

## **Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej**

Gry komputerowe są niewątpliwie fascynującą sferą kultury sytuującą się na styku obszaru skomplikowanej techniki informatycznej, bardzo obecnie rozbudowanego rynku komercyjnego, w którym zyski sięgają setek milionów dolarów, oraz przestrzeni estetycznej. Chociaż gry wideo utożsamiane są przede wszystkim z rozrywką o charakterze masowym, nie można negować faktu, że ich odbiór nie wiąże się tylko z mechanicznie powtarzalnym bezrefleksyjnym działaniem, ale także ze świadomą percepcją wykreowanego w nich świata. Warto np. wspomnieć, że ukształtował się nurt ambitnych projektów artystycznych, funkcjonujący pod nazwą *game patchingu*, w których gry komputerowe są podstawą różnego typu artystycznych przekształceń<sup>1</sup>. W stosunku do gry uprawnione będzie posługiwanie się wieloma różnymi określeniami, które wskazują na to, że mamy do czynienia z obszarem zjawisk niegotowych i zmiennych. Gra komputerowa to przecież zarówno środowisko ludyczne, jak i produkt multimedialny, a także świat wirtualny, współkreowane skupisko znaczeń i twór niegotowy. Gry wideo wywołują obecnie sporo dyskusji. Część z opinii każe traktować ten typ rozrywki jako zagrożenie dla dzieci i młodzieży, choć jak się okazuje graniu poświęca się także znaczny odsetek ludzi dorosłych<sup>2</sup>. Inne z poglądów sugerują np. subkulturowość środowiska graczy, chociaż jest to już rozrywka o charakterze masowym. Wartym uwagi jest ukazanie zarówno pozytywnych jak i krytycznych ocen formułowanych wobec gier. Odpowiedzi na pytania wyznaczone tematem referatu postaram się udzielić opisując takie zagadnienia, jak historia gier, platformy sprzętowe, na których możliwe jest ich użytkowanie, system gatunkowy oraz zagrożenia związane z grami wideo. Prześlę także ich walory edukacyjne i terapeutyczne, a na zakończenie skupię się na perspektywach związanych z rozwojem tego sektora rozrywki.

### **1. Historia**

Kiedy w roku 1958 pojawiła się pierwsza gra, którą można by nazwać komputerową, chyba nikt nie spodziewał się, że w ciągu kilkunastu lat ta forma zabawy przyczyni się do powstania jednej z najpotężniejszych obecnie gałęzi przemysłu rozrywkowego. Nikt też nie nazwałby jej pewnie dziesiątą muzą,

jak to czynią Alan i Frederic Diberder, autorzy „L'Universe Des Jeux Video”<sup>3</sup>, monografii poświęconej grom.

Historia rozpoczyna się od prostej rozgrywanej na ekranie oscyloskopu o przekątnej 5 cali gry w tenisa. Jej wynalzcą był William A. Higinbotham. Wkrótce powstaje w pełni interaktywna gra pod nazwą „Space War”, gdzie tym razem zabawa polega na wymianie ognia pomiędzy dwoma statkami kosmicznymi nazwanymi od ich kształtów „Iglą” i „Klinem”. W roku 1967 na rynek zostaje wypuszczone urządzenie *Home TV Game*, które dziś można by nazwać pierwszą konsolą przystosowaną do wyświetlania kilku prostych gier. Początkowo konsole podłączane do odbiornika telewizyjnego nie miały możliwości zapisu stanu punktów i wyposażone były w bardzo proste manipulatory.

Lata siedemdziesiąte to rozwój z jednej strony rynku gier telewizyjnych, z drugiej automatów do gier. Pierwszy powstał w roku 1970. Produkcja kolejnych wiąże się z firmą Atari. Jeden z jej początkowych projektów to znana gra w tenisa „PONG”. Zaobserwować można także stopniowe różnicowanie się gatunków. W roku 1972 Don Woods opracowuje projekt gry „Adventure”, która stanowi pierwszą grę tekstową o charakterze przygodowym. Jej użytkownikami byli najczęściej amerykańscy studenci i pracownicy naukowcy, mający dostęp do komputerów uniwersyteckich, przyłączonych do pierwszej ogólnokrajowej sieci ARPANet<sup>4</sup>. Opisywana gra daje podstawę do rozwoju i całkowicie pozbawionych obrazu gier tekstowych nazywanych MUD-ami (*Multi User Dungeons*<sup>5</sup>) i gier przygodowych z grafiką, z których pierwszą był stworzony przez braci Williamsów w 1980 roku „Mysterious House”<sup>6</sup>.

Warto wspomnieć, że od jednej z pierwszych gier samochodowych „Death Race”<sup>7</sup>, zaczyna się dyskusja nad przemocą w grach wideo. Uczestnictwo w zabawie polega na przejeżdżaniu przechodniów, którzy co prawda nazywani są Gremlinami, ale ich zabicie powoduje pojawienie się wyobrażenia grobu. W historii gier pojawiają się później kolejne produkty wywołujące szczególnie dużo kontrowersji m.in. „Carmageddon”<sup>8</sup> wykorzystujący pomysł „Death Race”, a także „Mortal Kombat”<sup>9</sup>, w którym można zobaczyć wymyślne sposoby zadawania bólu i śmierci przeciwnikom pokonanym na arenie.

W kolejnych produktach stosuje się nowe technologie: obraz wielobarwny czy grafikę o charakterze wektorowym. Ważne tytuły to „Space Invaders”<sup>10</sup> oraz „Pac-Man”<sup>11</sup>, a także „Breakout”<sup>12</sup> i „Asteroids”<sup>13</sup>, ponieważ doczekały się wielu kontynuacji i przeróbek.

W latach osiemdziesiątych pojawiają się nowe atrakcyjne gatunki, np. „platformówki”. Ich rozwój rozpoczyna gra „Space Panic”<sup>14</sup>. Nową formą są także cRPG – komputerowe wersje gier fabularnych, których historia rozpoczy-

na się od „Akabeth”<sup>15</sup>, oraz gry strategiczne i logiczne, wśród których można wymienić na przykład „Cywilizację”<sup>16</sup> stworzoną przez Sida Meiera, czy też „Tetris”<sup>17</sup>.

Intensywny rozwój przeżywają w tym okresie komputery domowe, stąd pojawienie się dużej liczby gier na ośmiobitowe *Atari*, *ZX-Spectrum*, *Commodore*. Producenci automatów do gier zaczynają korzystać z dysków laserowych. Popularność standardu PC (komputerów osobistych wprowadzony przez firmę *IBM*) prowadzi do tworzenia kolejnych coraz bardziej wydajnych procesorów graficznych (*Herkules*, *CGA*, *EGA*, *VGA*, *SVGA*). Wprowadzone zostają nowe sposoby pokazywania świata przedstawionego – do dominujących rzutów z boku i z góry dołączają obecne w coraz większej liczbie gier ujęcia z perspektywy pierwszoosobowej oraz izometrycznej.

W dziedzinie oprogramowania dużym skokiem było wprowadzenie w 1990 roku pierwszej wersji nakładki, a nieco później systemu operacyjnego *Windows*, dzięki któremu gry stają się jeszcze bardziej atrakcyjne od strony audiowizualnej, a dzięki specjalnym protokołom (np. *DirectX*) łatwiejsze staje się ich tworzenie. Stopniowo płaską grafikę dwuwymiarową (2D) zastępuje grafika trójwymiarowa (3D).

W latach dziewięćdziesiątych oprócz systematycznych zmian w warstwie sprzętowej, takich jak na ich początku upowszechnienie CD-ROM-ów, a na końcu dysków DVD o pojemnościach pozwalających na produkowanie w pełni interaktywnych filmów, warto wspomnieć o rozwoju gier sieciowych, w które dzięki Internetowi może grać coraz więcej osób. Rozwijają się dynamicznie takie gatunki, jak strzelaniny *FPP*<sup>18</sup>, gry *RTS* oraz symulatory.

## 2. Platformy sprzętowe

Sporą grupą gier są te stworzone z myślą o komputerach osobistych<sup>19</sup>. Jest to w tej chwili dominujący typ standardu. Obok nich bardzo dynamicznie rozwija się rynek gier na konsole przeznaczone tylko do zabawy, niepełniące, tak jak komputery, funkcji użytkowych, np. *Sony PlayStation*, *Nintendo*, *X-Box*, *Sega*. Specjaliści orzekają, że wkrótce to właśnie gry konsolowe będą najpopularniejsze i najatrakcyjniejsze, zwłaszcza że wiele z najnowszych platform posiada dostęp do Internetu, co zwiększa możliwości gry z wieloma osobami. Już teraz wiele tytułów powstaje najpierw na konsole, potem na *PC*.

W perspektywie historycznej bardzo istotną rolę odegrał trzeci typ sprzętu – automaty do gier. Są to urządzenia, które w latach siedemdziesiątych w barach i salonach gier stanęły obok popularnych flipperów oraz innych automatycznych gier zręcznościowych i losowych, np. „jedorękiego bandyty”. Warty uwagi jest więc ich aspekt socjalizujący, bo mimo tego, że odbiór gier *arcade*<sup>20</sup>,

nie jest w pełnym sensie zbiorowy (obejmuje najwyżej dwie osoby lub funkcjonuje na zasadzie zmiany większej liczby uczestników przy jednym stanowisku do gry), to sam udział w rozgrywce stanowi popularną formę spędzania czasu w grupie. Obecnie automaty są także bardzo popularne ze względu na najnowocześniejsze rozwiązania techniczne, które się w nich stosuje, choć często wypierają je kafejki internetowe, w których na komputerach klasy PC można wspólnie z innymi graczami uczestniczyć w rozgrywce sieciowej.

Czwarta platforma to zabawa za pośrednictwem telewizji cyfrowej. Ten sektor może być szczególnie ważny w momencie, gdy sytuujemy gry w kontekście powszechnych procesów integracji mediów lub, jak pisze Jim Willis, ich rozmycia<sup>21</sup>. Granie w telewizji cyfrowej odbywa się za pomocą pilota, który służy także do przełączania kanałów, stając się tym samym jednym z podstawowych narzędzi przyjemności i rekwizytem definiującym współczesną kulturę<sup>22</sup>. Gra istnieje w tym wypadku w otoczeniu innych nieinteraktywnych (lub lepiej mniej interaktywnych) komunikatów. Zatarciu ulega więc granica pomiędzy z definicji fikcjonalnymi przekazami, takimi jak filmy fabularne czy właśnie gry wideo, a programami o charakterze informacyjnym. Rozmywa się również status odbiorcy, który raz uczestniczy w rozgrywce, a raz ogląda jedynie gotowe produkty.

Piąty sektor to przenośne, małe aparaty typu Game Boy. Powstające na nie gry są o tyle ciekawe, że przypominają te, które pojawiły się na rynku dużo wcześniej na komputerach domowych. Miniaturowy standard tych urządzeń ogranicza możliwość pojawienia się w ich obrębie bardzo skomplikowanych gier, toteż najczęściej opierają się na rozwiązaniach, które kilka lat temu wykorzystywano na bardziej zaawansowanych technicznie platformach.

Stosunkowo największe ograniczenia wiążą się z telefonami komórkowymi. Powstające na ten rynek gry są albo grami tekstowymi, w których uczestnicy wymieniają się np. SMS-ami, albo są zręcznościowymi i logicznymi zabawami o bardzo uproszczonej grafice, która musi się zmieścić na skromnym ekraniku.

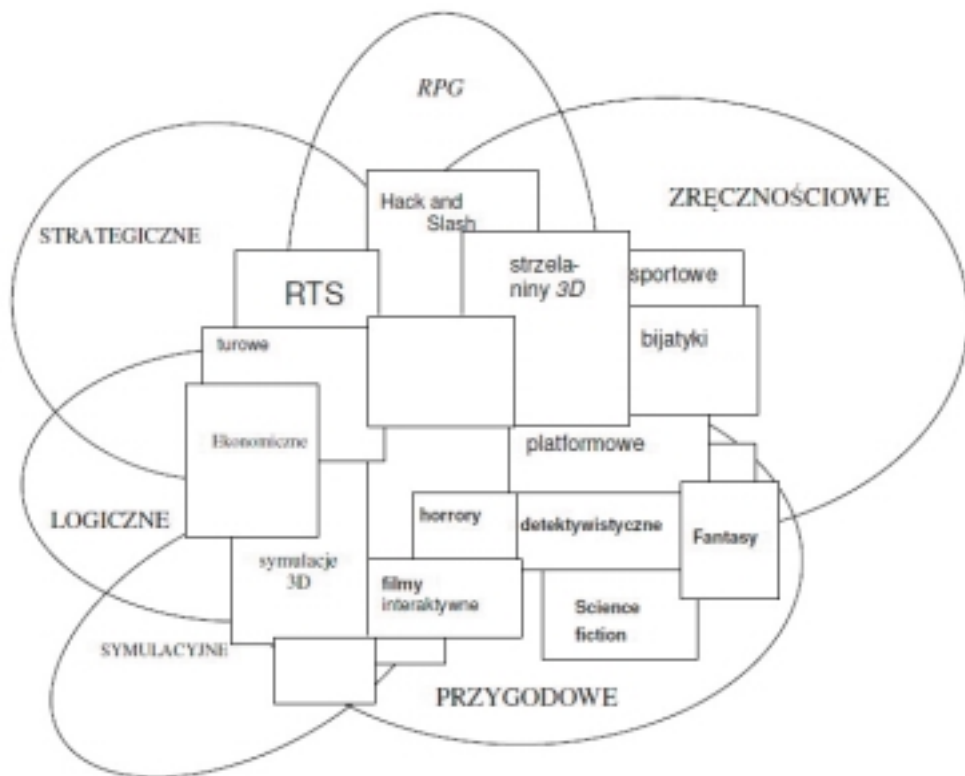
Chociaż istotna w niniejszych badaniach będzie obserwacja elementów wspólnych dla różnych platform, to odwołanie do technicznych warunków funkcjonowania gier ma w tym miejscu jeden zasadniczy cel. W świetle przedstawionych faktów okazuje się, że w przestrzeni gier równoległe z nowymi produktami, takimi jak oszałamiające wiarygodnością grafiki i dźwięku, a także rozbudowaniem warstwy fabularnej gry symulacyjne czy zręcznościowe, funkcjonują twory o specyficznym archaicznym charakterze – tekstowe gry SMS-owe czy różnego typu układanki logiczne na aparaty komórkowe. Jest więc okazja przyjrzenia się obszarowi produktów popularnych, który odmiennie niż

w innych sferach kultury wytwarza jednocześnie struktury we wcześniejszym i w późniejszym stadium zaawansowania. Co ważniejsze, przestarzałe technologicznie gry dzięki aparatom komórkowym i kieszonkowym konsolom użytkowane są także w masowej skali, nie stając się źródłem odbioru niszowego.

### 3. Gatunki

W prezentacji odmian i gatunków gier chyba najlepiej odwołać się do podziałów taksonomicznych sformowanych przez samych użytkowników, które są wykorzystywane głównie we wszelkich tekstach językowych dotyczących gier np. w recenzjach, reklamach, opisach, listach czytelnicy. Kryteria wyodrębniania muszą być w tym wypadku z natury rzeczy niejednolite<sup>23</sup>. W obrębie rodzajów mogą to być: cechy psychofizyczne, które musi zaangażować gracz w czasie zabawy – zręczność, umiejętność logicznego myślenia, umiejętność planowania (zręcznościowe, logiczne, strategiczne) – lub mimetyzm wykreowanego w grze świata przedstawionego (symulacje), a także elementy konstrukcyjne fabuły – rozwój bohatera (*RPCG*), obecność przygód (przygodowe). Z kolei gatunki mogą być wyodrębnione ze względu na: perspektywę pokazywania świata przedstawionego (*FPP*); czasową formę rozgrywki – turowe, *RTS*; tematykę – sportowe, wyścigi; stopień wiarygodności wobec twórców realnych – symulacje, *arcade*. Poniższa klasyfikacja okaże się przydatna w dalszych badaniach, ponieważ obecne w niej nazwy genologiczne i definicje zostaną użyte w analizie innych problemów związanych z obszarem gier komputerowych.

Charakteryzowane poniżej rodzaje i gatunki można umieścić na wspólnym wykresie, który jest propozycją nienormatywnego sposobu systematyzowania obszaru pozostającego w nieustannym ruchu<sup>24</sup>. Przedstawiony model należy więc potraktować jako wykaz pewnych funkcji gier oraz ognisk, wokół których dokonuje się najdynamiczniejszy rozwój. Jak widać zjawiska graniczne nie są na przedstawionym modelu czymś odmiennym od „czystych gatunków”, ponieważ elementy różnych rodzajów wyznaczają jedynie płaszczyznę, na której konstytuują się reprezentacje poszczególnych odmian. Niepodpisane prostokąty symbolizują tytuły, które są wprawdzie reprezentacjami jakiegoś gatunku (wydaje się bowiem, że każdy utwór musi do jakiejś odmiany należeć), ale nie posiadają do tej pory na tyle wyraźnych kryteriów wyodrębniania i dostatecznej liczby reprezentantów, aby miało to wpływ na ogólny obraz obszaru genologicznego w aktualnym ujęciu synchronicznym (tzn. nie tkwią mocno w świadomości użytkowników). Model wskazuje także, iż „nazwane” gatunki są tylko częścią rozległego obszaru genologicznego.



Rys. 1. Schemat przestrzeni genologicznej gier komputerowych

## ZRĘCZNOŚCIOWE

Jest to rodzaj, który najwcześniej zmanifestował swoją obecność i którego elementy występują prawie we wszystkich typach gier. Dwie podstawowe podgrupy w tym obszarze to tzw. strzelaniny oraz platformówki. W pierwszej z nich nadrzędnym celem jest unicestwienie za pomocą wyrafinowanych środków różnorodnych wrogów, z kolei w drugiej główny element to pokonywanie trudności.

*Gry platformowe („platformówki”, „skakanki”)*

Opierają się na pokonywaniu przeszkód – na bohatera czekają różnego rodzaju pułapki i zagadki, w przechodzeniu na kolejne poziomy przeszkadzają grającemu przeciwnicy, których należy unieszkodliwiać. Od strzelanin różni się ten gatunek tym, że akcent kładzie się nie na zabijanie wrogów, ale na zręczność w lawirowaniu między pułapkami, bohater cały czas przeskakuje odcinki

bezpieczne i niebezpieczne, przypominające właśnie tytułowe platformy. Najważniejsze pozycje to królujące jeszcze na komputerach 8-bitowych „Super Mario Bros”<sup>25</sup>, „Rick Dangerous”<sup>26</sup>, a także późniejsze, wykorzystujące grafikę trójwymiarową: „MDK”<sup>27</sup>, „Crock”<sup>28</sup>.

### *Strzelaniny 3D*

*(strzelaniny FPP, FPS-y, doomówki, doomowce, quake’ówki, 3D shootery)*

Cechą najistotniejszą dla tego gatunku jest perspektywa pokazywania bohatera, tzw. First Person Persepctive (perspektywa pierwszoosobowa). Grający ogląda świat wykreowany w grze oczami sterowanej postaci. Akcja toczy się według ściśle ułożonego planu; początkowo bohater dysponuje najslabszą bronią i ma do czynienia z mniej groźnymi przeciwnikami, by stopniowo odnajdywać lepsze uzbrojenie (osłony i tarcze, magiczne przedmioty itp.) i spotykać się coraz bardziej wymagającymi oponentami. Interesującą sprawą jest coraz częstsza obecność fabuły w tego typu grach. Choć nie jest ona elementem konstytutywnym dla gatunku, to decyduje bardzo często o powodzeniu produktu. Im lepiej opowiedziana historia, tym większe zainteresowanie graczy i bardziej ściśle utożsamienie się z kierowaną postacią. Główny bohater FPP jest z reguły silną męską osobowością, przypomina bohaterów amerykańskiego kina akcji – potrafi poradzić sobie z przeciwnościami, jest zdecydowany i twardy. *FPP* jest gatunkiem, który obecnie rozwija się bardzo dynamicznie. Zmiany idą nie tylko w kierunku wzbogacenia efektów graficznych, ale również wspomnianego pogłębiania fabuły. Dążenie do zwiększenia realizmu rozgrywki doprowadziło do powstania nowego gatunku – opisywanej wcześniej „symulacji 3D”. Najważniejszymi tytułami dla tej odmiany są „Wolfestein 3D”, „Doom”, „Duke Nukem 3D”<sup>29</sup>, „Quake”, „Half Life”<sup>30</sup>, „Unreal”<sup>31</sup>.

### *Bijatyki*

*(„mordobicia”, „naparzanki”, „nawalanki”, „gry karate”)*

Wyraźnymi regułami gatunkowymi wyróżniają się gry wykorzystujące estetykę sportów walki. Zwykle w tym wypadku rozgrywka polega na zmierzeniu się z przeciwnikiem w walce wręcz lub na białą broń, przy czym grający może wybrać postać, za pomocą której będzie pokonywał kolejnych coraz trudniejszych rywali. Formuła turnieju zakłada, że po kolejnych etapach gracz spotyka się z bardzo wymagającymi przeciwnikami, tzw. bossami. Walka odbywa się w różnych, często bardzo wyszukanych sceneriach, a gracz ma do dyspozycji skomplikowaną konfigurację ciosów, które może zadać oponentowi. Grający odczuwają satysfakcję z efektownego powalenia przeciwnika, a im bardziej

widowiskowe są uderzenia, tym większe osłabienie wirtualnego rywala. Najważniejsze tytuły to: serie „Mortal Kombat”<sup>32</sup> i „Tekken”<sup>33</sup>, „Street Fighter”<sup>34</sup>.

### Gry sportowe

Gatunek ten wyodrębniony został na podstawie kryterium tematycznego i często w jego obrębie znajdują się gry o bardzo różnej formule. Do niezwykle popularnych należą tytuły imitujące mecze w grach zespołowych, takich jak piłka nożna, koszykówka, hokej. Najwięcej tytułów tego typu wydaje koncern EA Sports<sup>35</sup>. Czasem wrażenie naśladowania rzeczywistej rozgrywki jest tak duże, że wiele tytułów należałoby nazwać symulacjami. Zainteresowaniem graczy cieszą się także wirtualne odpowiedniki golfa, bilardu, sportów zimowych i lekkiej atletyki.

### LOGICZNE

Elementy łamigłówek logicznych zawiera bardzo wiele tytułów. Trudno w wypadku tego rodzaju mówić o osobnych, charakterystycznych gatunkach, często bowiem brak elementów wspólnych, na których można by oprzeć klasyfikację. Gry tego typu zwykle opierają się na bardzo prostym pomysłe, który jest jednak tak wciągający dla gracza, że nie potrzebna mu jest ani wyszukana grafika, ani tym bardziej dźwięk. Wśród gier logicznych należy wyróżnić te, które są adaptacjami popularnych łamigłówek niewykorzystujących komputera – planszowych, karcianych itp. (szachy, pasjans, chińskie gry logiczne, puzzle) oraz druga grupa – gry specjalnie wymyślone dla komputerów. Do popularniejszych gier tego typu należą m.in. takie tytuły jak „Lemingi”<sup>36</sup>, w których grający musi wyswobodzić z opresji stado małych torbaczy, czy np. „The Incredible Machine”<sup>37</sup>, gdzie z pojedynczych elementów należy zbudować funkcjonujące zgodnie z prawami fizyki maszyny. Bardzo wiele tytułów bazuje na pomysle gry „Tetris”, w której spadające klocki należy układać, tak by w wyznaczonej przestrzeni zmieścić ich jak najwięcej.

### STRATEGICZNE

Atrakcyjność i popularność tego rodzaju wywodzi się jeszcze sprzed ery komputerowej. Jego źródła należy upatrywać w grach wojennych wykorzystywanych przez wojsko czy w planszowych grach ekonomicznych, np. „Monopoly”. Elementem charakterystycznym w wypadku tego typu produkcji jest planowanie – obieranie strategii, według której będzie działał zawiadowany przez gracza system.

*Real Time Strategy (RTS-y, Strategie Czasu Rzeczywistego, Erteesiaki)*



Swoją nazwą stara się odróżnić od strategii rozgrywanych w turach. Czynnikiem konstytutywnym dla tego gatunku jest czas rozgrywki. W tego typu produktach działania grającego oraz komputerowego przeciwnika są równoczesne, toczą się w tzw. czasie rzeczywistym. Celem gry jest najczęściej pokonanie wroga przez szybszy rozwój podlegającego graczowi wojska. Im więcej oddziałów uda mu się wyprodukować w krótkim czasie, im lepiej będą one wyekwipowane, wyszkolone, tym większa szansa na zwycięstwo z komputerem. Gracz rozpoczyna zwykle od niewielkiego oddziału i po przejściu kolejnych misji awansuje w hierarchii stopni wojskowych. Klasycznymi pozycjami z tego gatunku są: „Dune 2”, „Warcraft”<sup>38</sup>, „Starcraft”<sup>39</sup>, „Age of Empires”<sup>40</sup>, „Settlers”<sup>41</sup>.

### *Strategie turowe (turówki, taktyczne, wojskowe)*

Opierają się na pomysłach walki na zmianę – gracz wykonuje ruch postacią lub oddziałem po to, by następnie zrobił to komputer. W tym gatunku istotną rolę odgrywa dokładne opracowanie taktyki, bohaterom lub armiom jest bowiem przypisana ograniczona liczba punktów ruchu, strzałów, czynności. Podobnie jak w wypadku RTS gracz może rozwijać swoje jednostki, produkować coraz lepsze uzbrojenie, odkrywać nowe terytoria. Funkcjonują obecnie dwie odmiany tego gatunku. Pierwsza to typowe gry wojenne, gdzie gracz wciela się w rolę dowódcy armii, np. „Heroes of Might & Magic”<sup>42</sup> czy „Panzer General”<sup>43</sup>. Często oprawą dla tego gatunku stają się historyczne kampanie i konflikty, np. wojna secesyjna, II wojna światowa, kampanie napoleońskie. Powstają także tytuły oparte na popularnych systemach planszowych np. „Warhammer”<sup>44</sup>. Drugą grupę stanowią gry, w których grający dowodzi małym oddziałem bohaterów wykonujących różne misje („Syndicate Wars”<sup>45</sup>, „Jagged Alliance”<sup>46</sup> czy polskie „Rezerwowe Psy”<sup>47</sup>).

### *Gry ekonomiczne (menadżery, handlowe)*

W wypadku tej odmiany gracz wciela się w rolę zarządcy, stąd funkcjonuje także nazwa „menadżer” na określenie gatunku. Pod opieką gracza mogą znaleźć się różne gałęzie przemysłu (kolej, lotnictwo), a także państwa i miasta. Twórcy gier tego typu prześcigają się w pomysłach na odnajdywanie kolejnych możliwych obszarów, którymi mogą kierować gracze. Może to być nawet sieć pizzerii<sup>48</sup>, klub sportowy<sup>49</sup>, lunapark<sup>50</sup> czy szpital<sup>51</sup>. Grający czerpią satysfakcję z rozwoju podległego im „przedsiębiorstwa”<sup>52</sup>, rozbudowują metropolie<sup>53</sup>, zarządzają dużymi grupami ludzi. Kwitnący handel ukazany jest często przez kolorowe efekty graficzne, a wzrosty i spadki różnego typu notowań odzwierciedlają efektowne tabele. Cechą charakterystyczną gier z tego kręgu jest brak

wyraźnego oponenta. Grający nie walczy z wrogiem, ale z problemami, które może napotkać rządzący – konkurencją, klęskami żywiołowymi, strajkami, brakiem pieniędzy.

## **SYMULACJE**

Jest to rodzaj, w którym nacisk położony na jak najwierniejsze odzwierciedlenie w rzeczywistości wirtualnej funkcjonowania różnorodnych pojazdów oraz zachowań. Mogą to być samochody, samoloty, bliżej nieokreślone statki kosmiczne, pojazdy wojskowe itd. Stopień wiarygodności wobec życia odróżnia te formę rozgrywki od odmiany nazywanej arcade, w której skomplikowany sposób sterowania zostaje zastąpiony łatwą obsługą, dzięki czemu gracz wykazuje się bardziej zręcznością niż umiejętnością prowadzenia rozbudowanej maszyny. Często granica między tymi dwoma rodzajami gier jest niezwykle trudno wyczuwalna, zwłaszcza że pojawiają się tytuły, w których tryb arcade jest opcją wybieraną przez graczy znużonych trudem prowadzenia „prawdziwego” czołgu czy auta. Ważniejsze tytuły: „Flight Unlimited”<sup>54</sup>, „Test Drive”<sup>55</sup>, „Red Baron 3D”<sup>56</sup>, „Mechwarrior”<sup>57</sup>.

### *Symulacje 3D (symulacje pola walki)*

Gatunek wspominany wcześniej; stosunkowo młoda odmiana bardzo zaawansowana technicznie, łącząca elementy różnych rodzajów. Ważniejsze tytuły to: „Tom Clancy’s Rainbow Six”<sup>58</sup>, „Swat 3: Quarters Battle”<sup>59</sup>, „Delta Force”<sup>60</sup>.

## **PRZYGODOWE**

Tu elementem przyciągającym uwagę gracza są „przygody” – zaskakujące wydarzenia i zagadki, które napotyka postać wykreowana w grze. Ten rodzaj ma zwykle najbardziej rozbudowaną fabułę, przy czym grający stopniowo poznają tajemnicę, jaką rozwiązuje główny bohater lub powoli dochodzi do wyznaczonego na początku celu. Wiele tytułów należących do tego gatunku wykorzystuje motywy znanych powieści sensacyjnych czy fantastyczno-naukowych („Ubik”<sup>61</sup>, „Disc World”<sup>62</sup>, „Sherlock Holmes”<sup>63</sup>), a także wątki popularnych filmów („Blade Runner”<sup>64</sup>, „Piąty element”<sup>65</sup>). Podział gatunkowy uwarunkowany jest przede wszystkim tematyką i wykazuje cechy wspólne z typologią powieści – przygodówki detektywistyczne („Jack Orlando”<sup>66</sup>, „Hopkins FBI”<sup>67</sup>), fantasy (cykl „Final Fantasy”<sup>68</sup>, „King’s Quest”<sup>69</sup>), horrory („Alone in the Dark”<sup>70</sup>, „Resident Evil”<sup>71</sup>) itp.

## Filmy interaktywne

Wśród gier przygodowych wyróżnia się gatunek, dające się wyodrębnić dzięki specyficznym środkom formalnym. Filmy interaktywne to gry, w których cała fabuła i wszystkie elementy grafiki wykonano w tworzywie filmowym. Zarejestrowano wszystkie sytuacje, z którymi może spotkać się gracz, postacie są odgrywane przez żywych aktorów i to czasem bardzo znanych. Z reguły stopień interakcji uczestnika gry z prowadzoną postacią jest w tym gatunku mniejszy niż w innych odmianach. Dzieje się tak z racji tego, że skomplikowany i drogi sposób nagrywania filmu uniemożliwia wykreowania relatywnie dużej liczby sytuacji, w których może znaleźć się postać. A więc gracz ma do wyboru małą liczbę rozwiązań, a możliwości nieschematycznych zachowań bohatera są w znacznym stopniu ograniczone. Ważniejsze tytuły to: „Phanat-smagoria II: Puzzle of Flash”<sup>72</sup>, „Dark Side of the Moon”<sup>73</sup>, „Black Dahlia”<sup>74</sup>.

## cRPG

Jeden z najdynamiczniej rozwijających się rodzajów. Główną właściwością jest wspomniany rozwój bohatera w kierunku wyznaczonym przez gracza. Wybierając daną postać, można ją według własnego gustu ubrać, uzbroić, nawet wybrać płeć i rasę. W toku wypadków bohater ewoluuje, doskonali wybrane cechy, a także potrafi zmienić swoje usposobienie (negatywne, pozytywne). Gracz posiada jednocześnie dużą dowolność w wykonywaniu poszczególnych działań, jest to więc odmiana posiadająca najwięcej elementów kreatywnych. Zwykle obok wątku głównego istnieją misje, które nie są wymagane do ukończenia gry, ale świadczą o bogactwie i atrakcyjności świata przedstawionego. Do najbardziej interesujących i popularnych tytułów dla tego rodzaju należy cykl „*Might & Magic*”<sup>75</sup> obejmujący aż siedem części, „*Fallout*”<sup>76</sup>, a także „*Baldur’s Gate*”<sup>77</sup>. W dziedzinie gier sieciowych najistotniejszą produkcją jest cykl „*Ultima*”<sup>78</sup>.

## *Hack nad Slash (Action Adventure, Action RPG)*

Jest to odmiana gier RPG z przewagą elementów zręcznościowych. Mniejszy akcent położony został w nich na rozwój postaci i alternatywne wątki fabuły, większy na rozbudowane walki z wieloma przeciwnikami. Najpopularniejsze gry tego typu to dwie części „*Diablo*”<sup>79</sup>.

## 4. Zagrożenia

Pierwsze prace badawcze na temat ujemnych skutków użytkowania gier pochodzą z połowy lat osiemdziesiątych. Od samego początku gry wpisują się przede wszystkim w szerszą dyskusję nad agresywnością komunikatów

prezentowanych przez media oraz ich wpływem na kształtowanie postaw społecznych szczególnie młodziej widowni. Przy okazji analizy obrazu przemocy w kinie i telewizji badacze zaczynają wskazywać na gry jako źródło intensywnego brutalizowania przekazu audiowizualnego. Trzeba jednak zaznaczyć, że ogólna ocena gier jest niejednoznaczna. Obok badań, których ustalenia wskazywałyby na rzeczywisty związek użytkowania gier ze wzrostem zachowań agresywnych, pojawia się wiele raportów o wynikach przeciwnych, kiedy to przypisuje się grom funkcje kompensacyjne – akt przemocy w grze owocuje zmniejszeniem potrzeby jego dokonania w rzeczywistości. Część z badań w ogóle wyklucza takie wpływy zarówno pozytywne jak i negatywne.

James B. Switchell już w roku 1989 sygnalizuje, że przemoc obecna jest praktycznie we wszystkich gatunkach gier (zanim tak naprawdę pojawiły się te najbardziej brutalne, np. strzelaniny FPP) – począwszy od wyścigów samochodowych, w których gracz prowadzi pojazd aż do kolejnego wypadku, przez gry labiryntowe, gdzie często zjada się oponentów, aż po symulacje statków kosmicznych, za pomocą których gracz niszczy pojazdy obcych. Eugene F. Provenzo Jr twierdzi z kolei, że niebezpieczeństwo gier leży w ich interaktywności, która w porównaniu z pasywnym odbiorem przekazów telewizyjnych może przynieść o wiele poważniejsze konsekwencje w kształtowaniu negatywnych zachowań graczy<sup>80</sup>. Matt McCormick znajduje nawet przesłanki do traktowania brutalnych gier jako niebezpiecznych w tradycyjnej myśli filozoficznej, starając się opisać przykłady intuicyjnego przeświadczenia, że złe jest uczestniczenie w symulacji aktów niemoralnych<sup>81</sup>.

Problem przemocy jest na tyle poważny, że gry stają się m.in. przedmiotem debat senackich w Stanach Zjednoczonych w 1993 roku<sup>82</sup>. W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych powstają także pierwsze dobrowolnie wprowadzane przez producentów i dystrybutorów systemy oceniania stopnia brutalności gier, które zawierają podziały na kategorie wiekowe lub oznaczenia szczególnie brutalnych tytułów<sup>83</sup>. Warto uzmysłwić sobie, że często takie sygnatury wywołują odwrotny, niejednokrotnie zamierzony efekt – zamiast przestrzegać młodocianych użytkowników przed zakupem tego typu produktów, przyciągają potencjalnych odbiorców dużą dawką przemocy.

W roku 1996 badania nad przemocą w grach prowadziły Jeanne B. Funk i Debra D. Buchman. Autorki obserwują spadek uczuć empatycznych pośród graczy<sup>84</sup>, a także w wybranych obszarach niskie poczucie własnej wartości użytkowników gier<sup>85</sup>. Wnioski o podobnym negatywnym charakterze formułują Craig A. Anderson i Karen E. Dill, którzy upatrują w grach bezpośredniej przyczyny wzrostu zachowań agresywnych<sup>86</sup>. We współpracy z Bradem J. Bushmanem Anderson opracowuje także badania dowodzące wpływu gier

na zwiększenie pobudzenia fizjologicznego<sup>87</sup>, a wraz z Bruce D. Bartholomew obserwuje zwiększoną podatność na agresję u graczy płci męskiej<sup>88</sup>.

Z drugiej strony wśród badań nad odbiorem gier pojawia się wiele opracowań, których autorzy dowodzą znikomego wpływu rozrywki komputerowej na wzrost zachowań agresywnych czy też na kształtowanie postaw antyspołecznych.

Badania jeszcze z lat osiemdziesiątych dowodzą, że gry nie uzależniają i nie mają wpływu na wzrost zaburzeń psychicznych oraz zachowań przestępczych<sup>89</sup>. W raporcie przygotowanym przez IDSA<sup>90</sup> w 2001 roku, zatytułowanym „Video Games & Youth Violence” czytamy między innymi, że przestępczość młodocianych w Stanach Zjednoczonych w ostatniej dekadzie spadła, gdy tymczasem liczba sprzedawanych gier osiągnęła najwyższy pułap. Autorzy cytują także badania przeprowadzone przez zespół Davida Satchera Lekarza Generalnego Stanów Zjednoczonych na zlecenie Kongresu po głośnej masakrze w Columbine High School w Little Town w 1993 roku. Na podstawie danych statystycznych z ostatniego dziesięciolecia twierdzi on, że gry komputerowe nie mają wpływu na stosowanie przemocy przez młodzież, a mogą powodować jedynie odosobnione akty agresji.

Z prezentowanych źródeł wybrzmiewa nieco tendencyjność podejmowanych przez badaczy dociekań naukowych. Widać to zarówno po stronie przeciwników gier, którym Jonas Heide Smith zarzuca prowadzenie krótkookresowych badań na bardzo selektywnych grupach<sup>91</sup>, jak i po stronie ich zwolenników. Podkreślić warto, że wiele badań inspirowanych jest przez przemysł rozrywkowy, stąd trudno doszukiwać się w nich negatywnych wniosków.

Jeśli chodzi o polską dyskusję w tym obszarze, pośród wielu tekstów prasowych o charakterze publicystycznym warto wspomnieć o kontrowersjach wokół książki Marii Braun-Gałkowskiej i Elżbiety Ulfik pt. „Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dziecka”<sup>92</sup>. Badania, które przeprowadzono na bardzo niewielkiej grupie dzieci (30 osób), miały udowodnić szkodliwy wpływ programów telewizyjnych oraz gier komputerowych na psychikę dziecka. Pracę oceniono negatywnie w kilku polemikach. Skrytykowano m.in. zastosowanie przez autorki przestarzałych modeli badawczych<sup>93</sup> oraz zupełną nieznajomość konkretnych tytułów gier<sup>94</sup>.

Problem przemocy w grach podejmuje także Krystyna Kralkowska-Gątkowska, która choć nie odmawia im wartości pozytywnych, akcentuje w komputerowej rozrywce „premiowanie antynorm: brutalności, agresji, sadyzmu”<sup>95</sup>. W świetle danych o powszechności zabawy za pomocą komputera, wątpliwości budzi traktowanie gier jako elementu bardzo hermetycznej subkultury.

Ukrytą tezę o szkodliwości gier prezentuje także Wojciech Kajtoch w artykule „Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych”<sup>96</sup>. Autor na podstawie bardzo wybiórczej analizy frekwencyjnej języka używanego w prasowych recenzjach gier wyciąga zbyt daleko idące wnioski na temat systemu aksjologicznego grających, nazywając ich m.in. hedonistami i technokratami. Dziwi też stwierdzenie o instrumentalnym traktowaniu wartości absolutnych przez użytkowników gier, sformułowane jedynie na podstawie wybranych przykładów pragmatycznego stosunku do postaci występujących w grze. Utożsamienie obszaru gier komputerowych tylko z najbardziej brutalnymi i moralnie niejednoznacznymi produktami („Postal”<sup>97</sup>, „Carmageddon”, „GTA”<sup>98</sup>) również wydaje się uproszczeniem.

Głosem rozsądku w prezentowanej dyskusji jest rozdział pracy Wiesława Godzica „Rozumieć telewizję”<sup>99</sup>. Badacz w sprawie przemocy gier każe się wypowiadać samym graczom. Autor omawia ich wypowiedzi przedstawiane na listach dyskusyjnych. Uważa on, że wprawdzie używanie gier przez dzieci i młodzież winno być w pewnym stopniu kontrolowane przez rodziców, ale nie można jednoznacznie przypisywać temu typowi rozrywki cech negatywnych. W tekście podano wiele przykładów opiekuńczych strategii podejmowanych przez grających wobec innych uczestników zabawy, ważne jest również, zdaniem Godzica, że sami gracze krytycznie odnoszą się do przemocy w niektórych grach.

Wyczerpującego przeglądu badań nad przemocą dokonują oddzielnie Remigiusz Szczechowicz<sup>100</sup> oraz Mirosław Filiciak<sup>101</sup>. Obaj badacze omawiają także obecnie funkcjonujące systemy ocen gier i formułują tezę, że wśród gier komputerowych obecne są tytuły przeznaczone dla dzieci oraz odrębne dla dorosłych, w których może się pojawić większa dawka przemocy. Istotne jest więc uwrażliwienie przede wszystkim rodziców na to, w co grają ich dzieci, a także producentów na niereklamowanie szczególnie brutalnych gier pośród młodych odbiorców<sup>102</sup>.

Wydaje się, że dużo istotniejszym problemem związanym z użytkowaniem gier wideo jest kwestia uzależnienia od grania. W tym wypadku należy przyzwyczajenie do grania traktować podobnie jak inne rodzaje nałogów i wypracować metody jego terapii. Znane są bowiem przypadki zgonów z wyczerpania po wielodniowych sesjach grania, jak również sytuacje zaniedbywania obowiązków związanych z przyzwyczajeniem do bycia w grze tak często, jak to możliwe. Oczywiście należy te sytuacje traktować jako wyjątkowe. Wydaje się jednak, że sam akt przyzwyczajenia do otrzymywania regularnych porcji endorfin wydzielających się w momencie satysfakcji z udanej rozgrywki może stopniowo od gry uzależnić osoby szczególnie na to podatne. Zwycięstwo

w grze (nie tylko to końcowe, ale i częściowe, w każdym z etapów czy miejsc, gdzie zostaje pokonany przeciwnik bądź wykonana trudna ewolucja, rozwiązane zadanie) jest bowiem aktem natychmiastowego spełnienia, które nie wymaga ani specjalnych zabiegów, ani konieczności długiego oczekiwania na nagrodę. To spełnienie może czasem pełnić rolę zastępczą, kiedy okazuje się, że w życiowych sytuacjach np. na polu zawodowym czy uczuciowym (w tym seksualnym) nie jest możliwe i wtedy może się pojawić problem uzależnienia.

Czasami nagminne granie może potęgować dyfunkcyjność społeczną użytkownika, któremu gry zajmują czas potrzebny do wchodzenia w relacje z otoczeniem. Wprawdzie taka grupowa interakcja może dokonywać się także za pośrednictwem gry, rozgrywki sieciowe, często jednak jest to kontakt „naskórkowy”, niepoparty kontaktem osobistym w tzw. realu. Owo zanurzenie w wirtualnych światach gier może, choć oczywiście nie musi, powodować trudności w nawiązywaniu relacji interpersonalnych oraz ograniczać zainteresowanie innymi bodźcami.

## **5. Edukacyjny i terapeutyczny walor gier**

Pomimo iż główną funkcją gier jest funkcja ludyczna, warto wspomnieć, że powstaje wiele projektów dydaktycznych, w których granie lub kreowanie gier jest istotnym elementem. Ich autorzy są więc przekonani o dobroczynnym wpływie gier na rozwój uczestników zabawy i poszerzanie ich wiedzy. Nie chodzi tu tylko o programy edukacyjne zawierające elementy ludyczne, ale przede wszystkim o celowo wykorzystane standardowe lub zmodyfikowane na potrzeby projektów gry komputerowe.

Kolejny z programów badawczych nosi tytuł „Piąty wymiar”<sup>103</sup>. Naukowcy z Uniwersytetu California opracowali system aktywnego uczenia się w grupie poprzez zorganizowanie specjalnych centrów – świetlic, w których uczniowie szkół podstawowych w San Diego mogliby po szkole spędzać czas. Istotnym punktem było zbudowanie bazy kilkudziesięciu gier, z których wiele stanowiło produkty komercyjne, przydatne do kształtowania umiejętności pracy w grupie. Autorzy wskazują, że jedną z najpopularniejszych gier, w której uczestniczyli uczniowie, był „Mystery House” – wspomiana wcześniej gra przygodowa, w której zadaniem jest wyjaśnienie zagadkowego morderstwa. Wszystkie gry tworzyły zintegrowany system, rodzaj labiryntu, w którym postępy ilustrowane były odpowiednią animacją komputerową.

Jeden z ciekawszych projektów dotyczył gry przygodowej pod nazwą „Phoenix Quest”, specjalnie opracowanej do kształtowania umiejętności językowych i matematycznych<sup>104</sup>. Jego autorzy zbadali przeszło setkę dzieci

w wieku od 8 do 12 lat pod kątem stopnia przyswajalności treści edukacyjnych zawartych w grze. Ujawniono różnice płciowe w sposobie grania oraz w kontaktach z rówieśnikami. Okazało się także, iż dla ponad 25% uczestników eksperymentu zrozumienie treści matematycznych w grze bez pomocy nauczyciela nie było możliwe mimo tak atrakcyjnego sposobu przekazywania wiedzy.

Badania Rickiego Goldmana-Segalla koncentrują się natomiast na studium indywidualnych przypadków<sup>105</sup>. Autor projektu sprawdzał, jak dzieci konstruują znaczenia poprzez zabawę w tworzenie gier komputerowych. Podobne eksperymenty, które można zaliczyć do metody „uczenia przez projektowanie” (learning through design), prowadzili John H. Doolittle<sup>106</sup> oraz Yasmin Kafai<sup>107</sup>.

Niezależnie od projektów edukacyjnych specjalnie „ubieranych” w postaci gry komputerowej sporo elementów edukacyjnych można odnaleźć w wielu komercyjnych projektach. Szczególnie atrakcyjne poznawczo mogą okazać się te gry, które w warstwie fabularnej wykorzystują wydarzenia historyczne. Najczęściej dzieje się tak w wypadku gier strategicznych zarówno w ich odmianie turowej, jak i w zakresie tzw. strategii czasu rzeczywistego. Niestety obok produkcji z pietyzmem odmalowujących realia epoki znajdują się i takie, które w dość swobodny sposób traktują wydarzenia historyczne i wprowadzają użytkownika w błąd, ponieważ ich twórcy przedkładają atrakcyjność fabuły nad aspektami wierności historycznej<sup>108</sup>. Edukacyjny walor może wiązać się także z użytkowaniem gier symulacyjnych, wiele z nich daje bowiem pojęcie o funkcjonowaniu danego mechanizmu, czy systemu społecznego, bądź ekonomicznego.

Drugą grupę zastosowań praktycznych gier tworzą wszelkiego typu symulacje i rozgrywki strategiczne przy użyciu komputera o charakterze ekonomicznym, wykorzystywane przez wielkie korporacje do specjalistycznych treningów pracowniczych lub pomocne w podejmowaniu działań rozwojowych.

Trzecie pole obserwacji i eksperymentów stanowią działania, które wykorzystują somatyczny wpływ gier na ich użytkowników. Można tu oczywiście uwzględnić wszelkie rodzaje symulacji stosowane w treningach wojskowych, ale warto pamiętać także o zastosowaniach medycznych. Przykładem może być używanie gier w intensywnym treningu sensorycznym dla osób z dysfunkcjami językowymi<sup>109</sup> lub w terapiach powylewowych<sup>110</sup>.

## 6. Perspektywy

Perspektywy, przed jakimi stoi ten obszar masowej rozrywki, wyznaczają dwie tendencje. Pierwsza to ruch w kierunku stabilizacji rynku. Świadczą



o niej różnorodne zjawiska. W sferze genologicznej można zaobserwować w porównaniu z latami osiemdziesiątymi mniejszą dynamikę różnicowania się gatunków. Na przestrzeni ostatnich lat pojawiły się właściwie dwa: *Hack and Slash* oraz symulacje 3D. Zwiększyła się natomiast znacznie świadomość reguł gatunkowych wśród graczy i twórców gier, pojawiły się także poszukiwania o charakterze artystycznym.

O stabilizowaniu obszaru może świadczyć też coraz większe zainteresowanie badaczy grami. Powstają kolejne instytuty naukowe zajmujące się badaniem tej dziedziny, m.in. Instytut Gier w Nowym Yorku i Akademia Gier w Berlinie, oraz kierunki i specjalności studiów na wielu uniwersytetach<sup>111</sup>. W Polsce inicjatywa badań nad grami komputerowymi pojawiła się jako jedno z zadań powołanego do życia w 2005 roku Polskiego Towarzystwa Badaczy Gier. Stowarzyszenie ma na swoim koncie organizację pierwszej międzynarodowej konferencji naukowej poświęconej grom, która odbywała się pod hasłem: „Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał”.

Warto wspomnieć także w tym miejscu o wielu inicjatywach związanych z archiwizowaniem i katalogowaniem osiągnięć w opisywanym obszarze kultury masowej. Okazuje się, że gry komputerowe, jawiące się wielu interpretatorom jako zjawisko nowe i młode, wystawiane są w gablotach poważnych muzeów<sup>112</sup> i stają się poszukiwanym elementem prywatnych zbiorów kolekcjonerskich. Archaiczne tytuły nie prezentują wprawdzie tak atrakcyjnych efektów audiowizualnych, jak nowe produkcje, ale znajdują sporą grupę miłośników, którzy podkreślają ich niepowtarzalny klimat. Pasjonatów archiwalnych rozwiązań grupują portale internetowe poświęcone emulatorom starych komputerów i konsol do gry, a także klasycznym grom komputerowym<sup>113</sup>.

O fazie stabilizacji można mówić także na podstawie usytuowania gier wobec innych produktów kultury popularnej, z którymi tworzą sieć skomplikowanych związków. W sklepach muzycznych obok soundtracków ze znanych filmów można spotkać płyty ze ścieżką dźwiękową popularnych gier, np. „Myst”<sup>114</sup>. Animowane przerywniki z gier są nagradzane na festiwalach filmowych<sup>115</sup>. Motywy z gier, a także ich stylistyka, są wykorzystywane w filmach i wideoklipach<sup>116</sup>. Gry występują nawet w funkcji metafory zjawisk społecznych<sup>117</sup>. Jeśli uznamy kulturę masową za źródło fabuł realizujących się w różnych tworzywach, to można zaryzykować twierdzenie, że dla dużej części młodego pokolenia to właśnie gry są w tej chwili ich podstawowym dostarczycielem.

Rynek współczesnych gier komputerowych systematycznie ewoluuje w kierunku rozgrywki sieciowej. To druga z tendencji ujawniających się w opisywanym obszarze. Chociaż inteligencja komputerowych wrogów jest coraz

doskonalsza, gracze mają świadomość, że najtrudniejszym do pokonania przeciwnikiem jest nadal drugi człowiek przy swoim komputerze, stąd coraz większa popularność wszelkiego typu form rozgrywki umożliwiającej rywalizację między żywymi graczami. Rozgrywka sieciowa staje się taką formą zabawy, która nie wyznacza właściwie żadnych konkretnych celów i pozostawia graczowi ogromną swobodę kreowania własnej tożsamości i ścieżki sztucznego życia. Takie interaktywne środowisko, które można praktycznie dowolnie kreować, jest bardziej podatne na ingerencję świata zewnętrznego. Rozmywa się struktura kreacji, a sama gra zaczyna przypominać życie, mimo że każdy uczestnik zdaje sobie doskonale sprawę z jej substancjalnej niedoskonałości wobec empirii.

Sytuacja ta wskazuje, że specyfika rzeczywistości wirtualnej nie wynika ze stworzenia warunków do całkowitego zanurzenia gracza w symulowanym świecie, ale z wypełniania przez gry coraz większej liczby funkcji, które uczestnicy zabawy realizowali do tej pory w rzeczywistości zewnętrznej. W obrębie gier sieciowych ich uczestnicy zaspokajają nie tylko ukryte pragnienia o zmianie płci czy fantastycznych przygodach, ale przede wszystkim wykonują codzienne czynności – rozmawiają (także w formie plotkowania), handlują, robią zakupy. Zaskakujące, że w warunkach bezpieczeństwa i kreatywnej wolności gracze często decydują się na rolę zwyczajnych sprzedawców czy rzemieślników.

Tę swobodę należy rozumieć także w sensie negatywnym. Jonas Heide Smith opisuje np. zachowania agresywne, jakich dopuszcza się niewielka grupa graczy w obrębie świata przedstawionego gier sieciowych<sup>118</sup>. Zdarza się, że ich postacie mordują innych bohaterów, aby zabrać im dobytek i punkty doświadczenia (lub dla samej przyjemności zabijania!), podszywają się pod inne osoby, uprzykrzają w różny sposób grę innym. Powoduje to konieczność wprowadzenia specjalnego prawa w obrębie gry oraz wywołuje działania na poziomie programu przeciwko nieuczciwym uczestnikom rozgrywki.

## Przypisy:

- 1 *Game patching* wywodzi się z anarchistycznej ideologii tzw. *open source'u*, którą posługują się środowiska *hackerów* – oprogramowanie komputerowe powinno być całkowicie bezpłatne i dostępne dla wszystkich, którzy chcą je modyfikować; zgodnie z tym założeniem bardzo dobrze rozwija się np. system Linux, konkurencyjny dla Windows; *game patching* jako źródło programu artystycznego wpisuje się w stylistykę różnorodnych manifestów sztuki awangardowej jako prowokacji społecznej – twórcze włamanie się do kodu programowego jest manifestacją buntu przeciw komercjalizacji i umasowieniu cyberprzestrzeni.
- 2 Interesujące są badania przeprowadzone przez Interactive Digital Software Association w 2001, które wykazały, że w gry komputerowe gra 60% dorosłych Amerykanów oraz że dziewięć z dziesięciu gier sprzedawanych w USA użytkują dorośli; zob. <http://www.idsa.com/soti2001.pdf>
- 3 A. i F. Le Diberder: *L'Univers Des Jeux Vidéo*, La Decouverte 1998.
- 4 *Advanced Research Project Agency* – agencja zaawansowanych technologii stworzona przez Pentagon, która uruchamia sieć komputerową pomiędzy najważniejszymi ośrodkami badawczymi i uniwersytetami w 1969 roku.
- 5 Pod taką nazwą funkcjonowała pierwsza gra z tego gatunku stworzona w 1979 roku przez Roya Trubshaw.
- 6 *Mysterious House*, On-Line Systems 1980.
- 7 *Death Race*, Exidy 1976.
- 8 *Carmageddon*, SCi Games 1995
- 9 *Mortal Kombat*, Acclaim 1992.
- 10 *Space Invaders*. Midway/Taito 1978.
- 11 Pierwszą wersją był *Puckman*. Namco 1980; tytuł został zmieniony po tym, jak na automatach z grą literę „p” zmieniano na „f”.
- 12 *Breakout*, Atari Inc., 1976.
- 13 *Asteroids*. Atari 1979.
- 14 *Space Panic*. Universal 1980.
- 15 *Akalbeth*. California Pacific 1979.
- 16 *Civilization*, Microprose 1990.
- 17 *Tetris*, Nintendo 1987.
- 18 Właściwie zapoczątkowane grą Wolfenstein 3D, ID Software 1993, choć przywołuje się jako pierwowzór także grę *Catacomb Abyss*. Soft Disk 1991.
- 19 Przed wszystkim klasy PC, rzadziej *Macintosh*.
- 20 Tak określa się najczęściej produkty tworzone na automaty (od czego pochodzi także nazwa gatunku gier zręcznościowych – w języku polskim „arkadówki”).
- 21 Autor posługuje się pojęciem media blur; zob. J. Willis: *The Age of Multimedia and Turbonews*, Westport 1994.
- 22 Opisem społecznych problemów związanych z używaniem pilota telewizyjnego zajmują się Robert V. Bellamy, J. R. Walker: *The Remote Control in the New Age of Television*, Westport 1993.
- 23 Wydaje się, że zaproponowaną „użytkową” drogą idą A. Rollings i E. Adams, którzy w pracy: *On Game Design, New Riders 2003*, dzielą obszar genologiczny gier na 9 gatunków, które moim zdaniem winny uchodzić za rodzaje: gry akcji, strategiczne, RPG, sportowe, symulacje wehikułów, symulacje konstrukcji i zarządzania, przygodowe oraz gry on-line i łącznie ujmowane sztuczne życie, puzzle i gry dziewczęce.
- 24 Wykres, który uwzględnia afiliacje, przenikania i wpływy między elementami, zbudowany został na podobnej zasadzie, na jakiej Dick Higgins pokazuje relacje pomiędzy składnikami przestrzeni intermedialnej; zob. idem: *Nowoczesność od czasów postmodernizmu oraz inne eseje*, wyb., oprac. i posłowie Piotr Rypson, Gdańsk 2000.
- 25 *Super Mario Bros*, Nintendo 1985.
- 26 *Rick Dangerous*, US Gold 1989.
- 27 *MDK*, Shiny Entertainment 1997.
- 28 *Croc: Legend of Gobbos*, Fox Interactive 1997.
- 29 *Duke Nukem 3D*, 3D Realms 1996.
- 30 *Half Life*, Valve Software 1998.

- 31 *Unreal*, Epic Games 1998.
- 32 *Mortal Kombat*, Acclaim 1992.
- 33 *Tekken*, Namco Ltd. 1994.
- 34 *Street Fighter*, Capcom 1991.
- 35 por. np. serie *NBA Live* czy *NHL Live*, *Fifa*
- 36 *Lemmings*, Psygnosis 1991.
- 37 *The Incredible Machine*, Sierra 1993.
- 38 *Warcraft*, Blizzard Entertainment 1994.
- 39 *Starcraft*, Blizzard Entertainment 1998.
- 40 *Age of Empires*, Ensemble Studios/ Microsoft 1997.
- 41 *Settlers*, Blue Byte Software 1993.
- 42 *Heroes of Might & Magic*, New World Computing 1995.
- 43 *Panzer General*, Strategic Simulations Inc. 1994.
- 44 np. *Warhammer: Shadow of the Hornet Rat*, Mindscape 1995.
- 45 *Syndicate Wars*, Bullfrog Productions 1996.
- 46 *Jagged Alliance*, Sir Tech 1994.
- 47 *Rezerwowe Psy*, Necrosoft 1999.
- 48 *Pizza Syndicate*, Software 2000 1999
- 49 *The F.A. Premier League Football Manager 2001*, EA Sports 2000.
- 50 *Theme Park*, Bullfrog Productions 1994.
- 51 *Theme Hospital*, Bullfrog Productions 1997.
- 52 *Railroad Tycoon*, Microprose 1990.
- 53 *SimCity*, Maxis 1989.
- 54 *Flight Unlimited*, Looking Glass Studios 1995.
- 55 *Test Drive*, Accolade 1987.
- 56 *Red Baron 3D*, Dynamix 1998.
- 57 np. *Mechwarrior 3*, Zipper Interactive 1999.
- 58 *Tom Clancy's Rainbow Six*, Red Storm 1998.
- 59 *Swat 3: Quarters Battle*, Sierra Studios 1999.
- 60 *Delta Force*, Novalogic Inc. 1998.
- 61 *Ubik*, Cryo Interactive 1998.
- 62 *Discworld Noir*, Perfect Entertainment 1999.
- 63 *Sherlock Holmes and the Lost Files*, Electronic Arts 1994.
- 64 *Blade Runner*, Westwood Studios 1997.
- 65 *The Fifth Element*, Calisto 1998.
- 66 *Jack Orlando*, TopeWare 1998.
- 67 *Hopkins FBI*, MP Entertainment 1998.
- 68 *Final Fantasy*, Square Soft 1997.
- 69 *Kings Quest*, Sierra 1983.
- 70 *Alone in the Dark*, Interplay 1992.
- 71 *Resident Evil*, Capcom 1997.
- 72 *Phantasmagoria 2: Puzzle of Flash*, Sierra Studios 1996.
- 73 *Dark Side of the Moon*, Southpeak Interactive 1998.
- 74 *Black Dahlia*, Take 2 Games 1998.
- 75 *Might and Magic*, Rolepaly 1987.
- 76 *Fallout*, Black Isle Studios 1997.
- 77 *Baldur's Gate*, BioWare/Interplay Corporations 1998.
- 78 Pierwsza część pochodzi jeszcze z początku lat osiemdziesiątych; zob. *Ultima*, Origin 1980.
- 79 *Diablo*, Blizzard Entertainment 1997, *Diablo II*, 2000.
- 80 E. F. Provenzo Jr: *Video Games and the Emergence of Interactive Media for Children*, [w:] *Kinderkultur: The Corporate Construction of Childhood*. red. S. R. Steinberg, J. L. Kincheloe, Boulder, CO 1998, s. 105.

- 81 M. McCormick. *It is wrong to play violent video games?*, „Ethics and Information Technology,” 1999, nr 3, s. 277-287.
- 82 Ich przebieg opisuje K.W. Saunders: *Violence as Obscenity: Limiting the Media's First Amendment*, Durham 1996, s. 17-18 – wystąpienia senatorów dotyczyły między innymi przemocy w konkretnych grach: *Mortal Combat, Lethal Enforces, Night Trap*; podkreślano także, iż gra wymaga aktywnego uczestnictwa, a więc potencjalnie niesie większe zagrożenie niż oglądanie telewizji.
- 83 Jednym z najlepszych jest Entertainment Software Rating Board; zob. [www.esrb.org](http://www.esrb.org)
- 84 J.B. Funk, D.D. Buchman: *Children's Perceptions of Gender Differences in Social Approval for Palyng Electronic Games*, „Sex Roles” 1996, nr 35.
- 85 J.B. Funk, D.D. Buchman: *Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept*. „Journal of Communication” 1996, nr 46, s. 19-30.
- 86 C. A. Anderson, K.E. Dill: *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*, „Journal of Personality and Social Psychology” 2000, nr 4.
- 87 C.A. Anderson, B.J. Bushman: *General Article Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature* „Psychological Science” 2001, nr 12, s. 353-359.
- 88 C.A. Anderson, B.D. Bartholow: *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences*. „Journal of Experimental Social Psychology” 2002, nr 38, s. 283-290.
- 89 Por. np. R. Egli, D. Myers: *The Role of Video Game Playing in Adolescent Life: Is There a Reason to Be Concerned?*, „Bulletin of the Psychodynamic Society”, t. 22, nr 4, 1984; lub J. McClure, W. Mears: *Video game Playing and Psychopathology*, „Psychological Reports” 1986, nr 59.
- 90 <http://www.idsa.com/IDSAfinal.pdf>
- 91 J.H.Smith: *Computer Game Research 101 – A Brief Introduction to the Literature* [http://www.game-research.com/art\\_computer\\_game\\_research.asp](http://www.game-research.com/art_computer_game_research.asp)
- 92 M. Braun-Gałkowska, E. Ulfik: *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dziecka*, Warszawa 2000.
- 93 A. Ogonowska: *Zabawa w... badanie czyli psychologiczne prorocstwa*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1, s. 193-198.
- 94 M. Filiciak: *Niepotrzebne gry. O zabawie w zabijanie*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1, s. 187-191.
- 95 K. Kralkowska-Gałkowska: *Gry komputerowe. Rekonesans. Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa 1997, s. 116.
- 96 W. Kąjtoch: *Media a Edukacja*, Poznań 1998, s. 287-299.
- 97 *Postal*, Running With Scissors 1998.
- 98 *Grand Theft Auto*, DMA Design 1998.
- 99 W. Godzic: *Rozumieć telewizję*, Kraków 2001; zob. rozdział V pt. „Zabawa w zabijanie” czy gra w znaczenia, s. 87-106.
- 100 R. Szczechowicz: *Krwawy sport? Gry komputerowe a przemoc*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1, s. 187-192.
- 101 M. Filiciak: *Niepotrzebne gry?*, op. cit.
- 102 Najpopularniejszym systemem klasyfikacji gier w Europie jest system PEGI (*Pan European Game Information*). W Polsce dystrybutorzy gier nie mają prawnego obowiązku jego stosowania, ale spora część umieszcza na opakowaniach oznaczenia tego systemu.
- 103 Zob. E. A. Forman, N. Minick, C. Addison Stone: *Contexts for Learning: Sociocultural Dynamics in Children's Development*, New York 1993, s. 286-314.
- 104 Wyniki badań opublikowano m.in. w tekstach: J. Young, R. Uptis: *The microworld of Phoenix Quest: social and cognitive considerations*, „Education and Information Technologies” 1999, nr 4, s. 391-408. J. De Jean, R. Uptis, C. Koch, J. Young: *The Story of Phoenix Quest: how girls respond to a prototype language and mathematics computer game*, „Gender and Education” 1999, nr 11, s. 207-223.
- 105 R. Goldman-Segall: *Points of Viewing Children's Thinking: A Digital Ethnographer's Journey*, Mahwah, NJ 1998, s. 155-172.
- 106 J. H. Dolittle: *Using Riddles and Interactive Computer Games to Teach Problem-Solving Skills*, „Teaching of Psychology” 1995, nr 22, s. 33-36.

- 107 Y. B. Kafai: *Learning Design by Making games Children's Development of Design Strategies in the Creation of a Complex Computational Artifact*, [w:] *Constructionism in Practise: Designing Thinking, and Learning in a Digital World*, red. M. Resnick, Mahwah, NJ 1996, s. 71-84.
- 108 Ogromne kontrowersje wzbudziła np. gra *Codename: Panzers*, Stromregion 2005, w której to Polakom przypisano rozpętaenie II Wojny Światowej, a polscy żołnierze tendencyjnie przedstawieni są jako pijacy i tchórze.
- 109 D. Moore: *Sensory training and special education - can practice make perfect?*, „British Journal of Special Education” 2001, nr 28, s. 138-141.
- 110 R. J. Taylor, E. Berry: *The Use of a Computer Game to Rehabilitate Sensorimotor Functional Deficits following a Subarachnoid Haemorrhage*, „Neuropsychological Rehabilitation” 1998, nr 8, s. 113-122.
- 111 Na Uniwersytecie Tekszańskim w Dallas istnieje Instytut Inżynierii i Sztuk Interaktywnych, na którym można studiować projektowanie gier i narracje interaktywne, podobne kierunki mają także Uniwersytet w Sheffield w Wielkiej Brytanii, Uniwersytet Maryland w Baltimore w USA oraz Uniwersytet Otto-von-Guericke'a w Magdeburgu w Niemczech, a także wiele innych.
- 112 Np. wystawa *Game On* zorganizowana przez *Barbican Gallery* w Wielkiej Brytanii lub *The Digital Game Archive* – muzeum gier w Berlinie.
- 113 np. <http://www.classicgaming.com>, <http://www.staregry.pl/>,
- 114 *Myst*, Cyan Inc 1993.
- 115 *Intro z gry Oddworld: Abe's Exoddus* zostało w 1998 roku nominowane do Oscara w kategorii krótkich form animowanych.
- 116 Model perspektywy pierwszoosobowej ze strzelanin 3D wykorzystał np. Olivier Stone w filmie „Urodzeni mordercy”, natomiast wokalista grupy *Red Hot Chili Peppers* został w teledysku do piosenki *Californication* przedstawiony jako bohater gry platformowej.
- 117 J. C. Herz pisze np., że *Pack-Man* jest ikoną wszystkożernego kapitalisty! idem: *Joystick Nations: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Little Brown & Company 1997. s. 147.
- 118 J. H. Smith: *Trusting the Avatar*, [http://www.game-research.com/art\\_trusting\\_the\\_avatar.asp](http://www.game-research.com/art_trusting_the_avatar.asp)