



Julia Karpińska

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

<https://orcid.org/0009-0000-1636-0447>

Klaudia Stanek

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

<https://orcid.org/0009-0005-8591-5596>

Cyfrowa Epidemia. Analiza gier o tematyce pandemicznej

The Digital Epidemic: An Analysis of Pandemic-Themed Games

Summary

The global Covid-19 pandemic has shaken the world, affecting both daily life and mental and physical well-being. During this period, the digital space, and in particular the video game sector, has seen a marked increase in user activity. The experiences of lockdown, social restrictions and a sense of uncertainty have become a context that has changed the way games are perceived. The aim of this article is to answer a key question: does the pandemic and the risks it poses change the approach to gaming and what role can games play in these difficult times?

Keywords

Pandemic, COVID-19, video games, lockdown

Abstrakt

Globalna pandemia COVID-19 wstrząsnęła światem, wpływając zarówno na codzienne życie, dobrostan psychiczny jak i samopoczucie fizyczne. W tym okresie przestrzeń cyfrowa, a w szczególności sektor gier wideo, odnotowała wyraźny wzrost aktywności użytkowników. Doświadczenia związane z lockdownem, ograniczeniami społecznymi i poczuciem niepewności stały się kontekstem, który zmienił sposób odbioru gier. Celem niniejszego artykułu jest, odpowiedzenie na kluczowe pytanie: czy pandemia i ryzyko, jakie za sobą niesie, zmienia podejście do gier i jaką mogą odgrywać rolę w tym trudnym czasie?

Słowa kluczowe

pandemia, Covid-19, gry wideo, lockdown

1. Wstęp

Pandemia COVID-19 wpłynęła na codzienne funkcjonowanie całego społeczeństwa. Lockdown, kwarantanny oraz narastające napięcia społeczne radykalnie zmieniły dotychczasowy styl życia.

W takich warunkach nowe znaczenie zyskały gry wideo. Poza funkcją rozrywkową zapewniały graczom również kompensację społeczną oraz ucieczkę od trudnej rzeczywistości. „Ze względu na środki dystansowania społecznego i kwarantanny gry przestały być alternatywnymi przestrzeniami kontaktów społecznych; stały się jednym z niewielu bezpiecznych miejsc, w których można było utrzymywać kontakt z przyjaciółmi i rodziną”¹ (Brückner, 2020, s. 143). Co więcej, dla wielu użytkowników gry stały się medium pozwalającym na reinterpretację doświadczeń związanych z pandemią.

Jak dotąd tematyka epidemii w grach stanowiła jedynie tło fabularne lub zamykała się w historycznych odniesieniach, czego przykładem jest seria *A Plague Tale* z 2019 i 2022 roku obrazująca przebieg epidemii dżumy w XIV wieku. Współczesne doświadczenie epidemii COVID-19 przyniosło jednak pewien rodzaj przewartościowania.

Praca podejmuje próbę ukazania, w jaki sposób pandemia – jako zjawisko społeczne i kulturowe – funkcjonuje w medium gier wideo oraz jak wpływa na doświadczenia gracza. Analiza koncentruje się zarówno na warstwie narracyjnej, jak i na mechanikach rozgrywki, które umożliwiają aktywne uczestnictwo w przedstawionym świecie, co pozwala na lepsze zrozumienie znaczenia gier w kontekście okresu społeczno-kulturowego kryzysu.

2. Metodologia badań

Badanie ma charakter jakościowy i opiera się na metodzie studium przypadków. „Szczególna jest rola studium przypadku w tworzeniu teorii. Głęboka analiza problemów w ich specyficznym kontekście i systematyczne zbieranie dowodów empirycznych pozwala na rozwój teorii” (Kożuch, Marzec, 2014, s. 35). Zastosowanie tej metody umożliwia pogłębioną analizę złożonych zjawisk kulturowych, wybranych gier cyfrowych podejmujących tematykę pandemii, izolacji społecznej oraz osamotnienia, bez redukcji badanego zjawiska do pojedynczych zmiennych.

Dobór materiału badawczego miał charakter celowy i został dokonany na podstawie przeglądu ofert platform: Steam, Epic Games oraz Blizzard, wykorzystując tagi tematyczne: symulator katastroficzny, survival i dramat. Wybrane tytuły dotyczą podobnych wątków, jednak różnią się pod względem narracji, mechanik rozgrywki oraz stopnia sprawczości gracza.

¹ Wszystkie tłumaczenia cytatów, o tyle, o ile nie podano inaczej, pochodzą od autorów artykułu.

Analizie zostanie poddana warstwa narracyjna gier cyfrowych oraz sposób konstruowania doświadczenia pandemii, a także mechaniki odzwierciedlające reakcje na zagrożenie, izolację społeczną czy relacje społeczne. Metoda studium przypadku jest adekwatna w sytuacjach, „gdy granice pomiędzy badanym zjawiskiem a jego kontekstem nie są jasno określone i mogą mieć istotny wpływ na dane zjawisko” (Kozuch, Marzec, 2014, s. 33).

Istotnym elementem jest rola gracza jako aktywnego uczestnika wydarzeń oraz sposób, w jaki jego decyzje kształtują przebieg rozgrywki i rozwój narracji. Uwzględniono także praktyki aktywnych społeczności graczy, w szczególności działania wykraczające poza pierwotne założenie twórców gier.

Analiza umożliwiła sformułowanie wniosków o charakterze teoretycznym, a „w badaniach jakościowych ma to tym większe znaczenie, że wyniki opierają się najczęściej na ograniczonej liczbie przypadków” (Kozuch, Marzec, 2014, s. 41).

3. Materiały badawcze i kontekst analizy

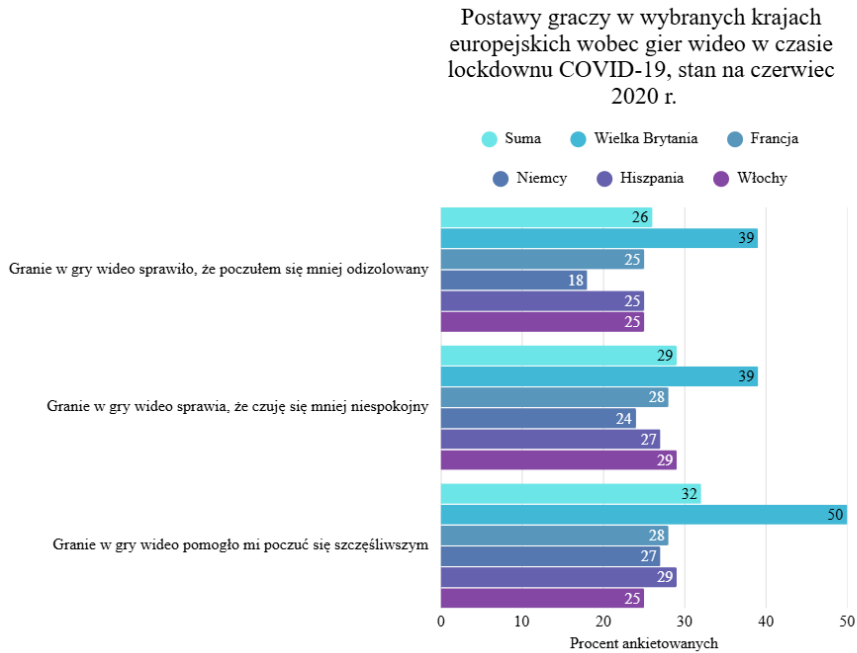
Rozdział poświęcony jest omówieniu materiału badawczego jako kontekstów analizy przyjętych w artykule. Obejmuje wybrane gry cyfrowe poruszające temat epidemii, dobrane na podstawie określonych kryteriów selekcji, a także Internet rozumiany jako przestrzeń doświadczeń społecznych i kulturowych związanych z pandemią COVID-19. Poszczególne podrozdziały wprowadzają kolejne perspektywy analizy, umożliwiające wieloaspektowe ujęcie badanego zjawiska.

Gry wideo podczas pandemii COVID-19 pełniły funkcje narzędzi komunikacyjnych, edukacyjnych i wsparcia psychospołecznego (Barr, Copeland-Stewart, 2022), dodatkowo umożliwiły rekompensatę samotności i lepsze radzenie sobie z nią (Kleinman et al., 2021).

3.1 Internet a COVID-19

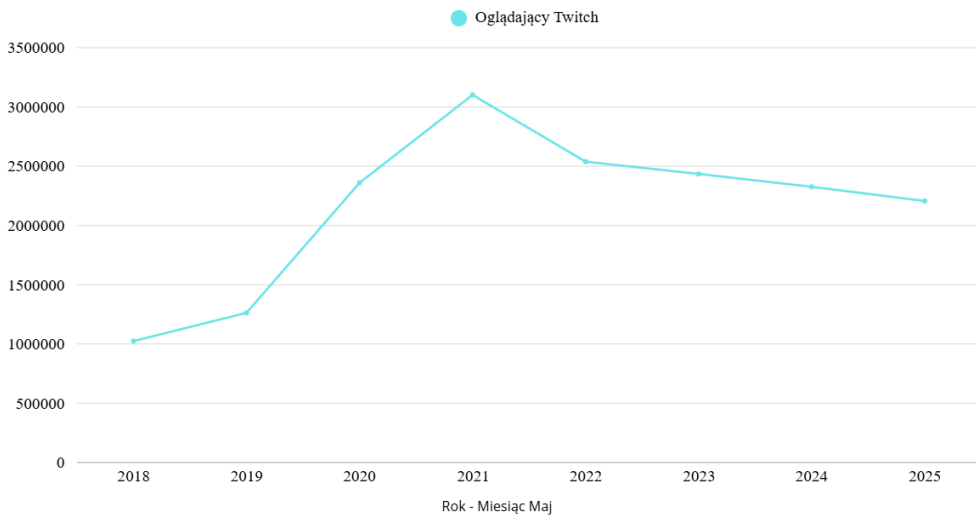
Izolacja w domach podczas pandemii pokazała, jak istotna dla człowieka jest rozrywka multimedialna. „Środki związane z lockdownem, które zostały wprowadzone w różnych krajach w różnym czasie, zazwyczaj wiązały się z natychmiastowym wzrostem liczby aktywnych użytkowników, pobrań gier, średniego czasu spędzanego na graniu, wartości sprzedaży i przychodów z reklam” (Majewski, 2020, s. 117). Gry cyfrowe mogą funkcjonować jako wsparcie psychiczne. „Gry wideo były również wykorzystywane jako sposób radzenia sobie ze stresem, przy czym niektórzy uczestnicy traktowali obietnicę późniejszej rozgrywki jako formę nagrody i motywacji do realizacji codziennych zadań” (Farmer et al., 2025, s. 7). W dobie *lockdownu* cyfrowa rozrywka służyła jako narzędzie do radzenia sobie z samotnością, a także jako forma utrzymywania więzi z innymi ludźmi.

Globalne raporty internetowe ukazują, że podczas pandemii użytkowanie Internetu wzrosło o 40-60% – ludzie sięgali do świata cyfrowego w poszukiwaniu



Rys. 1. Postawy graczy w wybranych krajach europejskich wobec gier wideo w czasie lockdownu COVID-19, stan na czerwiec 2020 roku

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych z statista.com.



Ryc. 2. Wskaźnik oglądających na platformie Twitch.com w czasie 2018-2025

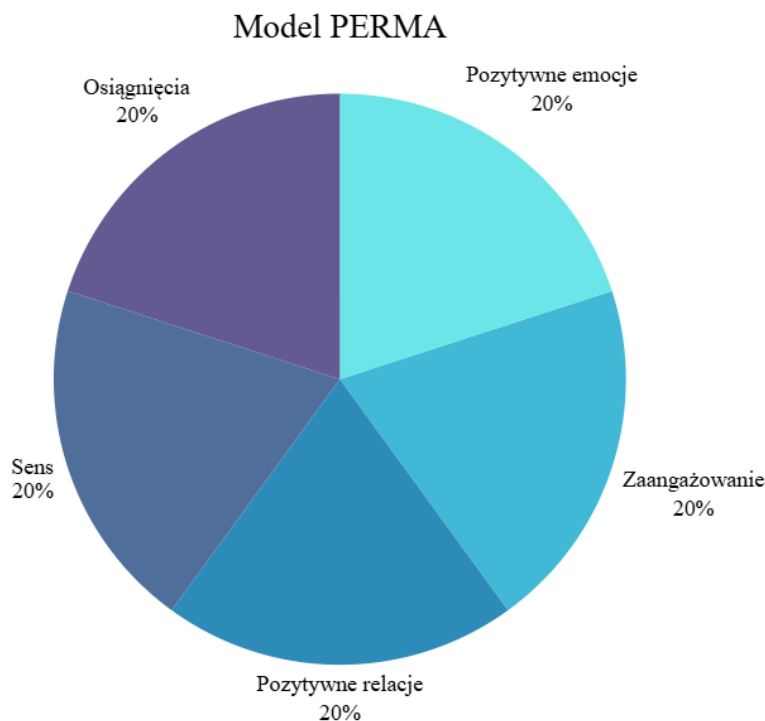
Źródło: Opracowanie własne na podstawie danych z TwitchTracker.com.

kontakty z innymi. W trakcie izolacji liczba graczy sięgała 2,7 miliarda (National Institutes of Health, 2023).

Dane uzyskane z TwitchTrackera sygnalizują, jaki wpływ pandemia miała na platformę Twitch – zauważono znaczący wzrost liczby osób oglądających transmisje na żywo. W maju 2019 roku liczba oglądających wynosiła 1,262,560, a w 2020 roku wynik wzrósł do 2,359,765 oglądających. W ciągu roku trwania pandemii wzrost oglądających wynosił około 86,9%. Skok ten odzwierciedla radykalną zmianę w zachowaniach społecznych spowodowaną globalną kwarantanną. W tym okresie transmisje gier komputerowych stały się dla wielu osób istotnym medium kontaktu z innymi oraz sposobem na poradzenie sobie z samotnością i stresem związanym z pandemią.

Równowaga emocjonalna pełni ważną rolę w życiu człowieka. Można ją zdefiniować jako efekt poznawczej i emocjonalnej oceny własnego życia, w skład której wchodzi wysoki poziom spełnienia i satysfakcji życiowej. Poczucie szczęścia oznacza odczuwanie w najbliższym otoczeniu głównie pozytywnych emocji.

Model PERMA, zaprezentowany przez Martina Seligmana, przedstawia pięć kluczowych elementów trwałego dobrostanu, na który składają się: pozytywne emocje, zaangażowanie, relacje, poczucie sensu i osiągnięcia.



Ryc. 3. Model PERMA

Źródło: opracowanie własne na podstawie modelu Seligman, 2011.

Zgodnie z założeniami modelu każdy ze składników dobrostanu ma spełniać trzy kryteria:

1. Musi przyczynić się do poprawy samopoczucia;
2. Ludzie muszą go poszukiwać dla samego siebie, żeby w ten sposób uzyskać inny element;
3. Musi być definiowalny i mierzalny niezależnie od pozostałych elementów (Seligman, 2011, s. 33).

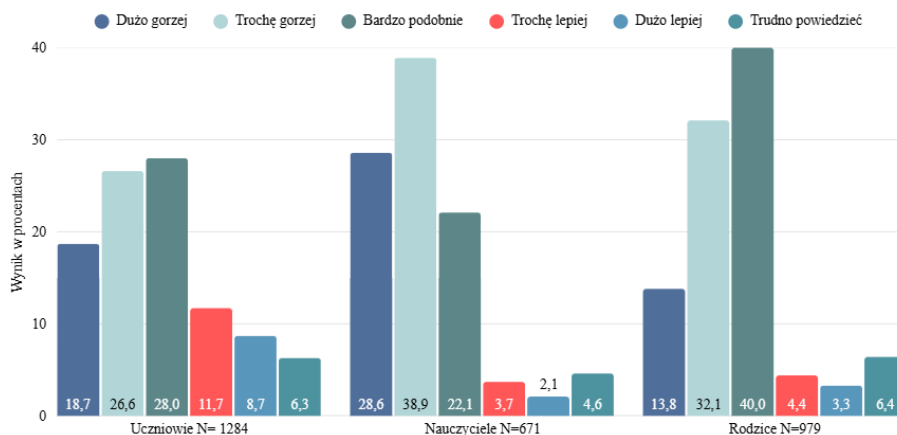
Gry takie jak *Animal Crossing: New Horizons*, *Minecraft* czy *Among Us* odgrywały rolę substytutów realnych spotkań dzięki swoim mechanikom współpracy. To wykazało, że gry pełniły w tamtym okresie również funkcję terapeutyczną i dostarczały tego, czego ludziom brakowało w czasie pandemii, czyli kontaktu społecznego. W konsekwencji okres pandemii uwidoczniał transformację gier z niszowej rozrywki do jednego z kluczowych elementów infrastruktury społecznej świata cyfrowego. „Chociaż komercyjne gry wideo nie są projektowane przede wszystkim lub w ogóle z myślą o dobrym samopoczuciu psychicznym użytkownika, ich wykorzystanie w interwencjach klinicznych mających na celu leczenie szerokiego spektrum zaburzeń nie jest rzadkością” (Boldi et al., 2020, s. 233).

Z raportu *Granie na ekranie* opublikowanego w 2020 roku (korzysta z wywiadów przeprowadzonych wśród badanych) wynika, że gry posiadające tryb *multiplayer* są współczesną platformą socjalizacji. Doświadczenia nastolatków potwierdzają to: w okresie społecznej izolacji spowodowanej pandemią COVID-19 młodzi ludzie organizowali np. ogniska w *Minecraftie*, aby zrekompensować sobie brak spotkań bezpośrednich (Dębski, Bigaj, 2020).

W czasie pandemii gry, które zawierały w swojej narracji elementy takie jak izolacja czy zarazy, stawały się szczególnie interesujące. Odbiór tych gier przeszedł prawdziwą reorganizację: treści dotąd uważane za elementy narracji fantastyki zaczęto czytać w kontekście bieżących wydarzeń. Doświadczenie globalnej pandemii zmieniło odbiór gier o tematyce pandemicznej i to, jaką mogły one odgrywać rolę w procesie radzenia sobie ze społeczną traumą.

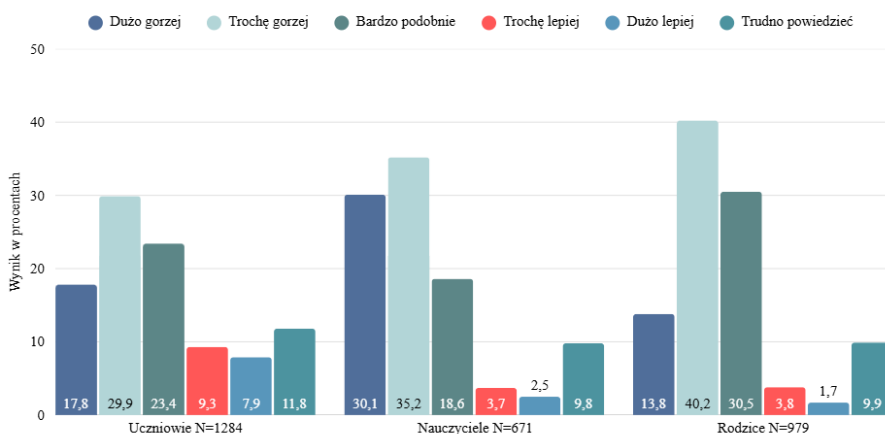
W publikacji *Zdalna edukacja - gdzie byliśmy, dokąd idziemy?* (2020) ukazano wyniki badania naukowego zatytułowanego: *Zdalne nauczanie a adaptacja do warunków społecznych w czasie epidemii koronawirusa*. Odpowiedzi, jakich badani udzielili na pytanie o samopoczucie fizyczne i psychiczne przed i po pandemii, wskazują na różnice w dobrostanie psychicznym i fizycznym.

Wyniki badań ukazują wysoki poziom negatywnego oddziaływania pandemii na badanych; aż jedna trzecia uczniów często lub cały czas odczuwa smutek (28,9%), samotność (27,4%) oraz przygnębienie (28,4%). Pandemia również wydłużyła czas spędzany w Internecie: „Prawie co trzeci uczeń (28,4%) oraz nauczyciel (29,5%) korzysta z Internetu 6 godzin lub więcej również w weekendy” (Ptaszek et al., 2020, s. 11).



Ryc. 4. Ocena obecnego samopoczucia fizycznego w porównaniu z czasem przed pandemią

Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań *Zdalne nauczanie a adaptacja do warunków społecznych w czasie epidemii koronawirusa, 2020*.



Ryc. 5. Ocena obecnego samopoczucia psychicznego w porównaniu z czasem przed pandemią

Źródło: Opracowanie własne na podstawie wyników badań *Zdalne nauczanie a adaptacja do warunków społecznych w czasie epidemii koronawirusa, 2020*

Internalizujące cechy osobowości, takie jak wrażliwość na lęk oraz bezradność, stanowią czynniki ryzyka, które pomagają lepiej zrozumieć zagrożenia związane z graniem, dostarczając wglądu w to, w jaki sposób osoby posiadające te cechy mogą wykorzystywać gry jako mechanizm radzenia sobie z lękiem lub poczuciem bezradności (Lewinson et al., 2024).

3.1.1. *Pandemic Love* ekspresja emocji pandemii COVID-19 w grze cyfrowej

Przywołane w poprzednim rozdziale dane oraz badania wskazują, że w okresie pandemii gry wideo mogły pełnić istotną funkcję, wspierając dobrostan psychiczny, umożliwiając redukcję stresu oraz utrzymywanie relacji społecznych w warunkach izolacji. Równoległe do tytułów oferujących poczucie wspólnoty i pozytywne emocje pojawiły się gry narracyjne, które zamiast kompensować doświadczenie pandemii, podejmowały próbę jego bezpośredniego przedstawienia i przepracowania. Jednym z takich przykładów jest *Pandemic Love* (2021). Gra koncentruje się na ukazaniu emocjonalnych konsekwencji izolacji, samotności i niepewności, wpisując się tym samym w szerszą refleksję nad grami jako medium zdolnym do reprezentowania doświadczeń kryzysowych i społecznej traumy.

Pandemic Love jest niezależną grą, której narracja jest osadzona w realiach pandemii COVID-19. Koncentruje się na codzienności ludzi w izolacji społecznej, poddanych kwarantannie oraz na relacjach międzyludzkich utrzymywanych na odległość. Gracz wciela się w postać funkcjonującą w zamkniętej przestrzeni domowej, a rozgrywka opiera się głównie na eksploracji otoczenia oraz dokonywaniu wyborów narracyjnych. Gra, poprzez minimalistyczną formę, skupia się na intymnym wymiarze pandemii, czyniąc z codzienności główny przedmiot opowieści.

Tytuł wpisuje się w nurt gier cyfrowych, które celowo wywołują trudne i negatywne emocje. Jak uważają Tom Blount i Callum Spawforth, współcześni twórcy gier coraz częściej sięgają po strategie znane z kina i literatury tragicznej, pozwalając odbiorcom doświadczyć smutku, bezsilności czy melancholii w sposób refleksyjny, a nie rozrywkowy (Blount, Spawforth, 2019). Zjawisko to można powiązać z tzw. paradoksem smutnego filmu, zgodnie z którym odbiorcy czerpią wartość z obcowania z treściami wywołującymi negatywne emocje, ponieważ umożliwiają one introspekcję.

Pandemia nie jest w grze problemem do rozwiązania, lecz stanem izolacji, stagnacji i niepewności – emocji powszechnie obecnych w społecznym doświadczeniu COVID-19. Co istotne, gra nie korzysta z estetyki szoku ani z narracyjnej transgresji. Dyskomfort emocjonalny nie wynika z łamania norm, lecz z samego tematu oraz jego realistycznego przedstawienia. Zgodnie z obserwacjami Blounta i Spawfortha, już sam motyw przewodni gry może stać się źródłem emocjonalnego napięcia, jeśli dotyczy doświadczeń trudnych, uniwersalnych i kulturowo aktualnych. W tym sensie *Pandemic Love* można postrzegać jako przykład gry, która wykorzystuje medium interaktywne do refleksji nad zbiorowym doświadczeniem pandemii oraz jej wpływem na emocjonalne życie jednostki.

3.2. Reprezentacja pandemii w *World of Warcraft*

World Of Warcraft (2004) od Blizzard Entertainment jest grą MMORPG. Gra została wybrana ze względu na jej popularność i udokumentowane zdarzenie

w społeczności graczy. Analiza dotyczy narracji i mechanik gry. Dane pozyskano przez analizę dokumentów i rozmów graczy na YouTube i Reddicie, co pozwoliło zrozumieć społeczno-kulturowy aspekt gry i reakcje graczy w sytuacji kryzysowej.

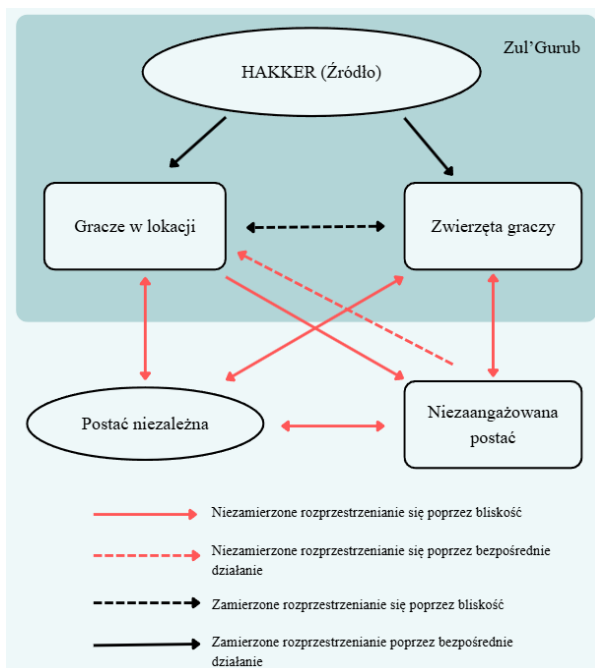
Aktualizacja *World of Warcraft* sprawiła, że świat Azeroth we wrześniu 2005 roku doświadczył zjawiska zapoczątkowanego przez bossa Hakkar the Soulflayer w instancji Zul’Gurub. Przeciwnik stosował negatywny efekt Corrupted Blood, który zarażał postać gracza. Miał on działać jedynie w obrębie lokacji, w której można było wykonywać *raid*, jednak mechanika pozwalająca na przenoszenie choroby przez towarzyszące graczom zwierzęta spowodowała, że patogen „przedostał się” na zewnątrz, atakując całe miasta w świecie gry.

[...]symulacja epidemii, w której nie rządy cyfr, lub współrzędne z przypisanym stanem, ale ludzie, a konkretnie gracze będą stanowić populację tej symulacji. Było to wydarzenie niepowtarzalne i wyjątkowe, które zwróciło uwagę świata nauki na symulacje jako narzędzie badania epidemii (Rudko, 2019, s. 138).

Część graczy próbowała zorganizować kwarantanny, utrudniając zarazie rozprzestrzenianie się, natomiast inni chcieli, aby patogen rósł w siłę. Jeden z graczy skomentował na Reddicie: „W org było pełno ciał. Ah było opustoszałe. Próbowałem pomóc nowicjuszom, bo byłem kapłanem, ale oni ciągle to łapali. Ja miałem się dobrze, byłem wystarczająco przygotowany, aby sobie poradzić” (mangomanho, 2021). Większość ignorowała problem, doprowadzając do dalszej eskalacji. Do dziś wielu uczestników tamtych wydarzeń wspomina je z nostalgią, porównując Corrupted Blood do pandemii COVID-19.



Ryc. 6. Grafika udostępniona na Reddite ukazująca zarazę w grze *World of Warcraft* (u/[interestingasfuck], 12 lutego 2023)



Ryc.7. Schemat rozprzestrzeniania epidemii w *World of Warcraft*

Źródło: Opracowanie własne na podstawie Lofgren i Fefferman, 2007.

Mechanizmy obserwowane w tym wirtualnym incydencie odzwierciedlały schematy z prawdziwego świata, co podsumowuje komentarz jednego z użytkowników: „Kiedy to się działo, nie zwracałem uwagi na ludzi, którzy tak mówili. «Oszalałeś! Ludzie w prawdziwym życiu by nie rozprzestrzeniaли celowo zarazy!» Jaki byłem naiwny. Ludzkość jest okropna” (MegaChickenfish, 2020). Zwierzęcy towarzysze stali się odpowiednikami wektora biologicznego, a postacie niezależne były bezobjawowymi nosicielami. Próby izolowania zakażonych obszarów przypominały cyfrowe strefy kwarantanny, choć brak mechanicznych ograniczeń i obecność graczy celowo rozprzestrzeniających wirusa, podważały skuteczność tych wysiłków.

Blizzard zakończył pandemię, wykonując twardy reset, a późniejsza aktualizacja całkowicie uniemożliwiła zarażenie się Corrupted Blood.

Błąd w aktualizacji pozwolił na zaobserwowanie zachowań graczy w symulacji epidemii. Symulacja stworzona na bazie matematycznych równań nie byłaby w stanie zapewnić unikalnych wyników, jakie są zaobserwowane na bazie niepowtarzalnych i nieprzewidywalnych wydarzeń (Rudko, 2019).

W 2007 roku Nina H. Fefferman i Eric T. Lofgren opublikowali w czasopiśmie *The Lancet Infectious Diseases* artykuł, w którym opisali potencjał wirtualnych światów jako narzędzia do badania dynamiki epidemii i zachowań ludzi w obliczu zagrożenia epidemiologicznego. Argumentowali, że choć wirtualna „pandemia” różniła się

konsekwencjami od realnych epidemii, reakcje graczy – od paniki i ucieczki, przez altruistyczną pomoc innym, aż po świadome rozprzestrzenianie choroby – przypominały zachowania obserwowane w prawdziwych kryzysach zdrowotnych i pokazały, jak trudno uwzględnić takie czynniki w matematycznych modelach chorób zakaźnych. „Jednocześnie modele komputerowe, które umożliwiają prowadzenie eksperymentów na dużą skalę na wirtualnych populacjach bez takich ograniczeń, nie uwzględniają zmienności i nieprzewidywanych wyników, które wynikają z samego systemu, nie z natury choroby, a z natury organizmów które ona atakuje” (Lofgren, Fefferman, 2007, s. 627). Podczas konferencji Game Developers Conference (GDC) 2011 Fefferman opisała, jak przypadek epidemii w grze *World of Warcraft* ukazał, że zachowanie ludzi w obliczu rozprzestrzeniania się choroby jest jednym z kluczowych, a jednocześnie najbardziej nieprzewidywalnych elementów każdej pandemii. Wnioski Fefferman i Lofgrena, formułowane pierwotnie jako refleksja nad ograniczeniami modeli epidemiologicznych, nabrały nowego znaczenia po wybuchu pandemii COVID-19 w 2020 roku. Wówczas incydent *Corrupted Blood* zaczął być przywoływany jako punkt odniesienia w dyskusji nad społecznymi aspektami rozprzestrzeniania się chorób zakaźnych.

Niezależna grupa fanów znana jako Elysium Project otworzyła wczesne wersje gry i zorganizowała eksperyment zatytułowany *Pandemic in Azeroth*. Symulacja odtwarzała zarówno przebieg historycznego wydarzenia z gry, jak i dynamikę rzeczywistej pandemii. W początkowej fazie zainfekowanych zostało około 88% aktywnych bohaterów. Wdrożenie wirtualnych środków sanitarnych i izolacyjnych doprowadziło do spadku tego wyniku do 42,2%. Zostały wykazane liczne analogie między tym eksperymentem, a realnymi epidemiami: w obu przypadkach największe ogniska zakażeń pojawiały się w gęsto zaludnionych miejscach, co znacznie utrudniało skuteczne powstrzymanie transmisji patogenu. Wnioski z fanowskiego eksperymentu potwierdzają, że wirtualna epidemia może służyć jako narzędzie edukacyjne i obserwacyjne. Należy jednak podkreślić, że eksperyment miał charakter nieformalny i nie spełnił rygorów badań naukowych. Rain, administrator Elysium Project, podkreślał, że celem wydarzenia nie było tylko odtworzenie dynamiki pandemii, lecz także pokazanie graczom, jak ważne są środki zapobiegawcze i odpowiedzialne zachowanie społeczne. W praktyce symulacja ujawniła różne reakcje uczestników, większość stosowała się do zasad izolacji i wspierała innych, niektórzy ignorowali zagrożenie, inni przestali grać, symulując samoizolację. Spadek liczby zarażonych o blisko 46% po wprowadzeniu wirtualnych środków sanitarnych wskazuje, że uczestnicy szybko zinternalizowali mechanizmy ograniczania ryzyka, co może stanowić analogię do zachowań w realnych epidemiach. Eksperyment pokazuje, że nawet w środowisku wirtualnym ludzie reagują w sposób zbliżony do obserwowanego w rzeczywistości, a symulacje tego typu mogą uzupełniać tradycyjne modele matematyczne i przyczyniać się do edukacji zdrowotnej. Jak zauważył jeden

z uczestników: „Gry: można je wykorzystać jako symulację do znalezienia lekarstwa na prawdziwą chorobę, a także symulować scenariusz i skutki. Media: może potraktowałem cię zbyt surowo” (oguichomp, 2020).

3.3. Gry cyfrowe z motywem epidemii

Wśród gier narracyjnych można znaleźć tytuły, w których pandemia pełni rolę rdzenia pętli rozgrywki, jest to powtarzalna sekwencja działań, które stanowią fundamentalny przypływ wrażeń dla gracza: relacja, wyzwanie, akcja i nagroda. Ta struktura nie tylko kształtuje architekturę świata przedstawionego, lecz również motywuje postacie niezależne i emergentne konflikty między frakcjami.

3.3.1. *A Plague Tale – narracja epidemii*

Seria gier *A Plague Tale: Innocence* (2019) i *A Plague Tale: Requiem* (2022), wydana przez studio Focus Entertainment, opowiada o dwóch postaciach: Amicii de Rune i jej młodszym bracie Hugo de Rune. Historia rozgrywa się w XIV-wiecznej Francji w czasie epidemii. Gra bazuje na historycznej zarazie inspirowanej dżumą, która rozprzestrzeniła się niezwykle szybko; szacuje się, że w latach 1347–1348 w samej Francji zmarło około 57 tysięcy osób (Scott, 2004, s. 26).

A Plague Tale wykorzystuje silne elementy narracji środowiskowej. W gracz może zauważyć modele martwych NPC, opuszczone wioski, domy lub dół dżumowy, co sygnalizuje skalę epidemii i wysoką śmiertelność w walce z patogenem. Mechanika rozgrywki umożliwia graczowi walkę ze szczurami – symbolicznie reprezentującymi patogen – poprzez unikanie ich lub zastosowanie światła, które zmusza je do ucieczki, zapewniając bezpieczeństwo. Ciemność symbolizuje lęk, tajemnicę i śmierć; w grze ciemność sygnalizuje, że na bohaterów rozgrywki czeka niebezpieczeństwo. Światło natomiast daje nadzieję i życie – dzięki niemu można wygrać.

Rozgrywka oddaje atmosferę chaosu spowodowanego epidemią, a gracze, którzy doświadczyli gry po zetknięciu się z pandemią COVID-19, mogli dostrzec odniesienia do izolacji i globalnego niepokoju. Gra umożliwia odczucie straty i niepewności co do losu bliskich, co pozwala graczom na utożsamienie się z odczuciami protagonistów. Jednocześnie narracja podkreśla nadzieję i więź między postaciami; można to odnieść do nadziei, jaką ludzie pokładali w lekarzach, ratownikach i wolontariuszach podczas rozprzestrzeniania się COVID-19.

Pomimo fikcyjnego charakteru historii, oparta na prawdziwej epidemii narracja umożliwia graczom utożsamienie się z chaosem, zagrożeniem i nadzieją, które odczuwają protagoniści, co po raz kolejny podkreśla rolę gier narracyjnych w symulowaniu i eksplorowaniu ludzkich doświadczeń w warunkach globalnego kryzysu.

3.4. Pandemia i reakcje społeczne na kryzys w grach wideo

Podczas gdy część gier fabularnych skupia się na motywach kształtujących świat przedstawiony oraz zachowanie postaci, inne projekty akcentują realistyczne odwzorowanie dynamiki rozprzestrzeniania się chorób i ich ewolucji.

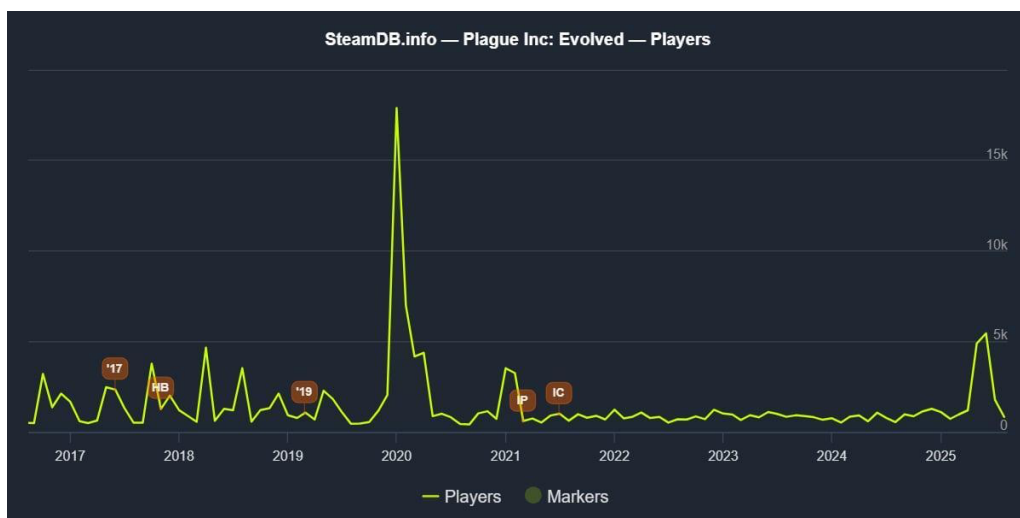
3.4.1. *Plague Inc: Evolved* – symulacja globalnej pandemii

Plague Inc: Evolved, stworzona przez studio NDemic Creations, stanowi hybrydę symulacji i strategii. Gracz wciela się w kreatora patogenu, którego celem jest zainfekowanie całej populacji przy jednoczesnym uniknięciu zbyt wczesnego wykrycia. Mechanika rozgrywki polega na modyfikacji cech patogenu w taki sposób, aby opóźnić opracowanie lekarstwa i utrudnić działania przeciwepidemiczne. Decyzje podejmowane przez gracza dotyczą sposobu transmisji choroby, adaptacji do różnych środowisk oraz rozwijania odporności na działania medyczne. Gra wymaga balansowania między szybkim zakażeniem, a unikaniem zbyt wczesnego wykrycia. Angażuje to gracza w proces podejmowania decyzji, które mają bezpośredni wpływ na dynamikę pandemii oraz końcowy rezultat symulacji.

Od premiery *Plague Inc: Evolved* zostało uznane nie tylko za cyfrową rozrywkę, lecz narzędzie o potencjale edukacyjnym na temat pandemii i rodzajach rozprzestrzeniania się patogenów. Twórcy gry nawiązali współpracę z instytucjami międzynarodowymi, takimi jak Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) oraz Centra Kontroli i Prewencji Chorób (CDC), w celu umożliwienia najwierniejszego odwzorowania mechanizmów transmisji chorób zakaźnych oraz zwiększenia świadomości społecznej w zakresie znaczenia działań prewencyjnych. W trakcie pandemii COVID-19 gra odnotowała znaczący wzrost popularności, co badacze tłumaczą potrzebą lepszego zrozumienia dynamiki epidemii w warunkach globalnego kryzysu zdrowotnego. Realistyczne modelowanie procesów epidemiologicznych, jak mutacje patogenu, reakcje instytucji państwowych, czy ryzyko szybkiego wykrycia, umożliwiło graczom wizualizację alternatywnych scenariuszy rozwoju ówczesnej pandemii. Interaktywna natura symulacji pełniła jednocześnie funkcję mechanizmu psychologicznego radzenia sobie ze stresem i niepewnością, które towarzyszyły realnemu doświadczeniu kryzysu zdrowotnego.

Podczas pandemii COVID-19 studio NDemic Creations opracowało dodatkową zawartość do oryginalnego tytułu, *Plague Inc: The Cure* (2020), we współpracy ze Światową Organizacją Zdrowia (WHO), Koalicją na rzecz Innowacji w Zakresie Gotowości Epidemicznej (CEPI) oraz Global Outbreak Alert and Response Network (GOARN)². Dodatek ukazywał inną perspektywę gry – w rozszerzeniu zadaniem

² World Health Organization, *Experts and gamers join forces to fight COVID-19 and stop future disease outbreaks via Plague Inc: The Cure*, 25 marca 2021, <https://www.who.int/news-room/feature-sto>



Ryc. 8. Statystyki popularności gry *Plague Inc: Evolved* na platformie steam

Źródło: Dane uzyskane z SteamDB.info.

gracza jest powstrzymanie rozwoju istniejącej pandemii. Mechanika opiera się na obserwacji pacjenta zero, analizie dynamiki transmisji oraz wdrażaniu działań prewencyjnych, takich jak promowanie zachowań sanitarnych. Rozszerzenie zostało udostępnione bezpłatnie, aż do momentu, gdy COVID-19 znalazł się pod kontrolą. Miało to na celu podniesienie świadomości społecznej w zakresie zagrożeń związanych z pandemią.

Pomimo iż gra oferuje zaawansowany model rozprzestrzeniania się chorób, nie uwzględnia szeregu istotnych czynników, takich jak uwarunkowania społeczne, kulturowe czy psychologiczne, które odgrywają kluczową rolę w rzeczywistych kryzysach zdrowotnych. Mechanika gry bazuje głównie na parametrach liczbowych i deterministycznych, co ogranicza ją w wielowątkowości i nieprzewidywalności, czyli cechach obecnych w realnej pandemii. W konsekwencji należy traktować ją nie jako pełnoprawny model rzeczywistości, a narzędzie edukacyjne.

3.4.2. Covid: The Outbreak – edukacyjny wymiar gry pandemicznej

Studio Jujubee S.A wydało grę *Covid: The Outbreak* (2020) na platformę Steam, która jest strategicznym symulatorem. Gracz wciela się w Globalną Organizację Zdrowia (GHO), której zadaniem jest podejmowanie decyzji mających na celu powstrzymanie rozprzestrzeniania się nowej odmiany COVID-19. Produkcja ta ma wyraźny wymiar edukacyjny: jej twórcy opierali treści na danych pojawiających się w zaleceniach

[ries/detail/experts-and-gamers-join-forces-to-fight-covid-19-and-stop-future-disease-outbreaks-via-plague-inc-the-cure](#) (dostęp 11 sierpnia 2025).

publikowanych przez Światową Organizację Zdrowia oraz ekspertów z zakresu epidemiologii. Podczas ekranu ładowania gra instruowała użytkowników w zakresie działań profilaktycznych, wskazując praktyki służące minimalizowaniu ryzyka rozprzestrzeniania się pandemii.

Oprócz funkcji edukacyjnej gra pełniła również zadanie narzędzia wsparcia – studio Jujubee ogłosiło, że 20% zysków netto ze sprzedaży gry w maju i czerwcu 2020 roku zostanie przekazane organizacji The Coalition For Epidemic Preparedness Innovations (CEPI), zajmującej się rozwojem szczepionek.

Podczas rozgrywki gracze mogli obserwować mechanicznie odwzorowane działania prewencyjne, takie jak izolacja czy higiena, które zostały przedstawione jako elementy wpływające na poziom rozwoju pandemii. Tego rodzaju wirtualna reprezentacja zachowań profilaktycznych pełniła funkcję symulacyjnego modelu, w którym gracze mogli dostrzec bezpośredni związek pomiędzy określonymi praktykami a ograniczeniem transmisji patogenu. W konsekwencji gra działała jako narzędzie wzmacniające internalizację rekomendowanych postaw prozdrowotnych.

4. Podsumowanie

Niniejsza praca miała na celu analizę gier cyfrowych wykorzystujących motyw pandemii oraz identyfikację elementów, które potencjalnie utożsamiają się z doświadczeniami związanymi z globalną epidemią COVID-19. Celem było również zbadanie, czy mechaniki i narracje gier wideo mogły w tym okresie pełnić funkcje społeczno-kulturowe.

Analiza wykazała, że choć produkcje o tematyce epidemicznej istniały na długo przed pandemią COVID-19, ich konstrukcja i mechaniki rozgrywki sugerują nowe znaczenie w kontekście doświadczeń związanych z *lockdownem*. Dla części graczy gry wideo i powrót do świata wirtualnego były czynnikami, które pomogły zmierzyć się z wycofaniem społecznym i izolacją, jakich doświadcza wiele osób cierpiących na objawy PTSD (Elliott et al., 2015).

Należy jednak zaznaczyć, że interpretacja nie została zweryfikowana poprzez badania empiryczne z udziałem graczy i opiera się na analizie treści gier oraz wtórnych źródeł naukowych, co zawęża zakres możliwych generalizacji.

Dane wskazują również na wzrost liczby użytkowników oraz czasu spędzonego w środowisku cyfrowym podczas pandemii. Gry *multiplayer* potencjalnie umożliwiają funkcjonowanie jako alternatywna przestrzeń kontaktów społecznych w czasie ograniczeń bezpośrednich spotkań. Interpretacja tych zjawisk ma jednak charakter jakościowy i pozostaje w pewnym stopniu subiektywna, co stanowi naturalne ograniczenie przyjętej metodologii.

Przeanalizowane przykłady gier ukazały zróżnicowane sposoby przedstawiania motywu pandemii. Seria *Plague Tale*, inspirowana historycznymi epidemiami, w okresie pandemii COVID-19 umożliwiała graczom łatwiejszą identyfikację

z bohaterami oraz odnajdywanie analogii do rzeczywistości. Z kolei przypadek epidemii Corrupted Blood w *World of Warcraft* ukazał potencjał wirtualnych środowisk jako przestrzeni odzwierciedlających społeczne reakcje na kryzysy zdrowotne. Jednocześnie należy podkreślić, że dobór analizowanych tytułów koncentrował się głównie na produkcjach zachodnich, co wiąże się z brakiem perspektywy odmiennych kontekstów kulturowych i społeczno-ekonomicznych.

Gry o charakterze symulacyjnym pełniły natomiast funkcję narzędzi upowszechniających wiedzę na temat mechanizmów pandemii oraz działań prewencyjnych w czasie utrudnionego dostępu do tradycyjnych form edukacji. Jednak analiza ta nie obejmowała ekonomicznego wymiaru funkcjonowania branży gier wideo w okresie pandemii, w tym wpływu kryzysu na modele produkcji, dystrybucji oraz warunki pracy. „Nasze ustalenia w pełni potwierdzają tę perspektywę, ponieważ stwierdziliśmy silny związek między charakterystycznymi cechami gier a sposobem, w jaki gracze wykorzystywali je do swego rodzaju samoleczenia” (Boldi et al., 2020, s. 234).

Mimo wskazanych ograniczeń, przeprowadzona została analiza, która pozwoliła sformułować wnioski o charakterze teoretycznym oraz wskazać potencjał kierunków dalszych badań, obejmujących perspektywę empiryczną, globalną oraz ekonomiczną.

5. Wnioski

Przeprowadzona analiza pozwala stwierdzić, że pandemia COVID-19 istotnie wpłynęła na sposób odbioru gier cyfrowych o tematyce epidemicznej, nadając im nowe znaczenie wykraczające poza funkcję czysto rozrywkową. Gry te mogły stać się przestrzenią umożliwiającą refleksję nad doświadczeniem kryzysu, a także potencjalnie wspierającym radzenie sobie z lękiem, izolacją i poczuciem niepewności.

Podobieństwo mechanizmów występujących w środowiskach wirtualnych oraz w rzeczywistych kryzysach zdrowotnych, może wskazywać na to, że gry wideo mogą pełnić rolę nieformalnych symulacji zachowań społecznych. Szczególnie widoczne jest to w przypadku gier sieciowych, które ujawniają dynamikę dezinformacji, solidarności oraz celowego naruszania zasad bezpieczeństwa, tak jak wydarzyło się to w *World of Warcraft*.

Wnioski te sugerują, że gry wideo mogą stanowić wartościowe uzupełnienie tradycyjnych narzędzi edukacji zdrowotnej i komunikacji ryzyka, zwłaszcza w sytuacjach ograniczonego dostępu do bezpośrednich form kontaktu społecznego. Pandemia COVID-19 ujawniła potencjał gier jako medium kulturowego, które może aktywnie uczestniczyć w procesach nadawania sensu doświadczeniom kryzysowym, umożliwiając graczom przetwarzanie stresu i refleksję nad własnym zachowaniem podczas kryzysów zdrowotnych.

Bibliografia

- Abbadia, J. (24 września 2022). *Jakie są ograniczenia w badaniach i jak o nich pisać?* Mind The Graph. <https://mindthegraph.com/blog/pl/ograniczenia-w-badaniach/>
- Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- BBC News. (6 stycznia 2021). *Lockdown: Clap for Carers to return as Clap for Heroes*. <https://www.bbc.com/news/uk-55561108>
- Blount, T., & Spawforth, C. (2019). *Pathos in play: How game designers evoke negative emotions*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1909.06799>
- Boldi, A., Tirassa, M., & Rapp, A. (2020). Playing as the world falls apart: The use of video games during the COVID-19 crisis – the case of Italy. W P. Siuda, J. Majewski, & K. Chmielewski (Red.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic* (s. 223–243). Bloomsbury Academic.
- Brazie, A. (b.d.). *Designing the core gameplay loop: A beginner's guide*. GameDesignSkills. <https://game-designskills.com/game-design/core-loops-in-gameplay/>
- Brückner, S. (2020). The influence of COVID-19 on newspaper discourses on video games in gross-cultural perspective: Between safe social spaces and video game addiction. W P. Siuda, J. Majewski, & K. Chmielewski (Red.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic* (s. 129–153). Bloomsbury Academic.
- Chojnacka, O., Domańska, E., Jankiewicz, A., Kwaśnik, A., Lange, R., Pudłowska, A., Rylski, A., Rywczyńska, A., Wrońska, A., & Zespół CERT (2022). *Pandemia a zmiany w codziennym korzystaniu z internetu* (wyd. 1, s. 54–58). NASK Państwowy Instytut Badawczy. <https://cyberprofilaktyka.pl/publikacje/Pandemia-a-zmiany-w-codziennym-korzystaniu-z-internetu.pdf>
- Clement, J. (24 marca 2021). *Attitudes to playing video games in COVID19 lockdown according to gamers in select European countries as of June 2020*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1222697/gaming-attitudes-lockdown-covid-europe/>
- Clement, J. (22 września 2021). *Increase in time spent video gaming during the COVID-19 pandemic worldwide as of June 2020, by genre*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1188558/gaming-genres-spent-covid/>
- Dębski, M., & Bigaj, M. (2020). *Granie na ekranie. Młodzież w świecie gier cyfrowych*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne. <https://open.icm.edu.pl/handle/123456789/20437>
- DiFrancisco-Donoghue, J., De las Heras, B., Li, O., Middleton, J., & Jung, M.K. (2023). Gaming in pandemic times: An international survey assessing the effects of COVID-19 lockdowns on young video gamers' health. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(19), 6855. <https://doi.org/10.3390/ijerph20196855>
- Elliott, L., Golub, A., Price, M., & Bennett, A. (2015). More than just a game? Combat-themed gaming among recent veterans with posttraumatic stress disorder. *Games for Health Journal*, 4(4), 271–277. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0104>
- Farmer, G., Higson-Sweeney, N., & Fullwood, C. (2025). "It's a good distraction from the mayhem of reality": A reflexive thematic analysis on the role of video games to support coping during a crisis. *Frontiers in Digital Health*, 7, Artykuł 1608322. <https://doi.org/10.3389/fdgh.2025.1608322>
- Focus Entertainment. (2022). *A Plague Tale: Requiem*. <https://www.focus-entmt.com/en/games/a-plague-tale-requiem>
- Grayson, N. (15 kwietnia 2020). *World of Warcraft fan server unleashes dayslong virtual plague to teach COVID19 prevention*. Kotaku. <https://kotaku.com/world-of-warcraft-fan-server-unleashes-days-long-virtua-1842883126>
- HandWiki contributors. (b.d.). *Corrupted Blood incident*. HandWiki. https://handwiki.org/wiki/Medicine%3ACorrupted_Blood_incident
- Katwala, A. (17 marca 2020). *World of Warcraft perfectly predicted our coronavirus panic*. WIRED. <https://www.wired.com/story/world-of-warcraft-coronavirus-corrupted-blood/>

- Kleinman, E., Chojnacki, S., & Seif El-Nasr, M. (7 maja 2021). *The gang's all here: How people used games to cope with COVID-19 quarantine*. W CHI '21: Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (Artykuł 327, pp. 1–12). ACM. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445072>
- Kożuch, A., & Marzec, I. (2014). Studium przypadku jako strategia badawcza w naukach społecznych. *Zeszyty Naukowe / Wyższa Szkoła Oficerska Wojsk Lądowych im. gen. T. Kościuszki* (2(172)). <https://doi.org/10.5604/17318157.1127093>
- Lewinson, R.E., Wardell, J.D., Katz, J., & Keough, M.T. (2024). Internalizing personality traits and coping motivations for gaming during the COVID-19 pandemic: A cross-lagged panel mediation analysis. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 18(3), Artykuł 5. <https://doi.org/10.5817/CP2024-3-5>
- Lofgren, E.T., & Fefferman, N.H. (2007). The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics. *The Lancet Infectious Diseases*, 7(9), 625–629. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(07\)70212-8](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(07)70212-8)
- Majewski, J. (2020). When the virtual office became reality: Digital game development during and after the lockdown. W P. Siuda, J. Majewski, & K. Chmielewski (Red.), *Gaming and Gamers in Times of Pandemic* (s. 111–127). Bloomsbury Academic.
- Mangomanho. (18 stycznia 2021). Lots of bodies everywhere in org. Ah was deserted. Tried to help newbs as I was a priest but they'd just keep getting it. [Komentarz na Reddit]. Reddit. <https://www.reddit.com/r/wow/comments/kziorn/comment/gjoxaw5/>
- MegaChickenfish. (2020). When this happen, I wrote off people saying it. „You're crazy! People in real life wouldn't go out and spread a plague on purpose!” Oh how naive I was. Humanity is awful [Komentarz na YouTube]. https://www.youtube.com/watch?v=XTGHSp5mc&lc=UgyyvLnxwTKr_LJd1vl4AaABAg
- Ndemic Creations. (b.d.). *Plague Inc: The Cure*. <https://www.ndemiccreations.com/en/57-plague-in-cure>
- oguchomp. (2020). Games: can be used as a simulation to find a cure for real-life disease and can also simulate the scenario and aftermath. Media: Perhaps I treated you too harshly. [Komentarz na YouTube]. https://www.youtube.com/watch?v=XTGHSp5mc&lc=UgyyvLnxwTKr_LJd1vl4AaABAg
- Perez, M. (16 marca 2020). *Video games are being played at record levels as the coronavirus keeps people indoors*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/mattperez/2020/03/16/video-games-are-being-played-at-record-levels-as-the-coronavirus-keeps-people-indoors/>
- Plague Inc. Wiki. (b.d.). *Plague Inc. Wiki*. Fandom. https://plagueinc.fandom.com/wiki/Plague_Inc._Wiki
- Ptaszek, G., Bigaj, M., Dębski, M., Pyżalski, J., & Stunża, G.D. (2020). *Zdalna edukacja - gdzie byliśmy, dokąd idziemy? Wstępne wyniki badania naukowego „Zdalne nauczanie a adaptacja do warunków społecznych w czasie epidemii koronawirusa”*. DOI:10.13140/RG.2.2.25737.67685
- Rudko, M. (2019). Gry komputerowe jako przykład środowiska dla symulacji epidemii. Rodzaje symulacji w epidemiologii. W M. Dąsal (Red.), *Acta Uroboroi – w kręgu epidemii II* (ss. 137–152). Studenckie Koło Naukowe Uroboros. <https://ppm.edu.pl/info/article/UMW27cb7257771e49dfb-741b2763a66009a>
- Scott, S., & Duncan, C.J. (2008). *Powrót czarnej śmierci: największy seryjny morderca świata* (tłum. A. Siennicka). Wydawnictwo Bellona. (Oryginał opublikowany w 2004 r.)
- Seligman, M.E. P. (2011). *Pełnia życia. Nowe spojrzenia na kwestię szczęścia i dobrego życia*. Media Rodzina.
- Shah, S.G. S., Nogueras, D., van Woerden, H.C., & Kiparoglou, V. (5 listopada 2020). The COVID-19 pandemic: A pandemic of lockdown loneliness and the role of digital technology. *Journal of Medical Internet Research*, 22(11), e22287. <https://www.jmir.org/2020/11/e22287/>
- SteamDB. (17 czerwca 2025). *Plague Inc: Evolved*. <https://steamdb.info/app/246620/>
- TwitchTracker. (b.d.). *Twitch statistics & charts*. TwitchTracker. <https://twitchtracker.com/statistics>

- UNRIC. (25 października 2021). *Plague Inc: The Cure – WHO and gamers join forces*. <https://unric.org/en/plague-inc-the-cure-who-and-gamers-join-forces/>
- u/Flimsy_Card8028, u/codemise, & u/steruY. (12 lutego 2023). In 2005, World Of Warcraft introduced the Corrupted Blood debuff. Meant to be kept in the Boss zone, some players... [Wpis dyskusyjny]. Reddit. https://www.reddit.com/r/interestingasfuck/comments/1105sm4/in_2005_world_of_warcraft_introduced_the/
- World Health Organization. (25 marca 2021). *Experts and gamers join forces to fight COVID-19 and stop future disease outbreaks via Plague Inc: The Cure*. <https://www.who.int/news-room/feature-stories/detail/experts-and-gamers-join-forces-to-fight-covid-19-and-stop-future-disease-outbreaks-via-plague-inc-the-cure>
- WoWWiki contributors. (b.d.). *Corrupted Blood*. WoWWiki. https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Corrupted_Blood