, który jest obecnie także jego dyrektorem. Z jednej strony celem badaczy odpowiedzialnych za powołanie do życia tej wyjątkowej jednostki było podejmowanie i prowadzenie analiz, w których gry wideo odgrywałyby rolę przedmiotu dociekań, jak również realizowanie projektów z zakresu edukacji medialnej i cyberkulturowej. Z drugiej natomiast – prowadzenie działalności popularyzującej wiedzę o grach, o ich funkcjach i zastosowaniach, integrowanie środowiska naukowego wywodzącego się z różnych dyscyplin naukowych, wydziałów i uniwersytetów, jak również tworzenie partnerskich relacji pomiędzy podmiotami, których przedstawiciele

dostrzegają komunikacyjny, społeczny i kulturowy potencjał gier wideo będących ważnymi w nowoczesnych systemach medialnych mediami wielokierunkowego komunikowania.

Jedną z najważniejszych inicjatyw Centrum Badania Gier Wideo stały się seminaria groznawcze. Zainicjowane jeszcze w 2016 roku, w zmienionej formule zyskały nową popularność i rozgłos w 2020 roku. Pandemia wirusa SARS-CoV-2 sprawiła bowiem, że władze Polski, idąc śladami władz w innych krajach, podjęły w marcu bieżącego roku decyzję o wprowadzeniu szczególnych zasad mających na celu ograniczenie rozprzestrzeniania się nieznanego wcześniej czynnika wywołującego chorobę COVID-19. Zarządzony wówczas lockdown oznaczał, że tam, gdzie to możliwe, praca powinna odbywać się w czasie rzeczywistym, lecz zdalnie, za pośrednictwem platform do komunikacji audio-wideo. W tym samym modelu interakcji pomiędzy użytkownikami musieli odnaleźć się wykładowcy i studenci. Nie inaczej stało się z seminariami groznawczymi Centrum Badania Gier Wideo UMCS, które dzięki dr. Radosławowi Bombie oraz członkiniom Centrum, mgr Martynie Bakun, doktorantce Instytutu Nauk o Kulturze UMCS, oraz mgr Agacie Waszkiewicz, doktorantce Instytutu Neofilologii UMCS, zostały przeniesione do sieci WWW.

O ile jednak zdalna praca i edukacja napotykały na pewne problemy, o tyle seminaria groznawcze odbywały się bez przeszkód, a warunki, w jakich za sprawą łączy internetowych mogło dochodzić do wirtualnych spotkań, tę i tak już atrakcyjną formułę jeszcze bardziej uatrakcyjniły. Profity płynące z możliwości zapośredniczonego do Internetu komunikowania można było dostrzec w kilku obszarach. Pierwszy z nich dotyczył prelegentów, profitem zaś była możliwość łączenia się z gośćmi seminariów, czyli poszczególnymi groznawcami „nadającymi” z wielu różnych zakątków Polski, jak również zza granicy. Drugi obszar dotyczył widzów. W modelu tradycyjnym zainteresowani musieliby się udać do Lublina lub do miasta, w którym aktualnie przebywaliby dani badacze. Dzięki opcji tworzenia wydarzeń portal społecznościowy Facebook pozwalał promować informacje o kolejnych spotkaniach i o ich tematyce oraz przekazywać link kierujący do wieloosobowej wideokonferencji. Cechy serwisu społecznościowego oraz rozwiązania pozwalającego tworzyć wideokonferencje zwracały natomiast uwagę na trzeci, komunikacyjny obszar. Format wideokonferencji bardzo pozytywnie wpłynął na liczbę użytkowników oglądających każde z seminariów, a dodatkowe kanały komunikacji głosowej i tekstowej umożliwiły nie tylko zadawanie pytań prelegentom, ale też pozwoliły na bieżąco reagować na przedstawiane przez nich treści. Niewymienione dotąd inne cechy platformy wideokonferencyjnej sprawiły, że wystąpienia można było zarejestrować i opublikować w późniejszym terminie, w formie materiałów wideo albo podcastów.

Warto też wspomnieć o multimedialności seminariów. Dzięki niej prelegenci mieli doskonałe warunki do prezentacji niezwykle atrakcyjnych materiałów. Składały się na nie grafiki pochodzące z wielu bardzo popularnych i mniej znanych gier, dziś obecnych już na przykład tylko w zbiorach naukowców prowadzących poszczególne seminaria. Były nimi również animacje stanowiące

integralne części autorskich projektów. O walorze formatu świadczyło również to, że stwarzał on nie tylko okazję do podpatrzenia, jak powstają gry wideo i jak stają się przedmiotem akademickich analiz, ale pozwalał również zetknąć się z najnowszymi publikacjami polskich badaczy gier wideo lub z zapowiedziami takich publikacji.

Dzięki dr. Radosławowi Bombie zatem, mgr Martynie Bakun i mgr Agacie Waszkiewicz, będącymi także moderatorami poszczególnych wydarzeń, oraz dzięki przeniesieniu inicjatywy Centrum Badania Gier Wideo do sieciowego środowiska informacyjnego internauci i widzowie mogli w kolejnych tygodniach i miesiącach trwającego przedsięwzięcia odwiedzić kolejne ośrodki akademickie, spotkać się z badaczami gier i wziąć udział w interesujących seminariach. W abstrakcyjnej, lecz postrzeganej na ekranach wyświetlaczy rzeczywistości, słyszanej za pośrednictwem komputerowych i smartfonowych głośników, odbyło się jedenaście seminariów groznawczych, pierwsze 8 kwietnia, ostatnie natomiast 24 czerwca. W niemal każdym z kolejnych tygodni i miesięcy uczestnicy mieli możliwość zetknąć się z groznawcą z innego ośrodka akademicko-badawczego polskiego lub zagranicznego. 8 kwietnia w podróż do świata gier wideo zabrał internautów dr Tomasz Majkowski z Katedry Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. 15 kwietnia na ekranach odbiorców gościła dr Sonia Fizek, profesor medioznawstwa i groznawstwa z Cologne Game Lab przy Technische Hochschule w Köln. 22 kwietnia przewodnikiem w wyprawie do syntetycznych światów był dr hab. Paweł Frelik, profesor Uniwersytetu Warszawskiego, z Ośrodka Studiów Amerykańskich. 29 kwietnia seminarium poprowadziła dr Marta Tymińska z Zakładu Filmu i Mediów Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego. 6 maja tajniki gier wyjaśniała mgr Aleksandra Jarosz, nominowana w 2019 roku do Paszportów „Polityki” za grę *Fantastic Featus*, łączącą cechy symulatora i gry politycznej. 13 maja gry wideo w nieznanym dotąd kontekstach analitycznych i interpretacyjnych osadzał dr Paweł Grabarczyk, pracujący obecnie w IT University of Copenhagen, gdzie zajmuje się głównie badaniem ontologii gier (wraz z Espenem Aarsethem). 20 maja uniwersum groznawcze analizowała z uczestnikami dr Joanna Sikorska, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. 27 maja przewodniczką po świecie gier była mgr Agata Waszkiewicz, magister psychologii Uniwersytetu Warszawskiego oraz doktorantka anglistyki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. 10 czerwca sekrety polskich gier przeglądarkowych odkrywał przed internautami dr Miłosz Babecki z Katedry Badań Mediów w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. 17 czerwca kurs w groznawczych rozważaniach wytyczała dr Justyna Janik, niezależna badaczka pracująca przy Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, prowadząca zajęcia dotyczące nowych mediów oraz gier cyfrowych w tamtejszym Instytucie Sztuk Audiowizualnych. W podróż kończącą

czerwcowy cykl seminaryjny entuzjastów gier wideo zabrał natomiast dr Mateusz Felczak, pracownik Instytutu Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS, groznawca i kulturoznawca.

Wprowadzone na początku tego tekstu określenie „uniwersum” dzięki wszystkim wymienionym naukowcom nabiera szczególnego znaczenia. Uniwersum gier wideo jest odkrywaną przez nich sferą, a z odkryć tych wyłania się bardzo interesujący układ wątków i tematów, które w sposób, w jaki mapa pozwala poruszać się w nieznanym przestrzeni, przybliża bogate w znaczenia groznawstwo. Na tej mapie odkryć przedstawianych podczas każdego seminarium znalazły się: języki gropowieści (Tomasz Majkowski), estetyka tła w grach wideo (Sonia Fizek), *science fiction* w grach wideo (Paweł Frelik), typologia awatarów (Marta Tymińska), prawa reprodukcyjne (Aleksandra Jarosz), odmiany nostalgii w *virtual reality* (Paweł Grabarczyk), linearność gier w kontekście immersji (Joanna Sikorska), kulinaria i jedzenie w grach wideo (Agata Waszkiewicz), metaforyka gier politycznych (Miłosz Babecki), transformacje, znaczenia i funkcje efektu graficznego nazywanego *glitch* (Justyna Janik), e-sport w obiegu mediów cyfrowych (Mateusz Felczak).

Wymieniony układ wątków i tematów będących dominantą każdego ze spotkań z internautami ma dla uniwersum gier wideo jeszcze jedno bardzo ważne znaczenie. Wyłania się z niego mapa polskiego groznawstwa, która wraz ze znajdującymi się na niej punktami orientacyjnymi pozwala wytyczać nowe kierunki badań i stwarza możliwość integrowania środowiska badaczy.



## Autorzy

## Authors

Dr **Miłosz Babecki** – adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Medioznawca, social media manager i lektor języka polskiego jako obcego. Członek Serious Games Society oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Zajmuje się głównie potencjałem komunikacyjnym, znaczeniem i funkcjami poważnych gier przeglądarkowych (*serious games*) w procesach przekazywania użytkownikom wiedzy i umiejętności. Bada także zakłócenia w komunikacji w mediach społecznościowych i w społecznościowych aplikacjach mobilnych. Autor monografii: *Strategie medialne w tekstach najnowszej dramaturgii polskiej* (Olsztyn 2010); *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego* (Olsztyn 2016); *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy* (Olsztyn 2020). Współredaktor monografii: *Transformacje rzeczywistości. Przejawy aktywizmu w kulturze, mediach i polityce* (Kraków 2013); *Analizy nowych mediów w perspektywie metodologicznej. Konteksty, teoria, praktyka* (Olsztyn 2014); *Media w mediach. Uwarunkowania, praktyki i ograniczenia informacyjnej instrumentalizacji mikromediów społecznościowych* (Olsztyn 2016); *Od naturalizacji do funkcjonalizacji. Taktyki użytkownika serwisu Instagram* (Olsztyn 2018).

Dr **Radosław Bomba** – adiunkt w Instytucie Nauk o Kulturze Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Badacz i animator kultury cyfrowej. Absolwent kulturoznawstwa i socjologii na UMCS. Członek Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego (od 2005 roku), Polskiego Towarzystwa Badania Gier (od 2007 roku) i Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Od 2018 roku pełni funkcję dyrektora Centrum Badań Gier Wideo UMCS. Zajmuje się humanistyką cyfrową, cyberkulturą, ludologią, antropologią gier komputerowych, nowymi mediami i ich wpływem na przeobrażenia społeczno-kulturowe. Autor monografii *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Toruń 2014); współautor monografii *Dwa zero czy zero? Błogi o tematyce kulturalnej a przemiany kultury uczestnictwa* (Gdańsk 2015). Współredaktor tomu *Humanistyka cyfrowa – badanie tekstów, obrazów i dźwięku* (Lublin 2016). Autor artykułów w czasopismach naukowych, m.in.: *Wizualizacja sieci w badaniach cyfrowej humanistyki* („Czas Kultury” 2015, 2); *Bazodanowe interfejsy. Projektowanie interakcji z dużymi zasobami danych kulturowych* („Kultura Popularna” 2016, 4); *Sztuka algorytmów. Algorytmy w sztuce* („Kultura Współczesna” 2019, 1).

Mgr **Bożena Brzostowska** – absolwentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Wydziale Humanistycznym oraz politologii na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, a także podyplomowych studiów managerskich na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Gdańskiego. Dyplomowany audytor oraz trener kompetencji cyfrowych i social media manager. Analizuje techniki informacyjne i propagandowe w komunikacji instytucjonalnej w relacji obywatel – państwo.

Mgr **Ita Głowacka** – doktorantka na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, dyscyplina literaturoznawstwo. Absolwentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej UWM. Zainteresowania badawcze koncentruje wokół takich zagadnień, jak: nowe technologie w komunikowaniu społecznym, w szczególności social media, e-gazety, a także migracja ludności w przestrzeni medialnej. Autorka m.in. opracowań: *Internet i tworzenie społeczności – problematyka crowdfundingu w środowisku sieciowym* (w: *Sieć: komunikacja, obecność, konsumpcja. Od teorii do pragmatyki użytkowania*, Olsztyn 2016); *Komunikacja marek z pokoleniem Y. Wideo jako efektywne narzędzie marketingowe* („Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2016, 3); *Snapchat jako nowa przestrzeń komunikacji reklamowej* („Naukowy Przegląd Dziennikarski” 2017, nr 1); *Polak jako „obcy” w Wielkiej Brytanii? Analiza treści polonijnego forum internetowego stworzonego w ramach portalu MojaWyspa* („Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2017, 4).

Mgr **Mateusz Kossakowski** – absolwent dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w Olsztynie. Kontynuuje naukę na studiach podyplomowych z zakresu Master of Business Administration w Akademii WSB w Dąbrowie Górniczej. Od blisko 10 lat bierze udział w pracy wielu stowarzyszeń, m.in. jako wiceprezes Warmińsko-Mazurskiego Oddziału Stowarzyszenia Dziennikarzy Polskich. Współpracował także jako dziennikarz, sekretarz redakcji i redaktor naczelny z mediami o zasięgu lokalnym i regionalnym. Zainteresowania badawcze koncentruje wokół szeroko pojętej popkultury i konsumeryzmu, a przede wszystkim współczesnej literatury oraz komiksu. Zajmuje się też badaniami dotyczącymi mediów tradycyjnych oraz nowych mediów. Autor opracowania *Formy komiksowe i rysunkowa satyra wobec problematyki społeczno-obyczajowej w serwisie Instagram* (w: *Od naturalizacji do funkcjonalizacji. Taktyki użytkowania serwisu Instagram*, Olsztyn 2018).

Mgr **Adriana Krawiec** – doktorantka na Wydziale Studiów Międzynarodowych i Politycznych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Absolwentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej oraz amerykanistyki UJ. Wśród jej zainteresowań badawczych znajduje się polityka pamięci w kontekście Holokaustu w Polsce i w USA, a także analiza dyskursu w ujęciu Michela Foucaulta i Teuna van Dijka. Autorka opracowań: *Rola muzeów Holokaustu i ich audytoriów w kształtowaniu pamięci o Holokauście w kontekście nowych mediów* („Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2020, 2) oraz *From “Liquid Society” to Democracy of Cohabitation* (Wschodnie Forum Nauki, Lublin 2020).



Mgr **Marcin Łączyński** – doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego. Medioznawca, ludolog. Członek International Simulation and Gaming Association, a także rady programowej Laboratorium Badań Medioznawczych Uniwersytetu Warszawskiego. Badawczo zajmuje się analizowaniem gier analogowych, gier szkoleniowych, narracjami w grach oraz metodologią analizy treści. Projektant gier szkoleniowych (m.in. *Ekonomia społeczna*) i rozrywkowych (m.in. *Paranormal Detectives*). Autor bloga *Gry szkoleniowe* (gry-szkoleniowe.blogspot.com) oraz wyróżnionej przez Polskie Towarzystwo Trenerów Biznesu książki *Gry szkoleniowe. Praktyczny przewodnik* (Wyd. SHT 2013, przy współpracy Jerzego Niewińskiego).

Dr **Dominika Agata Myślak** – dr nauk o komunikacji społecznej i mediach, medioznawca, adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Dziennikarka „Gazety Wyborczej” w Olsztynie. Jej zainteresowania naukowe dotyczą nauki o mediach, w tym zagadnień związanych z serialem i reklamą, oraz społecznych aspektów przeobrażeń starych mediów we współczesnym świecie. Współautorka i współredaktorka książki *Sieć: komunikacja, obecność, konsumpcja. Od teorii do pragmatyki użytkowania* (Olsztyn 2016); autorka monografii *Product placement jako nowoczesna forma reklamy w serialu telewizyjnym „Przyjaciółki”* (Szczytno 2016); współautorka monografii *Stara Dusza. Fenomen Matki Marii (Skobcowej). Badania i materiały* (Szczytno 2016) oraz *Media – dziennikarze – odbiorcy. Wybrane zagadnienia z problematyki mediów społecznościowych* (Olsztyn 2017).

Dr **Piotr Przytuła** – asystent w Katedrze Literatury Polskiej Instytutu Literaturoznawstwa na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w Olsztynie. Absolwent dziennikarstwa i komunikacji społecznej oraz filologii polskiej. Zainteresowania badawcze: proza najnowsza, kultura i literatura popularna, proza i film fantastycznonaukowy, seriale nowej generacji. Współorganizator cyklu konferencji naukowych „Seriale w kontekście kulturowym” (2014–2016) oraz „Postać w kulturze wizualnej” (2017–2019). Autor publikacji: *Kultywacja czy dekonstrukcja mitu? Zmiany w paradygmacie bondowskim w kontekście trzech najnowszych części serii (Casino Royale, Quantum of Solace, Skyfall)* („Media – Kultura – Komunikacja Społeczna” 2013); *Nerdzi i kultura uczestnictwa* (w: *Tropy literatury i kultury popularnej*, Warszawa 2014, współautor); *Człowiek w czarnym lustrze mediów: dystopijna wizja świata w brytyjskim serialu telewizyjnym* (w: *Seriale w kontekście kulturowym: gatunki, motywy, mutacje*, Olsztyn 2016); *Citizens of the Universe – Poles in Jacek Dukaj’s Prose* („Prace Literaturoznawcze” 2019, 7); *Poza granice języka – innowacje językowe w prozie Jacka Dukaja (rodzaje i funkcje)* („Prace Językoznawcze” 2020, nr 2).

Mgr **Weronika Zuzanna Szatkowska** – absolwentka podwójnych studiów magisterskich International Strategic Management w Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie oraz na Uniwersytecie w Bradford, UK. Zatrudniona

na stanowisku asystenta w Centrum Gier Symulacyjnych i Grywalizacji przy Katedrze Metod Ilościowych i Zastosowań Informatyki Akademii Leona Koźmińskiego. Obecnie przygotowuje projekt doktorski dotyczący wykorzystania poważnych gier do poprawy inkluzywności w procesie tworzenia przełomowych innowacji, uwzględniając przede wszystkim innowacje na rzecz środowiskowej rezyliencji miejskiej.

# Table of Contents

Radosław Bomba, Miłosz Babecki Introduction .....	5
<b>Transgression of Digital Games</b>	
Weronika Zuzanna Szatkowska Enhancing Inclusion within Responsible Innovation Process through Serious Gaming .....	13
Adriana Krawiec Power Relationships as Understood by Michel Foucault in Female Roles in Computer Games in the Two First Decades of the 21st Century .....	31
<b>Instrumentalisation of Digital Games</b>	
Marcin Łączyński Digital Board Games in Pandemic Times: Changing Patterns of the Behaviour of Gamers and Factors Affecting Internet Platform Popularity .....	49
Miłosz Babecki Metaphorics of Browser Games in Historical, Media Studies and Metaphorological Perspectives .....	61
<b>Mimesis of Digital Games</b>	
Piotr Przytuła On Imitating the Features of Computer Games in Literature: The Case of the Immersive Fiction of Jacek Dukaj .....	89
Mateusz Kossakowski A Turn into Film Narration: Contemporary Video Game Narration on the Example of <i>The Last of Us</i> Series .....	105
<b>Book Reviews and Reports</b>	
Ita Głowacka The Beginning of Rapid Gaming Developmen: A Case Study of Sega and Nintendo .....	119
Bożena Brzostowska Perception Management 3.0 .....	129
Dominika Myślak “There Are Metaphors More Real Than People Walking Down the Street” .....	137
Bożena Brzostowska The Universe of Video Games: A Report from Game Studies Seminars in 2020 at the Video Game Research Center, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin .....	145
Authors .....	151



## Informacje dla Autorów

### Zasady przygotowania prac naukowych do zamieszczenia w czasopiśmie „Media – Kultura – Komunikacja Społeczna”

1. W kwartalniku są drukowane artykuły naukowe, recenzje i materiały kronikarskie (np. sprawozdania z sesji naukowych) dotyczące szeroko rozumianej relacji media – kultura – komunikacja społeczna, napisane w języku polskim lub angielskim.
2. Całość pracy stanowi tekst główny, a w nim poniższe elementy, które winny znaleźć się w jednym pliku:
  - słowa kluczowe w języku polskim i angielskim (5–6 haseł),
  - tytuł artykułu w języku angielskim,
  - bibliografia,
  - streszczenie artykułu w językach polskim i angielskim (Summary), o objętości do 0,5 strony tekstu, zawierające m.in. określenie celu pracy,
  - nazwa ośrodka naukowego i wydziału, także spoza UWM w Olsztynie,
  - aktualny biogram, adres, numer telefonu i adres poczty e-mail autora,
  - numer ORCID.
3. Maksymalna objętość artykułu wynosi 20 stron (40 tys. znaków ze spacjami oraz przypisami), recenzji, sprawozdania i kroniki – 10 stron (20 tys. znaków ze spacjami oraz przypisami). Teksty artykułów powinny posiadać precyzyjnie wyodrębnione sekcje oznaczone śródtytułami, w tym zawsze posiadać śródtytuły „Wstęp” i „Podsumowanie”.
4. **Cytaty i wszelkie przypisy (odwołania) należy przygotować w systemie harwardzkim.**

Cytaty w tekście głównym – przykłady:

#### **Jeśli publikacja ma jednego autora:**

John Fiske (2010: 46) twierdzi, że „Odczytanie jest grą strategii i taktyki, aktem kłusownictwa...”.

Lub

„Odczytanie jest grą strategii i taktyki, aktem kłusownictwa” (Fiske 2010: 46).

#### **Jeśli publikacja ma dwóch autorów:**

„Często się mówi, że wyróżniającą cechą nowych studiów nad mediami jest to, że bardziej zwracają uwagę na przestrzeń niż na czas” (Dovey i Kennedy 2011: 121).

#### **Jeśli publikacja ma trzech lub więcej autorów:**

„W związku z tym intencją wpisaną w prezentowaną tu analizę jest przekonywanie do potrzeby zredefiniowania kategorii mediów alternatywnych” (Bailey i in. 2012: 109).

**Dla odróżnienia kilku prac tego samego autora wydanych w jednym roku stosuje się małe litery „a” i „b” w nawiasie po roku publikacji (lub jeśli to konieczne – następane w alfabecie):**

„Cytat, cytata, cytata, cytata, cytata, cytata” (Levinson 2006a: 124).

„Cytat, cytata, cytata, cytata, cytata, cytata” (Levinson 2006b: 195).

- Jeśli nazwisko autora teorii, myśli, ustalenia, do których następuje odwołanie, nie pojawia się w tekście (nie jest w nim wymienione), wówczas należy skorzystać z następującego wzoru: „treść cytowana” + (Nazwisko rok: strona): „Cytat, cytata, cytata, cytata, cytata, cytata” (Festinger 2007: 20).
  - Jeśli nazwisko autora teorii, myśli, ustalenia, do których następuje odwołanie, pojawia się w tekście (jest w nim wymienione), wówczas należy skorzystać z następującego wzoru: (rok: strona):  
Leon Festinger (2007: 20) w publikacji *Teoria dysonansu poznawczego* stoi na stanowisku, że dysonans może być czynnikiem motywacyjnym sam w sobie.
  - Jeśli w tekście artykułu następuje odniesienie do publikacji cytowanej przez innego autora, wówczas należy skorzystać z następującego wzoru: (rok, za Nazwisko rok: strona):  
Z eksperymentu Bennett (1995, za: Festinger 2007: 74) jasno wynika, że ...
5. Bibliografię umieszczamy bezpośrednio po tekście głównym, a przed tekstem streszczenia w języku polskim i angielskim. Bibliografię należy przygotować w porządku alfabetycznym, korzystając z poniższych wzorów.

#### Bibliografia – przykłady:

##### Monografie

- Nazwisko, Imię. Rok wydania. *Tytuł dzieła*. Tłum. Imię Nazwisko. Miejsce wydania: Nazwa wydawnictwa.  
Festinger, Leon. 2007. *Teoria dysonansu poznawczego*. Tłum. Julitta Rydlewska. Warszawa: PWN.
- Nazwisko, Imię. Rok wydania. *Tytuł dzieła*. Miejsce wydania: Nazwa wydawnictwa.  
Labocha, Janina. 2008. *Tekst, wypowiedź, dyskurs w procesie komunikacji językowej*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

##### Rozdziały w monografiach

- Nazwisko, Imię. Rok wydania. *Tytuł dzieła*. W: Nazwisko, Imię (red.). *Tytuł dzieła zbiorowego*. Tłum. Imię Nazwisko. Miejsce wydania: Nazwa wydawnictwa, s. [strony od–do].  
Bolton, Robert. 2007. Bariery na drodze komunikacji. W: Stewart, John (red.). *Mosty zamiast murów. Podręcznik komunikacji interpersonalnej*. Tłum. Jacek Suchecki. Warszawa: PWN, s. 174–186.
- Nazwisko, Imię. Rok wydania. *Tytuł dzieła*. W: Nazwisko, Imię (red.). *Tytuł dzieła zbiorowego*. Miejsce wydania: Nazwa wydawnictwa, s. [strony od–do].  
Orłowska, Dominika. 2009. Reklama internetowa, jej odbiorcy oraz kierunki rozwoju. W: Bednarek, Józef; i Andrzejewska, Anna (red.). *Cyberswiat. Możliwości i zagrożenia*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Żak, s. 101–111.

##### Encyklopedie i słowniki

- Nazwisko, Imię (red.). Rok wydania. *Tytuł dzieła*. Miejsce wydania: Nazwa wydawnictwa.  
Polański, Kazimierz (red.). 1999. *Encyklopedia językoznawstwa ogólnego*. Wrocław – Warszawa – Kraków: Ossolineum.

##### Artykuły w czasopismach

- Nazwisko, Imię. Rok wydania. *Tytuł artykułu*. *Tytuł czasopisma*, numer (numer zbiorczy), s. [strony od–do].  
Babecki, Miłosz. 2018. Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach. *Studia Medioznawcze*, 1 (72), s. 45–56.  
Ulman, Marta. 2017. Trafny insight. Chybiony insight. *Marketing w Praktyce*, 8 (234), s. 6–8.

### **Artykuły w prasie**

- Nazwisko, Imię. Data publikacji. Tytuł artykułu. *Tytuł gazety*, numer wydania, s. [strony od–do].  
Wieliński, Bartosz. 9.06.2017. To już prawie przesądzone. Przyleci Trump. *Gazeta Wyborcza*, 133, s. 1.

### **Materiały online – artykuły**

- Nazwisko, Imię. Rok publikacji. *Tytuł publikacji*. [Online]. Tytuł strony. Dostęp: link internetowy [data dostępu].  
Bogusiak, Michał. 2010. *Ulica gromi reklamę*. [Online]. Eventspace.pl. Dostęp: <http://www.eventspace.pl/knowhow/Ulica-gromi-reklame,90> [16.07.2010].

### **Materiały online – artykuły z czasopism**

- Nazwisko, Imię. Rok publikacji. Tytuł artykułu. *Tytuł czasopisma*, numer (numer zbiorczy), s. [strony od–do]. [Online]. Tytuł strony. Dostęp: link internetowy [data dostępu].  
Kurek, Olga. 2012. Media studenckie w Polsce. *Komunikacja Społeczna. Kwartalnik internetowy*, 1, s. 56–67. [Online]. Dostęp: <http://socialcommunication.edu.pl/wp-content/uploads/2016/02/125-KOMUNIKACJA-SPOC5%81ECZNA-nr-1-2012.pdf> [5.03.2017].

### **Materiały online – rozdziały w monografiach**

- Nazwisko, Imię. Rok publikacji. Tytuł dzieła. W: Nazwisko, Imię (red.). *Tytuł dzieła zbiorowego*. Tłum. Imię Nazwisko. Miejsce wydania: Nazwa wydawnictwa, s. [strony od–do]. [Online]. Tytuł strony. Dostęp: link internetowy [data dostępu].  
Lunenfeld, Peter. 2011. Unimodernizm: info-triaż, przyczepne media i niewidzialna wojna ściągania z udostępnianiem. W: Celiński, Piotr (red.). *Kulturowe kody technologii cyfrowych*. Tłum. Paweł Frelik. Lublin: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie. [Online]. Dostęp: [http://www.kody.wspa.pl/01\\_Peter-Lunenfeld-Unimodernizm-info-triaż%20przyczepne-media-i-niewidzialna-wojna-%20ściągania-z-udostępnianiem](http://www.kody.wspa.pl/01_Peter-Lunenfeld-Unimodernizm-info-triaż%20przyczepne-media-i-niewidzialna-wojna-%20ściągania-z-udostępnianiem) [13.06.2018].

Jeśli publikacja online nie ma tytułu (autora i/lub daty umieszczenia w Internecie), wówczas tytuł tworzymy z pierwszych dwóch, trzech, czterech... słów układających się w spójną znaczeniowo całość, np.:

*Gateway of the Mind*. [Online]. Creepypasta Wiki. Fandom powered by Wikia. Dostęp: [http://creepypasta.wikia.com/wiki/Gateway\\_of\\_the\\_Mind](http://creepypasta.wikia.com/wiki/Gateway_of_the_Mind) [12.01.2017].

#### 6. Preferowane parametry wydruku to:

- format kartki A-4, druk jednostronny,
- 30 wersów na stronie, po około 60 znaków w wersie (łącznie z odstępami międzywyrazowymi),
- edytor tekstu Word, czcionka: Times New Roman,
- wielkość czcionki 12 (łącznie z przypisami), odstępy między wierszami 1.5, odstęp między wierszami w przypisach 1.0, akapit 08,
- marginesy: górny i dolny 25 mm, lewy 35 mm, prawy 25 mm,
- formatowanie tekstu ograniczone do minimum: wcięcia akapitowe, środkowanie, justowanie, kursywa.

Więcej informacji o piśmie, w tym o zasadach nadsyłania artykułów, znajduje się na stronie internetowej: <http://www.uwm.edu.pl/mkks>