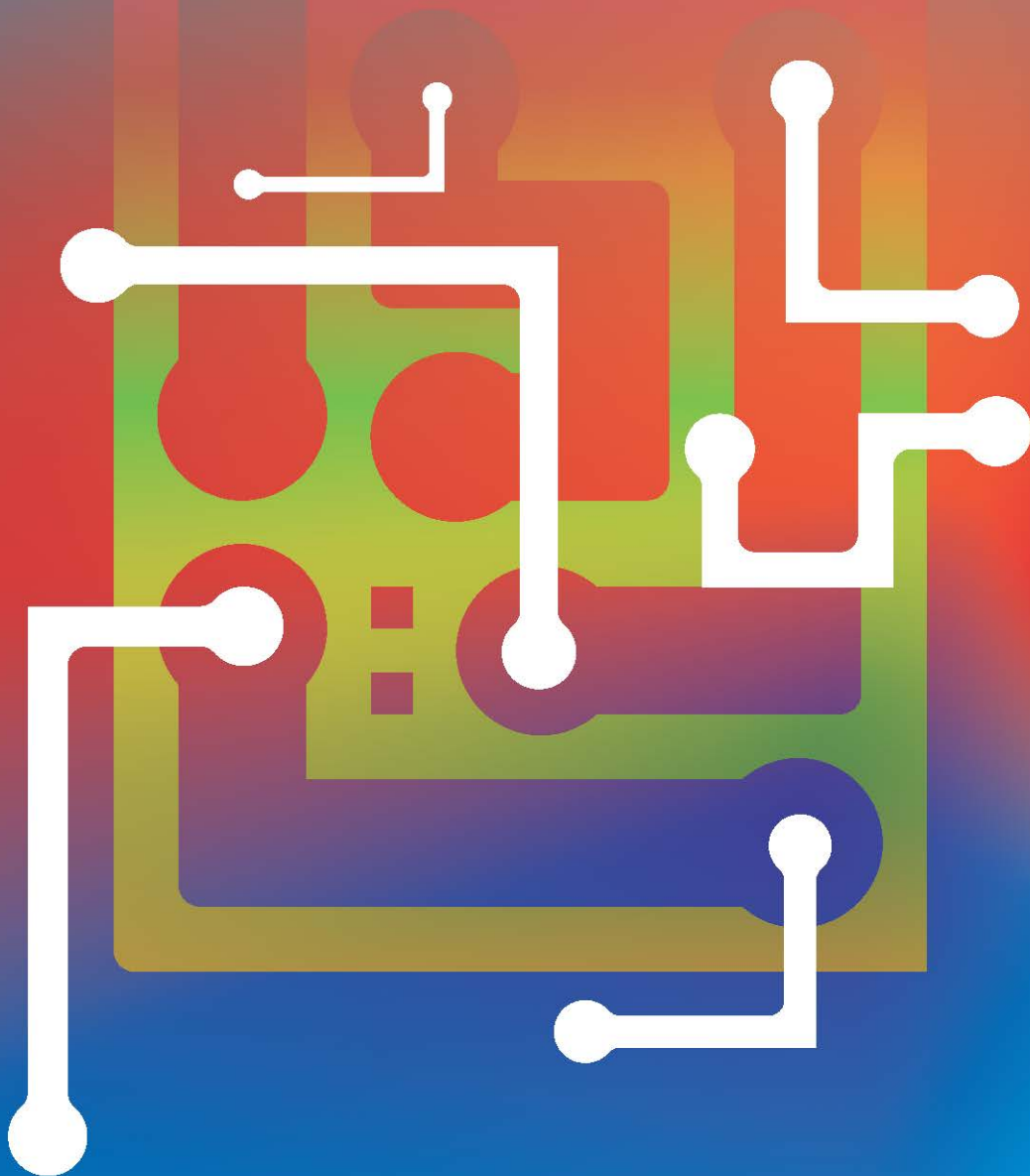


KAMIL JĘDRASIAK

GRACZE W KULTURZE



**GRACZE
W KULTURZE**

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją
Ryszarda W. Kluszczyńskiego
i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

**Modele narracyjności w kulturze
współczesnej**

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

**Spacer jako twórczość kulturowa
- współczesne reprezentacje**

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE. Twórczość Dereka Jarmana

TRAJEKTORIE OBRAZÓW.

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

PARADYGMATY

WSPÓŁCZESNEGO KINA

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

Agnieszka Przybyszewska

LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO

Maria B. Garda

INTERAKTYWNE FANTASY.

Gatunek w grach cyfrowych

Marcin Składanek

SZTUKA GENERATYWNA.

Metoda i praktyki

Blanka Brzozowska

MIEJSKIE TŁUMY.

**Miasto i wspólnotowość
w dobie sieciowej współpracy**

Maciej Ożóg

ŻYCIE W KRZEMOWEJ KLATCE.

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

Dominika Staszenko-Chojnacka

NARODZINY MEDIUM.

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

Katarzyna Prajzner

CZYTANIE INTERAKTYWNYCH OBRAZÓW

**Gry komputerowe w perspektywie
dynamicznej tekstualności**

Marcin M. Chojnacki

ESTETYKA SPRAWCZOŚCI W GRACH WIDEO



Kamil Jędrasiak

GRACZE W KULTURZE

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

RECENZENCI

Anna Nacher, Mirosław Filiciak

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Dorota Stepien

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

KOREKTA TECHNICZNA

Leonora Gralka

PROJEKT OKŁADKI

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Kamil Jędrasiak, Łódź 2023
© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2023

Publikacja opiniowana w trybie podwójnie ślepych recenzji

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
Wydanie I. W.10160.20.0.M

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

ISBN 978-83-8331-075-6
e-ISBN 978-83-8331-076-3

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-237 Łódź, ul. Jana Matejki 34A
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. 42 635 55 77

SPIS TREŚCI

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

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

WSTĘP. WZROST ROLI GIER W KULTURZE

Automaty, konsole, komputery, telefony, smartfony, tablety, telewizory – to tylko część urządzeń mogących służyć we współczesnym świecie za platformy do grania. Gry są dziś tak mocno zintegrowane z rzeczywistością, że towarzyszą nam niemal na każdym kroku. Praktyka grania, niegdyś kojarzona jedynie z grupami zapalonych pasjonatów, aktualnie staje się normą dla większości uczestników kultury¹. Niezależnie od tego, czy świadomie deklarujemy przynależność do grupy społecznej określanej jako gracze i czy definiujemy swoją tożsamość z użyciem kategorii gracza bądź graczkki, czy też nie, *gros* z nas ma za sobą doświadczenie grania, które przecież nie pozostaje bez wpływu choćby na nasze kompetencje medialne.

Niemal niemożliwe byłoby dziś życie w całkowitym oderwaniu od treści, które – nawet grami nie będąc – mają z grami coś wspólnego. Reklamy gier, dotyczące tego medium audycje czy programy, filmy będące ekranizacjami gier bądź inspirowane nimi na dowolnym poziomie, stylizowana muzyka operująca „growymi” motywami, dzieła sztuki wykorzystujące atrybuty wywodzące się z gier... Na kolejnych stronach niniejszej książki przeanalizuję różne sposoby zaznaczania przez gry swojej obecności w kulturze. Przyjrzyć się również graczom i postaram się ustalić znaczenie realizowanego przez nich modelu uczestnictwa kulturowego. Tytułem wstępu chciałbym pokrótce nakreślić wizerunek graczy w debacie publicznej.

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

Wizerunek gier wideo w zbiorowej świadomości uczestników kultury zależy między innymi od tego, w jakim świetle są one prezentowane przez instytucje zdolne do wpływania na opinię publiczną. Do grona takich instytucji zaliczają się między innymi nadawcy medialni korzystający ze środków masowego przekazu. Ich stosunek do gier zmienia się z biegiem czasu w zależności od wielu czynników. Trudno jednak oprzeć się wrażeniu, iż w mass-mediach, zgodnie z powszechnym przekonaniem o ich zamiłowaniu do sensacji i retoryki szoku, najłatwiej było przez lata znaleźć komunikaty stawiające gry w negatywnym świetle, skupiające się

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

na tematach kontrowersyjnych i „nośnych” czy też „klikalnych”, jak dziś bywają określane. *Gry komputerowe mogą... i mają uzależnić*², *Zabił, bo rodzice zabrali mu grę komputerową*³, *16-letni wnuczek ćwiczył zabijanie w komputerze*⁴, *Szkolny strzelec postępował zgodnie ze „scenariuszem” w stylu gier wideo*⁵ – takie i podobne nagłówki przyczyniły się (oraz wciąż przyczyniają) do utrwalania dystansującego, sceptycznego podejścia do tego medium i jego użytkowników.

Wśród czołowych argumentów przytaczanych przez przeciwników gier wymienić można między innymi ich rzekomy wpływ na podwyższanie poziomu agresji, a także przypisywanie im właściwości uzależniających. Rozprawienie się z tymi (oraz paroma dodatkowymi) zarzutami – stanowiącymi punkt wyjścia dla artykułu Johna Fiske *Przyjemność gier wideo*⁶, w którym przytacza on między innymi wyniki kilku niezależnych badań (dotyczących związków pomiędzy graniem a złym zachowaniem oraz uzależniającego potencjału gier) – może się wydawać zadaniem niemożliwym do wykonania. Choć pierwotna wersja tego tekstu opublikowana została już w 1989 roku⁷, medialne doniesienia na temat „ciemnej strony” branży growej pojawiają się do dziś (wszystkie przytoczone powyżej nagłówki pochodzą z XXI wieku). Wciąż publikowane są wyniki kolejnych badań mających na celu określenie wpływu gier na zachowanie graczy. Wnioski z nich płynące są bardzo zróżnicowane, nadal jednak sugerowanie bezpośredniego związku pomiędzy graniem (nawet w brutalne gry) a agresją uznawane jest za zbyt kontrowersyjne. Reprezentantem takiej wyważonej perspektywy jest Christopher Ferguson, który (wraz z grupą innych badaczy) krytycznie odnosi się do stanowiska Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego⁸ (uzupełnionego o dodatkowy komentarz w roku 2020⁹):

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

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

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

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

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

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

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

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

Wrażenie, że istnieje taka zależność jest klasyczną korelacją iluzoryczną, w której społeczeństwo odnotowuje sprawy pasujące, a odrzuca niepasujące do wzorca. Kiedy strzelcem [w sensie: zabójcą – dop. K. J.] jest młody mężczyzna, media informacyjne podnoszą wrzawę wokół brutalnych gier wideo, lekceważąc i pomijając fakt, że prawie wszyscy młodzi mężczyźni grają w brutalne gry wideo. Odkrycie, że konkretny młody strzelec akurat również grał w takie gry nie jest ani zaskakujące, ani znaczące¹⁰.

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

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

Po drugie, wspomniana wzmianka Fergusona odwołuje nas do kolejnego ważnego problemu – do zbiorowej tożsamości graczy. Ta zaś jest przedmiotem dyskusji zarówno samego środowiska osób grających, jak i szeroko rozumianych uczestników publicznej debaty w ogóle. Wyrazistym i względnie świeżym przykładem ścierania się różnych poglądów w tym zakresie jest afery określana – nieco na wyrost, na wzór innych głośnych spraw pokroju Watergate¹¹ – mianem GamerGate.

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

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

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

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

takimi jak wprowadzenie gry na platformę Steam za pośrednictwem usługi Greenlight, oraz z ciepłym jej przyjęciem – zarówno przez część graczy, jak i krytyków (ceniących sobie *Depression Quest* przede wszystkim za jej wartości edukacyjne) czy choćby organizatorów festiwalu IndieCade – złośliwe wiadomości stawały się coraz bardziej agresywne i niebezpieczne. Sytuację skomplikował dodatkowo były partner Quinn, oskarżający ją między innymi o nawiązanie seksualnych relacji z dziennikarzem Nathanem Greysonem w zamian za pochlebne opinie na temat gry w mediach, z którymi ten ostatni współpracował. Mimo że pomówienia te zostały zdementowane, to zdążyły w międzyczasie obieć się i stać się pretekstem do dalszych ataków na projektantkę¹³. Rzekoma troska o etykę w dziennikarstwie skupiającym się na grach¹⁴ stała się oficjalną wymówką internetowych ekstremistów, którzy zaczęli posługiwać się w mediach społecznościowych¹⁵ hasztagiem¹⁶ #GamerGate w postach dotyczących sprawy Quinn oraz innych tematów związanych z tą sfalsyfikowaną aferą. Wymówka ta okazała się na tyle skuteczna, że przytaczana była również przez postronnych internautów, którzy zaczęli stosować ten sam hasztag niezależnie od poziomu zainteresowania i zaznajomienia z kontekstami dotyczącymi sytuacji źródłowej dla ruchu GamerGate.

Na przestrzeni kolejnych lat z podobną agresją spotykały się również inne kobiety związane bardziej lub mniej bezpośrednio z branżą gier. Szczególnie dotkliwie doświadczyły tego Brianna Wu oraz Anita Sarkeesian. Pierwsza z nich, podobnie jak Zoë Quinn zajmująca się tworzeniem gier, stała się kolejnym spośród głównych celów ataku GamerGate po tym, jak w październiku 2014 roku otwarcie krytykowała sympatyków ruchu skupionego pod tym hasztagiem. Fundamentalisci przynależący do tego ruchu wychodzili zaś z założenia, że są reprezentantami całego środowiska graczy, a krytykowanie ich działalności jest jednoznaczne z atakiem na tożsamość

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

¹⁴ Warto w tym miejscu zaznaczyć, że dyskusje dotyczące GamerGate szybko wykroczyły poza krąg specjalistycznej prasy branżowej, zajmującej się wyłącznie grami. Por. P. Luty, *Gamergate, czyli wojna kulturowa... w świecie graczy. Koniec z przedmiotowym traktowaniem kobiet w grach*, „natemat.pl”, 31.10.2014, <https://natemat.pl/122423,gamergate-czyli-wojna-kulturowa-w-swiecie-graczy-koniec-z-przedmiotowym-traktowaniem-kobiet-w-grach> [dostęp: 8.05.2016].

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

¹⁶ Hasztag (ang. *hashtag*) – wyraz powstały z połączenia słowa *hash*, określającego znak #, ze słowem *tag*, oznaczającym w informatyce etykietę, słowo-klucz; hasztagi w mediach społecznościowych służą porządkowaniu treści, a w zasadzie ułatwieniu dostępu do treści – pełnią one bowiem funkcję swego rodzaju leksji/linków (wpisy opatrzone określonym hasztagiem trafiają na wspólną listę wyników wyszukiwania, dostępną np. po kliknięciu w hasztag); największe zasługi dla zwiększenia popularności i eksploracji użyteczności hasztagów w *social media* odegrał serwis Twitter.

„prawdziwego gracza”, zatroskanego rzekomo o etykę w gromym dziennikarstwie czy szerzej – establishmencie. Postawę osób takich jak Brianna Wu uważali więc za symptom formowania się opozycyjnego stronnictwa, działającego ich zdaniem na niekorzyść szeroko rozumianej kultury gier. Natomiast druga z wymienionych postaci to krytyczka zajmująca się głównie problematyką reprezentacji kobiet w tekstach kultury popularnej, w tym w grach wideo. Rozgłos przyniosły jej przede wszystkim prowadzona przez nią strona Feminist Frequency oraz cykl wideo w serwisie YouTube, zatytułowany *Tropes vs. Women in Video Games*¹⁷.

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

Więcej wątków dotyczących afery GamerGate pojawi się w dalszej części niniejszej pracy, w rozdziale trzecim. W tym miejscu wspominam o niej głównie z dwóch powodów. Po pierwsze, jest ona wyrazistym przykładem konfrontowania pewnych wyobrażeń osób definiujących się jako „prawdziwi gracze” z poglądami przedstawicieli (i przedstawicielek!) społeczności graczy bardziej otwartych na zmiany, takie jak choćby podejmowanie przez gry poważnych tematów, niekiedy kosztem intersubiektywnie konotowanej z grami funkcji rozrywkowej. Po drugie, paradoksalnie, afera ta zwraca uwagę na dywersyfikację heterogenicznej przecież kultury graczy – niejako na przekór stereotypom, które utrwalają wybryki takich fundamentalistów, jak prowadzący GamerGate. Choć sama Brianna Wu ironizuje, że członkowie tej grupy „walczą z apokaliptyczną przyszłością, w której kobiety stanowią osiem procent twórców oprogramowania, a nie trzy”¹⁸ (w istocie, w 2014 roku wskaźnik ten był niewiele wyższy, bo wynosił 12%¹⁹), to odsetek kobiet w społeczności graczy jest znaczący. Według raportu Women’s Media Center

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

¹⁸ B. Teitell, C. Borchers, *GamerGate anger at women all too real for gamemaker*, „BostonGlobe.com”, 30.10.2016, <https://www.bostonglobe.com/lifestyle/style/2014/10/29/threatening-video-gaming-industry-movement-grows-arlington-game-developer-forced-fleer-home/BRHwDSGjMsSnHquH9jYQIj/story.html> [dostęp: 9.05.2016].

¹⁹ Ibidem.

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

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

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

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

²⁰ Ibidem.

²¹ Pokolenie wychowane w otoczeniu mediów i technologii cyfrowych, a dzięki temu uprzywilejowane w kwestii rozumienia tych fenomenów, określa się np. mianem cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*). Niejako w opozycji do tego terminu stosuje się kategorię cyfrowych imigrantów (ang. *digital immigrants*), oznaczającą osoby, dla których pojmowanie tych fenomenów wiąże się z nieco większym trudem, ponieważ nie towarzyszyły im one w okresie dorastania. Autorem i popularyzatorem tych określeń był Marc Prensky. Por. M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, 10.2001, vol. 9, no. 5.

²² Przykładami takich etykiet pokoleniowych, ukonstytuowanych na bazie powszechności specyficznych technologii, mogą być *thumb generation* (czy też *thumb tribe*) oraz *generation swipe* (lub też *the touch-screen generation*). Ci pierwsi („generacja kciuka”) to ludzie wychowani w czasie, w którym znaczącym *novum* były niewielkie przenośne urządzenia komunikacyjne pokroju telefonów komórkowych. Drugi zaś („generacja ślizgaczy”) rozwijali/rozwijają się w czasie powszechnienia i powszedniości elektronicznego hardware’u wyposażonego w ekrany dotykowe, takiego jak większość smartfonów, tablety czy hybrydy obu tych typów, określane mianem phabletów. Por. hasło „Thumb Tribe”, „Wikipedia.org”, https://en.wikipedia.org/wiki/Thumb_tribe [dostęp: 8.01.2023]; H. Rosin, *The Touch-Screen Generation*, „The Atlantic”, 04.2013, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/04/the-touch-screen-generation/309250/> [dostęp: 17.05.2016]; S. Divakaran, *Generation Swipe: What Toddlers Know That We Don't?*, „Digital Uncovered”, 19.03.2016, <https://digitaluncovered.com/generation-swipe-what-toddlers-know/> [dostęp: 12.05.2016].

przemysłu kulturowym, a więc między innymi w rozrywce i związanej z nią ekonomii. Te zaś bardzo łatwo zaobserwować, przyglądając się choćby strategiom dystrybucji treści rozrywkowych z wykorzystaniem różnych mediów (o konwergencji mediów więcej napiszę w dalszej części pracy) czy budżetom gier i innych gałęzi sektora rozrywkowego. Poszczególne statystyki dotyczące rozwoju branży growej i wzrostu szacunkowej wartości jej budżetu w ostatnich latach drugiej dekady XXI wieku różnią się między sobą, aczkolwiek wszystkie wskazują na niebagatelne sumy oscylujące na pułapie bliskim 100 miliardów dolarów²³. Czyni to z rynku gier wideo jeden z najmocniej rozwiniętych obszarów przemysłu rozrywkowego. Jeśli uwzględnimy wyniki sprzedaży, to przykładowo według danych IHS z 2015 roku branża growa wypada wręcz lepiej niż muzyczna i filmowa razem wzięte²⁴. Mimo że tego typu analizy rynkowe często operują pewnymi uproszczeniami i różnią się między sobą pod względem metodologicznym, wykorzystywane w nich dane pozwalają dostrzec pewną tendencję – pomagają zrozumieć, jak wielkie znaczenie zyskało to stosunkowo młode medium we współczesnej kulturze, także pod względem kapitałowym i gospodarczym.

Więcej na temat rozwoju sektora gier na rynku rozrywkowym oraz wzrostu ich znaczenia w szeroko rozumianej ofercie kulturalnej napiszę w trzecim oraz czwartym rozdziale niniejszej książki. Już teraz zaznaczam jednak, że wzrastająca popularność gier przekłada się na szereg istotnych zmian, których zasięg i konsekwencje wykraczają znacznie poza wzbogacenie przemysłu rozrywkowego o nowe narzędzia dostarczania frajdy konsumentom.

Press START to join the game. W stronę ugrówienia kultury

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

²³ Por. B. Sinclair, *Global gaming market to hit \$93 billion by 2019 – Report*, gameindustry.biz, 3.06.2015, <https://www.gamesindustry.biz/global-gaming-market-to-hit-usd93-billion-by-2019-report> [dostęp: 13.05.2016]; *Global Report: US and China Take Half of \$113BN Games Market in 2018*, „Newzoo”, 18.05.2015, <https://web.archive.org/web/20220812042233/https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018> [dostęp: 13.05.2016].

²⁴ C. Dring, *More money is spent on games than movies and music combined, says IHS*, „MCV. The Market for Computer & Video Games”, 14.06.2015, <https://www.mcvuk.com/business-news/pc/more-money-is-spent-on-games-than-movies-and-music-combined-says-ihs/> [dostęp: 13.05.2016].

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

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

Wraz z następnymi zmianami technologicznymi pojawiały się oczywiście także kolejne teksty kultury realizowane przy użyciu nowych narzędzi. Stopniowe osvajanie się ludzi z każdą tego typu nowością, a zatem postępująca stabilizacja pozycji danego *novum* w kulturze, nieodzownie wiązało się z szeregiem przesunięć dokonujących się praktycznie na każdym obszarze praktyk kulturowych. Co więcej, pomimo nieuniknionych różnic w tempie przyswajania tych zmian w różnych miejscach na Ziemi w zależności od uwarunkowań geopolitycznych, tendencje rozwojowe związane z upowszechnianiem nowych standardów (nie tylko medialnych) mają zasięg intersubiektywny, a potencjalnie wręcz globalny. Jednym z najnowszych mediów, które w wyraźny sposób wpływa na kształt współczesnej kultury na całym świecie są gry komputerowe.

Nie wdając się w szczegóły dotyczące zmian kulturowych, jakie miały miejsce przy pojawianiu się oraz rozwoju każdego poszczególnego medium, chciałbym przyjrzeć się przemianom towarzyszącym konkretnie powstaniu i upowszechnieniu gier cyfrowych²⁵. Nie oznacza to oczywiście, że w niniejszej

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

książce ograniczę się wyłącznie do zagadnień związanych z interaktywnym oprogramowaniem tego typu ani nawet do szerokiego spektrum zjawisk kulturowych składających się na tak zwaną „kulturę graczy” („kulturę gier” czy „kulturę grania”). Wręcz przeciwnie – zamierzam podjąć próbę holistycznego oglądu przeobrażeń, jakie można zaobserwować w kulturze w ogóle (to znaczy w jej ujęciu ogólnym, całościowym) w obliczu stabilizacji pozycji gier w aktualnym krajobrazie medialnym. Moim zamiarem jest bowiem wskazanie istotnej roli gier w kształtowaniu współczesnej kultury, w tym wyraźnego ich wpływu na inne media i – przede wszystkim – na życie oraz praktyki uczestników kultury. To szerokie spektrum zjawisk (zarówno w perspektywie medioznawczej, jak i kulturoznawczej) proponuję określić mianem „ugrowienia” kultury.

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

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

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

zabaw czy tak zwanych „gier bez prądu” (czyli gier karcianych, bitewnych, planszowych etc.). Szczególna uwaga, którą poświęcam grom cyfrowym, nie jest jednak bezzasadna. W mojej opinii bowiem wyraźna – komentowana obecnie w akademickich, krytycznych, publicystycznych i innych opiniotwórczych kręgach – obecność gier w kulturze zaczęła zarysowywać się szczególnie silnie dopiero w momencie wyłonienia się nowego medium, jakim są właśnie gry cyfrowe. W niniejszej książce stosować będę zamiennie określenia „gry cyfrowe”, „gry wideo” oraz „gry komputerowe”, choć część badaczy zajmujących się podobnymi zagadnieniami na poziomie językowym zwraca uwagę na możliwość stosowania tych terminów wobec różnego rodzaju fenomenów. Temat ten powraca w drugim rozdziale w kontekście rozważań na temat interfejsu i dyspozytywu.

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

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

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

Koncentrując się na problematyce ugrowienia, należy skupić się na takich przykładach wymienionych dotąd zjawisk, które podkreślają istotną rolę gier w kulturze. Analizując więc przenoszenie treści, poetyk, estetyk itd. pomiędzy mediami, szczególną uwagę zamierzam zwrócić na takie przykłady, w których migracje skierowane są zgodnie z wektorem: gra → inny tekst kultury. Równie ważne są oczywiście takie sytuacje, w których – niezależnie od zwrotu wektora – gry stanowią istotną część większego systemu złożonego z różnych medialnych instancji.

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

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

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

²⁹ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge–London 2000. Por. K. Jędrasiak, D. Rode, *Edukacja filmowa wobec zmiany postmedialnej*, [w:] E. Ciszewska, K. Klejsa (red.), *Od edukacji filmowej do edukacji audiowizualnej: teorie i praktyki*, Łódź 2017, s. 249–260.

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

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

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

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

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

Drugi przykład to niemiecki hit *Biegnij Lola, biegnij* (1998) Toma Tykwer. W filmie tym bohaterka wielokrotnie podejmuje próbę realizacji wyznaczonego zadania, za każdym razem wybierając inną wariację zdarzeń, powołując do życia inny scenariusz. Rzecz w tym, że kolejne próby zaczynają się w tym samym miejscu (niczym w punkcie zapisu typu *checkpoint*), a Lola jest za każdym razem bogatsza o doświadczenia nabyte we wcześniejszych

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

podejściach (można więc odnieść wrażenie, że Lola widoczna na ekranie jest czymś na wzór awatara sterowanego przez gracza, który uczy się na własnych błędach).

Innymi przykładami filmów realizujących tę strategię są np. *Sucker Punch* (2011, reż. Zack Snyder) czy *Kod Leonarda da Vinci* (2006, reż. Ron Howard – tutaj uwagi te odnieść można także do książki Dana Browna). Podaję przykłady filmowe, ale zabiegi „ugrawiające” znaleźć można także w innych mediach i w sztuce³³.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

w przestrzeni publicznej. Na tym polu mamy do czynienia z szerokim spektrum zjawisk, do których zaliczają się między innymi *game art* i rozmaite inne relacje zachodzące pomiędzy grami a różnymi obszarami sztuki, wykorzystanie gier do celów edukacyjnych, reklamowych, w rehabilitacji pacjentów, medycynie, wojskowości i w wielu innych dziedzinach życia. Nie wdając się w szczegółowy opis każdego z tych przejawów wkraczania gier do domeny publicznej, pragnę jedynie zaznaczyć, że to, co dotąd określano mianem cyfrowej rozrywki (niekiedy posługując się tym terminem w sposób pejoratywny, podkreślając wyłącznie zabawowy charakter medium), staje się dziś istotnym elementem kształtującym współczesną kulturę poprzez aplikację ludycznych komponentów w różnych nieoczywistych kontekstach³⁷.

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

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

Można przyjąć założenie, że „growa” specyfika kultury, po raz pierwszy bardzo wyraźnie akcentowana przez Johana Huizingę, o czym więcej napiszę w kolejnym rozdziale, zyskuje na wyrazistości zwłaszcza współcześnie, w dobie ogromnej popularności, a wręcz powszechności gier – w tym gier cyfrowych, zajmujących coraz silniejszą pozycję w pejzażu medialnym. Ów wzmacniający się status przejawia się zarówno w rozwoju samej branży gier, jak i we wpływie, jaki wywiera ona na pozostałe media i inne aspekty życia. Z jednej strony mam tu na myśli między innymi szereg wspomnianych już zjawisk natury międzymedialnej, takich jak np. migracja elementów estetyki gier do filmu, czy choćby narracja transmedialna z wykorzystaniem gier

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

pośród innych medialnych reprezentacji; z drugiej zaś – będące konsekwencją gruntownego zakorzenienia gier cyfrowych we współczesnej codzienności – radiacyjne oddziaływanie fenomenu gier na współczesne myślenie o świecie oraz na rozmaite dziedziny kultury i cywilizacji (również te pozamedialne).

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

Goffman skupiał się przede wszystkim na swego rodzaju performatywnym wymiarze tychże interakcji, nieustannie podlegających oglądowi i ocenie innych ludzi. Jego perspektywa dramaturgiczna dotyczy więc głównie konkretnych sytuacji życiowych, w których człowiek, niczym aktor na deskach teatru, odgrywa swoją rolę na scenie życia. Kluczowe pojęcia, którymi ów teoretyk posługuje się w swoim wywodzie, pochodzą z terminologii teatralnej, a są to takie kategorie, jak właśnie scena czy rola, ale również występ, fasada, kulisy, aktor, zespół, widownia, maska itd.³⁹

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

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

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

³⁹ Por. D. Ćwiklińska-Surdyk, A. Surdyk, *Człowiek jako aktor na scenie życia. Teorie G. H. Meada i E. Goffmana a narracyjne gry fabularne*, „Homo Ludens” 2012, nr 1 (4), s. 49–54.

⁴⁰ Ibidem, s. 52–53.

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

Co więcej, w przeciwieństwie do metody dramaturgicznej Goffmana, myślenie w kategoriach bazujących na grach nie jest zasadniczo zależne od tego, czy mamy swoich obserwatorów, czy nie. Przykładowa terminologia służąca opisowi tej perspektywy obejmowałaby zatem takie określenia, jak: gracz, wyzwanie, cel, quest, awatar, save, checkpoint, level, reguły gry i wiele innych, związanych zarówno z grami w ogóle, jak i specyficznych dla gier wideo.

Continue? Ciąg dalszy nastąpi

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

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

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

Cały mój wywód chciałbym jednak ulokować na pewnej osi refleksji, wyznaczającej kontinuum teoretycznych analiz dotyczących relacji między grami (ewentualnie „growością”) a innymi obszarami kultury. Zwrócenie uwagi na wybrane przykłady historycznych źródeł perspektywy przyjętej przeze mnie w książce stanowić będzie zarazem zestaw punktów odniesienia, względem których zamierzam formułować kolejne fragmenty swojego rozważania. Wybór zagadnień i wykładni, które uznałem za wartościowe dla podejmowanych przeze mnie badań prezentuję zatem w rozdziale pierwszym. Nakreśliam przy tym metodologiczne zróżnicowanie tradycji badawczych prowadzących do transdyscyplinarnego, holistycznego podejścia przyświecającego mi przy spisywaniu kolejnych wniosków.

Logika wywodu zbudowana jest więc w taki sposób, by posiłkując się solidnym zapleczem teoretycznym, przyglądać się coraz szerszemu zakresowi zjawisk: od konkretnych praktyk graczy, poprzez wykształcenie i rozwój specjalistycznego obszaru kulturowego skupionego wokół tych praktyk, po przekształcenia kultury w ogóle pod wpływem wzrastającej roli graczy jako uczestników tej kultury. Punkty centralne poszczególnych rozdziałów można przedstawić za pomocą prostego ciągu:

tradycje teoretyczne → gry, granie i gracze → kultura graczy → ugrowienie kultury.

Uważam bowiem, że gry (a zwłaszcza gry wideo) poszerzyły swoje pole wpływów na tyle znacząco, że urosły do rangi jednego z najważniejszych fenomenów dzisiejszego świata, nie tylko w dziedzinie rozrywki. Gracz natomiast stał się istotnym (a może nawet dominującym) modelem uczestnika współczesnej kultury, w szerokim rozumieniu tego słowa.

Credits. Gra zespołowa

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

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

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