

KULTURA Media TEOLOGIA

61
2025

ISSN 2081-89-71

KWARTALNIK NAUKOWY
WYDZIAŁU
TEOLOGICZNEGO
UKSW W WARSZAWIE



KULTURA Media TEOLOGIA

NUMER 61/2025

TEMAT NUMERU

Między kawą a świątynią –
kulturowe, edukacyjne i medialne aspekty gier cyfrowych

KULTURA MEDIA TEOLOGIA

KWARTALNIK NAUKOWY WYDZIAŁU TEOLOGICZNEGO UKSW W WARSZAWIE

ISSN 2081-8971

Wydawca	Wydział Teologiczny Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego Warszawie, ul. Dewajtis 5, 01-815 Warszawa
Redakcja	ks. dr hab. Norbert Mojżyn, prof. UKSW (redaktor naczelny) ks. dr Waldemar Bartocha (zastępca redaktora naczelnego) dr Marta Jarosz (sekretarz redakcji) dr Dagmara Jaszewska dr Mateusz Kot ks. dr hab. Waldemar Linke, prof. UKSW dr hab. Małgorzata Laskowska, prof. UKSW
Rada naukowa	Prof. Daniel Arasa (Pontificia Università della Santa Croce, Włochy) dr hab. Anna Czajka-Cunico, prof. UKSW dr hab. Olga Dąbrowska-Cendrowska, prof. UJK w Kielcach ks. prof. dr hab. Stanisław Dziekoński (UKSW) Prof. Dr. Alexander Fedorov, Ed.D., (Państwowy Uniwersytet Ekonomiczny w Rostowie, Rosja) Doc. Mgr. Katarína Fichnová, PhD. – Uniwersytet Konstantyna Filozofa w Nitrze (Słowacja) Prof. Norberto González Gaitano (Pontificia Università della Santa Croce, Włochy) prof. HSE dr hab. Victor Khroul (National Research University – Higher School of Economics, Rosja) dr hab. Damian Guzek, prof. UŚ prof. dr hab. Rafał Habielski (UW) ks. prof. dr hab. Witold Kawecki (UKSW) dr hab. Mariola Marczak, prof. UWM Olsztyn prof. dr Michał Masłowski (Université Paris IV – Sorbonne) dr hab. Marek Rajch, prof. UAM w Poznaniu ks. dr hab. Mieczysław Różański, prof. UWM Olsztyn Prof. Imre Szijártó, Ph.D. (Uniwersytet Károly’a Eszterházy’ego w Egerze, Węgry) Prof. Paul A. Soukup, S.J. (Santa Clara University, USA) ks. dr hab. Krzysztof Stępnia, prof. UKSW ks. dr hab. Waldemar Turek, prof. Università Pontificia Salesiana w Rzymie prof. dr hab. Jan Stanisław Wojciechowski (UJ) ks. dr hab. Jarosław Woźniak (KUL) Prof. Andrius Vaišnys (Uniwersytet Wileński – Litwa) Korekta dr Marta Jarosz oraz Zespół Skład Maciej Faliński Logo dr hab. Andrzej Adamski, prof. WSiLiZ Na okładce Geralt, https://pixabay.com Adres redakcji Kultura Media Teologia, ul. Dewajtis 5, 01-815 Warszawa Kontakt e-mail kmt.uksw@gmail.com ; www.kmt.uksw.edu.pl

Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i redagowania tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów niezamówionych nie odsyłamy. Wersję pierwotną (referencyjną) wydawanego czasopisma stanowi publikacja online dostępna na stronie kmt.uksw.edu.pl

© Copyright by Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa 2025

Spis treści

Wprowadzenie redaktora naukowego tomu	6
---------------------------------------	---

Artykuły i rozprawy

MONIKA WOJTKOWIAK, JADWIGA DASZYKOWSKA-TOBIASZ

Internet – czyli: gdy życie bywa grą. Wprowadzenie do kilku zagadnień internetowego funkcjonowania graczy	9
---	---

BARTOSZ BUKATKO

Transtekstualność w grach wideo – deheroizacja i intermedialność na przykładzie serii gier <i>Tomb Raider</i> i <i>Uncharted</i>	23
--	----

ROMAN BROMBOSZCZ

Elementy science fiction w wybranych grach komputerowych	41
--	----

MARTA BŁASZKOWSKA-NAWROCKA

Post-apocalypse as a Mirror Walking Along the Road? Religious and Social Themes in <i>Horizon</i> Series Games	50
--	----

PRZEMYSŁAW CISZEK

Cyfrowe wojny – konflikty zbrojne XX wieku w grach wideo	64
--	----

MATEUSZ KRUPA

Szukając końca historii. Wiara w politykę i widma z przeszłości w świecie <i>Disco Elysium</i>	80
--	----

KAROL KOWALCZUK

Cechy gier komputerowych warunkujące ich sukces edukacyjny

97

KRZYSZTOF CHMIELEWSKI

Kubek bezpieczeństwa. O kawie w polskich grach komputerowych

113

MATEUSZ KOT

The Role of Religious Buildings in Strategic Games

124

Wprowadzenie redaktora naukowego tomu

Pierwszy zeszyt czasopisma naukowego *Kultura Media Teologia* w 2025 roku jest poświęcony fenomenowi gier cyfrowych. Te immersyjne środki przekazu stale zyskują na popularności. Świadczy o tym fakt, że według raportu *Polish Gamers 2022* w 2021 roku aż 3 mld ludzi na świecie można było nazwać graczami. Gry stanowią więc nieodłączny element współczesnego krajobrazu medialnego i kulturowego. Są przedmiotem zainteresowania medioznawców oraz reprezentantów innych dyscyplin naukowych. Stały się środkiem przekazu będącym wynikiem procesu konwergencji mediów, cechując się niespotykaną dotąd immersyjnością.

Na kolejnych stronach niniejszego zeszytu dziesięcioro naukowców zajmujących się tematem przewodnim zaprezentowało temat gier ze swojej perspektywy badawczej. Teksty powstały jako rozwinięcie wniosków, dyskusji i referatów w ramach konferencji naukowej *Dni Medialne UKSW: Fenomen Gier Cyfrowych*, która odbyła się w dniach 9–10 kwietnia 2024 roku w Instytucie Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Projekt był finansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Nauki w ramach *Programu Doskonała Nauka II*.

Wśród Auterek i Autorów znajdują się:

- **Jadwiga Daszykowska-Tobiasz** oraz **Monika Wojtkowiak**, które prowadzą badania na temat roli Internetu jako *drugiego* środowiska funkcjonowania człowieka. Przyglądając się poszczególnym cechom obecności człowieka w Internecie, wykazują odmienną e-świata względem realnej – fizycznej rzeczywistości oraz zauważają jego specyficzne oddziaływanie na użytkowników.
- **Bartosz Bukatko**, który bierze na warsztat dwie popularne gry, jakimi są *Tomb Raider* i *Uncharted*. Autor odwołuje się w badaniach nad nimi do intermedialnego powiązania ich z serią filmów o przygodach Indiany Jonesa. Analizuje je z perspektywy deheroizacji i intermedialności, włączając się w badania dotyczące reinterpretacji różnych tekstów kultury.
- **Roman Bromboszcz** dokonuje przeglądu gier komputerowych pod kątem zawartych w nich elementów fantastyczno-naukowych, w oparciu o swoje dwuletnie badania jakościowe. Zanurza się w wizje przyszłości prezentowane przez gry dostępne na platformie *Steam*, otagowane jako *adventure*

oraz *science fiction*. Zauważa, że w grach tego typu można odnaleźć wspólne mianowniki: nieczułość na śmierć, przemoc, propagowanie zachowań przemocowych; kształtują one również takie umiejętności/cechy jak zaradność czy przebiegłość.

- **Marta Błaszczowska-Nawrocka** zawęża motyw *science fiction* do postapokaliptycznej wizji zawartej w serii gier z cyklu *Horizon*. Szczególną uwagę poświęca dwóm wymiarom tak zwanych światów transmedialnych, określanych mianem *ethos* oraz *mythos*. Przedmiotem zainteresowania Autorki są wątki religijne i społeczne związane z konkretnymi elementami przedstawionej światopowieści.
- **Przemysław Ciszek** porusza aktualną tematykę konfliktów zbrojnych oraz przedstawienia ich w przestrzeni gier cyfrowych. Skupia się na tych, które były toczone w XX wieku i prezentuje sposoby odwzorowania ich w różnych gatunkach gier. Wskazuje na wątki osadzone w tematyce II wojny światowej, a także wojen w Korei, Iraku i Wietnamie.
- **Mateusz Krupa** zauważa, że przestrzeń gier cyfrowych może służyć jako narzędzie dyskusji ideologicznej oraz filozoficznej. Analizując grę pt. *Disco Elysium*, niezależnego estońskiego studia ZA/UM, stawia pytania o *koniec historii* – według koncepcji Francisa Fukuyamy. Jednocześnie przygląda się temu, jak twórcy gier używają wirtualnej rzeczywistości jako narzędzia lewicowej krytyki współczesności.
- **Karol Kowalczyk** dołącza do szerokiego w literaturze dyskursu dotyczącego możliwości edukacyjnego wykorzystania gier cyfrowych. Stara się określić, jakie czynniki decydują o atrakcyjności gry w wykorzystaniu dydaktycznym.
- **Krzysztof Chmielewski** poświęca uwagę nieszablonowemu tematowi – kawy – w polskich grach komputerowych. Napój ten ma silne konotacje kulturowe w kontekście zarówno samego przygotowania, jak i spożycia. Autor – porównując motyw kawy w polskich grach komputerowych z zagranicznymi produkcjami – dokonuje typologizacji trzech głównych wariantów.
- **Mateusz Kot** z kolei przygląda się fenomenowi wykorzystania i sposobom przedstawiania w grach cyfrowych budynków sakralnych pełniących aktywną rolę w rozgrywce. Dokonuje przeglądu stu gier strategicznych określonych przez portal *GryOnline* jako najpopularniejsze na platformie Windows. Kategoryzuje je, proponując podział na następujące obszary: zastosowanie militarne, charakter społeczny oraz produkcja zasobów; wymienia i opisuje przy tym charakterystyczne przykłady.

Wyżej wymienione teksty, zebrane w niniejszym zeszycie kwartalnika *Kultura Media Teologia*, jakkolwiek podejmują ważną i aktualną tematykę gier w różnych ujęciach, to jednak z całą pewnością nie wyczerpują problematyki, ze względu na jej wszechstronność i wielowątkowość. Przedstawione badania prowadzone

w omawianym obszarze dowodzą silnej obecności tego medium w życiu użytkowników technologii cyfrowych oraz – coraz wyraźniej – w całym obszarze komunikacji społecznej i kultury audio-wizualnej.

Podziękowania kieruję do Auterek i Autorów niniejszych publikacji za istotny wkład w badania nad grami cyfrowymi, za wykazanie obszerności problematyki i jej interdyscyplinarnego charakteru oraz za stworzenie przyczynku do dalszych dyskusji i inspirację do kolejnych poszukiwań badawczych.

Redaktor naukowy

dr Mateusz Kot

Instytut Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie



Monika Wojtkowiak

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0000-0001-7611-8302

Jadwiga Daszykowska-Tobiasz

Uniwersytet Rzeszowski

ORCID 0000-0001-6182-1855

Internet – czyli: gdy życie bywa grą. Wprowadzenie do kilku zagadnień internetowego funkcjonowania graczy

The internet that is: when life is a game. An introduction to several issues of the online functioning of players

Abstract

The article is an attempt to introduce selected issues connected with the Internet as the “second” environment of human functioning that seem significant due to the consideration of issues of games and players. The text starts with a presentation of key terms and theories connected with the information society and e-environment. The matrix primarily depicts such phenomena as avatarhood (related to, but not identical as the self-presentation), the attention has been paid to the “blindness of feelings” as a specific sign of the times (indirectly resulting from the nature of the online relationship). On the other hand, the *flow* state and disruption of linearity of time experienced on the Internet indicate the distinctiveness of the e-world and its specific effects on the users, simultaneously, they conclude the considerations undertaken.

Keywords

Internet, avatar, players’ experience, time, feelings

Abstrakt

Artykuł stanowi próbę wprowadzenia do wybranych zagadnień związanych z Internetem jako „drugim” środowiskiem funkcjonowania człowieka. Wydają się one istotne z racji rozpatrywania problematyki gier i graczy. Tekst rozpoczyna prezentacja kluczowych pojęć i teorii związanych ze społeczeństwem informacyjnym i e-środowiskiem. Na matrycy przedstawiono w pierwszym rzędzie zjawiska takie, jak: awatarowość (związaną z autoprezentacją, ale nie tożsamą z nią), zwrócono uwagę na „ślepotę uczuć” jako swoisty znak czasów (pośrednio wynikający z charakteru internetowej relacyjności). Z kolei stan *flow* i zakłócenia linearności czasu doświadczane w Internecie, wskazują na odmiennność e-świata i jego specyficzne oddziaływanie na użytkowników, jednocześnie zamykają podjęte rozważania.

Słowa kluczowe

Internet, awatar, doświadczenia graczy, czas, uczucia

Wprowadzenie

Ogólnosiwiatowa sieć komputerowa łączy ze sobą miliony komputerów, zatem i niezliczoną liczbę użytkowników. Ich aktywność staje się swoistą tkanką tworzącą i przekształcającą wirtualną przestrzeń, odmienną ontologicznie od fizycznej, a jednak będącą obszarem niezwyklej aktywności ludzkiej. Internet jest mozaiką trzech współgrających ze sobą elementów: informacji, techniki, która daje możliwość generowania przestrzeni do wymiany informacji i wreszcie – aktywności użytkowników, którzy ową informację nadają i otrzymują. Takie ujęcie wskazuje na nierozłączność technologii z działaniem ludzkim, które spełnienia się w swoistym fenomenie, jakim jest sieć globalna.

Internet traktowany jako przedmiot badań i eksploracji naukowej przechodzi na naszych oczach swoistą ewolucję. Ten stworzony w imperatywie technicznym fenomen stał się z narzędzia pracy narzędziem komunikacji, a wkrótce potem zasyłował inne dziedziny funkcjonowania człowieka. Społeczny atrybut Internetu ma dwojaki charakter: z jednej strony globalną sieć budują ludzie, z drugiej: tworzą ją, w celu poszerzania niefizycznej przestrzeni dla siebie. „Kanon socjologiczny każe postrzegać go jako sieć połączeń, z których człowiek korzysta do rozbudowy i poszerzania komunikacji, budowania wspólnoty. Socjologia, opierając się na klasycznych teoriach społeczeństwa informacyjnego, akcentuje rolę Internetu w nowym odbiorze kultury i społeczeństwa” (Wojtkowiak, 2021, s. 269).

Analiza socjologiczna Internetu akcentuje szereg zagadnień, wśród których wyodrębnić należy kilka kluczowych:

- społecznościowy charakter sieci i rolę społeczności w kształtowaniu jej funkcjonowania;
- oddziaływanie Internetu na kulturę, komunikację, życie codzienne i procesy społeczne (także poza siecią),
- komunikację w Internecie w kontekście formy przekazu i treściowej zawartości;
- przestępczość i bezpieczeństwo;
- relację Internet – globalizacja (Batorski, Olechnicki, 2007, s. 5-7).

Socjologia traktuje zbiorowość społeczną jako główny element funkcjonowania człowieka wśród ludzi, którzy wchodzą z nim we wzajemne relacje, tworzą stosunki społeczne (zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym). Wciąż aktualne pozostaje spostrzeżenie zmiany w rozwoju analiz socjologicznych dotyczących uczestnictwa ludzi w sieci. Jak piszą Dominik Batorski i Krzysztof Olechnicki: „socjologowie w coraz większym stopniu patrzą na Internet przez pryzmat codziennego życia i roli, jaką to narzędzie w nim odgrywa, a także tego, w jaki sposób sieć zmienia społeczeństwo” (Batorski, Olechnicki, 2007, s. 7).

Nieco dalej w podobnych dywagacjach posuwa się psychologia. Dyscyplina ta koncentruje się bowiem na jakości i rodzaju kontaktu jego użytkowników z Internetem.

Można zgodzić się z Krzysztofem Krejtzem i Janem M. Zającem, że psychologia społeczna bada Internet wzięwszy pod uwagę kilka głównych kierunków eksploracji. Należą do nich:

- badania tożsamości wraz z kontekstem kształtowania jej w e-środku, obejmujące ewentualne rozbieżności między tożsamością realną i tożsamością online;
- oddziaływanie sieci na różne obszary życia ludzkiego (pracę, naukę, działania interpersonalne);
- sposoby korzystania z Internetu;
- specyfika komunikacji internetowej i zachowań w sieci;
- metodologia badań Internetu, co wynika z konieczności coraz pełniejszej i bardziej pogłębionej eksploracji e-rzeczywistości (Krejtz, Zajac, 2007, s. 191-200).

Psychologowie badają zatem więzi, relacje, formy komunikacji i sposoby postrzegania siebie i innych ludzi, generowane przez e-środku.

Nieco inaczej (choć w niektórych obszarach podobnie) Internet postrzega pedagogika. W centrum zainteresowania dyscypliny znajduje się człowiek, zwłaszcza młody użytkownik, dla którego uczestnictwo w e-rzeczywistości ma nieco inny – niż w przypadku dorosłych – charakter i może mieć różnorodne skutki (Daszykowska 2007, s. 159-164). Pedagogika w zakresie eksploracji naukowej omawianego zakresu:

- bada funkcjonowanie dzieci i młodzieży w Internecie;
- poszukuje odpowiedzi na pytania o oddziaływanie sieci na młodych ludzi;
- sonduje i analizuje potencjalne i realne zagrożenia w e-rzeczywistości;
- określa możliwości wykorzystania Internetu dla edukacji i kształcenia (Solecki, 2017).

Konceptualizując – badania Internetu są obecnie dynamicznie rozwijającą się gałęzią eksploracji naukowej, która najprawdopodobniej będzie miała kontynuację, zważywszy na tempo ewolucji i rozwoju Internetu. Zarówno socjologia, jak i psychologia oraz pedagogika podejmują problematykę funkcjonowania człowieka w rzeczywistości innej niż realna, z jej wielorakimi uwarunkowaniami, wirtualnego świata pozbawionego ograniczeń fizyczności, konwenansu itp.

Optyka postrzegania Internetu zmienia się wraz ze zmieniającą się perspektywą badawczą. Niniejszy artykuł stanowi próbę opisu wybranych zjawisk związanych z funkcjonowaniem w Internecie tytułowych „graczy”. Przy czym jako graczy rozumiemy ludzi młodych. Podstawowym kryterium wyboru opisanych w nim zjawisk jest prezentacja terminów i teorii, takich jak „awatarowość”, „ślepotą uczuć” czy „stan flow”, która wydaje się niezbędna dla kontekstu i zrozumienia głębszych analiz. Ponieważ jednak już temat określa wprowadzenie, przyjęto, że celem jest zarysowanie kontekstu kulturowego i społecznego, w jakim te zjawiska zachodzą, co zdaniem

autorek pomaga w lepszym zrozumieniu ich znaczenia w szerszej perspektywie, a być może stanie się przyczynkiem do podejmowania dalszych eksploracji.

Teoretyczna wykładnia problematyki

W opisie Internetu nie sposób pominąć pojęcia społeczeństwa informacyjnego i teorii związanych z analizą zjawiska w kontekście klasycznych ujęć. Kluczową i najczęściej chyba przywoływaną teorią w tym zakresie jest koncepcja społeczeństwa sieciowego. Manuel Castells zwraca w niej uwagę na zagadnienia dominujące w zakresie kształtowania współczesnych społeczeństw, które łatwo dostrzec również w optyce internetowego działania ludzkiego. Kluczowe jest tu powiązanie technologii i informacji, a także nadanie tej drugiej szczególnego znaczenia. Autor w koncepcji wyłania kilka kluczowych stwierdzeń:

- technologia ma duży wpływ na percepcję informacji, jej przetwarzanie, a w konsekwencji na ludzkie działanie;
- technologia jest wszechobecna, a informacja ma niebagatelne oddziaływanie na kulturę, gospodarkę, społeczeństwo;
- elastyczność i rekonfiguracja są nieodłącznymi częściami technologii, są one zmienne i stale ewoluują;
- technologie łączą się w coraz bardziej skomplikowane systemy (Castells, 2008, s. 80-81).

Założony w teorii Castellsa stały dynamiczny rozwój technologii i jej ciągła, aczkolwiek nieprzewidywalna zmiana, potwierdzają się w fenomenie Internetu.

Nieco inny pryzmat spojrzenia na cyberrzeczywistość przedstawiać może koncepcja oparta na idei Marshalla McLuhana. Autor teorii trzech tez postrzega technologie w kategorii:

- tezy przedłużeń (w tym rozumieniu technologia oznacza pewne przedłużenie człowieka, które daje mu nowe możliwości);
- tezy środowiska (według której media są „naturą”);
- tezy przeciwko treści (co oznacza, że społeczeństwa są kształtowane przez naturę mediów, bardziej niż przez przekazywane treści) (jb, 2023).

M. McLuhan jest autorem pojęcia „globalna wioska” (z ang. *global village*), które na trwałe weszło do kanonu opisu Internetu. Określenie powstało w 1962 roku i opisuje sytuację, w której dzięki mediom elektronicznym zostają zniesione przestrzenne i czasowe bariery komunikacji, a ta jest możliwa na masową skalę. Wynikać to może z owej masowości i złożoności zjawiska (McLuhan, 2004). W rezultacie powstaje globalne społeczeństwo będące efektem i wytworem epoki informacji (jb, 2023). Termin ten przyjął się w opisie i naukowej eksploracji Internetu, który poprzez swój charakter umożliwił komunikację na masową, globalną skalę, a co za tym idzie, pozwolił niespotykanej dotąd liczbie osób na interakcje i wymianę informacji o zasięgu dotąd niemożliwym do osiągnięcia.

Interesujące w warstwie poznawczej jest ujmowanie Internetu w teorii symulaków Jeana Baudrillarda. Autor uważa, że współczesny człowiek żyje w świecie, w którym jest coraz więcej informacji i coraz mniej treści, a stąd staje się on coraz bardziej uzależniony od znaków i symboli. Symulacje, które są stałym elementem rzeczywistości, są tak naprawdę fałszywymi reprezentacjami rzeczywistości, które oderwały się od swojego pierwotnego znaczenia. „Konsekwencją sprawnego funkcjonowania symulaków i zastępowania znakami rzeczywistych znaczeń jest powstanie hiperrzeczywistości – w dużej mierze kontrolowanej przez środki masowego przekazu i media” (Wojtkowiak, 2021, s. 18). W hiperrzeczywistości symulakry pozorują to, co znane (ze świata realnego), markują, udają, a z czasem uzyskują swoje znaczenie coraz bardziej oderwane od pierwotnego. To zjawisko przekłada się także na awatarowość e-swiata, w której początkowo awatar jest reprezentacją osoby, a z czasem zyskuje cechy niezbieżne z pierwowzorem. Moment, w którym symulakr lub awatar osiąga własne znaczenie i funkcjonowanie, zaczyna się niezależnie od znaczenia pierwotnego (w oderwaniu od niego) momentu, w którym następuje dominacja hiperrzeczywistości nad rzeczywistością realną. W efekcie awatar staje się lepiej tolerowany niż jego pierwowzór.

W hiperrzeczywistości symulakry pozorują to, co znane (ze świata realnego), markują, udają, a z czasem uzyskują swoje znaczenie coraz bardziej oderwane od pierwotnego.

Kolejnym głosem godnym zauważenia (w dyskusji o kształcie niejednolicie rozumianego internetowego świata) jest praca *Kultura konwergencji* autorstwa Henry’ego Jenkinsa. Autor dostrzega rolę uczestnictwa użytkowników mediów w tworzeniu swego rodzaju inteligencji zbiorowej. Zjawiska te są jednak nieprzewidywalne i trudno znaleźć odpowiedź na pytanie o to, jak będzie wyglądać internetowa rzeczywistość. Wiemy, że jest ona dynamiczna i że stale transformuje (Jenkins, 2006, s. 21-34).

Rozproszoną w e-przestrzeni kulturę konwergencji współtworzą aktywni użytkownicy, dla których ważne jest zarówno samo tworzenie, jak i bycie w centrum uwagi. Do głosu dochodzi w niej zwłaszcza rozrywka i kultura popularna. Kultura konwergencji jest zdecydowanie adekwatna do sytuacji, w której użytkownicy e-sieci stale dokonują zmian, przyczyniają się do przekazu i poszerzania informacji, oceniają, krytykują, wydają osądy, udostępniają treści. Przy tym są aktywni i mają poczucie sprawczości.

Powyżej przytoczone teorie wyłuszczały przekaz, co do możliwości różnorodnego ujmowania wirtualnej rzeczywistości i stanowią pewną matrycę pojmowania roli informacji we współczesnym świecie. Dodatkowo określają potencjał użytkowników w zakresie funkcjonowania w zmienionej cyfrowością rzeczywistości. Rozwinięciem przedstawionych idei i jednocześnie celem niniejszego opracowania jest zwrócenie uwagi na kilka zagadnień związanych z Internetem, które są dla niego charakterystyczne i – co należy podkreślić – zmieniają środowisko funkcjonowania współczesnych ludzi.

Indywidualność awatara

Problem funkcjonowania człowieka w e-rzeczywistości rozpatrywany jest często w kontekście jego tożsamości. Spór o tożsamość toczy się na polu filozofii i psychologii, ale dotyczy również wymiaru społecznego, co ma istotny wpływ na specyficzny kontekst ujmowania świata wirtualnego. W filozofii pojęcie tożsamości opiera się na wykładni narracyjnej. W tym znaczeniu tożsamość stanowi już nie tylko odpowiedź na pytanie o to „kim jestem?”, ale uwzględnia również kontekst opisu siebie. Z kolei w psychologii tożsamość staje się wyrazem swego rodzaju „relacji do siebie samego” (jest usubiektywniona, ale także świadczy o tym jak jednostka postrzega rzeczywistość) (Sikora, 2008, s. 34).

Problematyka tożsamości w Internecie jest tematem dość szeroko poruszonym, zwłaszcza w kontekście nadużyć w zakresie jej wykorzystania. Wiele mówi się o fałszywej tożsamości, o jej kradzieży, a także o konieczności chronienia w wirtualnym świecie. W niniejszym opracowaniu zdecydowano się zwrócić uwagę na inny kontekst zjawiska, a mianowicie na możliwość autokreacji i awatarowości funkcjonowania użytkowników. Ten drugi wymiar ma szczególne odniesienie dla graczy, biorąc pod uwagę wcielanie się w postać i przeniesienie części aktywności społecznej do e-swiata.

Awatarowość staje się zjawiskiem powszechnie obecnym w internetowym świecie i nie można jego istnienia odnieść wyłącznie do gier i graczy. Awatar niejako definicyjnie jest reprezentacją uczestnika w wirtualnym świecie. Z założenia nie jest wiernym odwzorowaniem osoby, „wirtualnym sobowtorem”, ale często posiada cechy inne niż pierwowzór, bywa, że z czasem przestaje być nawet podobny do prototypu, a staje się projekcją (Wojtkowiak, 2021, s. 18). Użytkownik tworzy awatara samodzielnie i nie musi być on transkrypcją jego prawdziwych cech i często bywa kreacją, której charakter może być mniej lub bardziej chwilowy. W przytaczanej już teorii Baudrillarda pojawia się pojęcie „fantazmatu możliwości obejścia samego siebie” (Baudrillard, 2005, s. 102), które ma odniesienie także do awatarowości świata wirtualnego. Rodzi to pytanie o to, na ile użytkownik czuje się związany ze swoim wirtualnym obrazem, na ile się z nim identyfikuje, a także na ile dobrze (lub źle) toleruje możliwą wielość swoich internetowych prezentacji? Ta myśl implikuje również

pytania o to, na ile awatar już wyposażony w plejadę cech z nim skojarzonych, może oddalać użytkownika od poczucia związku z sobą realnym oraz – co bardziej niepokojące – wzmacniać te cechy wirtualnego społecznego funkcjonowania, które można określić jako potencjalnie zagrażające relacyjności. Identyfikacja z awatarem (przy poczuciu anonimowości) powodować może przekonanie o braku odpowiedzialności za własne działania, odłączenia od emocji, które z kolei pozbawiają internetowe funkcjonowanie ciężaru współodczuwania, empatycznego zrozumienia. W tym kontekście gra staje się balansowaniem między tym, jak człowiek zanurzony w sztucznie stworzoną tożsamość jest, a tym, jak może pozbyć się poczucia odpowiedzialności za to, co robi z jej użyciem (odnosząc się do odczuć już w świecie realnym). Mnożenie tożsamości, choć wydaje się zjawiskiem psychologicznie i pedagogicznie niepokojącym, może mieć zatem charakter uspokajający. Daje użytkownikowi narzędzie w postaci swoistej racjonalizacji postępowania, którego nie dopuściłby się w świecie realnym, a którego dopuszcza się w świecie wirtualnym, w którym przecież „bycie sobą” staje się kategorią umowności.

Awatar – tak jak Baudrillardowski symulakr – odrywa się od swojego pierwowzoru, traci pierwotne znaczenie, staje się lepszy, czy też – co czasem ważniejsze – lepiej tolerowany społecznie niż jego pierwowzór. Jednak daje on możliwość ukrycia się, schowania za nim, stwarzając pozór możliwości ucieczki od odpowiedzialności. Awatar nie ma obowiązku odczuwania i współodczuwania (te wartości nie są zresztą szczególnie cenionymi w e-swiecie), ale pozostaje w umownym połączeniu z pojmowanym wielorako niedookreśleniem, które powoduje, że nie ma znaku równości między użytkownikiem a reprezentującym go awatarem. Ma to dalsze konsekwencje dla funkcjonowania e-użytkownika, który może utożsamiać się z symulakrem tak długo, jak chce i tak dalece, jak ustali granice tego utożsamiania. Z kolei te, można łatwo przesunąć z prostej przyczyny: głównie po to, żeby uniknąć odpowiedzialności za to, co za jego pomocą zrobi.

(Stracone) uczucia

Zjawisko opisane wyżej, w rezultacie może prowadzić do „ślepego zaułka znieczulenia”. Otóż grom komputerowym i internetowym często zarzuca się promowanie zachowań agresywnych. Wynika to pośrednio ze specyfiki wirtualnej rzeczywistości, z którą gry komputerowe są identyfikowane, bywa, że z dość dużej powierzchowności kontaktów, a jednocześnie ich wielości, niekiedy patologizacji komunikacji i relacyjności. Przypisuje się im także swoiste „przyzwyczajanie” do brutalności, które polegać ma na oswojeniu użytkownika z obrazami zadawania cierpienia, śmierci, zabijania, uprzedmiotowienia innych. Gracz, występujący w roli żołnierza, wojownika, snajpera czy zabójcy, ma przed sobą często bardzo realistyczny obraz nierzadko okrutnych scen, które po jakimś czasie traktuje jako naturalne, nie reaguje na nie wzburzeniem. Owo „przyzwyczajanie” może rzutować

na ogólne generalizowanie uprzedmiotowienia osób i ich uczuć, funkcjonowanie poza obszarami empatii, bez poczucia konieczności emocjonalnej analizy postaw swoich i cudzych. Efektem wyżej wspomnianego może być zjawisko opisane już przed laty przez Johna Nemiah i Petera Sifneosa pod pojęciem „syndromu braku słów dla emocji”. Ów syndrom – opisywany jako niezdolność do odróżnienia pobudzenia fizjologicznego od emocji, ich werbalizacji – oznacza mało elastyczny sposób funkcjonowania poznawczego, któremu towarzyszy ubóstwo życia emocjonalnego (por. Wawrzak, 2002, s. 109-122).

„Ślepotą uczuć” określana w fachowej literaturze jako aleksytymia jest swego rodzaju deficytem związanym ze sferą emocjonalną człowieka. Osoby doświadczające „ślepoty uczuć” charakteryzuje ubogie życie wewnętrzne oraz niemożność rozróżniania i opisanego słowami własnych stanów emocjonalnych” (Pachowicz, 2019, s. 85). Zjawisko jest o tyle złożone, że ma charakter dwustronny, to znaczy: o ile brak uczuć może pomagać w prowadzeniu skutecznej rozgrywki, nieangażowaniu się w być może chwilowe – a nierzadko – celowe sojusze, o tyle można zaryzykować tezę, że uwstecznia świat emocjonalny osoby, pozbawia ją możliwości rozwoju umiejętności społecznych, zubaża jej życie wewnętrzne, ale i powoduje wzrastanie pokolenia osób, dla których świat emocjonalny, uczuciowy jest niedostępny, które nie rozumieją relacyjności (a może nawet jej potrzeby) i nie potrafią funkcjonować społecznie w pełnym wymiarze. Nie można, rzecz jasna, czynić w tym miejscu uogólnień, które wskazywałyby na brak uczuć w świecie realnym w wyniku tego zjawiska. Filozoficznie zapytać można jednak o to, czy jest to pokolenie osób szczęśliwych, zaś z pedagogicznego punktu widzenia dostrzec głównie negatywne efekty dla rozwoju i wzrastania społecznego. Transkrypcja wątków z życia realnego człowieka do cyberprzestrzeni (wobec jej tendencji do skrótowości, powierzchowności, zmienności) nie zapewnia możliwości nabycia umiejętności współodczuwania i rozumienia innych, ale może wtórnie rzutować na nieumiejętność radzenia sobie z własnym życiem emocjonalnym, poczuciem samotności, czy pojawiająca się tęsknotą za pełną emocjonalną realizacją.

„Ślepotą uczuć” jest zatem zjawiskiem adekwatnym do chwilowości internetowych kontaktów i ich bezpretensjonalnego braku konsekwencji. W e-świecie można poczuć się ważnym, potrzebnym, ale niekoniecznie wiąże się to z deklaracją szacunku, bliskości czy rozumieniem drugiej osoby. Trzeba dostrzec jeszcze jeden ważny aspekt zjawiska, a mianowicie taki, że aleksytymia ma podłoże kulturowe, to jest kształtuje się w niszy specyficznych uwarunkowań. Matylda Pachowicz pisze, iż „badacze alarmują, że wśród młodzieży coraz bardziej charakterystycznym rysem stają się:

- deficyt inteligencji emocjonalnej/moralnej, trudności z werbalizowaniem emocji;

- ubóstwo życia wyobrażeniowego, brak refleksyjności i elastyczności w myśleniu (dominuje operacyjny styl myślenia);
- utrudniona kontrola i regulacja emocjonalna, komunikacja jest utrudniona zarówno na poziomie niewerbalnym jak i werbalnym;
- trudności z radzeniem sobie ze stresem i w prawidłowym funkcjonowaniu społecznym;

trudności w budowaniu głębszych relacji z drugim człowiekiem, w efekcie relacje z innymi oraz z sobą samym są zaburzone” (Pachowicz, 2019, s. 91).

Efekty pojawiania się takich objawów – jak można zakładać – rzutować będą na funkcjonowanie w świecie pozawirtualnym, a to z kolei może stanowić podłoże powstawania kolejnych trudności. Instrumentalizacja emocji służy uprzedmiotowieniu relacji, ale nie czyni człowieka wolnym od tęsknoty za zrozumieniem.

„Ślepotą uczuć” jest zatem zjawiskiem adekwatnym do chwilowości internetowych kontaktów i ich bezpretensjonalnego braku konsekwencji. W e-świecie można poczuć się ważnym, potrzebnym, ale niekoniecznie wiąże się to z deklaracją szacunku, bliskości czy rozumieniem drugiej osoby.

„Ślepotą uczuć” jest zatem zjawiskiem adekwatnym do chwilowości internetowych kontaktów i ich bezpretensjonalnego braku konsekwencji. W e-świecie można poczuć się ważnym, potrzebnym, ale niekoniecznie wiąże się to z deklaracją szacunku, bliskości czy rozumieniem drugiej osoby.

Flow i czas (nie)trójtemporalny

Podstawowym problemem, który zgłaszają rodzice i wychowawcy w odniesieniu do e-funkcjonowania młodych ludzi jest ich bardzo duże zaangażowanie w świat wirtualny, które przypomina bycie pochłoniętym obecnością w nim i pociąga za sobą spędzanie dużej ilości czasu przed monitorem. Najprościej mówiąc: młodzi przebywają w Internecie bardzo dużo czasu, co znacząco ogranicza ich inne aktywności. Można założyć, że dzieje się tak z wielu powodów, z których dwa mają kluczowe znaczenie, są to: wspomniana już transmisja nowych form aktywności do e-świata, oraz coraz szerszy dostęp do niego. Zatem zjawisko to jest co najmniej dwutorowe. Wielość nośników w znacznym stopniu przyczynia się do wzrostu jego zasięgu, choć wydaje się, że nie mniejszą rolę odgrywa przeniesienie do Internetu dużego obszaru nowych aktywności. Z drugiej strony jest to zjawisko progresywne, którego

narastanie można obserwować niemal na bieżąco i którego nie sposób powstrzymać (tak jak nie sposób zahamować dynamicznego rozwoju sieci).

W kontekście tej problematyki warto zwrócić uwagę na dwa problemy, to jest: doświadczenie stanu *flow* oraz specyfikę postrzegania czasu podczas przebywania w e-sieci.

Pojęcie stanu *flow* wprowadził Manfred Spitzer, określając, że jego istotą jest doświadczenie bycia całkowicie pochłoniętym czynnością, skupionym na niej. Według autora to właśnie *flow* umożliwia człowiekowi uczenie się z przyjemnością, a wykonywanie trudnych zadań nawet przez długi czas, daje mu uczucie przyjemności i zadowolenia. Tego stanu doświadczają gracze internetowi, osoby zaangażowane w internetową twórczość, czy aktywne na forach. Pojęcie na gruncie psychologii zdefiniował także Mihály Csíkszentmihályi. W ujęciu autora termin *flow* oznacza stan całkowitego zaangażowania w wykonywane zajęcie. Według przytoczonej koncepcji, istnieje kilka warunków osiągnięcia stanu *flow*, należą do nich: odpowiedni poziom trudności (zbyt łatwe zadania stają się nużące), wyznaczone, jasne cele i mierzalne rezultaty (por. Csíkszentmihályi, 2016; Spitzer, 2016, s. 93).

Tamara Pielas opisując stan *flow* zauważa, że posiada on charakterystyczne cechy:

- wykonywane działania są „automatyczne” – człowiek nie musi zastanawiać się nad tym, co ma zrobić;
- cele są jasno sformułowane – osoba wie, po co wykonuje dane działanie i co dzięki niemu może osiągnąć;
- nie ma problemów z interpretacją napływających informacji zwrotnych – człowiek nie zastanawia się nad ich znaczeniem, od razu wie, jak na nie zareagować i co ewentualnie poprawić;
- występuje tu całkowita koncentracja na danym działaniu i tylko ono liczy się;
- całkowite poczucie kontroli nad sytuacją umożliwia przebieg danych zdarzeń, to człowiek je kontroluje;
- satysfakcja z działania i aktywność stają się źródłem szczęścia;
- poczucie, że czas zatrzymał się jest wywołane pochłonięciem daną aktywnością (Pielas, *Co jest...*).

Stan *flow* doświadczany w Internecie generować może zakłócenia w świecie realnym, co oznacza mniej więcej tyle, że użytkownik zanurzony w e-rzeczywistości nie dostrzega tego, co otacza go w przestrzeni poza nią. Być może owo zanurzenie tak niepokoi rodziców i wychowawców, którzy zgłaszają, że dziecko lub młody człowiek jest całkowicie pochłonięty czynnościami podejmowanymi w rzeczywistości nierealnej. *Flow* jest stanem przyjemnym i pożądanym, stąd zaangażowanie, w to co z nim związane, rośnie również po zakończeniu czynności, której towarzyszył. Można zatem zaryzykować tezę, że doświadczenie *flow* podczas podejmowania czynności w e-świecie, przekłada się na większe zaangażowanie w e-rzeczywistość.

Czas

Zjawiskiem związanym z doświadczeniem *flow* (choć nie tylko przez nie generowanym) jest – odmiennie niż w rzeczywistości realnej – postrzeganie czasu. W tym miejscu warto zauważyć, że uczestnictwo w grach (mając na względzie ich różnorodność) związane jest z brakiem jednolitej kategorii traktowania czasu. Jednak sam fakt, że rozgrywka może być kontynuowana w trybie jednolitym, ciągłym, ale może być także fragmentaryczna, potwierdza różną od realnej naturę Internetu. Czas – w życiu realnym trójtemporalny – zmienia swoją naturę w sieci, co pośrednio związane jest ze stanem zanurzenia. Zjawisko to szczególnie zaznacza się podczas korzystania z gier. Elżbieta Dolata zauważa, że „zarówno brak kontekstu czasowego, jak i sfragmentaryzowanie i zwielokrotnienie burzy ciągłość czasu, izoluje zdarzenie” (Dolata, 2006, 100). Metaforycznie można powiedzieć, że jesteśmy świadkami zakłócenia jednego z podstawowych wymiarów ludzkiego funkcjonowania.

Czas do tej pory zawsze trójtemporalny, po raz pierwszy w historii ludzkiego funkcjonowania doświadcza przerwania ciągłości swojej natury. Dzieje się tak z różnych powodów. Po części wynika ze specyfiki internetowego świata, po części z charakteru doświadczeń zanurzenia, zainteresowania, obecności użytkowników. W pierwszej z wymienionych kategorii mieszczą się zarówno uwarunkowania uczestnictwa w aktywności internetowej generowane chociażby charakterem gry, w drugiej zakłócenia wynikające z technicznej natury e-swiata.

Techniczny determinant funkcjonowania w e-świecie odnosi się do jego natury, ale bywa sprzeczny z oczekiwaniami użytkowników. Gra bywa podzielona na rundy, spotkania. Wybór czasu poświęconego na aktywność lub poświęconego wspólnej w grze zależy od użytkowników. W praktyce polega to na zawieszeniu gry, a co za tym idzie, wstrzymaniu czasu akcji do momentu kontynuacji. Kontinuum trójtemporalności może tracić swoją nienaruszalność również wówczas, gdy istnieje możliwość powrotu do wydarzeń w rozgrywce, które już miały miejsce. Fragmentaryczność czasu dyktowana jest fragmentarycznością rozgrywki. Taka sytuacja wynika z charakteru gry i nie wprowadza niepokoju czy nie powoduje zaskoczenia. Bywa jednak tak, że czas zmienia się niezależnie od użytkowników, ale rzutuje na ich położenie. Mowa tu chociażby o takich sytuacjach, jak określane w informatycznym żargonie „bugowanie”, które oznacza nieprawidłowość w funkcjonowaniu programu, uniemożliwiającą płynne działanie (w żargonie młodzieżowym określa się w ten sposób „zawieszenie się” działania sieciowego, gry, programu).

Jak potwierdziły przeprowadzone w 2020 i 2021 roku badania (Wojtkowiak, 2021, s. 268-277), użytkownicy różnie postrzegają czas w Internecie. Nie traktują go w sposób tak jednoznaczny, jak dzieje się to w świecie realnym, bowiem dostrzegają i oddzielają różnice między czasem w obu „światach”. Triada przeszłość–teraźniejszość–przyszłość nie konstytuuje się jednoznacznie, przy czym najmniejsze znaczenie w internetowym funkcjonowaniu ma teraźniejszość (Wojtkowiak, 2021,

s. 268-277). Nie oznacza to zaburzenia kontinuum linearności, a jedynie nie przywiązywanie wagi do niej. Być może wpływ na taki stan rzeczy ma dostrzegana i akceptowana zmienność, która obejmuje również tożsamość, co jest zjawiskiem niewidocznym w realnym świecie. Badana młodzież dostrzegła wprawdzie rolę zapisu w e-rzeczywistości, dającą możliwość inwigilowania wcześniejszych działań, jednak największe znacznie przypisywała teraźniejszości. „Tu i teraz” definiuje istnienie i działanie w Internecie i o ile nie jest to zjawisko odosobnione (młodzi zwykli żyć chwilą obecną), o tyle jednak świat cyfrowy przy swojej zmienności wydaje się gloryfikować czas teraźniejszy. Podobnie młodzi użytkownicy postrzegają przyszłość, nie przywiązując do niej szczególnej uwagi (Wojtkowiak, 2021, s. 275).

„Czas w Internecie płynie inaczej”, można go zahamować, zawiesić działanie, powrócić do przerwanej czynności nawet po dłuższym okresie. Warto jednak postawić pytanie o to, czy czas spędzony w sieci jest czasem jego użytkowników, czy też czasem postaci, w które oni wcielają się. I obojętne, czy będzie to awatar czy postać z gry, trudno jest postawić jednoznaczną granicę, która oddzielałaby ową postać od osoby w świecie realnym.

Warto jednak postawić pytanie o to, czy czas spędzony w sieci jest czasem jego użytkowników, czy też czasem postaci, w które oni wcielają się.

Reasumując, można powiedzieć, że o ile z perspektywy dorosłych czas jest wymiarem jednoznacznym i bezwzględnie liniowym, o tyle z perspektywy młodych użytkowników – niekoniecznie.

Podsumowanie

Społeczeństwa informacyjne, które biegle posługują się komunikacją, operują zmiennością, przenoszą swoje funkcjonowanie poza wymiar fizyczny. Oparta na technice sieć połączeń pozostaje siecią między ludźmi, jednak jej determinant techniczny oddziałuje na użytkowników oraz na ich postrzeganie świata, jak i siebie samych.

Warto podkreślić, że wielość opracowań i odniesień naukowych do rzeczywistości wirtualnej (zarówno w kontekście badań nad grami, jak i uczestnictwa w mediach społecznościowych) nie polaryzuje spojrzenia na nią jako na zjawisko jednoznacznie wpływające negatywnie na użytkowników. Samo uczestnictwo, obserwacja, nawet budowanie e-świata nie definiuje jednoznacznie jego negatywnego oddziaływania (Anderson, Bushman, 2023).

Niniejszy artykuł stanowi zaledwie wprowadzenie do dalszych rozważań na temat specyfiki e-sieciowego funkcjonowania współczesnego człowieka. Autorki

mają świadomość jedynie częściowego zasygnalizowania opisanych zjawisk, jednak ich wybór był implikowany kategorią indywidualności regulowanej osobliwością cyfrowych realiów. Awatarowość, specyfika emocjonalnego funkcjonowania, zanurzenie czy operacjonalizacja czasu, stanowią jedynie kilka z wątków, które można rozwinąć opisując zjawisko e-życia użytkowników sieci. I o ile elementy te można traktować jako swoisty fenomen lub kuriozum, o tyle wydają się trwale wpisywać zarówno w internetowy krajobraz i rejestr wątków, którymi w przyszłości interesować się będzie medioznawstwo, ale także pedagogika, psychologia i socjologia.

Bibliografia

- Anderson C.A., Bushman B. (2023). Straw Men, Bogus Claims, and Misinformation About Media Violence: Reply to Comment by Devilly et al. *Psychology of Popular Media*, 12(3), 373–382. DOI:10.1037/ppm0000483
- Batorski, D., Olechnicki, K. (2007). Wprowadzenie do socjologii internetu. *Studia Socjologiczne*, 3(186), 5–14.
- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*. Przekł. S. Królak. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Castells, M. (2008). *Spółczesność sieci*. Przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Csikszentmihályi, M. (1996). *Przepływ: psychologia optymalnego doświadczenia. Jak poprawić jakość życia*. Przekł. M. Wajda-Kacmajor. Warszawa: Wydawnictwo Moderator.
- Daszykowska, J. (2007). Dziecko.m@internet.pl, czyli o profilaktyce zagrożeń w Sieci. W W. Walc (Red.), *Przemoc. Konteksty społeczno-kulturowe. Kulturowe i edukacyjne aspekty zjawiska*. T. 2. (ss. 159–164). Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Dolata, E. (2006). *Internet a doświadczenia temporalne*. W M. Sokołowski (Red.), *Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku* (ss. 95–102). Elbląg: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu.
- Jenkins, H. (2006). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przekł. M. Bernatowicz. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Krejtz, K., Zajac, J.M. (2007). Internet jako przedmiot i obszar badań psychologii społecznej. *Psychologia Społeczna*, 2, 3–4(5), 191–200.
- McLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Przekł. N. Szczucka. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Pachowicz, M. (2019). Ślepotą uczuć-odłamek lustra tkwiący w oku i w sercu. W A. Wileczek (red.), *Komunikacja i edukacja. Studia i szkice* (ss. 85–97). Kielce: Uniwersytet Jana Kochanowskiego.
- Solecki, R. (2017). Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni. Profilaktyka patologicznego używania Internetu, Warszawa-Milanówek: Oficyna Wydawnicza Von Velke.
- Spitzer, M. (2016). *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie*. Słupsk: Wydawnictwo Dobra Literatura.
- Wawrzak, M. (2002). Aleksytyzmia i neurotyzm: różnicowanie i werbalizacja emocji podstawowych. *Przegląd Psychologiczny*, 45(1), 109–122.
- Wojtkowiak, M. (2021). Czas w percepcji młodych użytkowników sieci globalnej, *Kultura – Przemiany – Edukacja*, 9, 268–277. DOI 10.15584/kpe.2021.9.15
- Wojtkowiak, M. (2021). *Poznać. Zrozumieć, Rozmawiać. (Nie)oczywisty e-świat jako źródło inspiracji i wyzwania pedagogicznych*. Kielce: Uniwersytet Jana Kochanowskiego.

Materiały internetowe

- Jb (2023). *Marshall McLuhan. Twórca pojęcia „globalnej wioski*. „polskieradio.pl”. <https://www.polskieradio.pl/39/156/Artykul/2877151,Marshall-McLuhan-Tworca-pojecia-globalnej-wioski> (dostęp 13.5.24.)
- Pielas, T. (2018 styczeń 18). *Co to jest flow i jak go osiągnąć?*. „Psychologia sportu (tamarapielas.pl)”. <https://tamarapielas.pl/co-to-jest-stan-flow/> (dostęp 13.5.2024)
- Sikora, K. (2008). Tożsamość jako przedmiot badań psychologii. W Kubacka J.D., Kuleta-Krzyszukowiak M. *W kręgu psychologicznej problematyki tożsamości* (ss. 33–40). <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/2c62f43a-f6a8-457a-97cd-35cd89c26afe/content> (dostęp 20.04.2024).

Monika Wojtkowiak – dr, adiunkt w Zakładzie Problemów Społecznych i Pracy Socjalnej Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, zainteresowania badawcze: poradnictwo i pomoc nieletnim, młodzież a świat wirtualny, aktualne problemy społeczne w kontekście planowania działań profilaktycznych i pomocowych, mediacje i negocjacje jako forma pracy na różnych obszarach działalności indywidualnej i instytucjonalnej, pomoc osobom dotkniętym traumą i ich rodzinom.

Jadwiga Daszykowska-Tobiasz – dr hab., profesor uczelni, Uniwersytet Rzeszowski, Wydział Pedagogiki i Filozofii, Instytut Pedagogiki, Katedra Pedagogiki Społecznej; zainteresowania naukowe koncentruje wokół pedagogiki społecznej, pracy socjalnej, profilaktyki społecznej, problemów i zjawisk społecznych, w tym problemu patostreamingu w sieci.

Bartosz Bukatko

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

ORCID 0000-0003-1902-2982



Transtekstualność w grach wideo – deheroizacja i intermedialność na przykładzie serii gier *Tomb Raider* i *Uncharted*

*Transtextuality in video games – deheroisation and intermediality on the basis
of *Tomb Raider* and *Uncharted* game series*

Abstract

Tomb Raider and *Uncharted* are both popular series of adventure video games which bare strong resemblance to each other. By applicating the Gerard Genette's terminology on intertextual relations between various texts of culture, the author proposes his own theoretical model for studying transtextuality. Describing and analyzing the type of the relations between the said series of games, as well as their intermedial connection with the Indiana Jones movies, he also discusses the deheroisation of the games' protagonists – Lara Croft and Nathan Drake. The conclusions shed new light on future research regarding reinterpretation of various texts of culture.

Keywords

video games, transtextuality, *Tomb Raider*, *Uncharted*, intermediality

Abstrakt

Tomb Raider i *Uncharted* to popularne serie przygodowych gier wideo, które cechują wzajemne podobieństwa. Stosując terminologię Gerarda Genette'a, dotyczącą relacji intertekstualnych między różnymi tekstami kultury, autor proponuje własny model teoretyczny do badań nad transtekstualnością. Opisując i analizując rodzaj relacji między wspomnianymi seriami gier, a także ich intermedialne powiązania z filmami o Indianie Jonesie, omawia również deheroizację protagonistów obu serii – Lary Croft i Nathana Drake'a. Wnioski z przeprowadzonych analiz rzucają nowe światło na przyszłe badania dotyczące reinterpretacji różnych tekstów kultury.

Słowa kluczowe

gry wideo, transtekstualność, *Tomb Raider*, *Uncharted*, intermedialność

Wstęp¹

Rynek gier cyfrowych jest olbrzymi i nadal dynamicznie się rozwija. Przybywa coraz więcej nowych tytułów, a sytuacja ta sprzyja mnożeniu się wzajemnych odwołań, cytatów pośrednich (i tych bezpośrednich również), aluzji, nawiązań, a także zapożyczeń, nieraz wręcz ocierających się o miano plagiatu.

Podobnie jak książki czy filmy, gry czasami zawierają pewnego rodzaju odniesienia do innych, mniej lub bardziej sobie podobnych produkcji. Jako że zwykle gra cyfrowa jest znacznie bardziej złożona niż książka (a przez swą interaktywność – także bardziej niż film), do podobieństwa może dochodzić na wielu różnych jej płaszczyznach. Mowa tutaj więc nie tylko o samej warstwie fabularnej (z czym można się spotkać także i w innego rodzaju tekstach kultury), lecz także o takich kwestiach, jak mechanika rozgrywki (sterowanie postacią, system walki lub jego brak, poziom otwartości świata i wiele innych), sposób prezentowania zdarzeń na ekranie (praca kamery i jej domyślne umiejscowienie), warstwa dźwiękowa (muzyka, oprawa dźwiękowa) i wiele innych, na ten moment nieistotnych elementów.

Jednak, aby zinterpretować różne typy relacji międzytekstowych w tekstach kultury (w tym także w grach wideo), nie można tego robić w oderwaniu od problemu nadrzędnego względem tych relacji. Mowa tutaj właśnie o zjawisku transtekstualności, jak określa to G. Genette w *Palimpsestach: Literaturze drugiego stopnia* (1999). Teoretyk ten, posiłkując się na tym polu dokonaniem Julii Kristevy, znacznie poszerza poczynioną przez nią analizę rzeczzonego zjawiska, wzbogacając problem od strony terminologicznej, jak też i ustanawiając pewne ramy, które miały się potem okazać podstawą dla przyszłych teoretyków literatury, chcących zgłębiać ten temat w innych kontekstach.

Jednak, aby zinterpretować różne typy relacji międzytekstowych w tekstach kultury (w tym także w grach wideo), nie można tego robić w oderwaniu od problemu nadrzędnego względem tych relacji.

W mojej pracy magisterskiej, na podstawie której opracowałem ten artykuł, wybrane zostały dwie osobne produkcje oraz cztery popularne serie gier cyfrowych. Tutaj jednak postanowiłem ograniczyć się do dwóch serii gier: *Tomb Raidera*

¹ Niniejsza praca powstała na podstawie pracy magisterskiej napisanej na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, pod kierownictwem dr hab. Dariusza Brzostka, prof. UMK.

i *Uncharted*. Skupić się pragnę w szczególności na zjawisku intermedialności obu tych tytułów wobec popularnej serii filmów o poszukiwaczu przygód – Indiana Jonesie.

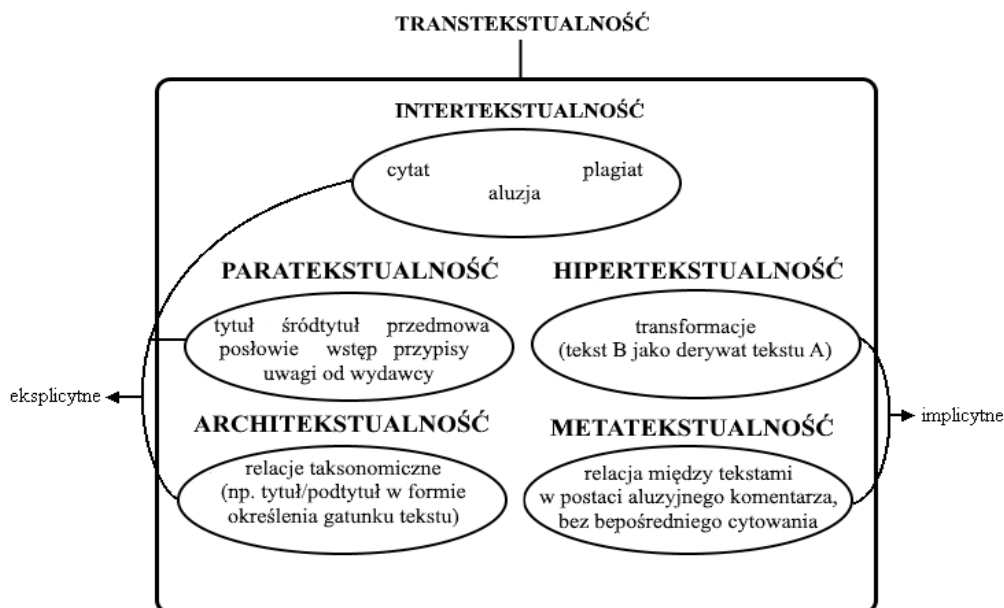
1. Transtekstualność

Przyglądając się za Genette’em samemu pojęciu transtekstualności, możemy stwierdzić, że jest to ogół zjawisk polegających na wzajemnych powiązaniach i odniesieniach pomiędzy różnymi tekstami, a dokładniej, że jest to „wszystko, co wiąże się w sposób widoczny bądź ukryty z innymi tekstami” (Genette, 1999, s. 107). Nie da się ukryć, że taka definicja rysuje się w dość nieostry i trudny do ujednolicenia sposób, a sam jej autor przyznaje, że termin „transtekstualność” jest równie „umowny”.

Przedmiotem poetyki, powiedziałem wówczas mniej więcej (...) [jest] architekt (...) albo (...) – architekstualność tekstu (jak to się mówi, a to prawie to samo, „literackość literatury”), tj. zespół kategorii ogólnych albo transcendentnych (...). Dzisiaj, ujmując rzecz szerzej, powiedziałbym raczej, że przedmiotem tym jest transtekstualność albo transcendencja tekstualna tekstu (Genette, 1999, s. 107).

To – jak by się mogło wydawać – niekonsekwentne podejście do terminologii, czy też raczej aktywne próby jej rzetelnego aktualizowania oraz proponowany przez autora *Palimpsestów* podział transtekstualności na pięć podkategorii (intertekstualność, paratekstualność, metatekstualność, hipertekstualność i architekstualność) mogą wzbudzać podejrzenia, zwłaszcza u innych badaczy z tej dziedziny. Michał Głowiński, filolog i teoretyk literatury, stwierdza, że podział zaproponowany przez Genette’a jest nadto złożony a „szerokie zrozumienie” zjawiska trans- i intertekstualności zaprezentowane w *Palimpsestach* ma jedynie „pozorny” wymiar (Głowiński, 1986, s. 79-80).

Mimo przedstawionych wyżej zastrzeżeń Głowińskiego niniejszy tekst bazuje przede wszystkim na strukturze zaproponowanej przez Gerarda Genette’a z uwagi na to, iż właśnie jego terminologia zbudowała w świecie teorii literatury pewne fundamenty pod tego typu rozważania, stanowiąc idealne uzupełnienie i jednoczesne rozwinięcie analizy intertekstualności autorstwa Julii Kristevy. Na potrzeby tej pracy oraz dla solidniejszego usystematyzowania terminologii i struktury podziału transtekstualności Genette’a, postanowiłem wyjść z propozycją „modelu transtekstualności” w formie wizualnej (rys. 1). Jest to prosty schemat, ilustrujący wyróżniane przez tego teoretyka literatury podkategorie transtekstualności, jednocześnie zaznaczając charakter powiązań między nimi za pośrednictwem konkretnych przykładów tekstów i odwołań, reprezentujących określony podtyp zjawiska.



Rys 1. Własna propozycja modelu transtekstualności (za G. Genette'em)

Jak widać na rys. 1., Gerard Genette wyróżnił pięć rodzajów transtekstualności, przy czym dodatkowo można je zgrupować w dwa oddzielne zbiory, charakteryzujące się odmiennym poziomem „utajenia” zawartych w tekstach B powiązań z tekstami A. W niniejszym rozdziale omówię każdy z tych rodzajów, starając się podkreślić różnice pomiędzy nimi, co ułatwi dalsze rozważania i analizę tego zjawiska na przykładach z zakresu gier wideo. W kontekście postępowania badawczego nad grami wideo moją decyzją jest, by opracować temat ich transtekstualności właśnie na podstawie koncepcji Gerarda Genette’a z uwagi na transmedialną czy też multimedialną naturę gier jako tekstów kultury *per se*.

1.1. Paratekstualność

Kolejność omawianych rodzajów transtekstualności nie będzie tu taka sama, jaką przyjął autor *Palimpsestów*. Ma to na celu lepsze dopasowanie danych kategorii do podjętego tematu. Z przyczyn oczywistych, wprost wynikających z definicji poszczególnych kategorii, nie każda z nich zajmuje równie istotne miejsce w przypadku takich specyficznych tekstów kultury, jakimi są gry wideo.

O paratekstualności możemy mówić, gdy mamy do czynienia z różnego rodzaju tekstami, które w dość wyraźny sposób odnoszą się do tekstów, na potrzeby których w ogóle zostały sporządzone. Innymi słowy, parateksty nie powstałyby w ogóle, gdyby nie istniały te teksty, do których się odnoszą. Mowa tutaj o wszelkiego rodzaju przedmowach, przypisach, wstępach, streszczeniach, uwagach od wydawcy,

pośłowiach oraz innych formach komentarzy i opisów, często stanowiących uzupełnienie lub podsumowanie tekstów A.

1.2. Architekstualność

Zmieniając kolejność, chcę teraz przejść do analizy zjawiska relacji międzytekstowych zwanego architekstualnością. Decyzja o takim porządku rzeczy jest uargumentowana stopniem jawności tego typu relacji. Jak widać na zaproponowanym przeze mnie modelu graficznym, architekstualność charakteryzuje się jako relację eksplicytną (tj. jawną, dosadną, bezpośrednią). Z tego powodu jest jej dość blisko do paratekstualności, a jednocześnie nieco dalej do takich relacji, jak hiper- czy meta-tekstualność.

Poziom eksplicytności tego typu relacji międzytekstowej jest na pewno wyższy niż w przypadku wcześniej omawianej paratekstualności. Za architeksty uznamy wszelkiego rodzaju tytuły i podtytuły, czy też zbiorcze określenia kategorii, które w prosty i bezpośredni sposób nawiązują do konkretnych tekstów, jednocześnie je klasyfikując podług ustalonych norm i reguł. Przykładem takiego architekstu są wszelkiego rodzaju tytuły bądź podtytuły, stanowiące po prostu nazwę gatunku lub rodzaju literatury, do którego przynależy dany tekst, a więc, na przykład: „Poezja”, „Zbiór opowiadań”, „Eseje”, „Fraszki”, „Treny i inne liryki”. Tego typu określenia już na początku informują czytelników, z czym będą mieć do czynienia, gdy zdecydują się na obcowanie z danym tekstem. Nie da się ukryć, że – o ile pozycja architekstualności pośród innych rodzajów relacji międzytekstowych jest wyraźnie zaznaczana swoją eksplicytnością – jej złożoność, czy nawet rola, jaką architeksty zwykle odgrywają, zdaje się być w istocie drugorzędna. W końcu wystarczy otworzyć dany tekst, przeczytać pierwszą jego stronę lub po prostu wiedzieć, kto jest jego autorem, aby mieć świadomość, z jakim typem tekstu ma się do czynienia. Jeśli natomiast odbiorca mimo tego nie posiada takiej wiedzy, samo przeczytanie architekstu nie poprawi raczej tej sytuacji.

W *Palimpsestach* architekstualność zajmuje piąte miejsce na liście relacji międzytekstowych. Genette określa ją „niemą” relacją „natury taksonomicznej” (Genette, 1999, s. 111). Pewien paradoks tego stwierdzenia polega na tym, że eksplicytność architekstualności przejawia się drogą paratekstualnego tytułu. Wynikałoby więc z tego, iż sama architekstualność jest w istocie implicytna (tj. niejawna, niedosadna, wnioskowana z kontekstu). Głowacki stwierdza, że jej cechą jest nierozzerwalna więź z relacją intertekstualności, a jednocześnie zaznacza, że architekstualność stanowi poniekąd „gramatykę literatury”, co po raz kolejny uwydatnia jej implicytny charakter. Architekstualność należałoby więc na moim schemacie umieścić pomiędzy eksplicytnością, a implicytnością, aczkolwiek, idąc za Głowińskim, pragnę podkreślić, iż intertekstualność, jako forma „tradycji utrwalonej w tekście” (Głowiński, 1986, s. 99), jest zjawiskiem znacznie szerszym niż architekstualność, a ponadto – że same

eksplicytne manifestowanie architekstów drogą paratekstualnych wzmianek nie ujmuje na eksplicytności samym architekstom, które, bądź co bądź – istnieją.

1.3. Metatekstualność

Podobnie jak hipertekstualność, metatekstualność jest zjawiskiem o charakterze implicytnym. Sam przyrostek „meta-” w połączeniu z „tekstem” sugeruje, że zjawisko to będzie w praktyce objawiać się jako – w pewnym sensie – bardziej transcendentna relacja międzytekstowa, z naciskiem na „samoodniesienia”, czyli wzajemne nawiązania do tekstów na nieco wyższym, mniej pośrednim, a bardziej pozostającym w sferze domysłów poziomie.

Według Genette’a (1999, s. 111), metatekstualność najczęściej manifestować się może w formie niedosłownego komentarza do tekstu A, zamieszczonego w tekście B, przy czym niejednokrotnie nazwa, tytuł, czy jakiegokolwiek bezpośrednie określenie rzeczoności tekstu A wcale nie musi nawet paść w takiej sytuacji. Jednakże inni badacze nie zapominają podkreślać faktu, iż umowność granic wyznaczanych przez Genette’a pomiędzy poszczególnymi kategoriami zjawisk międzytekstowych jest dość wyraźna (Głowiński, 1986, s. 87; Tutak, 2012, s. 113). Sam autor *Palimpsestów* bezpośrednio się bowiem do tejże umowności granic przyznaje (Genette, 1997, s. 270) w dziele poświęconym bardziej paratekstualności.

Jak zauważają i inni badacze:

Genette, zwłaszcza w *Palimpsestach*, wyjaśniał, że wprowadzona przez niego terminologia ma charakter doraźny, tymczasowy, nie może zadowalać badacza, jako że jest mało precyzyjna. Metatekstualnością określił taki typ transcendencji tekstualnej, który ma kształt komentarza łączącego dany tekst z innym, o którym mówi, niekoniecznie go cytując (Genette 1992: 321) (Tutak, 2012, s. 114).

Metatekst wyróżnia więc charakterystyczna więź z tekstem nadrzędnym, do którego się on odnosi. Podobnie jak w przypadku wypowiedzi o charakterze metajęzykowym, które pragmatycznie są puste, a jedynie w sposób semantyczny odnoszą się do języka *per se*, tak i metateksty bardziej pełnią funkcję „mostów” pomiędzy poszczególnymi elementami jednego i tego samego tekstu nadrzędnego. Do takich krótszych, samodzielnie nic nieznaczących wstawek odwołuje się na przykład Anna Wierzbicka (1971). Chodzi tu o takie sformułowania, jak „mowa tu o...”, „przejdziemy teraz do...”, „to, o czym przed chwilą mówiliśmy, to...” i tak dalej. Tutak (2012) zaś jako przykład metatekstu podaje dedykację.

1.4. Hiper- i intertekstualność

Te dwa rodzaje relacji międzytekstowych opisuję razem z uwagi na ich częste wzajemne się przenikanie i współwystępowanie. Szczególny przypadek w kontekście hiper- i intertekstualności stanowią gry wideo i komputerowe.

Relacje te przedstawiają dwa odmienne warianty transtekstualności. Interteksty bowiem na ogół manifestują się w dość bezpośredni, a więc i eksplicytny sposób, podczas gdy hiperteksty cechuje większa implicytność. Intertekstami nazwiemy wszelkiego rodzaju plagiaty, bezpośrednie cytaty oraz aluzje (już mniej jednoznaczne) do tekstów nadrzędnych (Genette, 1997, s.108). Hipertekstualność jest zwykle bardziej skomplikowana w swej istocie. Mowa tu o transformacjach polegających na derywowaniu tekstu B od nadrzędnego tekstu A. Derywacje te, w swej implicytności, są pochodnymi transformacji, przy czym poziom jawności takich hipertekstów też może się wahać (Genette, 1997, s. 113).

Niejawność hipertekstów względem ich hipotekstów (tak Genette określa teksty nadrzędne w hipertekstualnych relacjach międzytekstowych) daje przyczynek do tego, aby upatrywać tych nieco subtelniejszych hipertekstów w formie aluzji, a te przecież wcześniej już zostały zakwalifikowane jako jedna z manifestacji intertekstualności.

Niejawność hipertekstów względem ich hipotekstów (tak Genette określa teksty nadrzędne w hipertekstualnych relacjach międzytekstowych) daje przyczynek do tego, aby upatrywać tych nieco subtelniejszych hipertekstów w formie aluzji, a te przecież wcześniej już zostały zakwalifikowane jako jedna z manifestacji intertekstualności.

Samym zjawiskiem intertekstualności zajęła się jeszcze przed Genette'em Julia Kristeva, jednak w świetle tego, co obecnie jest już znane teoretykom literatury, a nawet i w kontekście ówczesnego stanu badań z tej dziedziny, twierdzenia i tezy Kristevy nie wносиły znaczących nowości do rozważań na temat tej relacji międzytekstowej. Zawężając zakres definicji tego pojęcia, Genette poszedł o krok dalej, określając intertekstualność zaledwie jako jedną z wielu odmian znacznie szerszej transtekstualności. Wobec tego stanu rzeczy, zasadną może wydawać się propozycja Głowińskiego, aby hiper- i intertekstualność ze schematu Genette'a „scalić” pod jednym hasłem hipertekstualności, jako terminu nadrzędnego, z uwagi na zakres jego definicji względem intertekstualności.

Ta skomplikowana sytuacja nie zmienia jednak faktu, iż zarówno inter-, jak i hipertekstualność są zjawiskami znaczącymi w świecie współczesnych gier wideo i komputerowych.

2. Materiał badawczy

Przytaczanymi w niniejszym artykule grami, które między innymi badałem, są serie gier *Uncharted* i *Tomb Raider*. W dość oczywisty sposób nawiązują one swoją konwencją do filmów ze znanym poszukiwaczem skarbów, Indianą Jonesem.

Gry te to największe w swym rodzaju produkcje, do tej pory otrzymujące kolejne kontynuacje. Jako że *Tomb Raider* posiada znacznie dłuższą historię niż *Uncharted*, na potrzeby niniejszej pracy wybrałem jedynie trzy najnowsze jej części, a mianowicie: *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) oraz *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018). Razem tworzą one swoistą trylogię, którą zestawilem tutaj z czterema częściami serii *Uncharted*². Przygody Natana Drake'a z *Uncharted* są też opowiadane w innych, pomniejszych produkcjach, takich jak gry karciane czy dodatki rozszerzające zawartość pełnoprawnych odsłon serii, jednak jest to kwestia marginalna, której wartość merytoryczna w ujęciu problemu transtekstualności pomiędzy tymi dwoma seriami „przygodówek” jest znikoma.

3. Analiza materiału badawczego

Poniżej przedstawiam analizę zjawisk międzytekstowych w grach z serii *Tomb Raider* i *Uncharted* w oparciu o wyżej zaprezentowany aparat terminologiczny. Ponadto, omawiam tutaj też relacje intermedialności pomiędzy analizowanymi tu grami a filmami o znanym poszukiwaczu skarbów – Indianie Jonesie.

3.1. Seria *Tomb Raider*

Seria *Tomb Raider* to dwadzieścia pięć lat historii gier wideo i komputerowych, w których gracze mogli śledzić losy odważnej pani archeolog. Oprócz samych gier, powstało także kilka filmów opowiadających o przygodach młodej archeolożki, Lary Croft.

Seria zyskała poklask z uwagi na swoją unikatowość na rynku w czasie premiery oraz była jedną z nielicznych produkcji stawiających kobietę w centrum wydarzeń (Vie, 2008). *Tomb Raider* otrzymał też pełne wsparcie w języku polskim, włączając w to aktorski dubbing.

² Gry z serii *Uncharted* obejmują następujące tytuły: *Uncharted: Fortuna Drake'a* (Naughty Dog, 2007), *Uncharted 2: Pośród Złodziei* (Naughty Dog, 2009), *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* (Naughty Dog, 2011) i *Uncharted 4: Kres złodzieja* (Naughty Dog, 2016).

Odświeżone przygody Lary Croft, przedstawione we współczesnej trylogii, to podarowanie znanej archeolożce „drugiego życia”. Udoskonalona grafika na silniku Crystal Engine, realistyczne modele postaci i zupełnie nowa fabuła, odcinająca się od tej ze starszych odsłon z serii, to całkiem nowe spojrzenie na serię. *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) opowiada o początkach Lary jako absolwentki studiów z archeologii, która wyrusza na poszukiwanie zaginionego królestwa Yamatai, niedaleko wybrzeży Japonii.

Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015) oraz *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) stanowią kontynuację historii opowiadanej w pierwszej części trylogii. W *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) Lara postanawia zbadać Kitież – mityczne miasto, którym bardzo zainteresowany był Lord Croft, ojciec bohaterki. Podczas swej ekspedycji Lara trafia na Trójcę, złowrogą sektę, będącą na tropie artefaktu mającego zapewniać nieśmiertelność. *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) to dalsze zmagania Lary z kultem Trójcy. W tej części trylogii tło stanowią wydarzenia nadciągającej apokalipsy, którą Lara przez przypadek zainicjowała w Meksyku poprzez zabranie mitycznego sztyletu z obszaru wykopalisk Trójcy w celu uchronienia go przed dostaniem się w ręce sekty.

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, pierwsze produkcje z serii bardziej koncentrowały się na elementach platformowo-zręcznościowych. Lara Croft musiała regularnie wykazywać się swoimi umiejętnościami parkouru, okazjonalnie rozwiązując zagadki, by móc przejść dalej. Przypominało to gry pokroju *Prince of Persia* (Ubisoft Montreal, 2008), gdzie elementy platformowe również górowały nad fabułą będącą zaledwie tłem do wydarzeń przedstawianych na ekranie. Lara miała do dyspozycji narzędzia oraz parę swoich pistoletów, z których robiła użytek, gdy wymagała tego sytuacja.

Jednakże w nowej trylogii spod znaku *Tomb Raidera* twórcy nie tylko wyeksponowali fabułę, czym upodobnili grę do współczesnych reprezentantów gatunku, lecz także zmodyfikowali samą rozgrywkę. Teraz Lara nie tylko rozwiązuje zagadki, lecz także musi uważać, aby sama nie stała się „zwierzyną”. Gra została bowiem wzbogacona o czynnik survivalistyczny. „By przeżyć gracze muszą wykorzystywać wszystko, co mają pod ręką, a znajdowane po drodze liny, haki oraz maczety okażą się niezbędne podczas zwiedzania świata gry”, jak mówi opis *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013) na portalu GRYOnline.pl (<https://www.gry-online.pl/gry/tomb-raider/zc7d1>). Chcąc podkreślić aspekt survivalu w swojej grze, twórcy pomyśleli również o wydaniu edycji kolekcjonerskiej pod tytułem *Tomb Raider Survival Edition*, co już wskazuje na wydźwięk nowej odsłony serii o Larze Croft.

Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2015) oraz późniejsze *Shadow of the Tomb Raider* (Eidos Montreal, 2018) jeszcze bardziej rozwijają aspekty survivalu i tworzenia przedmiotów oraz także wprowadzają elementy utrzymane w stylu

gier RPG. Choć we współczesnych grach to dość powszechne zjawisko, w historii gier z młodą archeolożką jest to zupełnie nowa mechanika.

Lara może ulepszać swoje bronie (np. wprowadzony już w pierwszej części trylogii łuk). Poprzez odpowiednie modyfikacje może zdobyć zdolność wystrzeliwania kilku strzał na raz. *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) wprowadza też drzewka umiejętności.



Rys. 2. W *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) do dyspozycji są trzy drzewka umiejętności: awanturника, łowcy oraz twardziela (Oktała, 2016, https://www.purepc.pl/gry/recenzja_rise_of_the_tomb_raider_pc_lara_croft_w_dobrej_formie?page=0,3)

Gracze mają do dyspozycji trzy ścieżki rozwoju, którymi może podążać Lara. Są to kolejno: awanturnik, łowca oraz twardziel, przy czym każda cechuje się innymi właściwościami i posiada inny zestaw umiejętności. Ta typowo „erpegowa” mechanika znacznie ubarwia rozgrywkę, sprawiając, że nowa trylogia z Larą Croft wyróżnia się nie tylko na tle reszty serii, lecz także w kontekście innych „przygodówek”, dostępnych w tamtym czasie na rynku. Podobne mechaniki można było zauważyć na przykład w takich grach, jak *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) czy późniejsze *Dishonored* (Arkane Studios, 2013).

3.2. Seria *Uncharted*

Pierwsza gra z serii *Uncharted* została wydana na konsolę PlayStation 3 w roku 2007, a więc na długo przed pierwszym *Tomb Raiderem* z odświeżonej trylogii. Seria

posiada obecnie cztery części, z czego ostatnią, *Uncharted 4: Kres złodzieja* (Naughty Dog, 2016) wydano w roku 2016 na konsolę PlayStation 4.

Uncharted zasłynęło za sprawą widowiskowości prezentowanych scen oraz filmowej wręcz oprawy. Warto tu zaznaczyć, że cała seria otrzymała pełne wsparcie w języku polskim, włączając w to oryginalny, aktorski dubbing (podobnie jak w przypadku *Tomb Raidera*).

Głównym bohaterem i sterowaną przez gracza postacią jest Nathan Drake – niebojący się ryzyka poszukiwacz przygód, którego cechuje spryt, zwinność, ciekawość nieznanego oraz niezrównana ambicja. *Uncharted 3: Oszustwo Drake’a* (Naughty Dog, 2011) pozwala graczom po raz pierwszy w serii poznać historię Nathana, z której wynika, że już od młodych lat czuł on pociąg do ryzyka i miał skłonności do wpadania w tarapaty (Henning & Richmond, 2011). Na przestrzeni całej serii biega, skacze, strzela, bije się oraz prześlizguje się i przeskakuje nad różnego rodzaju przeszkodami, jakie napotyka na swojej drodze. Twórcy chcieli, aby Drake był przykładem „everyday mana”, czyli kogoś „zwyčajnego” (Naughty Dog Studios, 2015, s. 11). Miał on przypominać przeciętnego mężczyznę, jakiego łatwo można spotkać na ulicach Stanów Zjednoczonych. Ważnym elementem postaci Nathana Drake’a jest jego poczucie humoru, które manifestuje się w różnych sytuacjach i rozmowach z innymi postaciami w grach. Nathan ma tendencję do żartowania z rzeczy, z których nie wypada żartować i w chwilach, w których to nie jest mile widziane. Przez to może sprawiać wrażenie „wiecznego chłopca”, lecz zabieg ten jest celowy. Dzięki temu bowiem rozgrywka jest przyjemniejsza, bardziej wciągająca i mniej monotonna. Nie brak też przez to kosmicznych gagów i sytuacji z udziałem głównego bohatera.

O ile rola fabuły jest faktycznie kluczowa, o tyle poszczególne wyprawy Nathana w każdej grze z serii nie są ze sobą zbyt powiązane. Brak tu jednego, wielkiego wroga, który deptałby po piętach Nathanowi i jego przyjaciółom.

Pierwsza gra z serii to poszukiwanie złotej statuetki tzw. El Dorado (hiszp. „złoty człowiek”), o której Nathan wyczytał w dzienniku ojca, Sir Francis Drake’a. Na drodze do statuetki Nathana czeka seria niefortunnych zdarzeń, z których w większości wychodzi obronną ręką. *Uncharted 2: Pośród złodziei* (Naughty Dog, 2009) wprowadza zaś ośnieżone szczyty górskie, gdzie Nathan z przyjaciółmi wpadają na trop buddyjskiego, spełniającego życzenia swojego posiadacza, kamienia Cintamani. W *Uncharted 3: Oszustwo Drake’a* (Naughty Dog, 2011) graczom przychodzi eksplorować bezkresną pustynię w poszukiwaniu skradzionego Drake’owi pierścienia, odziedziczonego po jego ojcu. Czwarta część serii o przygodach Nathana Drake’a traktuje o wydarzeniach następujących lata po tych z części trzeciej. *Uncharted 4: Kres złodzieja* (Naughty Dog, 2016) to historia Nathana jako „emerytowanego poszukiwacza skarbów”, próbującego odzyskać skarb legendarnego pirata, Henry’ego Avery’ego. W tej części gracze mogą dowiedzieć się czegoś więcej na temat



Rys. 3. Fragment dziennika Nathana Drake'a z *Uncharted 2: Pośród złodziei* (Naughty Dog, 2009) dobrze obrazuje (lekko infantylne) poczucie humoru głównego bohatera (Naughty Dog Studios, 2015)

lat młodości Nathana i Sama. Podobną retrospekcję po raz pierwszy zastosowano w trzeciej części serii.

W kontekście mechaniki rozgrywki różnice pomiędzy poszczególnymi odsłonami serii są niewielkie. Zwykle ograniczają się do usprawnionego systemu poruszania się czy chowania za zasłony podczas strzelanin. Oprócz strzelania, Nathan potrafi też jednak walczyć wręcz. Nie można jednak powiedzieć, aby gracz miał do dyspozycji zróżnicowane style walki. Starcia wręcz zdarzają się okazjonalnie, a ich mechanika sprowadza się do trzech przycisków: jednego odpowiedzialnego za atak, drugiego – za unik i trzeciego, służącego do oswobodzenia się z uścisku wroga, tudzież wykonywania kontr. Sama faza eksploracji sprowadza się do przemieszczania się z punktu A do punktu B wzdłuż ściśle wytyczonej (choć nie zawsze łatwo dostrzegalnej) ścieżki. Czasami gracz może „zwiedzić” alternatywną ślepą uliczkę w celu odnalezienia jakiejś „znajdźki” (elementu kolekcjonerskiego na poczet specjalnych osiągnięć w dzienniku gracza), jednak później i tak musi powrócić na główny szlak w celu robienia dalszych postępów w fabule. Elementy zręcznościowe w fazie eksploracji przeplatają się z elementami walki i często polegają na przesmyknięciu się przez jakąś wąską szczelinę, przeskoczeniu nad przepaścią, czy wdrapaniu się po jakimś występie skalnym – w zależności od aktualnie zwiedzanej w grze lokacji. Czasami

Nathan ma do dyspozycji narzędzia, jak na przykład linkę z zaczepem, które znacząco usprawniają przedzieranie się przez kolejne lokacje. Sporadycznie zdarza się też misje wymagające od graczy sterowania różnymi pojazdami.

3.3. Relacje transtekstualne pomiędzy seriami *Tomb Raider* oraz *Uncharted*

Gry przygodowe ogólnie noszą pewne znamiona podobieństwa z uwagi na specyfikę tego gatunku. Niemniej jednak analizowane w tym artykule dwie serie gier wydają się manifestować znacznie bardziej wyraziste relacje transtekstualne, a dodatkowo – w sposób intermedialny – nawiązują do popularnych filmów ze słynnym poszukiwaczem skarbów.

W obu przypadkach gracze otrzymują rozgrywkę podzieloną na dwie znaczące sekcje. Pierwsza z nich to oczywiście walka – głównie starcia na dystans z wykorzystaniem broni palnej. Drugą sekcją są fazy eksploracji z dość mocno podkreślonymi w obu seriach elementami zręcznościowo-platformowymi. W tej kwestii prym wiodzie *Tomb Raider*. W starszych częściach serii to właśnie te elementy stanowiły znaczącą część rozgrywki. We współczesnej trylogii ustępują one jednak trochę miejsca fabule, która zdecydowanie wysuwa się na pierwszy plan. *Uncharted* usiłuje naśladować parkourowe momenty, znane z gier z Larą Croft, jednak Nathan nie jest tak wysportowany, jak porównywana tutaj z nim młoda archeolożka.

Zarówno we współczesnej trylogii *Tomb Raidera*, jak i w grach z serii o przygodach Nathana Drake'a, elementy platformowo-zręcznościowe schodzą na dalszy plan. Jako że za powstanie najświeższej trylogii gier z Larą Croft odpowiada inne studio niż to, które wydało starsze części *Tomb Raidera*, twórcy postanowili zmienić podejście do konceptu rozgrywki. W przypadku *Uncharted*, powodem górowania fabuły nad elementami zręcznościowymi wydaje się być styl, jaki Naughty Dog nadało całej serii. Gry z Nathanem są bardzo „filmowe”. Potwierdzają to chociażby widowiskowe starcia z wrogami, w których udział gracza sprowadza się często do zręcznego kierowania pojazdem.

Ta nieoczywista i implicytna relacja pomiędzy dwoma omawianymi w tym rozdziale seriami jest relacją hipertekstualną. Można tu bowiem mówić raczej o graniu na konwencji niż bezpośrednich zapożyczeniach czy odwołaniach. Warto też zadać sobie pytanie, która z serii jest tą „nadrzędną”, jednak odpowiedź tutaj nie będzie jednoznaczna. Chociaż to *Tomb Raider* stanowi kultową serię gier przygodowych, to *Uncharted* było tą serią, która jako pierwsza podeszła do motywu poszukiwacza przygód na współczesny sposób. To nowa, dostosowana do obecnych realiów rynku gier trylogia z Larą Croft wydaje się więc „czerpać” poniekąd z koncepcji wykorzystanych przez Naughty Dog w przygodach Nathana Drake'a, bo to właśnie *Uncharted* jako pierwsze zaprezentowało taki sposób opowiadania tego typu historii. Kamera umieszczona z perspektywy trzeciej osoby nie jest niczym odkrywczym i stosowano ją nawet w starszych grach z Larą Croft, jednak nadanie filmowego charakteru całej

rozgrywce i postawienie w niej na fabułę (tym samym spychając walkę i parkour do podrzędnych ról) stanowiło o nowatorskości *Uncharted*, do której w implicytny sposób odnoszą się twórcy współczesnej trylogii z archeologką.

Ta nieoczywista i implicytna relacja pomiędzy dwoma omawianymi w tym rozdziale seriami jest relacją hipertekstualną. Można tu bowiem mówić raczej o graniu na konwencji niż bezpośrednich zapożyczeniach czy odwołaniach.

3.3.1. *Lara i Nathan oraz ich deheroizacja*

Pod kątem fabuły i sposobu prezentacji wydarzeń dziejących się w ramach opowiadanych w obu seriach historii, zbieżności, podobieństwa i ewentualne nawiązania pomiędzy dwoma seriami nie są raczej zauważalne.

Inaczej jednak sprawy mają się w przypadku kreacji głównych bohaterów tychże gier. Z początku może się wydawać, iż zarówno Lara, jak i Nathan, są od siebie różni pod tak wieloma względami, że trudno tu mówić o jakichś relacjach transtekstualnych. Niemniej jednak, relacje te dają się zauważyć, gdy spojrzymy na obie serie z większego dystansu. Jak to zostało już opisane wyżej, Lara to młoda absolwentka archeologii, chcąc badać tajemnice pradawnych ludów, a Nathan to czasami lekko-myślny poszukiwacz skarbów, który wiele sukcesów zawdzięcza swoim wiernym przyjaciółom.

Istnieje koncepcja łącząca obie te osobowości. Chodzi tutaj o metodę deheroizacji, tudzież „znormalizowania” bohaterskich protagonistów określonych dzieł kultury, jak filmy, książki, czy właśnie gry cyfrowe. W obu seriach omawianych tutaj gier przygodowych mamy do czynienia z deheroizacją głównych bohaterów, lecz w obu przypadkach proces ten przebiega w inny sposób. Lara w pierwszej części trylogii *Tomb Raider* z roku 2013 jest ukazana jako zwykła dziewczyna, zmagająca się z trudnym losem i walcząca o swoje „miejsce na ziemi”. Dodatkowe elementy survivalowe wprowadzone do rozgrywki, tylko jeszcze wzmacniają ten efekt „bycia zwykłą”. Nie potrafi ona w tak nonszalancki sposób rozprawiać się z całymi bandami przeciwników, do tego jeszcze w pełnym makijażu i w ogóle się przy tym nie pocąc. Tak bowiem było we wcześniejszych produkcjach, traktujących o Larze Croft. W nowej trylogii zaś celem twórców było pokazanie stopniowej przemiany Lary, od zwykłej, sponiewieranej przez los dziewczyny do silnej i niezależnej kobiety. Nathan zaś swoją „przeciętność” zawdzięcza casualowemu stylowi ubioru oraz czasami nieco infantylnemu wręcz poczuciu humoru. Jego dziennik z drugiej części serii *Uncharted*

w dość dobry sposób ilustruje jego podejście do życia i napotykanym w nim trudności. Deheroizacja Nathana manifestuje się też w jego przyjaciółach, którzy często ratują go z różnych opresji, nierzadko przybywając z pomocą w ostatniej chwili.

Fakt, iż obie serie zamknięte zostały w ramy koncepcji deheroizacji protagonistów stanowi dość wyraźną przesłankę, pozwalającą wnioskować na temat relacji hipertekstualnej pomiędzy tymi grami. Jako że nowa trylogia *Tomb Raidera* została wydana później, to ona właśnie czerpie swoje ugruntowane w tym koncepcie od z dzieła Naughty Dog. Lara przypomina Drake'a w tym swoim „byciu zwyczajną”, ponieważ teraz takich bohaterów oczekuje widownia. Ze zwyczajnymi bohaterami łatwiej się identyfikować. Zwyczajnych bohaterów łatwiej naśladować. Tacy są łatwiej „przyswajalni”. Deheroizacja jest tu wręcz poniekąd fundamentem, wokół którego nadbudowano resztę elementów obu serii. Zamiast dążyć do bycia „lepszymi”, bardziej widowiskowymi od rywali, twórcy w tym przypadku zdają się prześcigać w byciu jak najbardziej zbliżonymi do codzienności. Stanowi to też trochę paradoks obu serii, bo czy poszukiwacze przygód kiedykolwiek mogą liczyć na pełne zbliżenie się do tego, co dla wielu jest codziennością?

3.3.2. *Indiana Jones*

Relacja względem innego medium przekazu (jakim jest film) – intermedialność – jest jeszcze jednym conceptem, który łączy *Tomb Raidera* z *Uncharted*. Mowa tu o relacji pomiędzy różnymi środkami przekazu i wyrazu artystycznego, które opowiadają o rzeczach powiązanych ze sobą na podstawie określonych koncepcji, idei i motywów (Boczkowska, 2014; Załuski, 2010).

Nie da się ukryć, że zarówno *Tomb Raider*, jak i *Uncharted* to serie oparte na motywie, który winien być dość dobrze znany wielbicielom kina. Mowa tu oczywiście o kultowym już dzisiaj Indianie Jonesie, poszukiwaczu skarbów, który, podobnie jak bohaterowie obu serii gier, naraża często swoje życie, aby odszukać zaginiony artefakt lub odkryć jakąś tajemnicę dawno zapomnianych ludów. Jego postać stała się ikoną kina przygodowego. Był on odważny, gotowy do poświęceń i stale żądny przygód – łączył w sobie wszystkie te cechy, które można odnaleźć w Larze i Nathanie. Według Boczkowskiej (2014), „transmedialne są (...) te teksty, w których narracja prowadzona jest jednocześnie za pośrednictwem różnych mediów” (Boczkowska, 2014, s. 126). Utwory audiowizualne, czerpiące z różnych mediów, lecz takie, z których można wyciągnąć wspólne wnioski i uformować z nich „znaczeniową całość” (Boczkowska, 2014, s. 126) są manifestacją zjawiska intermedialności. W taki opis wpisują się gry z serii *Tomb Raider* i *Uncharted* w kontekście filmów z Indianą Jonesem. Wiadomym jest wszakże, iż zarówno filmy, jak i gry cyfrowe kwalifikują się do miana tekstów audiowizualnych, a koncepcje związane z dzielnym poszukiwaczem (bądź poszukiwaczką) skarbów stanowią trzon omawianych w tym rozdziale dzieł kultury audiowizualnej.

4. Wnioski

Z analizy materiału badawczego można wyciągnąć wnioski, iż relacje międzytekstowe mogą objawiać się w grach wideo w różnych formach. Daje to pole do rozważań na temat natury transtekstualności w grach oraz zachęca do poszukiwań i eksploracji tego środowiska w oparciu o dobrze już ugruntowane narzędzia i aparaty terminologiczne z zakresu kulturo- i literaturoznawstwa.

Badanie zjawisk transtekstualności pomiędzy grami warto by było spróbować powtórzyć na większej liczbie produkcji. Poza tym, osoby niezaznajomione zbytnio z postępującą popularyzacją gier jako tekstów kultury, mogłyby także stwierdzić, iż badania transtekstualności na ich przykładzie to dość ekscentryczne podejście do tematu. Osobiście uważam, iż nic bardziej mylnego – w końcu miano tekstów kultury upoważnia gry wideo do partycypowania w podobnych dziedzinach nauki, co pozostałe dzieła, również będące częścią kultury. Ponadto, perspektywa przedstawiana w niniejszym tekście oraz moje spostrzeżenia, dokonane w oparciu o przeprowadzoną przeze mnie analizę serii *Tomb Raider* i *Uncharted*, dają asumpt do dalszych badań w zakresie transtekstualności tak gier, jak i wszelkiego innego rodzaju tekstów cyfrowych. Dodatkowo, intermedialność omawianych w niniejszym artykule gier z filmami o słynnym poszukiwaczu skarbów, Indiana Jonesie, może dostarczać interesujących inspiracji dla badaczy ściślej zajmujących się filmoznawstwem. W końcu z całym przekonaniem można stwierdzić, iż książki, filmy i gry stanowią obecnie pewnego rodzaju samonapędzający się mechanizm kulturowy, w którym wzajemne odniesienia i powiązania pomiędzy poszczególnymi tekstami kultury dają nam dostęp do zupełnie nowych perspektyw na bardziej i mniej popularne motywy, po które sięgają autorzy tych tekstów.

Podsumowanie

Celem niniejszej pracy było przeanalizowanie i opracowanie kwestii transtekstualności w paralelnych do literatury tekstach kultury, a także próba dowiedzenia, że relacje transtekstualne w grach cyfrowych są równie silnie manifestowane, co i w innych dziełach sztuki współczesnej.

Rozważania w warstwie terminologicznej oparte zostały na koncepcji trans- i intertekstualności Gerarda Genette'a. Dzięki niej dokonałem analizy porównawczej pomiędzy różnymi seriami gier, z czego do niniejszego artykułu wybrałem analizę serii *Tomb Raider* oraz *Uncharted*, wraz z ich intermedialnością względem filmów o Indiana Jonesie, wyprodukowanych przed omawianymi grami – tudzież stanowiącymi dla nich tzw. hipoteksty (teksty nadrzędne w relacji hipertekstualnej według Genette'a).

Z przeprowadzonej analizy na podstawie koncepcji Gerarda Genette'a wynika, iż najpowszechniejszymi rodzajami relacji transtekstualnych pomiędzy grami cyfrowymi są relacje hiper- i intertekstualne. Jest to też wartościowa obserwacja

w szerszym kontekście tekstów kultury, która pokazuje, iż poszczególne jej wytwory przenikają się na wielu płaszczyznach, w tym również na płaszczyźnie cyfrowej – tak przecież znaczącej dla naszych czasów. Wiedza ta dostarcza ponadto nowych możliwości interpretacji poszczególnych dzieł kultury (zarówno gier, jak i innych jej wytworów). Nie tylko bowiem dzieła literackie podlegają prawidłom teorii literatury. Gry, jako nowoczesne medium, opowiadają równie złożone historie oraz stanowią równie wartościowy materiał do badań z zakresu nauk humanistycznych.

Ludografia

- Arkane Studios (2013). *Dishonored*. Bethesda Softworks.
 Crystal Dynamics (2013). *Tomb Raider Survival Edition*. Square Enix.
 Crystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider*. Square Enix Europe.
 Crystal Dynamics. (2015). *Rise of the Tomb Raider*. Microsoft Studios; Square Enix.
 Eidos Montreal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. Square Enix Europe.
 Ion Storm (2000). *Deus Ex*. Square Enix.
 Naughty Dog. (2007). *Uncharted: Fortuna Drake'a*. Sony Computer Entertainment.
 Naughty Dog. (2009). *Uncharted 2: Pośród złodziei*. Sony Computer Entertainment.
 Naughty Dog. (2011). *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a*. Sony Computer Entertainment.
 Naughty Dog. (2016). *Uncharted 4: Kres złodzieja*. Sony Computer Entertainment.
 Ubisoft Montreal (2008). *Prince of Persia*. Ubisoft.

Bibliografia

- Boczkowska, M. (2014). Opowieść transmedialna – znak naszych czasów. *Postscriptum polonistyczne*, 2(14), 125–137.
 Genette, G. (1997). *Paratexts. Thresholds of interpretation* (J. E. Lewin, Trans.). Cambridge University Press.
 Genette, G. (1999). Palimpsesty: Literatura drugiego stopnia (przeł. T. Stróżyński, A. Malecki). W D. Ulicka (Red.), *Teoria literatury i metodologia badań literackich, wyboru dokonała i wstępem poprzedziła D. Ulicka* (ss. 107–154). Wydawnictwo Wydziału Polonistycznego Uniwersytetu Warszawskiego.
 Głowiński, M. (1986). O intertekstualności. *Pamiętnik literacki. Czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej*, 77(4), 75–100.
 Katherine Marlowe. (n.d.). *Uncharted Wiki*, https://uncharted.fandom.com/pl/wiki/Katherine_Marlowe. 13.08.2021.
 Kristeva, J. (1972). Problemy strukturyzowania tekstu (przeł. W. Krzemień). *Pamiętnik literacki. Czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej*, 63(4), 233–250.
 Naughty Dog Studios. (2015). *The Art of the Uncharted Trilogy*. Dark Horse Books.
 Oktaba, S. (7 lutego, 2016). *Recenzja Rise of the Tomb Raider PC. Lara Croft w dobrej Formie*, PurePC, https://www.purepc.pl/gry/recenzja_rise_of_the_tomb_raider_pc_lara_croft_w_dobrej_formie?page=0,3. 10.08.2021.
Tomb Raider. (b.d.). GRYOnline.pl, <https://www.gry-online.pl/gry/tomb-raider/zc7d1>. (dostęp 7.08.2021).
 Tutak, K. (2012). O metatekście (na przykładzie wybranych przedmów dedykacyjnych). *LingVaria*, 1(13), 113–123.

- Vie, A. (2008). Tech Writing, Meet Tomb Raider: Video and Computer Games in the Technical Communication Classroom. *E-Learning*, 5(2), 157–166. <https://doi.org/10.2304/elea.2008.5.2.157>.
- Wierzbicka, A. (1971). Metatekst w tekście. W M.R. Mayenowa (Red.), *O spójności tekstu* (ss.105–121). Ossolineum.
- Załoski, T. (red.). (2010). *Sztuki w przestrzeni transmedialnej*. Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.
- Załoski, T. (2010). Transmedialność? W T. Załoski (Red.), *Sztuki w przestrzeni transmedialnej* (ss. 9–18). Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi.

Bartosz Bukatko – mgr, członek PTBG, doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych, Teologicznych i Artystycznych UMK oraz absolwent filologii angielskiej, kulturoznawstwa i nauk o rodzinie na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu. E-mail: b.b.bukot@gmail.com.

Roman Bromboszcz

Uniwersytet Warszawski

ORCID 0000-0002-2255-5459



Elementy science fiction w wybranych grach komputerowych

Science fiction elements in selected computer games

Abstract

The aim of the article is to make an overview of computer games and to construct a presentation of elements of science fiction. As a method I take direct experience of investigated plays. I propose the games which were found through tags: „adventure” and „science fiction” on Steam platform. A text leads us to consequences that games anesthetizes death, propagate violence in a place of dialog, they teach cunning and help to build up selves in a form of a maze.

Keywords

science fiction, computer games, cunning, violence, fear

Abstrakt

Celem artykułu jest dokonanie przeglądu gier komputerowych i prezentacja zawartych w nich elementów fantastyczno-naukowych. Za metodę obieram bezpośrednie doświadczenie badanych rozgrywek. Biorę pod uwagę gry, które udostępnia platforma Steam, a kluczem w wyborze są tagi: „science fiction” i „adventure”. Tekst prowadzi do wniosku, że gry z tego zakresu estetyzują śmierć, propagują przemoc zamiast dialogu, uczą przebiegłości i pomagają ułożyć siebie poprzez nawigowalny labirynt.

Słowa kluczowe

science fiction, gry komputerowe, przebiegłość, przemoc, lęk

1. Świat przedstawiony gier w kontekście gatunku science fiction

Prezentuję tutaj tekst, który jest wynikiem badań jakościowych, jakie prowadziłem przez dwa lata nad grami komputerowymi. Kluczem w wyborze były tagi „science fiction” i „adventure”. Za ich pomocą przeszukiwałem zasoby platformy *Steam* w poszukiwaniu interesujących fabuł. W artykule posługuję się pojęciem *science fiction* oraz jego polskim odpowiednikiem – *fantastyka naukowa*. Rozumiem je w następujący sposób: fantastyka naukowa to alternatywne scenariusze przyszłości i przeszłości, w których dominującą rolę odgrywa technika i jej wynalazki. Jest to również obszar, w którym ludzie wykazują ponadnaturalne i nadnaturalne zdolności. O ile w tym pierwszym aspekcie z pomocą przychodzi nauka, o tyle w drugim człowiek styka się z paranauką lub pseudonauką.

Gry komputerowe to fikcje (Tavinor, 2009), które w pewnej mierze odnoszą się do światów i przedstawiają światy zaludnione przez ambitnych naukowców, laborantów, żołnierzy wyposażonych w tajną broń. Gry takie przedstawiają możliwości, w których odnajdują się nieliczni bohaterowie potencjalnie i wirtualnie zdolni przeciwstawić się katastrofie. W wielu wypadkach gry te prezentują rzeczywistość po kryzysie lub w trakcie kryzysu (Lekiewicz, 1984, s. 52-55), także przeciwstawianie się jej ma ułamkowy charakter. Dochodzi tutaj do pewnego rodzaju konfrontacji z przeznaczeniem.

Rozgrywki, o których będę traktował, są bez wyjątku zanurzone w przyszłości, co jest zasadniczo domeną science fiction, choć istnieją również ciekawe odstępstwa od tego (Seed, 2011; Dukaj, 2013). W science fiction liczą się podróże, część z nich obfituje w odkrycia wewnątrz oceanów (Clarke, 1972), wewnątrz Ziemi, na Księżycu i oczywiście w kosmosie, na przykład, na statkach kosmicznych przypominających miasta (Clarke, 1978). Zbiór tematów, które charakteryzują gatunek, jest szeroki. Należą do niego podróże w czasie, dopalacze (Egan, 2003), wydłużanie wieku (Sterling, 1997), portale pozwalające się przemieszczać na duże odległości na zasadzie teleportacji, eksperymenty genetyczne, biotechnologiczne, biohacking czy też hakerstwo.

W grach, które będę przywoływał ta tematyka jest powszechna. *Half-Life* (Valve, 1998) operuje światem przesyconym stworzeniami, które przedostały się na Ziemię z innej planety. *Borderlands 2* (Sony Computer Entertainment America, 2012) usytuowana jest na planecie Pandora, gdzie toczy się walka o życie z innymi ludźmi, a także z cyborgami i fauną, która w skrajnej postaci przypomina tę ziemską, aczkolwiek jest niezwykle antagonistyczna w stosunku do ludzi. To są w dużej mierze mutacje, na przykład, niedźwiedzia polarnego z małpą, pająka z ptakiem lub też pewne wersje zombie, na przykład, żyjących nie wiadomo dlaczego jeszcze kościo-trupów.

Metro Redux (THQ, 2010) bazuje na fabułach wytworzonych uprzednio przez Dmitrija Głuchowskiego. Mamy tutaj scenę, na której występują zmutowane zwierzęta. Tylko metro pozwala przetrwać, dlatego, że świat poza nim jest skażony

radioaktywnie. *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020) to opowieść o życiu w mieście, w którym pojawiają się cyborgi i jest to uniwersalne zjawisko. W *Stray* (Annapurna Interactive, 2022) bohaterem jest kot i to z jego perspektywy obserwujemy świat. Mamy tutaj śmiercionośne nastawione zurki, które przypominają wszy lub pluskwy, choć są zarówno dużo większe, jak i niebezpieczniejsze. Poza nimi są roboty, które wyrażają opinię, że nie ma życia poza miastem i że z niego nie można się wydostać.

W *Republique VR* (Camouflaj, 2019) posiadanie książek jest karane. Główna bohaterka uwięziona zostaje w izolacie. Ma za zadanie wydostać się z opresji i pokonać strażników. To najtrudniejsza gra i najmniej przeze mnie eksplorowana. Tutaj dość szybko awatar jest zatrzymywany i rozgrywka zaczyna się od początku.

Zaprezentowane powyżej gry, które będę omawiał szerzej, czerpią z repertuaru gatunku: są reminiscencjami filmów i książek, powieści i opowiadań. Przywoływana sfera obejmuje mutacje, transgeniczność, roboty, cyborgi, przenoszenie się na zasadzie teleportacji, zaawansowaną broń, choć równolegle mamy tutaj do czynienia z procesem retro, przedmioty są podstarzałe, dostępny arsenał jest z recyklingu. Mieszkania, domy, legowiska większe budowle zmontowane zostały z tego, co było pod ręką. Z kości olbrzymich zwierząt, z płótna, skór, żelaza. Zatem mamy do czynienia z formą degradacji i uwznioślenia jednocześnie. Świat, o którym mowa, określa się mianem postapokaliptycznego. Nakazem jest przemierzanie go w pojedynkę. Zasadniczo perspektywa jest tutaj pierwszoosobowa z pewnymi wyjątkami dla wizji trzecioosobowej. W pewnej mierze to od nas zależy, jak chcemy widzieć świat i jak jego możemy doświadczać. Po stronie użytkownika pojawia się kontroler do gier lub klawiatura, ewentualnie gogle wraz ze sterownikami. Po stronie świata przedstawionego widzimy swoje dłonie i nogi lub całą postać, którą uprzednio wygenerowaliśmy uposażając ją w takie, a nie inne ubranie, kolor skóry, włosy, płeć, a nawet blizny po wszczepach elektronicznych.

Po stronie użytkownika pojawia się kontroler do gier lub klawiatura, ewentualnie gogle wraz ze sterownikami. Po stronie świata przedstawionego widzimy swoje dłonie i nogi lub całą postać, którą uprzednio wygenerowaliśmy uposażając ją w takie, a nie inne ubranie, kolor skóry, włosy, płeć, a nawet blizny po wszczepach elektronicznych.

Z jednej strony daje się o tych grach mówić łącznie – odnosząc się do rzutowania w przyszłość lub przywołując środowisko po konflikcie atomowym. Z drugiej strony niektóre z nich wyłamują się z tych uogólnień, prezentują coś, co nie da się

tak łatwo uogólnić. Fantastyka naukowa staje się dla nich trwalszym gruntem, podporą, opoką, trampoliną. Cały ten zestaw to pewne wyzwanie, by stworzyć świadectwo składające się z pojęć-zworników i deskrypcji biorącej za punkt wejścia nasze doświadczenia.

2. Przegląd gier z fabułami naukowymi

Borderlands 2 (Sony Computer Entertainment America, 2012) to gra osadzona w realiach planety Pandora. Tutaj można wydobywać surowce naturalne. Na planie pojawiają się szyby naftowe. Poza tym środowisko obfituje w erydium, które stanowi środek płatniczy i można się nim posługiwać na czarnym rynku. Planetę w pewnym momencie, zanim pojawi się tutaj nasz awatar, opanowuje Handsome Jack, który jest głównym przeciwnikiem i do którego prowadzą nasze usiłowania. Na drodze stoją nam przestępcy, dzicy ludzie, a także negatywnie nastawione zwierzęta: olbrzymie pająki, krzyżówki małp i niedźwiedzi polarnych itp.

Cyberpunk 2077 (CD Projekt RED, 2020) to wizualny esej, w którym tematem przewodnim jest nocne życie w metropolii. Tutaj współzawodniczą ze sobą korporacje i mafia, różne jej odłamy, klany. Zasoby genetyczne mogą być wzmacniane przez operacje plastyczne, w tym, rozbudowywanie osiągnięć mentalno-fizjologicznych poprzez wszczepy i protezy. Logika człowieka plus zostaje tutaj rozciągnięta do potężnych rozmiarów. Właściwie każda napotykana osoba jest cyborgiem.

Fallout 4 (Bethesda Game Studios, 2015) to już czwarta część sagi o dotkniętej konfliktem atomowym Ameryce Północnej. Zostajemy wrzuceni w świat, w którym napotykamy kontrabandę i zmutowane zwierzęta, ogromne osy, dzikie psy, ghule. Woda jest skażona, a my pojawiajemy się w tym podminowanym świecie wyciągnięci ze zbiorników kriogenicznych. Punktem zaczepienia jest posterunek policji i tutaj dostajemy wsparcie, między innymi, od uzbrojonego w egzoszkielec Palatine Danse'a.

Half-Life (Valve, 1998) to z kolei opowieść o niepowodzeniu w eksperymencie mającym za zadanie kontakt z odległą planetą. Poprzez portal czasoprzestrzenny do laboratorium przedostają się zwierzęta, które przypominają kraby, smoki, gady, a także, które przejmują kontrolę nad jednostkami i tworzą z nich coś w rodzaju zombie. Główny bohater zostaje zobligowany do walki o przetrwanie. Właściwie przez cały czas porusza się po obiekcie. W pewnym momencie do środka przedostaje się wojsko amerykańskie, które chce zatuszować problem, domaga się jego neutralizacji, stąd Gordon Freeman musi także walczyć z jednostkami zbrojnymi.

Metro 2033. Redux (THQ, 2010) to opowieść o realiach życia w stolicy Rosji – Moskwie i jej okolicach, wszędzie tam, dokąd dociera metro. Bohater, w którego się wcielamy, to Artiom. Wyrusza on w misję mającą na celu znalezienie przyjaciela. Po drodze napotyka szereg trudności, w tym konfrontację z mutantami, które są albo olbrzymimi ptakami lub skrzyżowaniem małpy i gada. Co interesujące, wewnątrz

struktury metra toczy się konflikt, oniryczne powtórzenie II wojny światowej z naziistami i komunistami w roli oponentów.

Republique VR (Camouflaj, 2019) to dystopia na gogle do rzeczywistości wirtualnej, w której akcja rozgrywa się w kompleksie więziennym. Główna bohaterka jest przetrzymywana w celi, ale udaje się jej zbiec i trafia do korytarzy i innych pomieszczeń. Dzięki swojemu sprytowi, a także przedmiotom, jakie znajduje na swojej drodze dociera do portierni, a także do biur i sterowni. W perypetiach pomaga jej haker, który łączy się z nią poprzez telefonię komórkową. Niestety, każdy nieroztropnie wykonany ruch jest skutecznie kontrowany i awatar niezmiennie wraca do punktu wyjścia, swojej celi.

Natomiast *Stray* (Annapurna Interactive, 2022) to gra, w której głównym bohaterem jest kot, który odłącza się od innych przedstawicieli swojego gatunku, nieśczęśliwie ślizga się na desce i spada parę kondygnacji w dół. Ląduje miękko, ale środowisko, do którego trafia, trudno byłoby porównywać z idyllą. Z jednej strony są tutaj groźne pluskwy o jego wielkości, a z drugiej – brak ludzi, same roboty. Te ostatnie, co prawda, medytują i są nastawione przyjaźnie, ale jednocześnie są bardzo sceptyczne odnośnie do możliwości wydostania się z mrocznego miasta.

3. Co symbolizuje sfera naukowa w grach?

Przedstawione gry mają wspólne zaplecze, jakim jest nauka i jej praktyczna część, czyli technika. Raczej nie spotykamy tutaj szalonych naukowców (Zemeckis, 1985; Harmon & Roiland, 2013), nie widać także równań matematycznych, ale za to przedstawieniem rządzi kod, a efekty techniki widoczne są na każdym kroku. Warto spytać, co symbolizuje sfera naukowa w głębszym tych słów znaczeniu. Można by przypuszczać, że technika odgrywa rolę rekompensaty i przyczyny zarazem odrywania się od kontaktu z przyrodą. Być może sfera techniki pojawia się jako niebezpieczeństwo, w analogii do lęku i strachu, jaki dawno temu żywili ludzie wobec sił przyrody. Czy efekty techniki są analogiami do trolli, goblinów, hobbitów (Schelde, 1993)?

Niewątpliwie wspomniane gry bazują na emocjach, w tym prowokują lęk. Uczucie to pojawia się w konfrontacji z ludźmi, cyborgami, zmutowanymi zwierzętami, ghulami itp. Na różnych poziomach i w różnym zakresie musimy wyjść naprzeciw trudnościom. To, co nas przeraża, w pewnej mierze daje się ośwoić, ale przede wszystkim, zadaje pytanie o śmierć. Technika jawi się tutaj jako odwlekana śmierć naszego awatara oraz śmierć lub przyswojenie naszych wrogów. Zasadniczo czas pojawia się tutaj jako interwał, pomiędzy jednym a drugim, kolejnym i kolejnym trofeum.

Kwestia śmierci w grach komputerowych jest warta przedyskutowania. Brak jej powagi, a użytkownik bez wyjątku traktowany jest jak żołnierz lub nawet psychopata. Jak żołnierz dlatego, że wymaga się od niego umiejętności w zabijaniu; jak psychopata, dlatego że oczekuje się po nim, że nie będzie miał wyrzutów sumienia

co do bogatej, obfitującej w odmiany sztuki walki z przeciwnościami. W obydwu wypadkach, jak wiemy, trudno jest się odnaleźć. Użytkownicy to my gracze, niekoniecznie wyszkoleni lub o takiej, a nie innej budowie mózgu.

Kwestia śmierci w grach komputerowych jest warta przedyskutowania. Brak jej powagi, a użytkownik bez wyjątku traktowany jest jak żołnierz lub nawet psychopata.

Technika jest tutaj symbolem zaawansowania, prosperity. Odnosi nas do cywilizacji, w której inteligencja komputerowa traktowana jest na równi, by nie powiedzieć ponadprzeciętnie. Symbolizuje podbój kosmosu, dominację, uległość tego, co stoi na drodze ku nadrzędności. Odnosi nas do tego, co bliskie pod postacią zmediatyzowanej powłoki, ale też do tego, co nieuchronne, do superinteligencji (Tegmark, 2019; Bostrom, 2013) i świata robotycznego, w którym człowiek zaczyna przegrywać w wielu umiejętnościach ze swoimi wirtualnymi odpowiednikami.

Spróbujmy wymienić rekwizyty, w jakie wyposażone są postaci z wymienionych gier. W *Half-Life* (Valve, 1998) są to łom, pistolet, strzelba i karabin oraz granaty. W *Borderlands 2* (Sony Computer Entertainment America, 2012) – różnego rodzaju karabiny maszynowe lub granatniki, ewentualnie strzelby oraz ładunki wybuchowe, a poza tym swoiste efekty specjalne, na przykład, taki, w którym za jego pomocą przeciwnik unosi się w górę i zatrzymuje w powietrzu. Wyposażenie techniczne jest tutaj kontaminowane z siłami nadprzyrodzonymi, czymś, co jeszcze niedawno można by nazwać magią, ale w ramach gier wydaje się, że to technika, czy też technologia (Davis, 2002); piszę tu o technozie z powodu wpisanej w rozgrywkę walce dobra ze złem.

W *Metro 2033 Redux* (THQ, 2010) jest podobnie. Mamy tutaj pistolety, karabiny, ładunki wybuchowe. Z tą jednak różnicą, że nie są one produkowane seryjnie, doskonałe i wypolerowane, a podniszczone, zrobione na własną rękę za sprawą oddolnych inicjatyw, zgodnie z zasadą „zrób to sam”. W podobnym duchu awatar nabywa broń w *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015). Są tutaj stacje recyklingu, w których można wytworzyć coś użytecznego. Nawiasem mówiąc: daje do myślenia ilość możliwych przedmiotów, jakie można zabrać tutaj ze sobą. Chodząc po wyludnionej okolicy możemy zbierać puste opakowania, lampy, pudełka, butelki, niczym rasowy pener, permanentnie na skraju.

To wyliczenie może pozostać niepełne. Warto dodać, że w *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) awatar ma panel zakładany na lewą rękę, z radiem, mapą i inwentarzem, a w *Stray* (Annapurna Interactive, 2022) bohater ma coś w rodzaju

plecaka, w którym ukrywa się agent inteligentny, który w najprostszym z zadań wykorzystywany jest jako latarka. Suma tych przedmiotów odsyła do zabijania, choć jak można próbować to uzasadniać, chodzi tutaj o obronę i przetrwanie, a agresorem jest przeciwnik, a nie my.

4. Jakie są konsekwencje grania?

Wypada spytać, jakie konsekwencje psychologiczne przynosi użytkowanie gier, które zaprezentowałem. Wydaje się, że wspólnym mianownikiem jest nieczułość na śmierć – zarówno oponentów, jak i własną. Tak się składa, że zabijani są agresorzy, ci, którzy napadają na głównego bohatera, ale sama fabuła, konstrukcja gry, implikuje to, że jedynym celem jest unieszkodliwienie setek, jeśli nie tysięcy postaci, które – jako zwłoki – zalegają terytorium lub rozpadają się i znikają w niebyt.

Pierwsza z konsekwencji silnie związana jest z drugą, dotyczącą przemocy. W omawianych grach, być może poza *Stray* (Annapurna Interactive, 2022) chodzi o pokazanie siły i użycie przemocy. Niewątpliwie koszt przetrwania związany jest tutaj z agresją. Atrybuty postaci mówią same za siebie: łom, pistolet, karabin, zaciśnięte pięści. Istotna jest również relatywnie mała liczba sprzymierzeńców po naszej stronie oraz brak sytuacji dialogicznych, umożliwiających negocjowanie, a w konsekwencji wstrzymanie ognia, zawieszenie broni. To zasadniczo po stronie gracza znajduje się decyzja o wyniszczaniu żywych zasobów środowiska. Dlatego też mówię tutaj o propagowaniu zachowań przemocowych, w miejsce komunikacji zarówno pisanej, jak i werbalnej.

Niemniej jednak sama kwestia przemocy może być dyskutowana (Urbańska-Galanciak, 2009, s. 82; Stasieńko, 2012, s. 286-287) i można wysuwać tezę, że na zasadzie odwrócenia, przemoc dosłowna jest tutaj sublimowana poprzez przemoc wirtualną. Tak więc, ta druga miałaby kompensować, przetwarzać tę pierwszą i ją neutralizować. Inaczej patrząc, można by powiedzieć, że symulacyjny charakter gier, o których piszę, urealnia przedstawienie i nie jest to tekst literacki, do którego można mieć dystans. Podobnie, choć z mniejszym zastosowaniem, można mówić o filmie, w ramach którego identyfikujemy się z postaciami, ofiarami lub oprawcami. Stopniowość idzie tutaj w szeregu: powieść, obraz (Frelik, 2017, s. 142-143), film, aż po wcielenie, z jakim mamy do czynienia w grach komputerowych.

Gry komputerowe podobnie jak Internet często mają strukturę labiryntu, niestety często zamazywaną przez dość toporne podpowiedzi w formie strzałek, jak w *Metro Redux* (THQ, 2010) lub poprzez wskaźniki, jak w *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) lub niekiedy w *Borderlands 2* (Sony Computer Entertainment America, 2012). Tak czy inaczej, podobnie jak struktura hipertekstu, świat przedstawiony w dużej części gier 3D ma charakter splątanych korytarzy, rozwidlonych ścieżek, labiryntu, który niekiedy jest degenerowany lub sam się degeneruje do postaci liniowej, jednorotorowej. To właśnie my gracze zamieniamy ten raczej bazodanowy kontekst

w narrację, by nie powiedzieć ikonę. Ten proces chciałbym nazywać: porządkowaniem swojego wnętrza poprzez nawigowanie.

Przedstawiane przeze mnie gry ze względu na labiryntowy charakter, a także ze względu na brak wyraźnych wskazówek co do sposobu poruszania się, posiadają strukturę zagmatwaną, skondensowaną, którą penetruje się w sposób utrudniony zarówno ze względu na atak przeciwników, jak i samą budowę. Dlatego można powiedzieć, że przechodzenie na kolejne poziomy i realizowanie kolejnych zadań w grze jest nauką przebiegłości. By sprostać wyzwaniom, należy się przyczaić, użyć sprytu manualnego, tak, a nie inaczej uruchomić sferę dotykową pomiędzy ciałem a umysłem i informacją.

Jakie wnioski można wyprowadzić z tego typu rozważań? Z pewnością można powtórzyć już raz sygnalizowane konsekwencje użytkowania gier o podobnym profilu. Uczą przebiegłości, ignorują problem śmierci i prowadzą do możliwości sprofilowania samego siebie poprzez labirynt odniesień i korytarzy. Czy elementy science fiction przyczyniają się jakoś szczególnie do tych konsekwencji? Czy pojedynki ze zmutowanymi zwierzętami, prowadzone za pomocą zaawansowanej, wybiegającej w przyszłość broni, zamiast z symulacjami naturalnych odmian życia, różnią się czymś szczególnym od analogicznych starć przy pomocy dostępnych w naszej rzeczywistości narzędzi? Pozostawiam na koniec te pytania jako otwarte, dając przestrzeń do dalszych badań.

Ludografia

Annapurna Interactive (2022). *Stray*. BlueTwelve Studio.
 Bethesda Game Studios (2015). *Fallout 4*. Bethesda Softworks Inc. 2015.
 Sony Computer Entertainment America (2012). *Borderlands 2*, 2K Games.
 Camouflaj (2019). *Republique VR*, Camouflaj.
 CD Projekt RED (2020). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt RED 2020.
 THQ (2010). *Metro 2033 Redux*. 4A Games.
 Valve (1998). *Half-Life*. Sierra On-Line.

Filmografia

Zemeckis, R. (reż.), (1985). *Powrót do przyszłości*. USA.
 Harmon, D. & Roiland, J. (reż.), (2013). *Rick i Morty*. USA.

Bibliografia

Bostrom, N. (2013). *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, tłum. Dorota Konowrocka-Sawa. Wydawnictwo Helion.
 Clarke, A.C. (1984). *Kowboje oceanu* [audiobook], tłum. L. Jęczmyk, czyta Piotr Gasparski. Iskry.
 Clarke, Artur C. (2023). *Spotkanie z Ramą* [audiobook], tłum. Z. Kierszys, czyta Marcin Stec. Dom Wydawniczy Rebis.
 Davis, E. (2002). *TechGnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, tłum. J. Kierul. Dom Wydawniczy Rebis.

- Dukaj J. (2016). *Inne pieśni* [audiobook], czyta Krzysztof Gosztyła. Wydawnictwo Literackie.
- Egan, G. (2003). *Stan wyczerpania*, tłum. P. Wieczorek. Zysk i S-ka.
- Frelik, P. (2017). *Kultury wizualne science fiction*. Universitas.
- Lekiewicz, Z. (1984). *Filozofia science fiction*. Krajowa Agencja Wydawnicza.
- Schelde, P. (1993). *Androids, Humanoids and Other Science Fiction Monsters. Science and Soul in Science Fiction Films*. New York University Press.
- Seed, D. (2011). *Science fiction. A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Stasieńko, J. (2012). Między edukacyjnością a ludycznością - trudne sąsiedztwa w grach wideo. W Monika Górską-Olesińską (Red.), *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje* (ss. 275-291). Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Sterling, B. (1997). Święty płomień, tłum. K. Sokołowski. Mag.
- Tegmark, M. (2019). *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. T. Krzysztoń, Prószyński i S-ka.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell.
- Urbańska-Galanciak, D. (2009). *Homo Players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Roman Bromboszcz – dr, Pracownia Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych, Uniwersytet Warszawski; autor książek: *Estetyka zakłóceń*, *Ewolucja i wartość*, *Kultura cybernetyczna i jakość* oraz *Stechnologizowana kultura*, blisko trzydziestu artykułów, m. in.: *Mindware. Eksplikacja negatywistyczna*, *Moda współczesna i cybernetyczna*. *Wartości, skrzydła i warstwy* oraz *Obramowywanie użytkowników cyberkultury*. *Sztuczna inteligencja, nadmysłowość, człowiek+*. Publikował w czasopismach: „Principia”, „Kultura i Wartości”, „Estetyka i Krytyka”, „Sztuka i Filozofia”, „Kultura Współczesna”, „Przegląd Kulturoznawczy”, „Panopticum” i „Przegląd Krytyczny”. W ramach badań sytuuje się na styku filozofii, kulturoznawstwa, nauki o komputerach i informatyki. E-mail: xbromboszcz@tlen.pl.

Marta Błaszowska-Nawrocka

Uniwersytet SWPS

ORCID 0000-0002-7678-5399



Post-apocalypse as a Mirror Walking Along the Road? Religious and Social Themes in *Horizon* Series Games

Postapokalipsa jako zwierciadło przechadzające się po gościńcu? Wątki religijne i społeczne w grach z serii *Horizon*

Abstract

This article aims to analyse the games *Horizon Zero Dawn*, *Horizon Forbidden West*, along with their DLCs through the lens of the religious and social themes. The author explores how the post-apocalyptic setting portrays the collapse of old communities and the emergence of new ones, incorporating specific patterns and motifs.

Keywords

Horizon, post-apocalypse, community

Abstrakt

Celem artykułu jest omówienie serii gier *Horizon* (*Horizon Zero Dawn*, *Horizon Forbidden West* oraz DLC) w perspektywie obecnych tam wątków religijnych i społecznych. Autorka omawia, w jaki sposób konwencja postapokaliptyczna przedstawia upadek starych społeczności i początek nowych, co wiąże się z wykorzystaniem konkretnych schematów i motywów.

Słowa kluczowe

Horizon, postapokalipsa, społeczeństwo

Introduction

When Lisbeth Klastrup and Susana Tosca, in their 2004 article (and later in its 2014 expansion), discussed the specificity of so-called transmedial worlds, they identified three dimensions on which the experience of their worldliness is based. The first of these is *mythos*—the prehistory of the world, where legends, mythic stories, and the foundations of the current shape of fictional reality are hidden. The next is *topos*—the narrative space affected by events and thus characterized by constant change. Finally, the third and last dimension is *ethos*—the systems operating in the world, whether intellectual, religious, or otherwise, that influence the principles of behaviour for both communities and individuals (Klastrup & Tosca, 2004). Their approach draws attention not only to the complexity of transmedial worlds but also to treating them as constantly evolving interconnected systems.

Other researchers, particularly narratologists, think similarly about such constructs, often referring to them as *storyworlds* (Ryan & Thon, 2014), a term that has been translated into Polish as *światoopowieść* (Kubiński, 2015) or *światopowieść*. Although some argue that the typology proposed by the authors of *Transmedial Worlds* does not always work well in game studies (Maj, 2021, p. 48), its application yields satisfactory results when analysing games with complex, well-developed worlds—that is, those of a storyworld nature.

This article analyses the *Horizon* game series (Guerrilla Games, 2017-) with particular attention to its *ethos* and, to some extent, *mythos*, focusing primarily on the religious and social themes embedded within this storyworld.

The *Horizon* series currently consists of two main instalments (*Horizon Zero Dawn*, released in 2017 for PlayStation and in 2020 for PC, and *Horizon Forbidden West*, which debuted on consoles in 2022 and on personal computers in 2024), supplemented by expansions¹ and a VR spin-off, *Horizon: Call of the Mountain*. The series has also expanded into comics and a board game—making it clear that these games not only exhibit a storyworld character but also serve as the primary medium for presenting a defined transmedial world. Tosca and Klastrup (2004) define a transmedial world as „Abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms” (Tosca & Klastrup, 2004, p. 409).

Although the beginning of the first game does not immediately suggest it, the entire series is set in a post-apocalyptic world. The protagonist of the two main games, Aloy, lives on an Earth that has been artificially reconstructed after humanity’s downfall. However, she initially has no knowledge of this and only discovers the history of the first humans and their failure over the course of the game’s

¹ *The Frozen Wilds* (Guerrilla Games, 2017b) and *Burning Shores* (Guerrilla Games, 2023), respectively.

narrative, as well as how the world she knows came into being. Most of this information is derived from notes, recordings, and holographic transcripts of conversations among the ancestors, which she finds while traversing the ruins of ancient structures.

The Post-Apocalyptic Nature of the *Horizon* Series

The post-apocalyptic convention strongly shapes the character of the series, employing numerous tropes characteristic of this genre of speculative fiction. One of the most prominent is the depiction of catastrophe as inevitable, imminent, and unfolding with rapid consequences. As Aloy (and, by extension, the player) discovers, the apocalypse was triggered by the loss of control over combat robots developed by Ted Faro's company. A critical modification had been introduced into their systems, preventing external intervention or shutdown in the event of malfunction. Faro only realised the extent of the threat when incidents involving the robots became increasingly frequent. Seeking a solution, he turned to his former colleague, Dr Elisabet Sobeck, who, after conducting an analysis, concluded that it was already too late to avert the catastrophe—humanity's extinction was inevitable:

LISABET SOBECK: This is not just "bad," Ted. This is the apocalypse. You created an army of killer robots...

TED FARO: Peacekeepers!

ELISABET SOBECK: ...that use biomass as fuel...

TED FARO: As a contingency!

ELISABET SOBECK: ...and you gave them the ability to self-replicate.

TED FARO: Limited replication. Under control.

ELISABET SOBECK: Unfortunately, no. Your failure severed the command chain. This swarm now responds only to its own directives.

TED FARO: Do you think I don't know that?!

ELISABET SOBECK: Everything that lives is now fuel. And they are multiplying so rapidly, Ted, that they will strip Earth to bare rock within fifteen months! This is not merely the collapse of civilization—it is total annihilation! (*Guerrilla Games, 2017a*).

This scenario aligns with a well-established trope in post-apocalyptic narratives: humanity, in its hubris and self-aggrandizement, creates a weapon that ultimately turns against its creators. The most frequently encountered variation of this motif is the nuclear apocalypse—visions of annihilation brought about by the use of atomic weaponry. As Tamara Hundorova notes:

The mere possibility of nuclear detonation, or its impossibility, takes on the nature of an existential threat in the second half of the 20th century—an era of growing scepticism

regarding the nature and objectives of the entire Enlightenment project of human emancipation. On one hand, nuclear weapons serve as a testament to unparalleled technological and intellectual dominance over nature. On the other, they symbolize the most sophisticated and most 'civilized' form of barbarism—total human self-annihilation" (*Hundorova, 2014, pp. 258-259*).

In the *Horizon* series, it is not nuclear weapons but self-replicating, biomass-consuming war machines that bring about humanity's downfall. However, the underlying mechanism remains the same: human dominion over the world proves to be an illusion, and the very tools devised to solve problems instead create far greater catastrophes, leading to species-wide destruction.

Another hallmark of post-apocalyptic narratives is the portrayal of mass deception and manipulation of public opinion, offering doomed societies false visions of hope to pacify unrest. Within the world of *Horizon*, the concealment of truth reaches a totalizing scale. Aware that their world could no longer be saved, Elisabeth Sobeck enlisted Faro's assistance in assembling the world's foremost scientists to work alongside her on *Project Zero Dawn*—a system designed to ensure humanity's rebirth after the apocalypse. However, to prevent mass panic and enable undisturbed research, the remainder of society—including military forces and government institutions—was engaged in what was termed „Operation Enduring Victory,” a futile and catastrophic military campaign against the ever-growing mechanical swarm. This mission was presented to the public as the only hope for survival, while *Zero Dawn* was framed as a secret superweapon capable of turning the tide of war. In reality, this was pure propaganda, and only a select few were privy to the truth, bound by strict confidentiality.

This theme recurs frequently in post-apocalyptic cultural texts. Robert J. Szmidt's novel *Apokalipsa według Pana Jana* (*Apocalypse According to Mr. John*, 2003), for instance, depicts Polish authorities deliberately concealing the truth about an escalating international conflict leading to nuclear war. Another example is the *Fallout* video game series (*Interplay Productions, 1997; Black Isle Studios, 1998; Bethesda Game Studios, 2008, 2015; Obsidian Entertainment, 2010*), where select segments of the American population were relocated to underground vaults before the nuclear catastrophe. Ostensibly constructed as protective shelters, these vaults were, in reality, sites for grotesque social experiments designed to study human behaviour under extreme conditions. A common thread unites these narratives: governing elites, fully aware of impending doom, choose to mislead and manipulate the populace rather than reveal the truth.

From a broader perspective, this motif holds profound symbolic significance: the apocalypse represents not only the end of a known world but also the disintegration of what Jacques Lacan (2017) terms the *Symbolic*—the structured frameworks

through which humans rationally process reality. The maintenance of a false narrative and the placation of societal anxieties constitute an effort to preserve a coherent, familiar order. However, this painstakingly constructed illusion ultimately collapses when disaster strikes. As Slavoj Žižek observes:

Our usual notion of catastrophe is that it takes place when the intrusion of some brutal real — earthquake, war, etc. — ruins the symbolic fiction which is our reality” (Žižek, 2022, pp. 38-39).

A defining feature of post-apocalyptic narratives is the „post-” aspect—the vision of a new world emerging after the catastrophe. The presence of such a reborn world constitutes a fundamental element of this genre, as even dystopian portrayals of reconstruction „allow the reader to trust in a form of cosmic justice, whereby even if a particular society perishes (in accordance with the principle of reward and punishment—typically, the society that has failed to preserve values worthy of continuation), humanity itself does not” (Kłosińska, 1979, p. 69).

In the *Horizon* series, the rebuilding of the world is made possible through *Project Zero Dawn*, which aimed to create GAIA, an advanced artificial intelligence system capable of terraforming the Earth from scratch. Its role was to restore vegetation, repopulate the planet with animals, purify the water, regulate the climate, and, ultimately, reconstruct humanity from preserved genetic material.

In the *Horizon* series, the rebuilding of the world is made possible through *Project Zero Dawn*, which aimed to create GAIA, an advanced artificial intelligence system capable of terraforming the Earth from scratch.

This theoretical framework formed the basis of Dr Elisabet Sobeck’s visionary concept. However, a critical divergence occurred that significantly influenced the *mythos* of the *storyworld*. Among the subsystems of GAIA, Sobeck had included *APOLLO*, a vast knowledge repository intended to provide future generations with access to the cultural and technological heritage of their ancestors. For Sobeck, this feature was an essential safeguard and an ethical imperative. As she explained in a recorded transmission to her research team:

The next generation of humans, born in the various Cradle facilities, will inherit the *APOLLO* archives—the great repository of human knowledge and cultural achievements. Through this,

they will learn about us, about the world, and, most importantly, how to avoid repeating our mistakes.

In contrast, Ted Faro took an entirely different stance. Viewing himself as a victim of technology, he believed that isolation from past knowledge would be beneficial to future generations. His conviction was so strong that he took drastic measures to enforce it. Just before the apocalypse, when the scientific team had already been sealed in their underground facility to continue their work until the very end, and after Sobeck had sacrificed her life to ensure the project's completion, Faro erased the *APOLLO* archives. When confronted by the other researchers, he vented the air from their chambers, ensuring their immediate death. Justifying his actions, he declared:

I just can't stop thinking about the generations to come. The innocent, the untainted men and women. And we're supposed to give them knowledge? It's not a gift; it's a disease! They're the cure, and we're going to give them the disease? Our disease?! No. We can't. And it's not too late. If we're willing to sacrifice (Guerrilla Games, 2017a)

These two opposing perspectives reflect fundamentally different paradigms. In Sobeck's view, knowledge represents power—an instrument for progress, moral responsibility, and a means of avoiding past mistakes. This is clearly a progressive, one might even say Enlightenment-oriented, way of thinking, in which access to information and human cognitive abilities serve as guarantees of development and offer hope for prosperity. In contrast, within the framework of the second paradigm, knowledge is seen rather as an obstacle to the natural development of humanity, while civilization itself is perceived primarily as a threat—a plague that deprives humankind of its primordial innocence and deep bond with nature.

Within the game's storyworld, this latter vision prevails as a result of Faro's actions. New generations of humans are born and raised in ignorance, devoid of any knowledge about the apocalypse itself or the world that preceded it. This shift is of great significance, as it not only shapes the entire structure of the later world but also acquires additional narrative meanings. The destruction of the *APOLLO* function causes the history of past civilizations, rather than being a well-documented and widely known record, to become a form of prehistory within the storyworld, shaping its *mythos*.

Two distinct narrative techniques strongly emphasize this mythic, almost Genesis-like, character. The first is the deification of Elisabet Sobeck and her collaborators, and, in some cases, other figures from the old world. They are referred to as the *Ancients* and, in some tribes, are even the objects of an almost blind cult. The artifacts of their culture—often incomprehensible and impossible

to interpret—sometimes acquire symbolic or even magical significance. The second key technique is the naming of the GAIA system's components after ancient Greek and Roman gods: MINERVA, APOLLO, HEPHAESTUS, AETHER, POSEIDON, DEMETER, ARTEMIS, ELEUTHIA, and HADES. These functions were, of course, thematically named in accordance with their intended purpose, yet their operations also assume a creative, almost divine, dimension.

Thus, the combined forces of the ancient, highly knowledgeable humanity and artificial intelligence designed to create almost *ex nihilo* establish the world that the player explores through the protagonist's eyes—a world that, for her contemporaries (and for a long time, even for her), appears as the only reality that has ever existed.

Reborn World

Ted Faro's actions, which the protagonist of *Horizon Zero Dawn* uncovers, had a profound impact on the shape of the new world: Earth became repopulated by reborn tribes who, without access to the knowledge of past generations, were forced to reclaim and master their environment. This vision reflects a belief in the cyclical nature of history—after an apocalypse, which acts as a kind of reset, humanity's development must inevitably follow a trajectory similar to its first emergence. There is no escape from this cycle; it is humanity's fate, bound by its limitations, which must be overcome through gradual progress and slow evolution. In this framework, destruction is followed by the resurgence of primitive societies—civilizations with a low level of technological advancement yet deeply connected to nature.

This motif is characteristic of post-apocalyptic fiction, appearing frequently in cultural narratives within the genre. For instance, two Polish works exemplify this vision: *Głowa Kasandry* (*Cassandra's Head*) by Marek Baraniecki (2008) and *Dwa końce świata* (*Two Ends of the World*) by Antoni Słonimski (1981), the latter of which approaches the theme with irony. Additionally, echoes of ancient religious thought can be discerned, particularly in the concept of cyclical time:

Earthly history, when viewed as a whole within the framework delineated by the world's creation and its eventual end, constitutes a finite cycle: humanity and the world return to the Creator, and time reverts to eternity (Gurevich, 2001, pp. 101–102).

However, in the world of Aloy and her kin, nature takes centre stage. Survival depends on the ability to coexist with the environment—fighting when necessary and submitting when resistance is futile. Notably, this environment is not purely natural but rather a techno-organic hybrid. Because the *New Dawn* project failed to fully succeed, its systems began to function erratically, deviating from their original design. As a result, Earth became covered in lush vegetation, teeming with

diverse wildlife—but also populated by machines fulfilling ecological roles once occupied by animals. These machines can be harvested for resources, tamed and used as mounts, employed in agriculture, or even tasked with guarding herds. Others, however, function as predators, posing a direct threat to living creatures.

This fusion of nature and technology has created a new ecosystem, sustaining a delicate equilibrium—until the interference of old-world survivors led to distortions that disrupted this harmony, as depicted in both main instalments of the series. In this way, Žižek's (2018, pp. 70–71) assertion is reaffirmed:

The very emergence of humanity inevitably disrupts the natural balance—the homeostasis characteristic of life processes" (Žižek, 2018, pp. 70–71).

The history of humanity as presented in the *Horizon* series strongly supports the idea that a storyworld is, as Marie-Laure Ryan describes, a "dynamic model of changing situations" (Ryan, 2014). Events within this world lead to significant transformations, and the *mythos* exerts a profound influence on its *ethos*. The newly reborn post-apocalyptic world is populated by communities whose way of life resembles that of early societies—often hunter-gatherers or agricultural communities. Even the more developed tribes refrain from using advanced technology. Moreover, living in harmony with nature is portrayed positively. Among the noblest tribes are the Utaru, who lead peaceful lives, cultivate vast lands with the help of machines, and carry seeds from childhood, which are planted upon their death to continue the cycle of life.

A slightly different, yet still predominantly positive depiction, applies to the Banuk. While they possess an understanding of physical principles and basic geometric laws, they rarely employ more advanced technologies. Instead, they form a nomadic society, scattered into small, isolated groups, where shamans play a key role in guiding the community's spiritual development.

By contrast, the more developed tribes—especially those who have integrated remnants of the Old Ones' technology—are more frequently associated with corruption and negative tendencies. Among them are the Carja, a settled, relatively technologically advanced, and somewhat extravagant civilisation. Within their ranks emerges a splinter faction known as the Eclipse—an aggressive sect devoted to worshipping a rogue artificial intelligence, HADES. Similarly, the Quen, seafarers from beyond the ocean who scour the ruins of the Old Ones in search of lost knowledge, have given rise to the CEO, a man who sees himself as the reincarnation of Ted Faro and is obsessed with gaining access to Faro's tomb to uncover his secrets.

The Oseram seem to be the only exception. Renowned for their ingenuity and engineering prowess, they are still portrayed as loyal and honourable. However,

despite their technological skills, they are also known for their quarrelsome nature and rough manners, often perceived by other tribes as uncivilised.

At times, the game's rhetorical framework appears—perhaps unintentionally—to affirm the beliefs of the CEO of Faro Automated Systems: that civilisation, high culture, and access to knowledge and technology bring more harm than good, driving humanity toward cruelty and violence. On the other hand, it is crucial to recognise that the conflict between these two paradigms is one of the central themes of the entire series. For the most part, the narrative aligns with the perspective of Elisabet Sobeck. This is evident in the story of Aloy, the main protagonist, who was exiled by the Nora tribe due to her mysterious origins and their belief that her birth was linked to the ominous machines. In this way, Aloy becomes a victim of superstition and blind adherence to tradition.

Ultimately, the struggle between these two worldviews—the one valuing knowledge and progress, and the other upholding the ideal of the 'noble savage' (Gondor-Wiercioch, 2016, pp. 17–18)—shapes the *ethos* of the game's storyworld on multiple levels and in profound ways.

One of the most crucial elements shaping this new *ethos* is, of course, the religious systems that govern the various tribes. Notably, these belief systems closely resemble those found in early societies, and—much like in evolutionary theories of religious studies—their characteristics are closely linked to each community's level of development and way of life.

One of the most crucial elements shaping this new *ethos* is, of course, the religious systems that govern the various tribes. Notably, these belief systems closely resemble those found in early societies, and—much like in evolutionary theories of religious studies—their characteristics are closely linked to each community's level of development and way of life.

The Banuk, a tribe of hunters and gatherers, worship the blue light that shines in the eyes of the machines they consider allies. Their religious system is rooted in shamanism—shamans, who hold a status nearly equal to that of chieftains, implant cables under their skin so they too may glow with the same blue light. During ritual trances, they listen to the 'songs' of machines in an effort to understand them. As analysed by Andrzej Szyjewski (2005):

A hunting lifestyle necessitates collective action among men, fostering group solidarity. Hunting requires synthetic thinking, focus on rapidly changing targets, the ability to anticipate, and sustained attention to achieve results in the distant future. Concentration, the ability to maintain silence, resilience to food scarcity, high psychological tension coupled with calmness, and readiness for immediate action are skills that are challenging to acquire and must be diligently practiced. The shaman would predict the outcomes of hunts and, through the summoning ritual of *kamłanie*, sought to influence these results. Additionally, he metaphysically identified with the wild animals that provided food, clothing, and even shelter” (Szyjewski, 2005, pp. 29–31).

This is precisely the role played by the Banuk shamans—their ‘prey’ consists of machines, with which they seek to communicate, identify, and even unite.

Meanwhile, the Uтарu, previously discussed, revere only select artificial creatures—specifically the Plowhorns, which aid in farming and are worshipped as earth goddesses. The Uтарu’s religious system embodies key themes characteristic of agrarian belief systems: the ‘mystical solidarity between humans and plants’ (Eliade, 1988, p. 29), the veneration of creatures vital to agricultural life that assume the role of deities (Szyjewski, 2016, pp. 439–440), and the practice of agrarian rituals.

The latter can be observed in *Horizon: Forbidden West*, where Aloy helps to heal the earth goddesses, allowing her to hear their song—a sacred chant performed alongside them by the agricultural tribe. This also strongly evokes matriarchal symbolism: the machines are identified as goddesses and linked to fertility, the natural cycle of life (as they appear and disappear throughout the year, marking the beginning and end of planting seasons), and maternal energy (Eliade, 1988, p. 30).

The religion of the Nora, however, is truly matriarchal—it is the first tribe of the new humans, from which other communities later emerged. The first Nora, raised in the Cradle where they were brought to life, were cared for by Omnibots—machine-holographic entities acting as parental figures. The male Omnibots were stern, resented, and feared, while the female ones were regarded with warmth and affection. This was likely one of the factors that contributed to the widespread worship of universal femininity, embodied by the Mother.

As a sign of her material presence, the tribe recognises the sealed doors of the Cradle, locked by a genetic code—doors that only Aloy is able to open, as she is a clone of Elisabet Sobeck and therefore granted access to the facility. The guardians of the Mother’s faith are the matriarchs, who also serve as the leaders of the Nora. Their religious system attributes to the goddess a supreme, demiurgic, and sanctifying role, with the *mythos* of the game’s world depicting a time when the Old Ones succumbed to the temptation of the Metal Devil and began using machines, thereby becoming enslaved to them and rebelling against the true faith—an act for which they were ultimately punished.

All of this clearly alludes to the hypothetical cults of the Great Goddess, whose existence has been proposed by evolutionary religious scholars. Although contemporary research has not definitively confirmed the historical existence of such belief systems (Lasoń-Kochańska, 2019; Szyjewski, 2016), what is most relevant to this article is the fact that these visions appear in cultural narratives and are widely recognised as a recurring *topos*.

What differentiates the Nora from the supposed societies that worshipped the Great Goddess is the fact that the in-game tribe follows a hunter-gatherer lifestyle—a societal structure that, according to anthropologists of religion, aligns with the prominence of women rather than men (unlike agricultural societies). Nonetheless, there is no doubt that in the *Horizon* series' storyworld, women are, in most cases, depicted as equally (or even more) capable than men, fully participating in hunting and combat on equal footing.

What unites the belief systems described above is their distinctive approach to technology—particularly that of the old world—often animistic and always reverent. As Lars de Wildt et al. (2018) observe, there are two key reasons for this perspective: first, machines are more advanced, intelligent, and powerful than humans; second, due to the loss of preserved knowledge about them, they remain mysterious and incomprehensible to these tribes. This ignorance and fear provoke their treatment as divine beings or entities worthy of special reverence.

According to historians of religion, as societies develop and transition to a more settled and stable way of life, their belief systems evolve, incorporating new themes. Similar patterns can be observed among the tribes in the *Horizon* storyworld—Carja, Oseram, Quen, and Tenakth are groups that utilise some of the technologies and conveniences of the Old Ones while simultaneously moving away from animism, shamanism, and matriarchal cults.

The Carja revere solar energy, embodied in their ruler, the Sun King—an unmistakable parallel to numerous cultures that worshipped the Sun. As Mircea Eliade (1966) notes, royal authority is frequently associated with solar cults (pp. 248–264), highlighting the '*connection between the development of urban culture and the solarisation of rulers, who were considered »sons of the Sun«*' (Szyjewski, 2016, p. 509).

The Oseram, though less religious than other tribes, believe the world itself is a complex machine—one that the Old Ones were meant to guard but ultimately failed to control. Additionally, this tribe holds blacksmiths in particularly high esteem, a fascinating reference to early societies that venerated fire and metal (Szyjewski, 2016, pp. 513–515).

The Tenakth, meanwhile, worship the *Ten*—a military unit of the Old Ones consisting of pilots who fought in a battle over the Mojave Desert years before the apocalypse. The Tenakth capital, the Grove of Memory, is located in what was once a museum dedicated to that battle. Here, the tribe discovers artefacts and records

related to the event, leading them to venerate these ancient soldiers as heroic figures capable of flight. They also seek to emulate them—their ancestors are not only objects of worship but also role models.

A similar attitude is displayed by the Quen, who search for remnants of the Old Ones' world and make use of some of their technologies—most notably *Focus* devices, which grant access to augmented reality. However, they fail to fully understand most of these discoveries and regard the Old Ones themselves as deities, accepting all available information about them uncritically while remaining unaware of the true history of the world.

More developed tribes exhibit significantly less fear of machines, as described by de Wildt's research team (2018), and do not worship them. Instead, they seek new objects of devotion—primarily personifications of energy or heroic ancestors.

Conclusion

As evident, the game's creators have—presumably intentionally—crafted a cross-section of early religious systems, showcasing their diversity and connection to different ways of life. While these depictions are inevitably filtered through cultural simplifications, what matters most in this analysis is how these belief systems significantly shape character behaviour, forming the *ethos* of the *Horizon* storyworld. Isolationism or openness, interactions with other cultures, attitudes toward outsiders, moral boundaries, internal group dynamics, and approaches to both ancestors and machines—all these aspects are profoundly influenced by each tribe's religious framework.

The *mythos* and *ethos* of this storyworld are intricately developed and interwoven, creating a coherent system of meaning. However, before concluding, it is worth examining how these narrative elements affect gameplay—how the complexity of the storyworld influences the game as a fusion of storytelling and mechanics.

First and foremost, the structure of this world provides a logical foundation for Aloy's exceptional abilities and her role as the protagonist. As a genetic clone of one of the most brilliant figures among the Old Ones, she is inherently set apart from the rest of society, clearly positioning her as the central figure in the narrative. This also serves to justify gameplay mechanics designed to enhance player engagement. To other characters, Aloy assumes near-divine attributes: like the *Ten*, she can fly on machines, unlock passages inaccessible to others, venture into forbidden places, challenge the most formidable enemies, and emerge victorious.

From a gameplay perspective, players engage with a variety of mechanics—combat, exploration, resource gathering, puzzle-solving, and navigating labyrinthine environments—all seamlessly integrated into the narrative. Additionally, the gradual uncovering of the *mythos* aligns perfectly with the game's progression system:

as Aloy learns more about the Old Ones and her own origins, she simultaneously acquires new skills, allowing her to overcome increasingly difficult challenges.

Moreover, the first game follows the structure of Campbell's monomyth (Campbell, 2013), a familiar narrative framework that not only resonates with players but also mirrors the game's mechanical progression curve.

In closing, it is worth noting that discussions of post-apocalyptic contexts in game studies—including those relevant to the *Horizon* series—appear across various scholarly works. These discussions often intersect with aspects not explored in depth in this article, particularly the *topos* layer. Here, numerous cultural references and motifs emerge, alongside reflections—both explicit and implicit—on stereotypes related to spatial organisation, climates, and real-world locations. These elements invite interpretations of the game through frameworks such as ecocriticism (Condis, 2020) or in relation to the symbolic and structural design of specific biomes and anthromes (Maj, 2021).

Post-apocalyptic themes also resonate with broader research, including studies on the representation of ruins in video games (Fraser, 2024). This richness of meaning, combined with the previously discussed elements of *mythos* and *ethos*, suggests that the *Horizon* games are complex storyworlds that function not only as a 'dynamic model of evolving situations' but also as an open invitation for players to explore, discover, and interpret them.

Ludography

Bethesda Game Studios (2008). *Fallout 3*. Bethesda Softworks.
 Bethesda Game Studios (2015). *Fallout 4*. Bethesda Softworks.
 Black Isle Studios (1998). *Fallout 2*. Interplay Productions.
 Guerilla Games. (2017a). *Horizon: Zero Dawn*. Sony Interactive Entertainment.
 Guerilla Games. (2017b). *Horizon: Zero Dawn – The Frozen Wilds*. Sony Interactive Entertainment
 Guerilla Games. (2022). *Horizon: Forbidden West*. Sony Interactive Entertainment.
 Guerilla Games. (2023). *Horizon: Forbidden West – Burning Shores*. Sony Interactive Entertainment.
 Interplay Productions (1997). *Fallout*. Interplay Productions.
 Obsidian Entertainment (2010). *Fallout New Vegas*. Bethesda Softworks.

Bibliography

Baraniecki, M. (2008). *Głowa Kasandry*. SuperNOWA.
 Campbell, J. (2013). *The Hero with a Thousand Faces* (A. Jankowski, Trans.). Zakład Wydawniczy Nomos.
 Condis, M. (2020). Sorry, Wrong Apocalypse: Horizon Zero Dawn, Heaven's Vault, and the Ecocritical Videogame, *Game Studies*, 3(20).
 Eliade, M. (1966). *Treatise on the History of Religions* (J. Wierusz-Kowalski, Trans.). Książka i Wiedza.
 Eliade, M. (1988). *A History of Religious Ideas, Vol. 1* (S. Tokarski, Trans.). Instytut Wydawniczy Pax.
 Fraser, E. (2024). Cities of the (Digital) Apocalypse – The Meeting of Video Games, Ruins, and Urban Studies. W DiTommaso L., Crossley J. Lockhart A. i Wagner R. (red.), *End-Game: Apocalyptic Video*

- Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture* (pp. 91-108), De Gruyter Oldenbourg. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110752809-005/html>.
- Gondor-Wiercioch, A. (2016). *Pomiędzy rekonstrukcją a mitem. Role historii we współczesnej prozie rdzennych Amerykanów i Latino/a*. Księgarnia Akademicka.
- Gurevich, A. (2001). „Cóż jest... czas?” in Mencwel, A. (Ed.), *Antropologia kultury – część I* (pp. 98-108). Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Hundorova, T. (2014). Czarnobyl, nuklearna apokalipsa i postmodernizm, *Teksty Drugie*, 6 (150), 249-263.
- Klastrup, L., Tosca, S. (2004). Transmedial worlds - rethinking cyberworld design. In *Proceedings International Conference on Cyberworlds*, 409-416.
- Kłosińska, K. (1979). Katastroficzna odmiana powieści popularnej. In Kłak T. (Ed.), *Katastrofizm i awangarda* (pp. 57-76). Uniwersytet Śląski.
- Kubiński, P. (2015). Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld), *Tekstualia* 4(43), 23-36.
- Lacan, J. (2017). *Seminar I: Freud's Technical Writings* (J. Waga, Trans.). Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Lasoń-Kochańska, G. (2019). Powrót bogini? Przykłady funkcjonowania postaci Magna Mater w polskiej literaturze popularnej. *Literatura Ludowa*, 6, 13-25. DOI: <https://doi.org/10.12775/LL.6.2019.002>.
- Maj, K.M. (2021). O strukturze świata w narracyjnych grach wideo. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 29(38), 43-55. DOI: <https://doi.org/10.14746/i.2021.38.03>.
- Ryan, M.L., Thon, J.N. (2014). *Storyworld across Media: Toward a Media- Conscious Narratology*, University of Nebraska Prepp.
- Słonimski, A. (1981). *Dwa końce świata*. Książka i Wiedza.
- Szmidt, R. (2003). *Apokalipsa według Pana Jana*. Ares 2.
- Szyjewski, A. (2005). *Szamanizm*. Wydawnictwo WAM.
- Szyjewski, A. (2016). *Etnologia religii*. Zakład Wydawniczy Nomos.
- de Wildt, L. et al. (2018). “Things Greater than Thou”: Post-Apocalyptic Religion in Games. *Religions*, 6(9).. DOI: <https://doi.org/10.3390/rel9060169>.
- Žižek, S. (2018). *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture* (J. Margański, Trans.). Aletheia.
- Žižek, S. (2022). From catastrophe to apocalypse... and back, *Apocalyptica*, 1, 36-52. DOI: <https://doi.org/10.17885/heip.apoc.2022.1.24604>.

Marta Błaszowska-Nawrocka – dr, SWPS University, the Tischner Branch in Kraków, Interdisciplinary Faculty, specializes in world-building in literature and games, as well as the analysis of fantastic texts using tools from literary and cultural theory and philosophy. Her research focuses on 19th–21st-century culture, with particular emphasis on popular culture, especially literature and games (both analog and digital). Her work also encompasses narratology—including transmedial narratology—game scriptwriting, and shaping audience experience through narrative techniques. She is a member of the Games and Literary Theory Association and the Center for Game Studies at Jagiellonian University. Her publications have appeared in journals such as *Teksty Drugie*, *Ruch Literacki*, *E(r)go*, and *Zagadnienia Rodzajów Literackich*. E-mail: mblaszkowska-nawrocka@swps.edu.pl.

Przemysław Ciszek

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0000-0003-0203-3810



Cyfrowe wojny – konflikty zbrojne XX wieku w grach wideo

Digital wars – military conflicts of 20th century in video games

Abstract

Video games are a medium that draws inspiration from all forms of human activity. One of them are armed conflicts, which were particularly intense in the 20th century. The aim of the article is to present ways of reproducing armed conflicts fought in the 20th century by various types of video games. They influence the formation of collective memory and what significance they have in the cultural and social context. The analysis covers various types of games to show the variety of approaches to presenting historical armed conflicts. Both World Wars, the Korean War, the Vietnam War and the First Iraq War were taken into account. The vast majority of the production is based on the events of World War II, but the portrayal of this conflict is very focused on the American participation in this war. The other mentioned wars are less attractive to game developers.

Keywords

wars, 20th century, video games, history, new media

Abstrakt

Gry wideo to medium, które czerpie inspirację ze wszelkich przejawów ludzkiej aktywności. Jednym z nich są konflikty zbrojne, które szczególnie intensywne były w XX stuleciu. Celem artykułu jest przedstawienie sposobów odwzorowania konfliktów zbrojnych toczonych w XX wieku przez różnego rodzaju gry wideo. Mają one wpływ na kształtowanie pamięci zbiorowej oraz mają znaczenie w kontekście kulturowym i społecznym. Analiza obejmuje różne rodzaje gier, aby ukazać różnorodność podejść do przedstawienia historycznych konfliktów zbrojnych. Pod uwagę wzięto obie wojny światowe, wojnę w Korei, wojnę w Wietnamie oraz pierwszą wojnę w Iraku. Zdecydowana większość produkcji bazuje na wydarzeniach II wojny światowej, ale ukazywanie tego konfliktu jest bardzo skoncentrowane na amerykańskim udziale w tej wojnie. Pozostałe wspomniane wojny są mniej atrakcyjne dla twórców gier.

Słowa kluczowe

wojny, XX wiek, gry wideo, historia, nowe media

Wstęp

Historia gatunku ludzkiego jest nierozdzielnie związana z konfliktami i wojnami. Tematyka wojenna pojawia się w praktycznie w każdym rodzaju dzieł kultury. Jest zatem naturalne, że odnajduje ona odzwierciedlenie także w grach wideo, tym bardziej, że szeroko rozumiana walka i współzawodnictwo są esencją większości gier. W miarę jak technologia gier cyfrowych staje się coraz bardziej zaawansowana, pojawia się pytanie o to, w jaki sposób gry odwzorowują historyczne fakty i czy ich reprezentacja jest bliska rzeczywistości? Gry poprzez generowanie sytuacji wojennych, umożliwiają graczom uczestnictwo w działaniach militarnych w sposób interaktywny. Często podejmują różne aspekty wojen, takie jak powzięta taktyka, dominująca strategia, konflikty międzynarodowe, czy – dużo rzadziej – wpływ skutków wojen na ludność cywilną.

Gry związane z wojnami były już przedmiotem badań specjalistów różnych dyscyplin, lecz prym wiodą tu historycy. Chris Kempshall – brytyjski badacz specjalizujący się w I wojnie światowej przedstawił charakterystykę gier wideo w książce *The First World War in Computer Games* (2015). Między innymi zwrócił uwagę na ahistoryczność gier strategicznych, w których gracze tworzą własną wersję historii. Z kolei Chapman i Linderorth (2015) odnieśli się do teorii ramowania (*framing*), pisząc o nazistach w wojennych grach wideo. Wojna w grach jest zdaniem autorów przedstawiana z wykorzystaniem ramy ludycznej, nie dokumentalnej, i tak też należy odbierać gry cyfrowe bazujące na wydarzeniach wojennych. Z kolei praca zbiorowa *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games* (2015) koncentruje się na związkach gier cyfrowych i tzw. kompleksu militarno-rozrywkowego. Porusza różne aspekty zjawiska, także te związane z historią. Podobna monografia pod tytułem *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games* (Call et al. 2012) przedstawia kwestie związane z grami typu „strzelanka” i przedstawia różne aspekty dzieł tego gatunku, między innymi te związane z grami wojennymi. Martin Wainwright (2019) zauważa natomiast, że przemoc w grach wideo może przybierać różne formy i być przedstawiana w różny sposób, w zależności od gatunku gry, okresu historycznego, kraju projektantów oraz głównego odbiorcy gry. Będzie też odbierana w różny sposób przez graczy. Dodatkowo, niektóre gry zawierają ukrytą symbolikę nazistowską (by uniknąć oskarżeń o promowanie tej ideologii).

Celem niniejszego tekstu jest charakterystyka i przedstawienie sposobu ukazania wspomnianych konfliktów zbrojnych w różnych typach gier wideo w różnych okresach czasowych. Wzięto pod uwagę obie wojny światowe, wojnę w Korei, wojnę w Wietnamie oraz pierwszą wojnę w Iraku. Są to najważniejsze konflikty XX wieku, które stały się kanwą dla wielu gier.

Gry wybrano pod kątem ich reprezentatywności dla danej wojny. W badaniach wykorzystano portal Moby Games, który jest największą bazą danych wydanych gier wideo i zawiera informacje o ponad 275 000 gier i ich twórcach. W badaniach wzięto

poprawkę na to, że portal upraszcza statystykę gier z uwagi na to, że je grupuje według różnych gatunków oraz specyficznych cech szczególnych (np. Walt Disney games, Fantasy creatures: Dragons czy Star Wars licensees).

Tradycyjne gry wojenne

Zanim pojawiły się gry wojenne w formie cyfrowej, istniały gry toczące się na planszach. Klasycznym ich przykładem są szachy, które nawiązują do starożytnych bitew, w których brały udział różne figury: król, hetman, goniec, skoczek itp. W 1811 roku powstała w Prusach gra *Kriegsspiel*. Był to projekt typowo wojskowy, przeznaczony do szkolenia dowódców armii pruskiej. Jej twórcami byli Georg Leopold von Reisswitz i jego syn Georg Heinrich (Wintjes, 2022). W wersji gry z 1828 roku pojawiły się kostki, cynowe figurki, a także podręcznik z zasadami. Gra była w wojsku rozwijana przez dziesięciolecia, by z czasem trafić w ręce cywilów. Do tej pory jest rozgrywana i istnieje organizacja ją propagująca (www.kriegsspiel.org).

Upowszechnienie gier bitewnych z udziałem figurek nastąpiło podczas I wojny światowej, kiedy to używano typowych ołowianych żołnierzyków. Kultura planszowych gier bitewnych w USA zaczęła się rozwijać w latach 50. XX wieku. Jednym z pionierów w tej dziedzinie był Charles Roberts, który w 1952 roku założył firmę Avalon Hill. Jest ona często uważana za prekursora nowoczesnych gier planszowych i bitewnych. Najbardziej znana gra tej firmy, *Tactics* (1954), była jedną z pierwszych gier wojennych odnoszących sukces komercyjny (Caffrey, 2019). Gry bitewne, będące hybrydą tradycyjnych gier planszowych i symulacji wojennych, zyskały popularność w USA w latach 50. i 60. XX wieku i stały się integralnym elementem tzw. subkultury geekowskiej. Na początku lat 70. gry bitewne zaczęły się zmieniać pod wpływem powstających gier fabularnych (RPG). Nieco później popularność zyskały również figurki do gier bitewnych, takich jak *Warhammer Fantasy Battle* z 1983 roku.

Upowszechnienie gier bitewnych z udziałem figurek nastąpiło podczas I wojny światowej, kiedy to używano typowych ołowianych żołnierzyków. Kultura planszowych gier bitewnych w USA zaczęła się rozwijać w latach 50. XX wieku.

W Polsce na przełomie lat 80. i 90. ukazało się wiele planszowych gier bitewnych. W ich wydawaniu specjalizowało się wydawnictwo Dragon, które opublikowało kilkadziesiąt gier, w tym związanych z bataliami XX wieku (*Bzura 1939*, *Charków 1942* czy *Ardeny 1994*). Publikacje te nie były jednak efektowne – gry zawierały papierową

planszę i kartonowe żetony. Ich popularność wynikała z szerokiej dostępności i atrakcyjnej ceny.

Wojenne gry wideo

Oczywistym krokiem w coraz bardziej skomputeryzowanym świecie było przeniesienie zasad tradycyjnych gier do przestrzeni cyfrowej. Komputer lub konsola zajęły się żmudnymi obliczeniami, a także mogły występować w roli współgracza. Szybki rozwój gier wideo w latach 80. spowodował powstanie wielu gatunków, także takich, które mają ścisły związek z grami wojennymi.

Podział gier wideo na gatunki to złożona kwestia i istnieje wiele – nieraz znacznie różniących się od siebie – klasyfikacji. Przykładowo, anglojęzyczna Wikipedia dzieli gry na około 50 gatunków, natomiast w powszechnym użyciu (np. w prasie tematycznej i na portalach internetowych o grach) jest ich tylko kilkanaście. Typologię utrudnia fakt, iż gry cyfrowe można wyróżniać ze względu na ich różne cechy. Gatunki zazębiają się i niewiele jest gier które można przypisać wyłącznie do jednego. Zasadniczo gatunki gier możemy podzielić na: ludyczne, tematyczne i funkcjonalne (Garda, 2015). W kontekście niniejszego artykułu przyjęto, że kluczowym czynnikiem będzie tematyka, a dokładniej tzw. *setting*, czyli umiejscowienie akcji gry. *Setting* związany z wojnami dopuszcza *de facto* wszystkie gatunki i podtypy, ale nie oznacza to, że wszystkie są równo reprezentowane, co będzie ukazane w dalszej części artykułu. Poniżej wyszczególniono gatunki kluczowe dla gier wojennych (nie tylko tych związanych z najnowszą historią). Każdy z tych gatunków ma swoje własne wyzwania i możliwości w kontekście przedstawiania historycznych konfliktów, a ich różnorodność odzwierciedla złożoność i bogactwo doświadczeń związanych z wojnami XX wieku. Prezentowany podział jest zbliżony do stosowanego w serwisie Moby Games, ale – dla uproszczenia – nie uwzględnia gatunków mniej istotnych w kontekście gier wojennych.

1. Gry strategiczne

W tego rodzaju grach akcja obserwowana jest zazwyczaj z góry w rzucie izometrycznym, a gracz za pomocą myszy wydaje polecenia jednostkom oraz kontroluje funkcje budynków. Wyróżniamy gry strategiczne czasu rzeczywistego (ang. RTS – *real-time strategy*), w których czas płynie nieustannie oraz gry turowe, w których poszczególne gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. Oba te typy mogą występować w dwu rodzajach zależnych od skali ukazanych działań:

- taktyczne – ten podgatunek pozwala graczowi na kontrolowanie niewielkiej grupy jednostek na ograniczonym terenie,
- strategiczne dużej skali – koncentrują się na wydarzeniach przedstawionych w większej skali, obejmującej niekiedy całe kraje czy kontynenty; gracz kontroluje armie i dywizje a nie pojedyncze pojazdy i żołnierzy; konflikty

zbrojne, zwłaszcza rozgrywające się na dużym teatrze wojennym (jak obie wojny światowe), wpasowują się w założenia tego gatunku.

2. Gry akcji

Gry akcji to szeroka kategoria, którą trudno krótko zdefiniować. Można przyjąć, że są to gry zawierające elementy zręcznościowe, których akcja toczy się szybko i istotna jest w niej dobra koordynacja między okiem a ręką gracza. W kontekście gier wojennych możemy wyróżnić:

- Strzelanki FPP (*First Person Perspective*) – można je zaliczyć do gier zręcznościowych, gdyż przede wszystkim wymagają zręczności. Gry tego typu – wydaje się – mają największe możliwości oddania „atmosfery” wojny. Oferują one największą immersję i umożliwiają swego rodzaju podróż w czasie. Wydawca gry *Medal of Honor: Frontline* (Electronic Arts, 2002) umieścił nawet na jej pudełku prowokacyjne hasło *You don't play, you volunteer*, czyli „Nie grasz, ty uczestniczysz”.
- Pojazdy – do tej szerokiej kategorii można zaliczyć bardzo dużą liczbę różnorodnych gier, także te w których gracz kontroluje pojazdy wojskowe lub samoloty. Od symulatorów różni je przede wszystkim mniejszy stopień komplikacji. Bazują także na zręczności gracza; perspektywa może być pierwszoosobowa, trzecioosobowa lub z „lotu ptaka”.

3. Gry symulacyjne

W kategorii gier symulacyjnych gracz wciela się w pilota/kierowcę/dowódcę maszyn wojennych. Można podzielić je na symulatory jednostek lądowych, wodnych oraz powietrznych. Gry tego gatunku wyróżnia realizm wydarzeń. Z czasem wraz z rozwojem technik komputerowych gry tego rodzaju stały się bardzo złożone i wymagające. Nie są z tej racji najbardziej popularnym gatunkiem gier wojennych.

4. Inne (tekstowe, przygodowe, fabularne)

Do pozostałych gier zalicza się te, które nie zawierają wielu elementów akcji i rozgrywka opiera się na innych założeniach; stanowią one mniejszość. Istotną rolę mogą odgrywać w nich zagadki związane z przedmiotami i postaciami. Zazwyczaj pozbawione są przemocy. W latach 80. istniał podgatunek, zwany grami tekstowymi, które – z racji ówczesnych ograniczeń sprzętowych – nie zawierały grafiki, a jedynie tekst.

Gry o I wojnie światowej

Choć I wojna światowa była pierwszym konfliktem zbrojnym o skali globalnej, to jej reprezentacja w grach – jak dotąd – nie jest imponująca. W latach 1975–2023 wydano około 180 tytułów na różne platformy sprzętowe, ale nawet bazując na serwisie

Moby Games trudno dokładnie określić liczbę gier. Mniejsza popularność wpływa prawdopodobnie z dystansu czasowego oraz słabszego zainteresowania ze strony kultury popularnej (np. kinematografii); warto zaznaczyć, że ten trend w ostatnich latach się korzystnie się zmienia (tab. 1).

Tabela 1. Gry wideo przedstawiające I Wojnę Światową

Lata	Liczba wydanych gier	Odsetek gier [w proc.]
1975-84	14	8
1985-94	34	19,4
1995-2004	28	16
2005-2014	50	28,6
2015-2023	49	28
Razem	175	100

Źródło: opracowanie własne.

Wspominany już portal Moby Games podaje ilości gier przyporządkowane do najważniejszych gatunków: *adventure* – 16, FPS – 7, *role playing* – 6, *simulation* – 50, *strategy/tactics* – 60. Należy jednak pamiętać (i odnosi się to po podobnych zestawień w dalszej części tekstu), że podział ten nie jest dość ostry; wiele gier należy jednocześnie do kilku gatunków. Dlatego też w kategorii FPS należało było zweryfikować wszystkie gry z gatunków *shooter* oraz *1st person*, gdyż serwis do tej pierwszej zalicza także gry, w których gracz kieruje samolotami.

Podczas I wojny światowej po raz pierwszy znaczenia nabrały samoloty, a twórcy gier (zwłaszcza w latach 80. i 90.) bardzo upodobili sobie ten element zmagania wojennych. Zatem największy odsetek gier bazujących na tej wojnie związany jest właśnie z bitwami powietrznymi. *Air Battle* (Philips Export B.V., 1983) jest prostym symulatorem dwupłatowca, w którym gracz musi obserwować radar i kontrolować poziom paliwa. Z kolei *Blue Max* (Synapse Software Corporation, 1983) stawia na typowo zręcznościową rozgrywkę, a akcja obserwowana jest znad samolotu (jest to klasyczna perspektywa w grach zręcznościowych z udziałem maszyn latających w tamtych czasach). Oczywiście nie zabrakło gier historycznych, odwołujących się do słynnego Czerwonego Barona, czyli Manfreda von Richthofena, jak chociażby *Red Baron* (Sierra, 1990), czy *Red Baron 3-D* (Sierra, 1998).

Przechodząc do gier strategicznych, można podać przykłady *The Great War: 1914-1918* (Blue Byte, 1992) – turową grę taktyczną, w której gracz może kontrolować jednostki niemieckie lub francuskie. Na dużą skalę teatru działań postawiła natomiast gra *Commander: The Great War* (Slitherine, 2012). Gracz dowodzi w niej wybraną stroną konfliktu i bierze udział w kluczowych wydarzeniach, takich jak chociażby Bitwa o Verdun. Akcja ukazana jest z perspektywy całego kontynentu, co czyni grafikę bardzo syntetyczną.

Specyfika I wojny światowej polega m.in. na tym, że była to w dużej mierze wojna pozycyjna prowadzona w okopach. Ma to duży wpływ zwłaszcza na gry FPS, które są z natury dynamiczne i mają tendencję do ukazywania spektakularnej akcji. Adam Chapman (2016b) zwraca uwagę, że unikanie ukazywania losów pojedynczego żołnierza, a większa koncentracja na tworzeniu gier strategicznych ma na celu między innymi unikanie kontrowersji. Ma to większe znaczenie z perspektywy zachodniego odbiorcy (autor jest Brytyjczykiem) niż przeciętnego polskiego gracza, gdyż I wojna światowa nie odcisnęła tak dużego piętna w polskiej pamięci zbiorowej.

Innym wyróżnikiem gier o I wojnie światowej jest relatywnie mała liczba gier w gatunku *First Person Shooter*. Jednym z tytułów reprezentujących ten gatunek jest *NecroVision* (Felqrum Games, 2009). Jednakże gra ta nie podchodzi realistycznie do tematu wojny, zawierając wiele elementów nadprzyrodzonych. Natomiast na realizm stawia wydana pod koniec 2016 roku gra zatytułowana *Battlefield 1* (Electronic Arts). Gracz wciela się w niej w kilku żołnierzy uczestniczących w walkach na różnych frontach I wojny światowej. Gra uświadamia bezsens wojny pozycyjnej i – jako jej symptomatyczny rezultat – tragiczny los żołnierzy. W celu uatrakcyjnienia rozgrywki przypomina ona inne, podobne gry, bazujące na II wojnie światowej, przez co nie odtwarza wiernie realiów przedstawianego konfliktu.

Specyfika I wojny światowej polega m.in. na tym, że była to w dużej mierze wojna pozycyjna prowadzona w okopach. Ma to duży wpływ zwłaszcza na gry FPS, które są z natury dynamiczne i mają tendencję do ukazywania spektakularnej akcji.

Gry o II Wojnie Światowej

Największy konflikt zbrojny XX stulecia został ukazany z różnej perspektywy w ponad 1100 grach wideo, wydawanych począwszy od lat 70. XX w. Zdaniem serwisu Moby Games pierwszymi były gry: *Atlantic Patrol* (Microcomputer Games) i *Tanctics* (The Avalon Hill Game Company) z 1976 roku. W pierwszej z nich gracz wcielał się w dowódcę okrętu wojennego patrolującego Ocean Atlantycki. Całość rozgrywała się w turach. Oprawa graficzna była uproszczona, zredukowana do prostych rysunków statków. Komunikacja z grą odbywała się za pomocą komend wpisywanych na klawiaturze. Drugi tytuł stanowił grę hybrydową, która przedstawiała bitwy Frontu Wschodniego rozgrywane na tradycyjnej planszy.

W kontekście gier wideo zmiennym zjawiskiem jest koncentracja uwagi na amerykańskim podejściu do wojny i amerykańskiej pamięci o niej. Jednym z powszechnych przekazów jest przekonanie, że USA walczyły wyłącznie z pobudek idealistycznych, aby zniszczyć faszyzm oraz przywrócić demokrację w Europie. W rzeczywistości Amerykanie długo nie byli zainteresowani przystąpieniem do wojny, ponieważ nie czuli się bezpośrednio zagrożeni. Ponadto motywacje amerykańskich władz były często utylitarne i pragmatyczne; polegały m.in. na chęci zjednoczenia podzielonego społeczeństwa amerykańskiego. Ważny był także amerykański etos odwołujący się do wartości patriotycznych (Pauwels, 2015). Ważną rolę w jego rozbudzaniu odegrało kino amerykańskie. Hollywoodzkie szlakiery wojenne propagowały ideę, że Stany Zjednoczone walczą w obronie demokracji, wolności i sprawiedliwości na świecie (Campbell, 2008). Hollywood miał bezpośredni wpływ na przemysł gier (tab. 2). Wzrost liczby gier wideo dotyczących II wojny światowej miał niewątpliwie związek z postępem technologicznym i rosnącym znaczeniem gier FPS oraz strategicznych.

Tabela 2. Gry wideo przedstawiające II Wojnę Światową

Lata	Liczba wydanych gier	Odsetek gier [w proc.]
1975-84	129	11,1
1985-94	216	18,64
1995-2004	221	19,06
2005-2014	315	27,2
2015-2023	278	24
Razem	1159	100

Źródło: opracowanie własne.

W odniesieniu do II wojny światowej najczęściej reprezentowane gatunki to: *adventure* – 40, *strategy/tactics* – 613, *shooter +1st person* – 187, *simulation* – 308. Charakterystyczną cechą tego zestawienia jest duża liczba gier, w których gracz steruje różnego rodzaju pojazdami i samolotami. Jest to wynikiem technologizacji i mechanizacji ostatniej wojny światowej, co pociągnęło za sobą różnorodność typów gier symulacyjnych i ich zręcznościowych wersji. Te pierwsze są licznie reprezentowane przez realistyczne gry lotnicze, takie jak *Pacific Strike* (EA, 1994) czy *IL-2 Sturmovik* (1C, 2001); okręty podwodne reprezentuje seria *Silent Hunter* (1996-2010) – to gra symulacyjna, w której gracz przejmuje kontrolę nad amerykańską łodzią podwodną na różnych akwenach. Gry oferują możliwość rozegrania misji na podstawie prawdziwych oraz hipotetycznych wydarzeń z II wojny światowej. Gry te posiadają też specyficzne tytuły, które oddają specyfikę i główny obszar zainteresowań ich twórców. Poza oczywistym słowem *war*, które znalazło się w około 190 tytułach,

pojawiały się takie, które odnoszą się do topowych pojęć: *tank* (34 przypadki), *panzer* (50), *Stalingrad* (11), *D-day* (21), *Pacific* (62).

Mówiąc o grach z gatunku strzelanek, warto zaznaczyć, że mają one charakter bardziej fabularny niż dokumentalny. Akcja jednej ze starszych gier tego typ, czyli *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992) wprawdzie toczy się w trakcie II wojny, jednak fabuła wydaje się pretekstowa i nie mieć związku z realnymi wydarzeniami. Główny bohater, William Blaskowicz jest amerykańskim żołnierzem polskiego pochodzenia, pojmanym przez hitlerowców i więzionym w twierdzy Wolfenstein. Jednym z głównych antagonistów jest sam Adolf Hitler, który pojawia się na końcu każdego rozdziału. Gra wzbudziła kontrowersje ze względu na przemoc oraz nazistowskie symbole. W Niemczech została z tego powodu wycofana ze sprzedaży w 1994 roku (Kushner, 2020).

Pod koniec lat 90. nastąpił pewien zwrot w grach, które zaczęły stawiać na tematy wojenne w stylistyce fantasy/sci-fi. Zainteresowanie historią przejawiało się podejmowaniem wątków inspirowanych prawdziwymi wydarzeniami XX wieku, a lokacje odzwierciedlały realne miejsca bitw. Szczególnie chętnie twórcy umieszczali w swoich grach lądowanie w Normandii, co miało zapewne związek z filmem *Szeregowiec Ryan*. Z kolei Gra *Medal of Honor* (Electronics Arts, 1999) – to pierwsza z serii gier rozgrywających się w realiach II wojny światowej; została wydana na konsolę PlayStation i opisuje kampanię amerykańską, toczącą się na terenie Francji. Cała seria *Medal of Honor* składa się z ponad 20 części wydanych na praktycznie wszystkie popularne w danym czasie platformy sprzętowe. Akcja poszczególnych kampanii obejmuje takie wydarzenia jak lądowanie w Normandii czy oblężenie miast we Francji i na terenie Rzeszy. Drugą znaną serią jest *Call of Duty* (Activision, 2003), która jest obecnie jedną z najbardziej dochodowych serii gier w ogóle. Pierwsze trzy odsłony serii koncentrowały się na II wojnie światowej i przedstawiały wiele istotnych wydarzeń wojennych – walki we Francji, wojna w Afryce, oblężenie Stalingradu. W tym kontekście warto zauważyć, że pomimo dużego udziału polskich wojsk na wszystkich frontach, niewiele gier ukazuje ich walkę. Wynika to zapewne z tego, iż wkrótce po wojnie Polska znalazła się na marginesie zainteresowania z uwagi na obecność za „żelazną kurtyną”. Polskie zaangażowanie ukazali natomiast rodzimi twórcy gier lat 90.; można tu wymienić takie produkcje jak *Kampania wrześniowa* (LK Avalon, 1993) oraz *Fall Weiss 1939* (MarkSoft, 1998). Pierwsza z nich to gra strategiczna, w której gracz dowodzi polskimi wojskami w walkach w pierwszych tygodniach wojny. Druga gra ma podobne założenia, ale jest dalece bardziej złożona – wzbogacono ją o historyczne zdjęcia i małą encyklopedię dotyczącą przedstawianych wydarzeń. Z kolei *Uprising 44: The Silent Shadows* (Immantias Entertainment, 2012) to polska gra, której akcja toczy się w trakcie Powstania Warszawskiego. Gatunkowo jest to połączenie strzelanki FPP z grą strategiczną. Niestety, nie zebrała dobrych ocen krytyków, którzy wytykali jej kiepskie dialogi, krótką rozgrywkę i błędy techniczne

(Gry-online, 2012). Wartą wymienienia w tym gronie jest także gra *Call of Duty 3*, we fragmencie której, gracz wciela się w polskiego żołnierza, Wojciecha Bohatera, walczącego w Normandii. Gra z gatunku RTS zatytułowana *Codename Panzers: Phase One* (CDV Software Entertainment, 2004) składa się z trzech kampanii: rosyjskiej, alianckiej oraz niemieckiej. Gra wzbudziła w naszym kraju kontrowersje z uwagi na to, że gracz mógł kierować wojskami III Rzeszy podczas agresji na Polskę w 1939 roku; ponadto, nie ukazywała heroizmu polskich żołnierzy.

Polskie zaangażowanie ukazali natomiast rodzimi twórcy gier lat 90.; można tu wymienić takie produkcje jak *Kampania wrześniowa* (LK Avalon, 1993) oraz *Fall Weiss 1939* (MarkSoft, 1998).

Temat II wojny światowej pozostaje popularny w grach wideo, gdyż to ostatnia wojna wymiarze globalnym wygrana przez światowego hegemoną – USA. Rzuca się w oczy fakt, że większość z gier jest „amerykocentryczna”. Ich treścią jest konflikt o wyraźnie zarysowanej antynomii: dobry (USA i ich sojusznicy) – zły (hitlerowskie Niemcy), dzięki czemu gracze łatwo utożsamiają się po stronie zwycięskiego dobra. Niewątpliwie w „amerykocentryzmie” gier poważny udział mają studia producenckie z USA; ponadto duży odsetek graczy to Amerykanie. W ostatnich latach – z podobnych przyczyn – ilość graczy zaczęła dynamicznie rosnąć w Chinach. Jako dodatkową cechę charakterystyczną gier można uznać mnogość maszyn i pojazdów bojowych, broni i różnorodność teatrów działań wojennych które wpływają na bogactwo elementów i zróżnicowane tematyczne gier.

Wojna w Korei

Konflikt koreański z lat 1950–53 wydaje się obecnie nieco zapomnianą rzeczywistością, pomimo iż zginęło w nim około 1,5 miliona ludzi. Jego istotą była zbrojna konfrontacja ZSRR i USA na terenie Półwyspu Koreańskiego; w rezultacie zakończyła się podziałem Korei na dwa odrębne państwa. Do wydarzeń tej wojny odwołuje się około 20 gier (tab. 3).

Tabela 3. Gry wideo przedstawiające wojnę w Korei

Lata	Liczba wydanych gier	Odsetek gier [w proc.]
1980-89	4	19
1990-1999	10	47,6
2000-09	2	9,5
2010-2022	5	23,9
Razem	19	100

Źródło: opracowanie własne.

Jedną z pierwszych gier, która nawiązywała do tej wojny jest *M*A*S*H* (Romox Inc., 1983), wzorowana na popularnym amerykańskim serialu o tym samym tytule, emitowanym w latach 1972–1983. Gra jest bardzo prosta i polega na ratowaniu rannych żołnierzy. Na działania stricte wojenne postawiła natomiast *MiG Alley Ace* (MicroProse, 1983) oraz wiele następnych gier lotniczych: np. *Chuck Yeager's Air Combat* (EA, 1991) czy *Sabre Ace* (Virgin, 1997). Natomiast w grze taktycznej *Korea: Zapomniany Konflikt* (1C, 2003) gracz kontroluje grupę amerykańskich wojskowych wykonujących skrycie misje na tyłach wroga.

Wojna w Wietnamie

Wojna wietnamska toczyła się w latach 1967–1972 i kosztowała życie niemal 60 000 amerykańskich żołnierzy. Ten konflikt był bardzo istotny dla amerykańskiego społeczeństwa: był pilnie śledzony przez media amerykańskie i wpłynął na wiele elementów życia polityczno-społecznego, w tym także popkultury. Stanowi tło wielu amerykańskich filmów, szczególnie z lat 80. (tab.4).

Tabela 4. Gry wideo przedstawiające wojnę w Wietnamie

Lata	Liczba gier	Odsetek gier [w proc.]
1980-1989	15	18,3
1990-1999	16	23,1
2000-2009	36	42,7
2010-2022	13	15,9
RAZEM	80	100

Źródło: opracowanie własne.

Pierwszą oficjalnie wydaną grą opowiadającą o tym konflikcie była *Saigon: The Final Days* (Adventure International, 1981). Gracz wcielał się w niej w amerykańskiego żołnierza, który musiał przedostać się przez dżunglę do punktu ewakuacyjnego. Była to jeszcze wyłącznie tekstowa gra przygodowa nie zawierająca grafiki. Z kolei gra *Lost Patrol* (Ocean, 1989) jest jedną z niewielu przedstawicieli gier strategii toczących się podczas tej wojny. Gracz dowodzi grupą amerykańskich

żołnierzy, którzy po awarii śmigłowca w dżungli, starają się dotrzeć do bazy. Jest to zarazem typowy motyw „zaginionego w akcji” – znany z kinematografii a także wielu innych gier.

Należy w tym miejscu podkreślić związek gier na temat wojny w Wietnamie z kinematografią. Badał go m.in. Dusan Kolcun (2013), według którego, twórcy gier czerpali dużo ze znanych filmów hollywoodzkich. Przykładem może być film *Pluton* (reż. O. Stone, 1986), który jest obecnie klasykiem kina wojennego i doczekał się adaptacji w postaci gier z 1987 i 2002 roku. Nowsze gry, już w pełni trójwymiarowe, także czerpały z filmowego dorobku. W tym repertuarze gier FPS jest stosunkowo niewiele, a te które są, unikają ukazywania drastycznych okoliczności. Nielicznymi przykładami łamiącymi tę zasadę są: *Vietnam: Black Ops* (Valu Soft, 2000) czy *Call of Duty: Black Ops Cold War* (Activision, 2020).

Wojna w Zatoce Perskiej

Wojna w Zatoce Perskiej z przełomu lat 1990/91 toczyła się w okresie dynamicznego rozwoju gier wideo. Mimo to nie jest to wojna często ukazywana w grach. Prawdopodobnie wynika to z faktu, że trwała krótko (sierpień '90 – marzec '91) i nie pochłonęła tylu ofiar i strat, co pozostałe. Gry koncentrują się na eksploracji lotnictwa i wojsk pancernych, które dominowały w walkach (tab.5).

Tabela 5. Gry wideo przedstawiające pierwszą wojnę w Zatoce Perskiej

Lata	Liczba gier	Odsetek gier [w proc.]
1990-99	27	90
2000-2009	3	10
Razem	30	100

Źródło: opracowanie własne.

Pierwsze nawiązanie do wojny w Zatoce Perskiej pojawiło się w grach w ramach dodatku do gry strategicznej *Harpoon* (Three-Sixty Pacific Inc., 1989) pod tytułem *BattleSet 4: Indian Ocean / Persian Gulf*, który pozwalał graczom na rozegranie scenariuszy wzorowanych na prawdziwych wydarzeniach. Podobnie było z grą *A-10 Tank Killer* (Dynamix, 1989), która zostawała wydana w 1991 roku jako wersja rozszerzona o misje toczące się podczas tej wojny. Twórcy gier unikali przedstawiania walk piechoty, a bardziej koncentrowali się na różnorodnych symulatorach. Jednym z bardzo nielicznych przedstawicieli gier akcji typu strzelanka była gra *Conflict: Desert Storm* (SCi Games, 2002), w której gracz dowodził czteroosobowym oddziałem i wykonywał misje na terenie Iraku.

Ostatnią omawianą grą związaną z tym konfliktem jest *AC-130: Operation Devastation* (THQ, 2009) – gra nisko oceniana przez recenzentów, w której gracz strzela z pokładu amerykańskiego samolotu do wrogich celów naziemnych.

Nietypowe gry wojenne

Nie wszystkie gry nawiązujące do wojen sprowadzają się do klasycznego strzelania w celu zniszczenia przeciwników. Pewna grupa tytułów koncentruje się na innego typu ujęciach; są to zazwyczaj starsze produkcje, jeszcze z lat 80. W grze *London Blitz* (The Avalon Hill Game Company, 1983) gracz wciela się w sapera, który ma za zadanie odnaleźć i rozbroić niewybuchy, które spadły na Londyn podczas niemieckich bombardowań podczas II wojny światowej. Z kolei w *The Great Escape* (Thunder Mountain, 1986) gracz steruje więźniem, który próbuje się wydostać z obozu jenieckiego. Gra o takim samym tytule została wydana w 2002 roku, ale była wzorowana na filmie *The Great Escape* z 1963 roku (reż. J. Sturges).

Kolejną grupą gier stanowią *te, które wyłamują się z przyjętej antynomii dobry – zły*. Do niej należy zaliczyć *Stalag 1* (Rabbit Software Ltd., 1984) – to kontrowersyjna produkcja, w której gracz wciela się w komendanta niemieckiego obozu jenieckiego. Jego zadaniem jest uniemożliwienie więźniom ucieczki z obozu. Rozgrywka jest prosta i sprowadza się do wypatrywania z wieży strażniczej więźniów zachowujących się w podejrzany sposób. Obecnie raczej trudno sobie wyobrazić wydanie gry o takiej tematyce. Jeszcze większe emocje wzbudziła gra *KZ Manager* z 1988 roku, która stawia gracza w roli dowódcy niemieckiego obozu koncentracyjnego.

Jeszcze inne wykorzystanie wydarzeń wojennych prezentuje gra *The Train: Escape to Normandy* (Accolade Inc., 1987). Gracz wciela się w niej w członka francuskiego ruchu oporu i przejmuje kontrolę nad pociągiem pancernym, którym naziści chcą wywieźć dzieła sztuki. Gra polega na sterowaniu pociągiem i obroną przed nadciągającymi siłami niemieckimi.

Podsumowanie

Ukazana powyżej analiza dobitnie pokazuje, że przedmiotem największego zainteresowania producentów wojennych gier wideo pozostaje II wojna światowa. Jej globalna skala i mnogość teatrów działań stanowią dobry grunt do przenoszenia gracza w realia wojenne w różnych rolach. Gracz zazwyczaj staje po dobrej, zwycięskiej stronie, co jest zrozumiałe, gdyż jego/jej celem jest zwycięstwo i ukończenie gry. Znamienne, że w niemal wszystkich grach wojennych obecne są Stany Zjednoczone. W większości tytułów gracz ma możliwość wcielić się w żołnierzy amerykańskich, brytyjskich i rosyjskich, co ma związek z zaangażowaniem tych krajów w zwycięstwo nad Niemcami. Z przykrością natomiast należy zauważyć, że Polska i polscy żołnierze są ukazywani rzadko i nie zawsze w pozytywnym świetle, nawet w grach na temat II wojny światowej, w której Polacy odznaczyli się wyjątkowym heroizmem i zasługami na polu chwały.

Najczęściej spotykanymi grami dotyczącymi wojen XX wieku są *tytuły strategiczne*. *Praktycznie wszystkie ważniejsze wydarzenia* tych wojen są odzwierciedlone w tym gatunku. Różnicą pozostaje skala ukazania działań wojennych, która

zmienia się w poszczególnych tytułach. Gry czerpiące z obu wojen światowych często koncentrują się na określonym fragmencie konfliktu; mogą to być np. działania militarne na Pacyfiku, wojna Afryce, czy operacja Market Garden.

Scharakteryzowane gry wojenne wideo nie mają z reguły roszczeń historycznych czy historiograficznych. Wyjątkowo niektóre z nich (zwłaszcza strategiczne) posiadają małe encyklopedie wiedzy na temat uzbrojenia czy też wydarzeń. Jednakże sama rozgrywka nie oddaje w pełni faktów historycznych. Zwłaszcza w strzelankach wierność faktom dotyczącym uzbrojenia czy realiów życia żołnierzy piechoty jest umowna. Gry wykorzystują tematykę wojen bardziej jako źródło inspiracji do stworzenia interaktywnych doświadczeń, ale niekoniecznie pozwalają graczom na eksplorację, refleksję i zrozumienie różnych aspektów związanych z wojnami. W niektórych grach, zwłaszcza typu FPS, przemoc może być głównym elementem rozgrywki, ale często ogranicza się do aspektów wizualnych bez ukazywania negatywnych konsekwencji działań gracza. Zjawiska, takie jak przemoc względem cywilów czy straty spowodowane ogniem sojuszniczym są zasadniczo pomijane (Wainwright, 2019). W konsekwencji, selektywny realizm w strzelankach kształtuje ograniczoną percepcję graczy o wojnie poprzez wybiórcze ukazywanie jej aspektów, skupiając się na uniwersalnych narracjach o heroizmie, walce dobra ze złem i militarnym męstwem. Często wyklucza istotne, ale nieprzyjemne cechy wojny, takie jak ofiary cywilne, zespół stresu pourazowego i długoterminowe konsekwencje społeczno-polityczne. Gry prezentują uproszczony i idealizowany obraz wojny, kładąc nacisk na akcję i sprzęt wojskowy, kosztem złożonych dylematów etycznych i konsekwencji konfliktu zbrojnego (Potsch, 2015).

Twórcy większości gier upraszczają także wymiar logistyczny wojen; często nie umieszczają w swoich programach elementów, takich jak uzupełnianie zapasów i inne zadania nie mające bezpośredniego związku z walką (Perry, 2009). Eva Kingsepp twierdzi wręcz (w odniesieniu do tytułów toczących się podczas II wojny światowej), że mamy w nich do czynienia z remediacją i tworzony jest pastisz oraz swoista podróż w czasie, która w dużej mierze jest współtworzona przez wyobrażenie o wojnie znane z filmów. Nie jest to więc podróż do realistycznej wojny, ale raczej do wirtualnej, która eksploruje i przetwarza pewne historyczne wydarzenia (Kingsepp, 2006). Jerome de Groot (2009, s. 134-137) podkreśla istotną rolę „filmowości” strzelanek i ich próbę odtwarzania klimatu i scen z produkcji filmowych *Szeregowiec Ryan* czy *Wróg u bram*. Umowna filmowość gier akcji zazwyczaj rozpatrywana jest jako duża zaleta danego tytułu.

Należy na koniec zwrócić uwagę na bardzo pozytywny wymiar części gier. Niektóre z nich służą wsparciu psychologicznemu weteranów wojennych, na przykład poprzez wykorzystanie symulacji w terapii Zespół Stresu Pourazowego (PTSD) u żołnierzy powracających z działań wojennych (Bennett et al. 2015). Tego rodzaju gry, dzięki swojej immersyjności, mogą stanowić formę kontrolowanej ekspozycji

na traumatyczne doświadczenia, co pozwala na stopniowe osvajanie się ze wspomnieniami i ich przetwarzanie w bezpiecznych warunkach.

W kontekście ekonomicznym można jeszcze zaznaczyć, że w większości przypadków omawiane w niniejszym tekście gry zostały stworzone w czasach, kiedy ich produkcja była znacznie tańsza i szybsza, a gracze z ekscytacją witali każdy nowy tytuł. Jednym z czynników które stymulują wzrost produkcji gier wojennych może być fakt, iż nie wymagają one opłat licencyjnych. Wiele gier powstaje w oparciu o franczyzy medialne należące do innych właścicieli – przykładowo gry w świecie *Gwiezdných Wojen* czy *Władcy Pierścieni* wymagają opłat dla właścicieli marki. Twórcy gier bazując na rzeczywistych wydarzeniach i postaciach kreują swój produkt rozrywkowy. Mają przygotowaną „bazę” i mogą kreować własne historie lub odtwarzać to, co wydarzyło się w realu.

Bibliografia

- Bednarz, T. (2017). Military shooters: obraz wojny i polskiej armii w wybranych grach komputerowych. *Kultura Współczesna: teoria, interpretacje, krytyka*, 2, 40-51.
- Bennett, A., Elliott, L., Golub, A. & Price, M. (2015). More than Just a Game? Combat-Themed Gaming Among Recent Veterans with Posttraumatic Stress Disorder. *Games for Health Journal*, 4(4), 271-277.
- Caffrey, M.B. Jr. (2019). On Wargaming. *The Newport Papers*, 43. Online: <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43>.
- Call, J., Voorhees, G.A. & Whitlock, K. (Red.). (2012). *Guns, Grenades, and Grunts First-Person Shooter Games*. Bloomsbury Publishing.
- Campbell, J. (2008). Just Less than Total War: Simulating World War II as Ludic Nostalgia. W: Z. Whalen & L.N. Taylor (Red.), *Playing the Past History and Nostalgia in Video Games*. Vanderbilt University Press.
- Chapman, A. & Linderorth, J. (2015). Exploring the Limits of Play. A Case Study of Representations of Nazism in Games. W: T.E. Mortensen, J. Linderorth, A. Brown (Red.), *The Dark Side of Game Play. Controversial issues in playful environment*. Routledge.
- Chapman, A. (2016a). *Digital games as history. How videogames represent the past*, Routledge.
- Chapman, A. (2016b). It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies*, 16 (2). Online: <https://gamestudies.org/1602/articles/chapman>.
- Chapman, A., Foka, A. & Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371, DOI:10.1080/13642529.2016.1256638.
- Cruz, T. (2006). "It's Almost Too Intense:" Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2. *Proceedings of CGSA 2006 Symposium*.
- de Groot, J. (2009). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge.
- Garda, M.B., (2015) Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych. W: R.W. Kluszczyński, D. Rode (Red.), *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Gry-online. (2012). *Uprising 44 - recenzja gry o powstaniu warszawskim*. Online: <https://www.gry-online.pl/recenzje/uprising-44-recenzja-gry-o-powstaniu-warszawskim/z12159>.
- Huntemann N.B., Payne M.T. (Red.). (2015). *Joystick Soldiers The Politics of Play in Military Video Games*. Routledge.

- Kempshall, C. (2015a). Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35(4), 656-672, DOI: 10.1080/01439685.2015.1096665.
- Kempshall, C. (2015b). *The First World War in Computer Games*. Palgrave Macmillan.
- Kingsepp, E. (2006). Immersive historicity in World War 2 digital games. *Human IT*, 8(2).
- Kushner, D. (2020). *Masters of DOOM: O dwóch takich co stworzyli imperium i zmienili popkulturę*. Open Beta.
- Pauwels, J.R. (2015). *The myth of the good war. America in the Second World*. James Lorimer & Company Ltd.
- Perry, N.A. (2009) *War and Video Games*. Senior Honors Project. University of Rhode Island.
- Potzsch, H. (2015). Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. *Games and Culture*, 12(2). DOI: 10.1177/1555412015587802.
- Wainwright, A.M. (2019). *Virtual history. How Videogames portray the past*. Routledge.
- Wintjes, J. (2022). A School for War – A Brief History of the Prussian Kriegsspiel. In C. Turnitsa, C. Blais & A. Tolk (Red.), *Simulation and Wargaming*. Wiley.

Przemysław Ciszek – doktor nauk społecznych w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Adiunkt w Instytucie Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na Uniwersytecie Jana Kochanowskiego w Kielcach. Zainteresowania badawcze: gry wideo, prasa hobbistyczna, YouTube i Twitch, konwergencja mediów. E-mail: p.ciszek@ujk.edu.pl.

Mateusz Krupa

Uniwersytet Śląski

ORCID 0009-0002-7614-5639



Szukając końca historii. Wiara w politykę i widma z przeszłości w świecie *Disco Elysium*

Searching for the End of History: Faith in Politics and Ghosts of the Past
in the World of *Disco Elysium*

Abstract

Disco Elysium is a 2019 detective, isometric RPG created by the independent Estonian studio ZA/UM. This article aims to explore how various ideologies and their specters are portrayed within the game's world. Political ideas in the game are presented in an intensely vivid way. The developers craft the game world to reflect issues prevalent in the society they inhabit—a society of former Soviet republics, of failed revolutions, and one dominated by neoliberalism, in whose shadow fascism lurks. Drawing on Jacques Derrida's concept of hauntology and the works of theorists on the „end of history,” this article takes a close look at how the creators of *Disco Elysium* use the virtual reality they've constructed as a medium for leftist critique. The struggle between liberalism and socialism centers around the debate on the end of history. The one promised by liberals is purportedly realized, yet, fearing its downfall, it recoils at the thought of taking any decisive action. Its collapse seems inevitable. Meanwhile, the unrealized future once promised by socialists is still mourned, though small groups of idealists continue to work toward its reconstruction. The hegemonic order is also being challenged by fascists, who, however, offer no better future, only attempts to revive an imagined past.

Keywords

Disco Elysium, role-playing game (RPG), ideologies, former Soviet republics, liberalism, socialism

Abstrakt

Disco Elysium to detektywistyczna, izometryczna gra RPG z 2019 roku stworzona przez niezależne estońskie studio ZA/UM. Celem niniejszego artykułu jest zbadanie, w jaki sposób w przedstawionym w grze świecie prezentowane są różnorodne ideologie oraz ich widma. W grze idee polityczne ukazane są w niezwykle wyrazisty sposób. Deweloperzy kreują świat, który odzwierciedla problemy współczesności – rzeczywistości byłych republik Związku Radzieckiego, podległych rewolucji i neoliberalizmowi, w którego cieniu czai się faszyzm. Wykorzystując widmontologię Jacques'a Derridy oraz prace teoretyków zajmujących się „końcem historii”, artykuł pozwala na dokładne przyjrzenie się temu, jak twórcy *Disco Elysium* używają wirtualnej rzeczywistości jako narzędzia lewicowej krytyki współczesności. Walka między liberalizmem a socjalizmem rozgrywa się na polu sporu o koniec historii. Ten obiecany przez liberałów już się zrealizował, a teraz obawiając się upadku, wzdyga się na myśl o podjęciu jakichkolwiek działań. Jego upadek wydaje się nieunikniony. Niezrealizowane przyszłości obiecywane przez socjalistów wciąż są opłakiwane, ale niewielkie grupy ideowców nadal pracują nad ich odbudową. Hegemoniczny porządek podważają również faszyści, jednak ci nie mają do zaoferowania lepszej przyszłości, a jedynie próby reanimowania wyobrażonej przeszłości.

Słowa kluczowe

Disco Elysium, gra fabularna (RPG), ideologie, byłe republiki radzieckie, liberalizm, socjalizm

Pośrodku zdemolowanego hotelowego pomieszczenia leży półnagi, odurzony alkoholem Harrier „Harry” Du Bois (choć imię nieszczęśnika nie jest z początku znane) – taką sceną gra przedstawia swojego głównego bohatera – weterana policji, wybitnego detektywa. Protagonista z pomocą alkoholu, próbował uciec od smutnej rzeczywistości. Eksperymenty z używkami nie zapewniają mu wytchnienia, lecz odbierają pamięć. Jedyne co teraz wie, to to, że boli go głowa.

Takim zdarzeniem gracz zostaje zaproszony do świata *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019). Produkcja ta jest częścią szerszego trendu – fali nowych izometrycznych gier RPG. Gatunek ten właściwie zanikł na początku dwudziestego pierwszego wieku (Bailey, 2023). W drugiej dekadzie aktualnego stulecia dostał on drugie życie dzięki zyskującej popularność nowej metodzie finansowania społecznościowego (ang. *crowdfunding*). Portfele fanów pomogły wskrzesić niepopularny wśród wydawców gatunek. Nostalgia i tęsknota za grami z rodziny *Infinity Engine* (Ourique, 2023, s. 294), takimi jak *Icwind Dale* (Black Isle Studios, 2000), *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) i *Planescape: Torment* (Black Isle Studios 1999; ta produkcja zasługuje w tym kontekście na większą uwagę – ona również eksploruje motywy pamięci i (od)budowy własnej tożsamości) sprawiły, że *kickstarter*’owe zbiórki projektów takich jak: *Pillars of Eternity* (Obsidian Entertainment, 2015) i *Divinity Original Sin 2* (Larian Studios, 2017) cieszyły się dużą popularnością (Junta, 2023, s. 528; Cobbett, 2023, s. 493). Estoński zespół stojący za omawianą grą również inspirował się grami z przełomu wieków. ZA/UM zaproponowało radykalną zmianę w formułę izometrycznych gier fabularnych – całkowicie zrezygnowało z systemu walki, który w różnych wydaniach był implementowany do niemalże wszystkich gier tego gatunku – niemal wszystkie interakcje ze światem gry zostały przeniesione do okien dialogowych. To w nich rozgrywają się: rozmowy, monologi, oględziny przedmiotów, a nawet zbrojne potyczki.

Choć w realnym świecie amnezja występuje stosunkowo rzadko, to w świecie sztuki – już od czasów Sofoklesa – pojawia się częstokroć w warstwie narracyjnej, uchodząc za skuteczne narzędzie opowiadania historii. Jonathan Lethem pisząc o literaturze poruszającej kwestię utraty pamięci, określa amnezję mianem „plotki”. Opis jest przesadzony, jednak – rzeczywiście – takie zaburzenia należą do rzadkości, a opisywany stan nie utrzymuje się przez długi czas (Lethem 2000, cytowany za Tougaw, 2021). Wywołuje jednak reakcję emocjonalną na niespodziewany zwrot akcji, który został umożliwiony poprzez motyw zaniku pamięci. Widz, czytelnik oraz bohaterowie opowieści, będą zaskoczeni, gdy przyjdzie im na nowo odkrywać własną przeszłość, czy mierzyć się z dawnym przyjacielem, który utracił wspomnienia, stanął po przeciwnej stronie – jak to się często dzieje w pulpowych narracjach. W bardziej eksperymentatorski sposób z podobnych mechanizmów korzystają autorzy neuropowieści (tacy jak Kazuo Ishiguro), którzy poprzez niepamięć ukonstytuowanych bohaterów opowiadają o tożsamości i działaniu ludzkiego mózgu (Tougaw, 2021). Deweloperzy gier często sytuują gracza w tej samej pozycji

co postać, którą przyszło mu sterować: w stanie zagubienia, napędzającym proces odkrywania nieznanego świata.

Ernest Adams, wykładowca i autor podręczników do *game designu*, stwierdza, że jednym z wyzwań stojących przed twórcami gier jest „problem amnezji”. Co istotne: nie dotyczy on tylko produkcji, w które wpisano postacie zmagające się z utratą pamięci. Nawet gdy użytkownik steruje postacią, będącą w pełni sił umysłowych, to zwykle jest ona wpisana w schemat „ignoranta z pustymi rękoma”. Funkcjonuje zatem w jednym z trzech scenariuszy: nowicjusza (np. nowego członka jakiejś organizacji), bohatera rozwiązującego jakąś zagadkę lub wyruszającego na wielką heroiczną przygodę (Adams, 1999). Doprowadza to często do kuriozalnych sytuacji. Gracz zadaje NPC’om (postaciom „niezależnym”, kontrolowanym przez program) szereg pytań na temat funkcjonowania miejsca, w którym rozgrywa się akcja, choć powinien – za sprawą pierwszoplanowego bohatera – zdawać sobie sprawę, gdzie się znajduje i jak funkcjonować w świecie, a więc – przykładowo – rozumieć, na czym polega uprawa roli [motywy bohaterów nierozumiejących podstaw funkcjonowania rzeczywistości występuje na tyle często, że został skatalogowany przez użytkowników TV Tropes pod hasłem *Gameplay-Guided Amnesia* („Gameplay-Guided Amnesia”, bez daty)].

Teoretycy piszący o ponowoczesności, jak Frederic Jameson, David Harvey czy Marita Sturken, zauważają, że jedną z przypadłości współczesnych społeczeństw jest ciągłe zapominanie. Według Jamesona nastał czas „wieczystej teraźniejszości”, o której trudno jest myśleć w sposób historyczny, jeśli zapomniało się, czym jest „myślenie historyczne”. Czas późnej nowoczesności jest więc ahistoryczny: amnezja zwyciężyła, a człowiek pozostaje zamknięty w pętli przeszłych dyskursów. Dawne dzieje powracają za sprawą tworzonych dzisiaj pastiszów (Groes i Lavery, 2016, s. 239-240). Być może niepamięć obecna w grach wideo nie jest przypadkowa – w końcu medium to narodziło się w społeczeństwie późnego kapitalizmu. Choć wiele gier rozpoczyna się w punkcie, w którym bohater musi na nowo nauczyć się funkcjonowania w świecie, to nieliczne przywołują ten wątek, zasadzając się na wpływowych *Widmach Marksa* Jacquesa Derridy. Dzieje się tak w pierwszej (i najprawdopodobniej ostatniej) grze estońskiego studia ZA/UM¹. We wstępie przywołanej książki francuski filozof pisze o człowieku, który chciałby nauczyć się żyć (Derrida, 2016, s. 11-12). Dlaczego „nauczyć się żyć”, a nie po prostu „żyć” (Derrida, 2016, s. 11)?

¹ W 2021 roku liderzy zespołu, którzy pracowali nad projektem od samego początku (Robert Kurvitz pełniący funkcję głównego designera i scenarzysty oraz Aleksander Rostov – odpowiadający za warstwę wizualną), zostali zmuszeni do opuszczenia firmy. W lutym 2024 roku informowano o kolejnych zwolnieniach i anulowaniu prac nad dwiema grami ZA/UM. Studio zostało przeniesione z Estonii do Anglii, a większość oryginalnego zespołu już nie jest związana z firmą (Wutz, 2024a; Wutz, 2024b).

Wyznaczenie sobie zadania „nauki życia” jest logicznie niemożliwe. Z definicji życie nie jest czymś, czego można się nauczyć (Derrida, 2016, s. 11-12). Taka nauka musiałaby odbywać się na krawędzi: między życiem a śmiercią, przy udziale widm przeszłości – z uwzględnieniem polityki pamięci, sytuacji przeszłych pokoleń i ich dziedzictwa (Derrida, 2016, s. 13). Pierwszy człon tytułu gry ma podwójne znaczenie. Disco jako muzyka – przypominająca o przeszłości, o już umarłym fenomenie kulturowym, który dla Harry’ego jest istotnym fragmentem nostalgicznych wspomnień o czasach młodości. Drugim jest łacińskie znaczenie czasownika *disco*, czyli „uczyć się”.

Jakub Momro, opisując rzeczywistość u Derridy, stwierdza, że w jej porządku „istnieje fundamentalne pęknięcie, z którym nie potrafimy sobie poradzić i którego nie umiemy nazwać”, ponieważ klasyczny metafizyczny język, do którego jesteśmy przyzwyczajeni, zwykł dzielić nasze doświadczenia na dwie części: duszę i ciało, myśl i materię (Kopkiewicz, 2016).

Piszący o widmach w pracach Derridy wskazują trzy podstawowe właściwości widm: spektralizację wszelkiego bytu, czasu oraz efekt asymetrii wizjera (Hoffmann, 2017). Pierwszą z nich jest spektralizacja bytu – widmo „staje się pewną ‚rzeczą’, którą trudno nazwać: ani duszą, ani ciałem”, nie ma pewności, czy to coś istnieje, ani czy ma jakąś nazwę (Derrida, 2016, s. 24). Derrida proponuje nową naukę zajmującą się ontologią widm – widmontologię – biorącą pod uwagę widmowy charakter bytów (w języku francuskim ontologia i widmontologia są celowo bliskimi homofonami: *l'ontologie* i *l'hantologie*). Drugą właściwością jest spektralizacja czasu – „widmo jest zawsze przyszłością [*l'avenir*], zawsze dopiero ma nadejść [*a venir*], nie uobecnia się inaczej niż jako to, co mogłoby nadejść [*venir*] lub powrócić [*re-venir*]” (Derrida, 2016, s. 74). To, co widoczne, nie jest jedynym składnikiem rzeczywistości, gdyż ta jest nawiedzana przez widma z przeszłości, przez to, co zostało przemilczane, przez utracone przyszłości, przez tych, którzy zostali uciszeni, przez przegrane ideologie. Ostatnią właściwością jest efekt asymetrii wizjera [w innych tłumaczeniach określany jako „działanie przyłbicy” (Marzec, 2015, s. 207)] – poczucie, że jesteśmy obserwowani przez coś, czego sami nie możemy ujrzeć. Za widmem zawsze kryje się jakieś niedopowiedzenie, sekret (Kopkiewicz, 2016, s. 305). Duch ojca nawiedzający Hamleta zawsze pojawia się w zbroi – duński książę, patrząc na pancerz, nie widzi zjawy i nie może stwierdzić, czy jest ona częścią zbroi, czy zjawa i zbroja stanowią jedność. A może za przyłbicą kryje się prawdziwa twarz zjawy?

Bohater *Disco Elysium* wędruje w świecie widm, dysponując wyjątkową umiejętnością konwersowania z nimi. Wprowadzają one w rzeczywistość poczucie

anachroniczności (Lipszyc, 2017)². Derrida wielokrotnie przywołuje *Hamleta*. Duch nawiedza duńskiego księcia, którego poczucie teraźniejszości zostało zachwiane. Końcem pierwszego aktu Hamlet wypowiada frazę: „The time is out of joint”. Polscy tłumacze często korzystają z metafory ortopedycznej – czas jest „zwichnięty”, „wyszedł ze stawów” lub okazał się „kością, wyłamaną w stawie” (Marzec, 2015, s. 213-214)³. Kontekst kontuzji sugeruje potrzebę medycznej interwencji, której konsekwencją będzie powrót do formy. Zwichnięty czas może co najwyżej niezgrabnie czołgać się do przodu – jego możliwości swobodnego zmierzania ku celowi zostają bowiem wyraźnie naruszone.

Współcześnie nie sposób już tworzyć chronologii. Brakuje nawet słów, by nazwać aktualną epokę (Marzec, 2015, s. 214-215). W podobnych okolicznościach funkcjonuje bohater gry Harry, za którym ciągną się widma przeszłości politycznej. Rozmawiając z widmami, mężczyzna ma możliwość rekonstruowania lub tworzenia na nowo własnego (ideologicznego) Ja. Jednocześnie staje przed wyzwaniem walki z anachronicznością. W momencie sięgnięcia po broń, ukrytą podczas rewolucji, bohater konfrontuje się z – niby już martwym – Komunizmem. Jednocześnie – za sprawą mitu wolności indywidualnej – stale uwodzi go Kapitalizm. Podczas rozmowy ze starym monarchistą pojawia się pokusa uronienia łyżki tęsknoty za porządkiem, który był wprowadzany silną ręką autokraty. Każda napotkana przez Harry’ego postać wydaje się nośnikiem jakiegoś widma historii – ideologii.

W mojej analizie interesuje mnie, w jaki sposób gra prezentuje różne postawy polityczne oraz jakie „przyszłości” one oferują. Zabudowa, przedmioty i postaci w tym świecie mają spektralny charakter, przywołujący widma ideologii. Zajmuję się ideologią w sensie negatywnym (wskazywanym przez Marksa) jako zbiorem sprzeczności systemu – widma te powstają dzięki hegemonicznej pozycji neoliberalizmu. Według Derridy widmowość kapitalizmu wynika z fetyszyzmu towarowego – produkty ludzkiej pracy, w procesie *wymiany*, stają się *towarami*, które zyskują fantasmagoryczną formę, przez co przestają być postrzegane jako efekty pracy ludzkiej i stają się widmami, przez które przemawia kapitał (Joseph, 2001, s. 100-102). Ideologia interesuje mnie także w jej pozytywnym aspekcie (opisywanym m.in. przez Lenina), jako coś wynikającego z działań partii i interesów klasowych – to widma, które zapowiadają nadejście lub powrót czegoś (Joseph, 2001, s. 101). Przyzywanie

² Adam Lipszyc wyjaśnia ten stan: „Cechą widm jest to, że dezorganizują temporalny wymiar naszego życia, wprowadzają doń żywioł anachroniczności, który sprawia, że żyjemy nagabywani przez różne momenty czasowe, fragmenty nawracającej przeszłości i oczekiwania na to, co może nadejść”.

³ Andrzej Marzec zestawia ze sobą wiele polskich tłumaczeń dramatu Szekspira, między innymi „czas zwichnięty” (tłum. M. Słomczyński), „zwichnięty czas” (tłum. W. Tarnowski), „czas wyszedł ze stawów” (tłum. L. Urlich), „ten czas jest kością, wyłamaną w stawie” (tłum. S. Barańczak).

ideologii w sposób pozytywny nie musi jednak mieć na celu jej afirmacji, ma to ją odstraszyć na zasadzie – egzorcyzmu.

Gra daje możliwość pokierowania Harrym w jednym z czterech kierunków (choć w dialogach – do samego końca – można wybierać wszystkie opcje dialogowe, to podczas trzeciej nocy – w trakcie sennej wizji – należy wybrać jedno przewodnie zadanie polityczne). Można przypisać mu tożsamość Moralisty (liberała), komunisty, faszysty i ultraliberała (uwikłanego w anarchokapitalizm i libertarianizm, inspirowany takimi ekonomistami, jak Murray Rothbard). Każda z prezentowanych postaw politycznych jest w świecie Elysium nacechowana swojego rodzaju aurą mistycyzmu, choć gra – na pierwszy rzut oka – nie posiada elementów *stricto* fantastycznych.

A może nie budujmy nic!

Rozsądny współpracownik głównego bohatera, apolityczny policjant Kim Kitsuragi, w pewnym momencie stwierdza: „Moralintern to fakt”. Głoszone przez moralistów idee zdomowały się już prawie wszędzie, a jeśli w jakiejś zamkniętej enklawie jeszcze ich nie ma, to niechybnie pojawią się w niej w najbliższych latach. Kapita-listyczna liberalna demokracja dotarła już w każdy zakątek świata – przekonuje korporacyjna negocjatorka, ekspertka od załatwiania trudnych spraw. Joyce Mes-sier deklaruje: „Urodziliśmy się po tym, jak kurz już opadł”, „za późno na «Wielki Czas»”. Międzynarodówka Moralistyczna i kontrolowane przez nią instytucje stanowią odbicie rzeczywistych Organizacji Narodów Zjednoczonych i Sojuszu Północnoatlantyckiego. Wyobrażony hegemon stanowi koalicję państw rządzonych przez partie centrowe: od centroprawicy, przez centrum, kończąc na centrolewicy. Liberalizm ze swoimi wielkimi instytucjami zwyciężył. Ze skrajną prawicą (szczególnie tą wychwalającą wolność kapitału) stosunkowo łatwo dojść do porozumienia: w końcu komunistyczny wróg został ostatecznie ośmieszony i pokonany.

Fikcjonalni moralisci ośmieszają postawy rzeczywistych zwolenników myśli liberalnej. Określenie ich mianem „wyznawców” ideologii jest w pełni uzasadnione, bo w Elysium wszystkie poglądy polityczne mają w sobie coś mistycznego. Szczególnie w moralizmie ztraca się rozróżnienie między polityką i religią. Religia jest polityką i funduje zręby państwowości. Zgodnie z obowiązującą w grze narracją ruch moralistyczny rozpoczęła Dolores Dei, która zyskała status bogini myśli liberalnej. Na witrażach zdobiących kościoły budowane pod jej wezwaniem jest przedstawiana jako najpiękniejsza kobieta na ziemi. Najpiękniejsza, bo głosząca wartości demokracji, stabilnego wzrostu i światowego porządku.

W tej postaci skupiają się (w wyolbrzymionej formie) poglądy prezentowane przez Francisa Fukuyamę i podążających za jego myślą polityków i publicystów. Der-rida nazywa *Koniec historii i ostatniego człowieka* „nową ewangelią”. Zawartą w niej koncepcję analizuje w kluczu liberalnej eschatologii głoszącej dobrą nowinę, zgodnie z którą ludzkość naturalnie zmierza do idealnego modelu demokracji liberalnej

(Derrida, 2016, s. 103). Kraje działające według tego klucza – zdaniem Fukuyamy – miały kierować się zasadami „wolności i równości”. Sam model określony był zaś mianem „ostatniej fazy ideologicznej ewolucji człowieka”, prowadzącej do „końca historii” (Fukuyama, 2017, s. 27). Pod bramy tej ziemi obiecanej może zapewnić technologia, pozwalająca na niekończącą się akumulację kapitału i ujednolicanie kolejnych społeczeństw (Derrida, 2016, s. 107).

W Elysium nie trzeba wyobrażać sobie idei („tego Boga”), zamiast konkretnych państw czy instytucji, bo za największym tworem państwowym stoją idee moralistyczne, pod które fundament położyła boska lub przynajmniej quasi-boska Dolores Dei.

W *Disco Elysium* takie nadzieje są konfrontowane z tzw. szarotą, która uniemożliwia nieskończony wzrost. Bariera tajemniczej mgły metaforyzuje katastrofę klimatyczną, skończoność surowców i utopijność doktryny wiecznego wzrostu. Orędownik postwzrostu Kohei Saito, krytyk *Końca historii i ostatniego człowieka*, zwraca uwagę, że triumf neoliberalizmu i globalizacja przyspieszyły rozpad środowiska naturalnego, doprowadziły do „destabilizacji fundamentów ludzkiej cywilizacji” i wprowadziły „demokrację, kapitalizm i systemy ekologiczne w stan chronicznego kryzysu” (Saito, 2022, s. 1). Według gry model liberalny i oferowany przez niego „powolny postęp i bezpieczeństwo” są iluzją. Iluzją, w którą dla własnego spokoju i – wyobrazonego – bezpieczeństwa jego zwolennicy za wszelką cenę chcą wierzyć. Jeśli chcemy się dowiedzieć więcej na temat szaroty, musimy się wcześniej pozbyć swojego partnera Kima – bo ten nie chce słuchać o powolnej dezintegracji rzeczywistości, z którą jego mający gwarantować stabilność system – nawet nie próbuje nic zrobić.

Wspomniany wcześniej Francis Fukuyama odwołuje się do Georga W.F. Hegla i faworyzuje chrześcijańską wizję państwa. Amerykanin przywołuje uzupełnienie do paragrafu 258 z *Zasad filozofii prawa*, w którym niemiecki filozof pisał:

Istnienie państwa to pochod Boga w świecie; podstawą państwa jest potęga rozumu urzeczywistniająca się jako wola. Przy idei państwa nie powinno się mieć przed oczyma ani poszczególnych państw, ani poszczególnych instytucji i należy raczej ideę – tego Boga rzeczywistego [...] (Hegel, 1969, s. 413).

W Elysium nie trzeba wyobrażać sobie idei („tego Boga”), zamiast konkretnych państw czy instytucji, bo za największym tworem państwowym stoją idee

moralistyczne, pod które fundament położyła boska lub przynajmniej quasi-boska Dolores Dei.

Jednym z atrybutów przypisywanych bogini jest – trzymana przez nią – figurka żołnierzyka. Dolores Dei nie miała oporów, by szerzyć swoją „dobroć” za pomocą siły: przesiedleń i zbrodni wojennych. Jej wyznawcy również są gotowi odrzucić prawa człowieka, gdy tylko zauważą jakąś anomalię. Akcja gry rozgrywa się w zrujnowanym mieście Revachol, nazywanym niegdyś stolicą świata, geograficznie znajdującym się – faktycznie – blisko jego centrum, a ekonomicznie – na przecięciu wielu szlaków handlowych. Dekady wcześniej niekompetentni i rozrzutni monarchowie zostali obaleni przez komunistyczną rewolucję, ale rządy komunardów nie trwały długo. Ta transgresja: zamach na „normalność” musiał zostać powstrzymany, a rolę światowego policjanta odegrała Koalicja. Operuje ona w ramach stanu wyjątkowego. Zawiesza obowiązujące regulacje i decyduje – w imię, rzecz jasna, troski o światowy porządek i bezpieczeństwo – co jest zgodne z prawem. Gdy suweren zostaje policjantem, jego przeciwnik koniecznie musi zostać ogłoszony kryminalistą. Status „operacji policyjnej” sprawia, że przestrzeganie prawa nie jest konieczne, a dystynkcja między cywilami, wojskowymi i stojącym na ich czele suwerenem przestaje być wymagana (Agamben, 2000, s. 103-106). Stan wojny nigdy nie zostaje oficjalnie wypowiedziany – wtedy mielibyśmy do czynienia z równymi wobec prawa stronami – interweniujący zawiesza ważność prawa i indywidualnie rozpatruje każdy przypadek i decydując, jakie akcje uznaje za stosowne (Agamben, 2000, s. 103-105). Bezbronna komuna w Revacholu została brutalnie spacyfikowana. Miliony mieszkańców zginęły podczas bombardowań i dalszych represji organizowanych przez koalicyjną armię. Symbole rewolucji – biała gwiazda i jelenie poroże – zostały zastąpione produkowanymi przez kapitalizm nie-miejscami: Żabko-podobnymi kioskami Frittte. Do wnętrz lokali usytuowanych na wszystkich alejach miasta zapraszają kiczowate żółto-niebieskie szyldy. W środku, niby zjawia, ta sama, znudzona nastolatka w korporacyjnym uniformie zachęca klientów do znieczulenia się na rzeczywistość.

Symbole rewolucji – biała gwiazda i jelenie poroże – zostały zastąpione produkowanymi przez kapitalizm nie-miejscami: Żabko-podobnymi kioskami Frittte.

Resuscytacja utraconej utopii...

Pozostałe ideologie stoją w cieniu hegemonii moralizmu. Widmo komunizmu najczęściej nawiedza i straszy ludzi chcących podtrzymać *status-quo*. Społeczeństwo

dotarło do finału (niezależnie od tego, jak niesatysfakcjonujący i dysfunkcyjny się okazał⁴). Moralintern zapewnia stabilność, a hasła powolnego rozwoju sygnalizują raczej stagnację (lub rozkład spowodowany ignorowaniem rozwoju szaroty). Nuda wywołana tą „stabilnością” może jednak prowadzić masy ku próbie ponownego rozpoczęcia historii i zakończenia czasów po-historycznych⁵. Francis Fukuyama obawia się jedynie powrotów ideologii z przeszłości: faszyzmu i socjalizmu (Moltmann, 1996, s. 225). Gra kroczy wyznaczonym przez niego szlakiem. Choć twórcy *Disco Elysium* legitymują się lewicowymi poglądami, to nie podejmują próby przedstawienia alternatywy⁶. „Wcześniejsze cywilizacje wytwarzały nowe systemy życia, gdy wewnętrzne sprzeczności poprzednich stały się nie do zniesienia”, z czego Fukuyama jako heglista, powinien zdawać sobie sprawę (Moltmann, 1996, s. 225).

Karol Marks (w *Elysium* jego odpowiednikiem jest Kras Mazow łączący w sobie poglądy i działania postaci historycznych: od teoretyków, jak Marks i Fryderyk Engels, po rewolucjonistów, jak Włodzimierz Lenin) zwracał uwagę, że historia zawsze była „historią walk klasowych” (Marks i Engels, 2007). Tworząc społeczeństwo bezklasowe, komunizm oferowałby alternatywę dla liberalnej wizji końca historii. Nieliczni zwolennicy Mazowa zamieszkujący Revachol zwracają uwagę, że różnice klasowe nigdy nie były bardziej widoczne. Kiedyś najwyżej postawionymi członkami społeczeństwa byli „tylko” monarchowie, a nie kapitałiści posiadający nieskończone – a przy tym niepojęte nawet przez nich – bogactwa. Pierwsi zasiadali w pałacach podziwianych na zewnątrz i od wewnątrz. Konfrontując je z mieszkaniami rodzin robotniczych, zyskiwało się pogląd na temat dysproporcji ekonomicznych. Sytuacja z drugimi jest nieco bardziej skomplikowana.

Najbogatszą postać w świecie gry można znaleźć w jednym z kontenerów transportowych w porcie. Jest nią Ultrabogaty, Zaginający Światło Gość. Nie sposób pojąć stopnia zamożności mężczyzny. Co ciekawe, jego rozmówcy mają nawet problem z zarejestrowaniem sylwetki bogacza. Przeciętny mieszkaniec świata przedstawionego nie jest w stanie przeciwstawić się jego władzy. W zrujnowanym Revacholu

⁴ Derrida wymienia 10 plag nawiedzających nowy system globalnego kapitalizmu. *Disco Elysium* porusza tematy związane z niektórymi z nich: wojną ekonomiczną, długami zagranicznymi, państwami-widmami, prawem międzynarodowym i jego instytucjami (Derrida, 2016, s. 138-142).

⁵ „Będą walczyć dla samej walki. Innymi słowy, będą walczyć niejako z nudów, nie umiając sobie wyobrazić

świata bez walki. Skoro więc świat, w którym żyją, zdominowany jest przez pokojowe i dostatnie demokracje liberalne, będą walczyć przeciwko pokojowi i dobrobytowi, przeciwko demokracji” (Fukuyama, 2017, s. 482-483).

⁶ Poglądy polityczne najważniejszych członków zespołu można zrekonstruować nie tylko na podstawie treści gry, zjadliwie komentującej liberalizm i kapitalizm, ale również na podstawie publicznych wypowiedzi. Odbierająca statuetkę podczas ceremonii The Game Awards w 2019 roku Helen Hindpere dziękowała ze sceny Marksowi i Engelsowi (thegameawards, 2019).

z obdrapanych budynków, starych graffiti, zamkniętych zakładów, porzuconych umocnień, dziur po karabinowych kulach i kraterów po pociskach artyleryjskich wychodzą jednak widma. Przypominają one wszystkim biurokratom, korporacyjnym negocjatorom i piewcom aktualnego systemu, że próba doprowadzenia do innego końca historii została już raz podjęta.

Charles Villedrouin, będący wysoko postawionym urzędnikiem instytucji kontrolowanej przez Międzynarodówkę Moralistyczną, odprawia egzorcyzmy nad komunizmem. Przypominając o porażce i bezsilności rewolucji, zwraca uwagę, że – jak powiedziała by Derrida, powtarza on: „zmarły jest naprawdę martwy” (Derrida, 2016, s. 88). Inkantacje powtarzane przez dyskurs hegemoniczny mają powstrzymać widma przed powrotem. Choć piewcy liberalizmu mówią, że zwrot z pewnością nie nastąpi, to miasta pilnuje z powietrza Okręt Wojenny Koalicji „Łucznik”, gotowy ponownie zbombardować Revachol, gdyby zaszła taka potrzeba.

O ile Moraliści mogą radośnie ogłosić śmierć idei, których nośnikiem są widma rewolucji, o tyle komuniści sytuują się na rozdrożu. Poza oknami dialogowymi, stanowiącymi podstawowe narzędzie poznawania świata, deweloperzy studia ZA/UM stworzyli system rozwoju postaci bazujący na umiejętnościach (podzielonych na cztery kategorie) oraz – co bardziej interesujące – Gabinecie Myśli. Gabinet jest jakby przestrzenią (choć w grze podkreśla się głównie jego czasowy wymiar), w której można zinternalizować napotykaną idee. Harry potrzebuje czasu, by rozwikłać Myśli. Po ich rozplątaniu zyskuje cechy, wpływające na jego interakcję ze światem gry.

Przyswojenie idei „Socjoekonomia Mazowa” wiąże się z negatywnym wpływem na umiejętności postaci: „Matematykę wzrokową” i „Władczość”. Opis tego działania ideologicznego jest jednoznaczny: „Komunizm zbudowano w 0,0001%”⁷. Współcześnie można jedynie smucić się z powodu kondycji rzeczywistości. Szczęśliwie, dzięki świadomości rozkładu świata można przynajmniej poczuć się inteligentnym. W trakcie dialogu wewnętrznego (z Retoryką, jedną z umiejętności) wybrzmiewa konkretna obserwacja: istotą komunizmu jest porażka, a bycie komunistą w pewnym stopniu wiąże się z utratą szacunku do samego siebie⁸.

Jak pisze Zygmunt Freud, „melancholik ma rację w swym bolesnym samoponizowaniu, jeśli krytyka ta pokrywa się z opinią innych” (Freud, 1991, s. 298). Utraconym obiektem jest przy tym sam komunizm: żałoba po nim przerodziła się w melancholię. Moraliści mówią: komunizm jest porażką, przegrał, odszedł i już nie wróci. Kras Mazov napisał swoje dzieła dekady temu, a Harry ze smutkiem zdaje sobie

⁷ Rozwikłanie analogicznej myśli dla ścieżki moralistycznej prowadzi do konstatacji, że zwolennicy liberalizmu nie mają żadnych poglądów, lecz co najwyżej się o nie „potykają”.

⁸ Myśl jest zależna od przyjętej przez gracza strategii (i ukonstytuowanego „glinotypu”). Do wskazanego wniosku dojdzie raczej postać „przepraszającego wszystkich policjanta komunisty”, a nie „policjanta będącego komunistyczną supergwiazdą”.

sprawę, że mimo wszelkich starań, jedynie 0,0001% komunizmu została zbudowana. Mimo że twórcy przyjmują optykę lewicową, a wiarę w utopijne wizje uznają za szlachetną, to jednocześnie realizują krytykę ideowych komunistów⁹. Jeśli więc Harry poświęci się budowaniu komunizmu, to przyjdzie mu odbyć spotkania nie tylko ze skorumpowanym przewodniczącym związku zawodowego, ale także „prawdziwymi” komunistami, zaczytanymi w teoretycznych opracowaniach. Studenci pochłaniają kolejne tomy pełne skomplikowanych rozważań, ale są niezdolni do zorganizowania się – do tego stopnia, że ich „koło czytelnicze” liczy sobie tylko dwie osoby (misja, w ramach której spotyka się ideowców, została nazwana ironicznie: „Dołącz do organizacji”). Losy socjalizmu w Elysium mają wiele wspólnego z jego rzeczywistą historią, która, jak pisze Enzo Traverso, była usiana porażkami (Traverso, 2016, s. 22). Po porażce komunizmu lewica zapadła w stan melancholii. Utopijne przyszłości nie urzeczywistniły się, a praca żałoby nigdy nie została prawidłowo wykonana. Żyjemy w świecie, który przestał marzyć o utopiach, więc nie istnieją nowe obiekty, na które libido mogłoby być przeniesione (Traverso, 2016, s. 45).

Po dołączeniu do „organizacji komunistycznej” można rozpoznać kulisy jej działania. Ponoć jeden z członków klubu został wyrzucony, bo podał w wątpliwość koncepcję, że plony są większe w odpowiednich (rewolucyjnych) warunkach. Zasygnalizowany konflikt przypomina o podziale na „naukę proletariacką” i „naukę burżuazyjną” w tym środowisku (oraz o pseudonaukowych teoriach wywodzących się ze Związku Radzieckiego, jak Łysenkizm – odrzucający selekcję naturalną i prawa Mendla (Kołakowski, 1989, s. 898-902)). Aktywni członkowie przedstawiają jeszcze inną wizję komunizmu, ufundowaną na jego niszowym odłamie: infra-materializmie.

Marksizmowi czasem przypisywane są cechy religii – chrześcijańskiego milenaryzmu (Bonnett, 2003, s. 29), inni dodawali do marksizmu wątki mesjaniistyczne (Benjamin, 2003, s. 389-400; Derrida, 2016). Igal Halfin badając autorytarny marksizm-leninizm w ZSSR, opisuje go w ramach marksistowskiej eschatologii (Halfin, 2000). Jeden ze studentów definiuje komunizm jako religię bez wiary w zbawienie, lecz z wiarą w przyszłość ludzkości. Choć w *Disco Elysium* sympatyzuje się z młodymi teoretykami/rewolucjonistami, jednocześnie wyśmiewa się ich ortodoksyjne podejście do teorii. Według infra-materializmu komunizm ma zostać zbudowany przy pomocy wiary. W ludzkich ciałach znajduje się ponoć swego rodzaju energia polityczna nazywana „plazmą”. Rewolucyjny ferwor miałby zaś dać komunardom nadludzkie zdolności: pozwolić na wydajniejszą uprawę, czytanie w myślach,

⁹ Choć liberalizm jest oceniany w grze najbardziej krytycznie (przez brak woli do podjęcia jakichkolwiek działań, mających na celu naprawę rzeczywistości), to wiele postaci powiązanych z tą myślą jest (przynajmniej powierzchownie) sympatycznych.

zagwarantować gigantyczne libido, a ostatecznie także zniszczyć prawa fizyki (bez których cała kapitalistyczna organizacja społeczna przestałaby istnieć).

Włodzimierz Lenin przechwycił słowo „cud” na swoje potrzeby. Cud stał się jednym z kluczowych wymiarów jego podejścia do rewolucji – „rewolucja jest cudem” (Lenin, 2002). Jednak nie stoi za nim Bóg, lecz lud, który może dokonywać niemożliwego, jeśli tylko jest wystarczająco zmotywowany. Oksana Timofeeva mówiąc o leninistycznej magii, zwraca uwagę, że za cudami stoją masy, a nie jednostki. W końcu „supermoce czarodziejów rewolucji pochodzą z solidarności i braterstwa”. Rosyjska filozofka bazuje na pracy Silvi Federici, Włoszka opisuje historyczny proces narodzin kapitalizmu, łącząc go z inkwizycją. Kapitalizm musiał zniszczyć figurę wiedźmy – kobiecie podmioty takie jak: heretyczka, znachorka, nieposłuszna żona, kobieta żyjąca w samotności, aby móc dojrzeć (Federici, 2004, s. 11). Wysiłek podejmowany przez państwa i Kościół podczas polowania na czarownice stworzył warunki do powstania nacechowanych płciowo mechanizmów kontroli ciał. Rewolucyjne masy – towarzysze złączeni więzami braterstwa i solidarności, tak jak czarownice wyzbywają się swojej indywidualnej tożsamości. Tak jak one dzięki czarom – oni, ich ciała stają się bezosobowe, anonimowe i równe sobie (Timofeeva, 2019; Federici 2004).

(...) portretują oni swoje czasy jako „tragiczną erę zrujnowanych rewolucji i pokonanych utopii” (Traverso, 2016, s. 117). Dzieło studia ZA/UM, choć późniejsze i nieosadzone w świecie rzeczywistym, wpisuje się w ten sam zakres metaforycznych rozważań nad wspomnieniem przegranych bitew.

Opisując dwudziestowieczną twórczość lewicowych reżyserów filmowych (takich jak Theo Angelopoulos, Ken Loach czy Chris Maker), Enzo Traverso zwraca uwagę, że portretują oni swoje czasy jako „tragiczną erę zrujnowanych rewolucji i pokonanych utopii” (Traverso, 2016, s. 117). Dzieło studia ZA/UM, choć późniejsze i nieosadzone w świecie rzeczywistym, wpisuje się w ten sam zakres metaforycznych rozważań nad wspomnieniem przegranych bitew. Po przegranych rewolucjach utopia nie jawi się jako mogące nadejść miejsce, a jako przestrzeń, która już nie istnieje – może ona być już tylko obiektem melancholii (Traverso, 2016, s. 119). Ani twórcy gry, ani prezentowani przez nich lewicowi ideowcy, nie będąc w stanie wymarzyć sobie nowych utopii, pozostają uwięzieni w przeszłości. Nieskutecznie próbują więc reanimować obiecanie im przed dekadami przyszłości. Przystępują do syzyfowej pracy: podejmują działania ponownie, jeszcze raz i znowu, by ostatecznie... ponieść tę samą porażkę. Budują z pudełek po zapałkach niemożliwą do

ufundowania budowlę, licząc na to, że tym razem, dzięki wierze, będzie mogła stać o własnych siłach.

Końcem komunistycznej linii fabularnej pojawia się promyk nadziei. Protagonista wraz z młodymi teoretykami podejmuje próbę postawienia wieży. Budują niemożliwą konstrukcję, a ona ku ich zaskoczeniu – stoi. W tej chwili tę niewielką grupę łączy absolutna solidarność ich wiara i zaangażowanie faktycznie są w stanie dokończyć małego cudu. Pudełka po zapałkach po chwili upadają na ziemię, jednak udało im się udowodnić – nawet jeśli udowodnili to tylko sami sobie, że są w stanie coś osiągnąć¹⁰.

Powidoki przeszłości

Pod koniec *Dżumy* doktor Rieux z niepokojem wsłuchuje się w radosne okrzyki tłumu, wiedząc, że „bakcyl dżumy nigdy nie umiera” i będzie w uśpieniu cierpliwie czekał, a w odpowiednim momencie „dżuma obudzi swe szczury i pośle je, by umierały w szczęśliwym mieście” (Camus, 1992, s. 190). Tytułową plagę można interpretować jako metaforę faszyzmu, który został pokonany, jego sztandary spłonęły, a ludzie ze szczęścia zapomnieli o jego odporności. O jego cząstkach, ukrytych w cieniu oczekujących na odpowiedni moment. W świecie *Disco Elysium* faszyzm, obok zestawu ideologii lewicowych, jest alternatywą dla moralizmu.

Według Waltera Benjamina masowe ruchy XX wieku, jak komunizm i faszyzm, proponowały utopijne wizje politycznej przyszłości – dwa końce historii – pierwszy z nich budujący, a drugi niszczący (Osborne i Charles, 2020). Ruchom tym już daleko do masowości, ale faktycznie bohaterowie zidentyfikowani z lewą stroną chcą budować (nawet jeśli są skorumpowani, jak zaprezentowany w grze przywódca związku zawodowego), a drudzy? Drudzy śnią o dosłownym cofaniu czasu – stąd ich zadanie ideologiczne zostało zatytułowane „Cofnij ruch kół czasu”. Czas, do którego chcieliby wrócić, to ten bez międzynarodowego kapitału, zarządzamy przez silne narodowe imperia, Fundamentem rzeczywistości, którą oplakują faszyci, była – nienawiść do kobiet. Wytrzymałość (statystyka tłumacząca, na czym opiera się ten zestaw poglądów – podobnie jak Retoryka wyjaśniała nam komunizm) obawia się słowa „kobieta”

¹⁰ Finał tego zadania może być inny, jeśli gracz nie udowodnił, że jest prawdziwym komunistą, wybierając komunistyczne kwestie dialogowe. Studenci, z jego pomocą, zrobią większy postęp w budowie niż zazwyczaj, jednak po dodaniu ostatniego elementu wieża natychmiast runie na ziemię. Swoją bryłą wieża z pudełek po zapałkach nawiązuje do Monumentu Trzeciej Międzynarodówki znanego również jako Wieża Tatlina. Konstrukcja w świecie gry ma przedstawiać „Fizyczne ucieleśnienie dialektycznej spirali historii”, monument zaprojektowany przez radzieckiego konstruktivistę miał prezentować „proces ewolucji poprzez dialektyczne rozwiązywanie konfliktów” (Milner, 1984, s. 156). Według współczesnego Tatlinowi krytyka sztuki Nikołaja Punina monument ten „wykroczył poza reprezentację człowieka jako jednostki” (Punin cytowany za Milner, 1984, s. 161).

i wymawia je w zniekształcony sposób. W pewnym momencie mówi wprost: „Reszta też jest ważna, ale *kluczowe* jest to, żeby kobiety *znały swoje miejsce*”. Łączy się to z diagnozą, jaką wystawił Klaus Theweleit, który pisze o mizoginii jako jednym z przyczynków do narodzin faszyzmu. Kobieta okazuje się najgroźniejszym „innym” dla faszysty, który ucieka przed nią – przed jej ciałem, które „pochłania i unicestwia” (Borowicz, 2015; Theweleit, 2015, s. 63).

Postacie, które odgrywają rolę w faszystowskim *questcie*, są nie tyle faszystami, ile „postfaszystami”, w odróżnieniu od neofaszystów nie naśladują dawnych form – nie łączy ich partia, mundur, oddział (Herer, 2024, s. 110-111). Ich poglądy są ze sobą luźno powiązane lub nawet sprzeczne – najistotniejszym wydaje się zestawienie dwóch poglądów dotyczących przestrzeni i zasobów. Fali obcych, innych, tj. imigrantów, ludzi należących do innych ras, narodowości, wyznań jest za dużo, przez co przestrzeni, miejsc pracy i kobiet jest dla nas/dla mnie za mało. Theweleit wskazuje na częste wykorzystywanie metafor związanych z procesami naturalnymi związanymi z wodą do opisu „obcych”. Używane słowa takie jak: „fala”, „strumień”, „powódź” (Theweleit, 2015, s. 235-240).

Gra unika przedstawiania faszyzmu w formie upodobanej przez popkulturę – silnego lidera, maszerujących przed nim mas, mundurów i flag pożerających tkanek miejską – obrazów zaczerpniętych z dorobku Leni Riefenstahl. Harry, skierowany na faszystowską ścieżkę, odkrywa to, co oczywiste – cofnięcie czasu nie jest możliwe – dawne ideały to kłamstwa. Idee te przyciągają jednostki, które nie potrafią odnaleźć się w zastanej rzeczywistości, nie potrafią i nie chcą jej zrozumieć, tłumaczą ją sobie nieistniejącymi zagrożeniami i teoriami spiskowymi. Umberto Eco pisze: „Filozoficznie faszyzm był koślawy” i zwraca uwagę na wykorzystywany przez niego aspekt emocjonalny (Eco, 1995). Napotkani faszyści nie potrafią pomóc detektywowi w cofaniu czasu, jedynie przedstawiają mu świat pełen nienawiści. Smutny policjant wpadł w pułapkę. Faszyzm, żerując na jego smutku i poczuciu poniżenia, uwięził go – w interfejsie gry portret protagonisty ulega zmianie: smutny wyraz twarzy zostaje zastąpiony wyrazem szlachetnego cierpienia, cierpienia, na które bohater jest już bezpowrotnie skazany.

W grach faszyści są najczęściej przedstawiani jako silne, zorganizowane armie. Obraz faszystów zaproponowany przez studio ZA/UM jest w tym medium rzadko widywany i być może bardziej niepokojący. Dżuma jeszcze nie obudziła swoich szczurów, ale mogą one przybierać na sile, a z ich poniżenia, nienawiści, strachu i niespójności może narodzić się jakaś nowa idea, będąca zagrożeniem dla wszystkich wokół nich.

Disco Elysium to jedna z najciekawszych gier ostatnich lat. Nie tylko dlatego, że pod względem artystyczno-literackim jest projektem całkowicie spełnionym, ale także dzięki jawnej lewicowej perspektywie, z którą udało jej się przebić do *mainstreamu* – w którym wydawcy i deweloperzy często starają się przedstawiać swoje

dzieła jako apolityczne. Odbывая się z lewicowej perspektywy krytyka ideologii i oferowanych przez nie przyszłości jest niezwykle aktualna. „Koniec historii” obwołano zbyt wcześnie – państwa wciąż walczą o przesuwanie granic, a ostateczne zwycięstwo liberalnej demokracji nie jest już takie oczywiste, gdy w jej głównych ośrodkach popularność zdobywają ruchy sprzeciwiające się jej wartościom. Komuniści w Elysium opłakują utraconą, niegdyś obiecaną przeszłość, która nie została zrealizowana (*lost futures*, opisywane przez Marka Fishera). Przyszłość moralizmu już się zrealizowała, a jej obietnicą jest stabilność – stabilność, która powoli jest pochłaniana przez szarotę. Moralitern skutecznie zwalcza widma niezrealizowanych przyszłości, obawiając się o własną trwałość i unikając działań mogących przynieść jakąkolwiek poprawę. Ultraliberalizm to egoistyczna walka o własny stan posiadania. Niezależnie od politycznego otoczenia, powinniśmy działać w sposób, który pomoże nam jako jednostkom. Jutro obiecanie przez faszyzm to cofnięcie biegu czasu do „tradycyjnej rzeczywistości”, która miała być lepsza, dla mojego narodu/rasy.

Deweloperzy stają po stronie lewicowych studentów. Są oni, jak to bywa z ludźmi głęboko zaangażowanymi w swój ideologiczny projekt: hermetyczni, irytujący i naiwni. Nie mają władzy ani sprawczości. Niemniej, tylko ich wizja przyszłości obiecuje lepsze jutro dla każdego człowieka.

Bibliografia

- Adams, E. (1999, December 29). Three problems for interactive storytellers. http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm.
- Agamben, G. (2000). *Means without end: Notes on Politics*. U of Minnesota Press.
- Bailey, K. (2023, August 14). Baldur's Gate 3 is proof that we're in a golden age for RPGs. IGN. <https://www.ign.com/articles/baldurs-gate-3-is-proof-that-were-in-a-golden-age-for-rpgs>.
- Benjamin, W. (2003). On the Concept of History. In M.W. Jennings (Ed.), *Selected writings: 1938-1940* (pp. 389-400). Harvard University Press.
- Bonnett, A. (2010). *Left in the Past: Radicalism and the Politics of Nostalgia*. Continuum.
- Borowicz, J. (2015) Męskie halucynacje. *Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej*, 10. <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2015/10-polski-wiek-xix/meskie-halucynacje>.
- Camus, A. (1992). *Dżuma* (przeł. J. Guze). Krag.
- Cobbett, R. (2023). Divinity: Original Sin. In F. Pepe (Ed.), *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (pp. 310-311). Bitmap Books.
- Derrida, J. (2016). *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa międzynarodówka* (przeł. T. Załuski). PWN.
- Eco, U. (1995). Wieczny faszyzm. *Anarcho-Biblioteka*. <https://pl.anarchistlibraries.net/library/umber-to-eco-wieczny-faszyzm>.
- Federici, S. (2004). *Caliban and the witch* (First edition). Autonomedia.
- Freud, Z. (1991). Żałoba i melancholia. W K. Pospiszył (red.), (przeł. B. Kocowska), *Zygmunt Freud człowiek i dzieło*. Ossolineum.
- Fukuyama, F. (2017). *Koniec historii i ostatni człowiek* (przeł. T. Bieroń, M. Wichrowski). Wydawnictwo Znak.
- Gameplay-guided amnesia. (n.d.). *TV Tropes*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GameplayGuidedAmnesia>

- Groes, S. & Lavery, N. (2016). Introduction to Part V. In Groes, S. (Eds.). *Memory in the Twenty-First century* (pp. 238-250). Palgrave Macmillan UK eBooks. <https://doi.org/10.1057/9781137520586>
- Halfin, I. (2000). *From darkness to light: class, consciousness, and salvation in revolutionary Russia*. University of Pittsburgh Press.
- Hegel, H.W. F. (1969). *Zasady filozofii prawa* (A. Landman, tłum.). PWN
- Herer, M. (2024). *Skąd ten faszyzm?*. Wydawnictwo Krytyki Politycznej
- Hoffmann, K. (2017). Widmo. Instrukcja obsługi (pierwsze uruchomienie). *Poznańskie Studia Polonistyczne Seria Literacka*, 30(50), 299-312. <https://doi.org/10.14746/pspsl.2017.30.14>
- Joseph, J. (2001). Derrida's spectres of ideology. *Journal of Political Ideologies*, 6(1), 95-115. <https://doi.org/10.1080/13569310120040177>
- Junta, P. (2023). Pillars of Eternity. In F. Pepe (Ed.), *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (pp. 528-529). Bitmap Books.
- Kołakowski, L. (1989). *Główne nurty marksizmu Część III Rozkład*. Krąg-Pokolenie.
- Lenin, V. (n.d.). Speech at a plenary meeting of the Moscow Soviet of workers' and peasants' deputies February 28, 1921. (Y. Sdobnikov, Trans.), *marxist.org*. <https://www.marxists.org/archive/lenin/works/1921/feb/28.htm#fw01>.
- Kopkiewicz, A. (2016). Widmowa terażniejszość Rozmowa z Jakubem Momrą i Andrzejem Sosnowskim. *Dwutygodnik*, 179. <https://www.dwutygodnik.com/artukul/6411-widmowa-terazniejszosc.html>
- Lipszyc, A. (2017). Gradiva non vixit albo życie z duchami. *Teksty Drugie*, 4. <https://doi.org/10.18318/td.2017.4.11>
- Marks, K., Engels, F. (2007) *Manifest Partii Komunistycznej*, (przekł. nieznany). Studenckie Koło Filozofii Marksistowskiej (Uniwersytet Warszawski).
- Marzec, A. (2015) *Widmontologia jako teoria filozoficzna i praktyka artystyczna ponowoczesności*. Bęc Zmiana.
- Moltmann, J. (1996). *The coming of God: Christian Eschatology* (Trans. M. Khol). Fortress Publishing.
- Osborne, P., & Charles, M. (2020, October 14). Walter Benjamin: Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2021 Edition) (E. N. Zalta, Ed.). Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/benjamin/>
- Ourique, A. (2023). Icewind Dale. In F. Pepe (Ed.) *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (pp. 294-295). Bitmap Books.
- Saito, K. (2023). *Marx in the Anthropocene*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108933544>.
- thegameawards. (2019, December 13). Disco Elysium wins the Best Narrative Award presented by Jonathan Nolan | The Game Awards 2019 [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=HmD-SHT6ZKBw>.
- Theweleit, K. (2015). *Męskie fantazje*. (przeł. M. Falkowski i M. Herer). PWN
- Timofeeva, O. (2019, May). What Lenin teaches us about Witchcraft. *E-flux*. <https://www.e-flux.com/journal/100/268602/what-lenin-teaches-us-about-witchcraft/>.
- Tougaw, J. (2021). Amnesia Narratives: memory, forgetting, and identity. *European Journal of American Studies*, 16(4). <https://doi.org/10.4000/ejas.17472>.
- Traverso, E. (2016). *Left-Wing Melancholia: Marxism, History, and Memory*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/trav17942>.
- Wutz, M. (2024, February 16). Last Disco Elysium writer laid off by ZA/UM speaks out. *Video Games on Sports Illustrated*. <https://videogames.si.com/news/disco-elysium-dev-zaum-layoffs-last-writer-speaks-out>.
- Wutz, M. (2024, February 19). Sources: Disco Elysium dev ZA/UM to lay off around a quarter of its staff, cancels new game. *Video Games on Sports Illustrated*. <https://videogames.si.com/news/disco-elysium-dev-zaum-layoffs>.

Mateusz Krupa – absolwent kierunku Organizacja Produkcji Filmowej i Telewizyjnej w Szkole Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach oraz Kulturoznawstwa. Obecnie student Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej w ramach ISM na Uniwersytecie Śląskim. W kulturze ceni kreatywność w warunkach ograniczonych budżetów i walkę z przeciwnościami, dlatego interesuje się szeroko pojętą twórczością niezależną w grach i kinie – od amerykańskiego kina eksploatacji, przez gry o niskiej liczbie poligonów, po kino eksperymentalne. Publikuje recenzje filmowe w dwutygodniku kulturalnym „artPapier”. E-mail: krupa00mateusz@gmail.com.

Karol Kowalczyk
Uniwersytet w Białymstoku
ORCID 0000-0002-4275-3372



Cechy gier komputerowych warunkujące ich sukces edukacyjny

Features of computer games determining their educational success

Abstract

Nowadays, gaming is treated as a determinant of technological development and a key branch of the innovative economy. This translates into increased interest in games in many areas that have no direct connotations with the digital gaming space. This applies to the educational sphere. Games attract students' attention and stimulate their curiosity by using a number of mechanisms that, adapted in virtual gameplay, make game activities treated as attractive challenges that strengthen commitment to tasks, attention and concentration on the goal. This is the foundation for their effective use in learning processes. The aim of the article is to analyze the content of both scientific publications and Internet articles presenting the features that make computer games an attractive teaching space. The review of the key components of games allows us to look at gaming as a space of great educational value and understand its effectiveness as a key element of new educational projects implemented by the Ministry of National Education.

Keywords

computer games, education, new technologies

Abstrakt

Współcześnie gaming jest postrzegany jako kluczowa gałąź innowacyjnej gospodarki oraz determinant rozwoju technologicznego. Przekłada się to na wzmożone zainteresowanie grami w wielu sferach niemających bezpośrednich konotacji z przestrzenią cyfrowej rozgrywki m.in. w obszarze edukacyjno-wychowawczym. Gry przyciąga uwagę uczniów i pobudzają ich ciekawość poprzez szereg mechanizmów w nich zawartych. Zaadaptowanie ich w wirtualnej rozgrywce sprawia, że podejmowane aktywności w grze traktowane są jako atrakcyjne wyzwania wzmacniające uwagę, zaangażowanie w realizację zadań i koncentrację na celu. Stanowi to również fundament ich skutecznego zastosowania w procesach uczenia się. Celem artykułu jest analiza treści obejmująca zarówno publikacje naukowe, jak i artykuły internetowe prezentujące cechy, dzięki którym gry komputerowe stają się atrakcyjną przestrzenią dydaktyczną. Dokonany przegląd kluczowych elementów składowych gier pozwala spojrzeć na gaming jako przestrzeń o dużych walorach edukacyjnych i zrozumieć jego skuteczność w nowych projektach edukacyjnych realizowanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej.

Słowa kluczowe

gry komputerowe, edukacja, nowe technologie

Wprowadzenie

Zgodnie z teorią płynnej nowoczesności sposób funkcjonowania ludzi w różnych kontekstach społecznych ulega przekształceniu. Zmiany zachodzące w przestrzeni społecznej, ekonomicznej i gospodarczej generowane są w dużej mierze transformacją technologiczną. Są one elementem stałym w rozwoju społeczeństwa, jednak w obliczu dokonującej się akceleracji cyfrowej następują zdecydowanie szybko. Konsekwencją tego jest również zmiana modelu funkcjonowania dzieci i młodzieży. Nie tylko następuje przeniesienie podstawowych aktywności, tj. kontaktów społecznych, aktywności ludycznej czy analizy informacji do przestrzeni wirtualnej, ale także widoczny jest inny poziom i zakres ich stosowania. Dotyczy to szczególnie obszarów związanych z wirtualną rozrywką, która staje się coraz bardziej autentyczna i immersyjna. Wpływa to na skuteczność samego przekazu, ale też implikuje coraz szersze zakresy atrakcyjnego wykorzystania z przestrzenią edukacją włącznie.

Przez wiele lat szeroko rozumiany gaming traktowany był jako synonim rozwoju IT. Wpływał na to fakt, iż jego wytwory są najbardziej widocznym i zarazem powszechnym produktem technologicznym. Kolejne generacje gier są impulsem wdrażania nowych rozwiązań cyfrowych obejmujących coraz bardziej realną grafikę, dźwięk, immersyjność i symulację komputerową. To wszystko przekłada się na konieczność podejmowania realnych działań w obszarze rozwoju konkretnych technologii np. powstawanie kolejnych generacji konsol. Gaming stanowi impuls i jednocześnie jest otwarty na zaadaptowanie nowych cyfrowych poziomów wirtualnej eksploracji tj. rzeczywistość VR, szybki transfer danych czy technologie mobilne (Duszczyk, 2022). Odczytywanie go jako determinanta rozwoju technologicznego i kluczowej gałęzi innowacyjnej gospodarki powoduje wzmożone zainteresowanie samymi grami w wielu sferach nie mających bezpośredniego związku z przestrzenią cyfrowej rozrywki. Dotyczy to m.in. sfery edukacyjno-wychowawczej.

Zaprezentowany artykuł ma charakter teoretyczno-przeglądowy. Jego celem jest analiza publikacji naukowych oraz artykułów internetowych, niezbędna do wskazania kluczowych cech gamingu, stanowiących podstawę do wykorzystania gier jako atrakcyjnej przestrzeni dydaktycznej. Zróżnicowanie bazy literaturowej pozwala spojrzeć na gry nie tylko z perspektywy akademickiej, ale również jako fenomen społeczny, który wyznacza przyszłe kierunki badań. Dzięki temu dokonany przegląd elementów składowych umożliwia odniesienie się do gamingu jako przestrzeni o dużych walorach edukacyjnych i zrozumienie jego skuteczności w nowych projektach edukacyjnych realizowanych m.in. przez MEN.

Gry a edukacja

Potencjał edukacyjny rynku gamingowego został dostrzeżony stosunkowo dawno, chociaż początkowo jego wpływ na proces kształcenia był trudny do przewidzenia. Już w podręcznikach z 1986 roku, skierowanych do użytkowników pierwszych

komercyjnych komputerów m.in. ZX Spectrum zaznaczano, że rozwój komputerów osobistych spowoduje powstanie wielu programów i gier edukacyjnych. I chociaż możliwości interakcji z użytkownikiem, jaką w tamtych latach oferowała ówczesna technologia, były bardzo ograniczone, już wówczas prognozowano szerokie wykorzystanie programów i gier do intensyfikacji oraz indywidualizacji procesu uczenia się (Kuryłowicz, Madej, Marasek, 1986, s. 243).

W latach 80. i 90. XX wieku charakter dydaktyczny był przypisywany głównie programom edukacyjnym, natomiast same gry były identyfikowane jako proste i nieskomplikowane programy o charakterze ludycznym. Środowisko naukowe i pedagogiczne traktowało je jako wytwór popkultury i przykład kultury niskiej (Juul, 2000). Z jednej strony trudno się dziwić takiej perspektywie, kiedy dokonamy obserwacji kluczowych gier z tamtego okresu, które faktycznie mogły użytkownikowi zaoferować jedynie stosunkowo liniową rozrywkę. Z drugiej zaś – dla wielu młodych ludzi wówczas żyjących, jak pisał Piotr Mańkowski (2010, s. 6) – to właśnie gry stanowiły „iskry magii” w szarej i nieciekawej rzeczywistości.

Dzisiaj perspektywa, z której dokonywana jest analiza gamingu, została całkowicie przededefiniowana, a same gry traktowane są jako produkty wychodzące naprzeciw oczekiwaniom współczesnych odbiorców i stanowią katalizator nowych rozwiązań technologicznych oraz społecznych. Wynika to z faktu, iż młode pokolenia, które kształtowały swój stosunek do massmediów i technologii pod koniec ubiegłego wieku dzisiaj stały się dorosłymi i świadomymi konsumentami kultury popularnej i cyfrowej. Ponadto otwartość kolejnych pokoleń do wdrażania nowych digitalnych rozwiązań ma charakter rosnący i jest trendem o charakterze globalnym.

Trudno współcześnie znaleźć dziedzinę ludzkich działań, zjawisko lub obszar badawczy, które nie mogłyby być analizowane z perspektywy gier komputerowych, w których dominującą rolę odgrywa charakter symulacyjny. Ponadto płynne łączenie zróżnicowanych form przekazu, tj. słów, dźwięków i obrazów, powoduje, że nie są one rozpatrywane jedynie z perspektywy nauk ścisłych, a stają się bliższe obiektom nauk humanistycznych – współcześnie nawet zdecydowanie bliższym niż gry i zabawy ujmowane w sposób tradycyjny (Bednarek, 2006, s. 13-15). Dzięki swojej plastyczności oraz znacznej złożoności stanowią one zarówno zjawisko estetyczne, jak i swoisty fenomen społeczny (Aarseth, 2008). Ich siła oddziaływania dostrzegana jest zatem w wielu przestrzeniach m.in. w edukacyjnej, w której gaming wpisuje się w różne modele strategii dydaktycznych. Może przybierać różne wymiary, od behawioralnego, w którym nauczyciel narzuca i egzekwuje opanowanie zadanego materiału, do konstruktywistycznego, w którym nauczyciel pełni rolę partnera ucznia, poszukującego wiedzy w czasie realizacji określonych zadań dydaktycznych (Bomba, 2014, s. 328-330).

Przestrzeń gamingowa idealnie wkomponowuje się w teorię kognitywistyczno-konstruktywistyczną pedagogiki medialnej, która współcześnie odpowiada

wyzwaniom edukacyjnym cyfrowego świata i wskazuje potrzebę kształtowania nowych kompetencji. Zakłada ona łączenie wątków kognitywistycznych odnoszących się do procesów przetwarzania informacji z konstruktywistycznymi odgrywanymi w nim rolę kluczową. Konstruktywizm skutecznie trafia w potrzeby nowej dydaktyki wykorzystującej edukacyjny potencjał mediów cyfrowych. Jest to możliwe jedynie przy założeniu dużej aktywności poznawczej i twórczej ucznia i podjęciu takiej strategii dydaktycznej, by dało się ją wyzwolić (Galanciak, Weiss, 2016, s. 79). Gry dzięki swoim cechom nie tylko stają się skutecznym narzędziem poznawczym w rękach uczniów, ale kreują także dynamiczne i interaktywne środowisko aktywnego procesu nauczania-uczenia się.

Trudno współcześnie znaleźć dziedzinę ludzkich działań, zjawisko lub obszar badawczy, które nie mogłyby być analizowane z perspektywy gier komputerowych, w których dominującą rolę odgrywa charakter symulacyjny.

Dominującym argumentem przemawiającym za wykorzystaniem gier komputerowych w edukacji jest ich atrakcyjna z perspektywy uczniów forma. Kompetencje cyfrowych tubylców (uczniów) sprawiają, że przekaz multimedialny jest dla nich naturalny, a przede wszystkim przystępny i interesujący. Gaming dostarcza angażującą i interaktywną przestrzeń, która zachęca uczniów do nauki w charakterze nurtu *edutainment* efektywnie łączącego przekaz edukacyjny z charakterem ludycznym.

Gry wpisują się w nowoczesne strategie kształtujące obecne środowisko dydaktyczne. Dobry przykład może stanowić grywalizacja zmieniająca percepcję myślenia i podejścia do współczesnej edukacji i celów jakie wyznacza społeczeństwo informacyjne. U fundamentów grywalizacji leży świadomość motywacji i wyboru, jakimi kierują się uczniowie. Nowe technologie sprzyjają zaangażowaniu w proces uczenia się i tworzą naturalne środowisko funkcjonowania. Zwłaszcza mechanika i dynamika gier są tym, czego oczekują cyfrowi tubylcy. Jednak w procesie grywalizacji nie tyle liczą się wprowadzane elementy gier do edukacji, co zmiana nastawienia uczniów do procesu nauczania-uczenia się poprzez zwiększenie ich zaangażowania, podwyższenie motywacji do pracy i wzrost indywidualizacji działania. Modyfikacja systemu nauczania w oparciu o gry musi skupić się na strategii współpracy, poprawnej analizie informacji zwrotnej oraz przygotowaniach dotyczących przechodzenia kolejnych etapów gry, a dopiero w dalszej kolejności na zwiększaniu dynamiki, urozmaicaniu mechaniki i narracji. Rewolucja w edukacji wykorzystującej elementy grywalizacji polega w dużej mierze na zmianie postrzegania relacji nauczyciel-uczeń.

Efektywność stosowania tej strategii, to również świadomość zagrożeń związanych m.in. z wzrastającą potrzebą stymulacji czy malejącym poziomem ciekawości poznawczej w wyniku habituacji, czyli spadku reakcji na bodźce ze względu na ich stałą powtarzalność. Innym negatywnych następstwem korzystania z nowoczesnych technologii może być uzależnienie behawioralne. Zatem proces grywalizacji powinien być przygotowywany tak, aby stymulować nie tylko aktywność cyfrową, ale również kontakty interpersonalne, pomocne w wymianie opinii czy wykonaniu kolejnego etapu procesu dydaktycznego (Cyrklaff, 2017, s. 192-194).

Identyfikacja przestrzeni gamingowej jako obszaru o strategicznym charakterze edukacyjnym może przybierać zróżnicowane formy. Jest to bezpośrednim następstwem plastyczności i modelowości, jakie cechują gry komputerowe. Coraz częściej aspekt dydaktyczny dostrzegany jest w bardzo zróżnicowanych obszarach. Jak wskazują badania, branża gamingowa sama uważa, iż nie tylko produkty komercyjne mogą mieć charakter edukacyjny, ale również proces tworzenia gier w trakcie np. game jamów (rodzaj zawodów polegający na stworzeniu projektu gry w jak najkrótszym czasie). Badania wskazują, że proces tworzenia gier nawet przybierający charakter *eventu* może rozwijać miękkie i twarde umiejętności w zakresie IT. Ma on silny walor edukacyjny i motywacyjny, ale często jest też platformą współpracy między naukowcami akademickimi, a rynkiem komercyjnym i jednocześnie stanowi silny stymulant rozwoju lokalnych społeczności branżowych. Ten stosunkowo nowy kierunek badań nad grami wskazuje na walor edukacyjny dotyczący nie tylko samego produktu finalnego, ale również samego procesu jego tworzenia (Kolek, Mochocki & Gemrot, 2022, s. 133-136).

Gry powoli wypierają tradycyjny zakres konsumpcji mediów. Dotyczy to m.in. grupy seniorów, wśród których cyfrowa rzeczywistość jest zazwyczaj znacznie słabiej eksplorowana, niż media tradycyjne. Jednak badania nad *silver gamingiem* (ang. *silver* – srebrny, *game* – gra) jest kierunkiem ważnym, ponieważ pozwala na dostrzeżenie procesu podnoszenia kompetencji medialnych osób starszych w realiach społeczeństwa cyfrowego. Wspomaga on kształtowanie otwartej postawy i gotowości na podejmowanie nieoczywistych wyzwań. I chociaż realizowane badania wskazują, iż większość przypadków użycia gier cyfrowych przez seniorów opisuje się jako doraźne inicjatywy, traktowane jako aktywności poboczne, można zauważyć rosnącą ich popularność. Na wzrost zainteresowania grami w grupie osób starszych przekłada się stworzenie przyjaznego środowiska oferującego merytoryczne podstawy oraz emocjonalne i motywacyjne wsparcie. W ujęciu badaczy *silver gaming* sprawdza się jako narzędzie do: podejmowania nowych i wielopoziomowych rodzajów aktywności, podtrzymania psychofizycznej sprawności graczy, przyjmowania otwartej postawy i ciekawości względem technologii oraz kultury cyfrowej, generowania świadomości zagrożeń związanych z używaniem gier cyfrowych (Gałaszka, 2023, s. 283-286). I pomimo, iż jest to kierunek badań stosunkowo nowy, dowodzi

on potrzeby definiowania gry jako narzędzia cyfrowego będącego skutecznym rozwiązaniem wielu współczesnych wyzwań wynikających z rozwoju społeczeństwa informacyjnego.

Obecna analiza branży gamingowej wskazuje na zwiększoną dynamikę i zmianę struktury odbiorców cyfrowej rozgrywki wskazującą na powszechność stosowania rozwiązań gamingowych w społeczeństwie. Dostępne raporty wskazują na tendencję wzrostową liczby graczy, rosnącą rolę jaką w gamingu odgrywają kobiety i powstawanie nowych dominujących stylów gry. Dane te wskazują na ciekawe trendy w rozwoju rynku i niwelują jednocześnie pewne utarte stereotypy (Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann, 2023). Warto też zaznaczyć, że znaczną część graczy stanowią osoby pełnoletnie, zatem można założyć, że są to obecni lub być może w niedalekiej perspektywie przyszli rodzice i opiekunowie. Zatem jest to grupa, której świadomość i kompetencje w zakresie stosowania zaawansowanych rozwiązań cyfrowych są wysokie, a to może przełożyć się także na skuteczność wykorzystania gier m.in. w procesach edukacyjno-wychowawczych.

Definiowanie gier

Aby dostrzec potencjał dydaktyczny gier, należy zdecydowanie odrzucić prosty i szablony sposób ich definiowania, ponieważ sprowadza on gaming do liniowej rozgrywki i nie pozwala dostrzec prawdziwych walorów. Najbardziej wartościowe, a zarazem prawidłowe jest spojrzenie na gry jako produkty o rozbudowanej strukturze i dokonanie analizy poszczególnych ich elementów.

Samo granie można zdefiniować jako: *(...) rodzaj rozrywki polegający przede wszystkim na uczestniczeniu w wirtualnych wydarzeniach. Wszystkie decyzje podejmowane przez gracza wpływają na serię zdarzeń i decydują o rozgrywce. Są to czynności polegające na interaktywnej aktywności, która w sposób bezpośredni lub pośredni wpływa na grę* (Adams, 2011, s. 36).

Zatem uczestnictwo w grach jest aktywnością wymagającą nie tylko zróżnicowanych reakcji gracza na złożoność świata przedstawionego, ale także ciągłej analizy prezentowanej struktury. Samo zaangażowanie uczestnika w rozgrywaną akcję rośnie proporcjonalnie do poświęconego czasu i wiąże się ze zmienną perspektywą jej odbioru. W pierwszym kontakcie gra może być odbierana jako zbiór bodźców i decyzji, które gracz i program wymieniają pomiędzy sobą za pośrednictwem interfejsu użytkownika. W dalszej perspektywie rozszerzającej zakres doświadczanych reakcji, może być zbiorem reguł opisujących wzajemne oddziaływania pomiędzy uczestnikami, a obiektami umieszczonymi w wirtualnym świecie. Oddziaływanie między nimi skłania gracza do podejmowania konkretnych reakcji. W najszerszym zaś zakresie gra jest zbiorem kompozycji, narracji i ekonomii, które użytkownik doświadcza na poszczególnych poziomach gry (Wesołowski, 2018). I właściwie dopiero tak szerokie ujęcie stawiające prostą rozgrywkę na drugim planie,

a podkreślające złożoność prezentowanej struktury w zakresie interakcji gracza i świata przedstawionego umożliwia pełne zrozumienie gamingu, a także ukazanie jego potencjału w działaniach edukacyjnych.

W grach implementuje się zróżnicowane systemy reguł, które można wykorzystywać do ćwiczenia określonych kompetencji. Dokonywane w rzeczywistości wirtualnej przez graczy aktywności tj. tworzenie elementów graficznych, projektowanie zadań czy programowanie są synonimem potencjału gier cyfrowych. Podejmowanie dobrych wyborów przekłada się na maksymalizowanie zysków z gamingu (Gałuszka, 2020, s. 53).

Możliwość realizowania indywidualnych działań w z góry zdefiniowanym świecie opartym na konkretnych zasadach i wzbogacanym nagrodami jako narzędziami motywacyjnymi wpływa na funkcje poznawcze użytkownika. Tworzy przestrzeń indywidualnych doświadczeń przybierając jednocześnie formę rozrywki. Zatem jednym z bardziej znaczących pozytywnych efektów stosowania gier komputerowych może być właśnie ich potencjał edukacyjny (Basler, Chraska, Mrazek, 2018, s. 7939). Na możliwość wykorzystania ich w nauczaniu może wskazywać nie tylko definicyjne ujęcie, ale również role przypisywane gamingowi tj. motywacyjna, symulacyjna i operacjonalizacyjna. Gry motywują bowiem użytkownika poprzez kreowanie atrakcyjnego psychologicznego tła nauczania młodych odbiorców, u których występuje większy stopień emocjonalnej identyfikacji z obszarem ludycznym niż samą edukacją. Potrafią również symulować realne sytuacje, a przez to stanowią źródło doświadczeń i dostarczają wielu umiejętności pojmowanych również w kontekście praktycznym – szczególnie w sytuacjach, w których wytworzenie takiego odniesienia w rzeczywistości byłoby niebezpieczne lub skomplikowane (np. symulatory lotu). Ponadto ułatwiają zoperacjonalizowanie skomplikowanych struktur teoretycznych (np. matematycznych algorytmów) dzięki intuicyjnym środkom strategii pochodzącej z wirtualnej rozrywki (Bołtruć, Bołtruć, 2004, s. 15).

Gry motywują bowiem użytkownika poprzez kreowanie atrakcyjnego psychologicznego tła nauczania młodych odbiorców, u których występuje większy stopień emocjonalnej identyfikacji z obszarem ludycznym niż samą edukacją.

Również sama efektywność procesu uczenia się ujmowanego jako całokształt aktywności podejmowanych przez uczniów zarówno w placówce szkolnej jak i poza nią także może być kształtowany za pośrednictwem środowiska gry. Do

najważniejszych obszarów ułatwiających ten proces można zaliczyć: motywację i zaangażowanie, naukę poprzez doświadczenie oraz kształtowanie umiejętności społecznych.

Poprzez wykorzystanie motywacji i zaangażowania gra przyciąga uwagę uczniów i pobudza ich ciekawość. Mechanizmy stosowne w trakcie rozgrywki sprawiają, że podejmowane aktywności, włączając w to również proces uczenia się, traktowane są bardziej jak wyzwanie wzmacniające zarówno uwagę jak i zaangażowanie w realizację zadań oraz koncentrację na celu (Wesołowski, 2023).

Kolejny ważny element jakim jest doświadczenie, które gracz zdobywa podczas rozgrywki jest następstwem praktycznego działania i eksperymentowania ze światem gry. Przyjmując rozmaite role uczniowie-gracze są zmuszeni do identyfikowania się wieloma postaciami wirtualnego świata, a w konsekwencji do podejmowania zróżnicowanych decyzji, w zależności od określonego kontekstu. Nierozzerwalnie wiąże się to z koniecznością opracowywania własnych strategii działania kończących się sukcesem lub porażką, które zwiększają efektywność przyswajania wiedzy. Kształtuje to naukę krytycznego myślenia i rozwiązywania złożonych problemów, a przez to wpływa na kreatywność i daje sposobność elastycznego zaadaptowania różnych strategii edukacyjnych. Stwarza również możliwość bezpośredniego zaangażowania uczniów w rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji i eksplorację nowych zagadnień. Przez ten fakt stają się oni bardziej aktywni w procesie kształcenia, a możliwość zdobywania doświadczenia przez próbowanie, testowanie i popełnianie błędów daje szansę nauki przez przeżywanie tak cenionej w współczesnej szkole. (Zwolak, 2023). Stanowi to również wskazanie co do oczekiwanego kierunku rozwoju edukacji, ponieważ to właśnie aktywne metody nauczania wykorzystujące interaktywne narzędzia stają się kluczowym elementem nowoczesnych strategii dydaktycznych. Nauczyciele poprzez ich umiejętne zaadaptowanie mogą skutecznie zwiększyć zarówno zaangażowanie uczniów w procesie nauczania-uczenia się jak i jego efektywność.

Nie bez znaczenia pozostaje również kwestia umiejętności społecznych, ponieważ w grach, zwłaszcza najnowszych, element kooperacyjny jest bardzo istotny. Konieczność współpracy i efektywnej komunikacji zachęca do rozwijania umiejętności pracy w zespole i kształtuje cenne doświadczenie w zakresie rozwiązywania konfliktów. Kluczem do realizacji zadania stawianego w grze często jest efektywna płaszczyzna wymiany informacji i jasnego komunikowania swoich potrzeb i spostrzeżeń. Zwłaszcza jeżeli kontekst społeczny będziemy rozpatrywać z perspektywy gry wieloosobowej (tak popularnej w środowisku współczesnych graczy), która zdecydowanie może być traktowana jak efektywny trening rozwiązywania konfliktów, zarządzania emocjami i kooperacji (Zwolak, 2023).

Odwołując się do badań wyraźnie widać tendencję odchodzenia od definiowania gier jako wytworu kultury niższej. Potwierdzają one, iż odpowiedni dobór tytułów

może rozwijać i usprawniać procesy poznawcze związane z uwagą, analizą i planowaniem, podejmowaniem decyzji i kontrolą zachowania. Dzięki immersji doświadczanej w wirtualnej rzeczywistości determinowanej przez uwagę gracza i jego motywację konstruowane są pozytywne emocje i przyjemność płynąca z grania. Może to być skutecznie wykorzystywane jako działania wspomagające uczenie się zarówno u dzieci, jak i dorosłych w edukacji formalnej i nieformalnej. Gry pozwalają na poprawę procesów uwagi, ale również są źródłem przyjemności i dobrego nastroju, które są niezbędne dla zachowania zdrowia psychicznego (Dębski, Bigaj, 2020, s. 225-228).

Elementy składowe gier definiujące ich atrakcyjność dydaktyczną

Do najważniejszych elementów składowych współczesnych gier, dzięki którym podejmowana rozgrywka może być modelowana w kierunku działań edukacyjnych zaliczamy: motywację, immersję i symulację.

Motywacja w cyfrowej rozgrywce jest czynnikiem kluczowym odnoszącym się do siły zanurzenia w wirtualnym świecie. Zdaniem badaczy przestrzeni gamingowej można wyróżnić 12 typów motywacji graczy, a samą grę można traktować jak szczególne narzędzie do zarządzania tożsamością. Prowadzone analizy wskazują, że powszechne przeświadczenie, iż rzeczywistość gier komputerowych jest w większości wykorzystywana do udawania kogoś innego nie pokrywa się z wynikami prowadzonych badań. W większości gracze kreując swoją postać w grze, tworzą ją zgodnie ze swoimi immamentnymi cechami osobowości. Zatem można stwierdzić, że gry komputerowe pomagają stać się bardziej tym, kim naprawdę jesteśmy. Dlatego też są tak motywujące, ponieważ wszystkie podejmowane akcje są odbierane przez użytkowników w sposób bardzo osobisty. To z kolei przekłada się na ich zaangażowanie i poziom immersji, co z kolei ma wpływ na efektywność działań i większe emocjonalne zaangażowanie graczy. W tym upatruje się ich atrakcyjność, a zatem ich skuteczność w przekazywaniu określonych treści (Yee, 2019).

Innym elementem warunkującym efektywność pracy w środowisku gier jest immersyjność. Możemy ją definiować jako proces tymczasowego rozszerzenia świadomości na obszary nieświadome. Polega ona na wykreowaniu wiarygodnego obszaru przedstawionego, interesującej fabuły i atrakcyjnej grafiki w celu tymczasowego wciągnięcia graczy do świata gry (Wirt, 2023).

Immersja jest czynnikiem definiującym atrakcyjność wygenerowanego cyfrowo świata, a jej siła zależna jest od ilości czasu spędzonego w wirtualnej przestrzeni. W pierwszym kontakcie z programem gracz skupia się głównie na najbardziej widocznych elementach rozgrywki tj. fabule, postaciach i wirtualnym świecie. Z czasem jednak jego koncentracja rozszerza się na kwestie związane z optymalizacją własnych szans przy realizacji podjętego działania. Jest to tzw. immersja strategiczna, która występuje w sytuacji, gdy osoba grająca jest intensywnie zaangażowana

w proces zmierzający do osiągnięcia zamierzonego celu. Jej poziom, związany również z satysfakcją płynącą z gry, jest tym większy, im wyższy stopień przyswojenia reguł, zasad i wiedzy niezbędnej do płynnego udziału w rozgrywce. W rezultacie takie całościowe ujęcie przekłada się na skuteczność podejmowanych przez gracza działań (Adams, 2011, s. 61). Na poziom immersyjności wpływa jasne określenie celu nierozmytego dodatkową narracją, gratyfikacje w postaci nagród zdobywanych w grze, swoboda gracza w stosowaniu dominującej strategii rozgrywki (np. indywidualizacja tempa, dostosowanie poziomu trudności itp.), przeświadczenie o decyzyjności, swoboda działania oraz możliwość wstrzymania rozgrywki w dowolnym momencie (Wirt, 2023).

Immersja jest czynnikiem definiującym atrakcyjność wygenerowanego cyfrowo świata, a jej siła zależna jest od ilości czasu spędzonego w wirtualnej przestrzeni. W pierwszym kontakcie z programem gracz skupia się głównie na najbardziej widocznych elementach rozgrywki tj. fabule, postaciach i wirtualnym świecie.

Harmonijne zanurzenie się w cyfrowy świat uwzględniające powyższe elementy sprawia, że aktywności realizowane w wirtualnej przestrzeni z jednej strony wymagają zapamiętania określonych informacji, z drugiej bardzo intensywnie weryfikują stopień ich przyswojenia. Ponadto duże zróżnicowanie gier oraz indywidualizacja rozgrywki pozwalają na dostosowanie jej przebiegu do różnych stylów uczenia się. Wykraczają bowiem one poza schemat tradycyjnych metod nauczania i stanowią alternatywę dla osób preferujących w nauce inne, bardziej angażujące modele. Nowoczesne strategie dydaktyczne stosowane przez nauczycieli coraz częściej skupiają się na wykorzystaniu metod nauczania, które angażują uczniów poprzez interaktywne narzędzia. Taka koncepcja nauki zakłada, że uczniowie uczą się lepiej, gdy są zaangażowani w proces nauczania, a właśnie immersyjne rozwiązania stosowane w grach mogą znacząco wspomóc osiągnięcie tego celu.

Przestrzeń wirtualna traktowana jest jako typowa symulacja komputerowa, która kreowana przez komputer w programach i grach potrafi prezentować nie tylko „suchy” obraz i dźwięk lecz kompleksowo – całkowitą rzeczywistość, w którą można „wejść”, i którą można „dotknąć” (Bednarek, 2006, s. 28). Te odczucia wzmacniają dynamicznie rozwijające się technologie, które ze stale zwiększającą się dokładnością potrafią generować rozbudowane światy, które także coraz częściej zintegrowane są z tradycyjnym procesem kształcenia. Dzieje się to dlatego ponieważ

symulacja potrafi prezentować atrakcyjne, oparte na konkretnych założeniach środowisko wirtualne, sprzyjające tworzeniu indywidualnych metod nauczania skoncentrowanych na uczniach. Ponadto pomaga ona wspierać takie działania jak ocena wyników, wsparcie zdolności adaptacyjnych, a także personalizacja i zaspokajanie osobowych potrzeb (np. stylów uczenia się, wskaźników dostarczania informacji, informacji zwrotnej itp.) (Vlachopoulos, Makri, 2017, s. 33).

Symulacje tworzą przestrzeń o znacznym potencjale dydaktycznym, ponieważ kreują środowisko oparte na określonym scenariuszu, z którym uczniowie wchodząc w interakcję poprzez wykorzystanie wcześniej zdobytej wiedzy i umiejętności niezbędnych do realizacji wyzwań stawianych przez fabułę. Plastyczny charakter symulacji ma tę zaletę, iż pozwala nauczycielowi na wyznaczanie własnych celów odpowiadających faktycznym i aktualnym potrzebom uczniów (Andreu-Andrés i García-Casas, 2011, s. 797-799). Jest to istotne ze względu na fakt, iż współcześnie istnieje zapotrzebowanie na metody nauczania skoncentrowane na studencie, których celem jest rozwój wysoko wykwalifikowanych uczniów, zdolnych do uczenia się w aktywnym i opartym na kooperacji środowisku. Symulacje w grach mogą obejmować większość elementów zarówno życia społecznego, jak i fikcyjnie wykreowanego, a w połączeniu ze stale wzrastającymi możliwościami obliczeniowymi komputerów żadne zjawisko oraz żaden obszar badawczy dzięki nim nie może zostać wykluczony (Bednarek, 2006, s. 28). Zatem gry mogą stanowić idealne narzędzie do kształcenia aktywnych i świadomych obywateli w coraz bardziej cyfrowej rzeczywistości i lepiej przygotować ich do wyzwań jakie przyniesie świat jutra.

Opisane powyżej elementy stanowiące integralne części gier i jednocześnie definiujące ich atrakcyjność dydaktyczną powodują, że gaming zajmuje ważne miejsce nie tylko w sferze ludycznej, ale od niedawna także dostrzegany jest jako istotna część procesu dydaktycznego. I nie chodzi tylko o oddolne inicjatywy podejmowane przez otwartych na nowe rozwiązania nauczycieli, ale o całościową nową koncepcję nauki opartej na grach.

Gry w ujęciu ekspertów

Analizując kwestie związane z wykorzystaniem gamingu w nauczaniu warto przyjąć się edukacyjnemu charakterowi gier z perspektywy specjalistów, którzy nie tylko dostrzegają obecne konotacje dydaktyki i branży komputerowej, ale również prognozują przyszłe kierunki ewolucji.

Jedną z ważnych kwestii dotyczącą tego problemu przedstawia Jane McGonigal, która podczas swoich wystąpień (m.in. na konferencji edukacyjnej *ISTE International Society for Technology in Education*) wyraźnie zaznaczała, iż należy odejść od stereotypowego postrzegania gier jako aktywności ludycznej, całkowicie odezwanej od rzeczywistości, a zaakceptować gaming jako przestrzeń już na stałe wpisaną w proces kształtowania się współczesnych dzieci i młodzieży. Wskazuje ona

na potrzebę „stworzenia” mądrej edukacji, w której potencjał gier zostanie wykorzystany do rozwiązywania najbardziej drażliwych problemów świata XXI wieku. W tym znaczeniu uczniów postrzega jako twórczych eksploratorów wirtualnych rzeczywistości – inżynierów szczęścia i ekspertów w czynieniu trudnych zadań interesującymi i angażującymi (Polak, 2013).

Podobne założenia i wizje można odczytać z jej publikacji (m.in. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*), w których sugeruje, iż zróżnicowane wyzwania jakie stawia przed ludźmi transformacja społeczna i gospodarcza mogą być rozwiązywane za pośrednictwem gier. Dzieje się tak, jak zauważa autorka, ponieważ gry nie odciągają ludzi od rzeczywistości, w której funkcjonują, ale wypełniają i wzbogacają życie zarówno pozytywnymi doświadczeniami, jak i atrakcyjną aktywnością. Pozwalają na zupełnie nowe spojrzenie na współczesną cywilizację nie tylko z perspektywy surowej „algorytmicznej” technologii, ale także emocji, które gry potrafią w nas wyzwalać (McGonigal, 2011). Właśnie te elementy sprawiają, że nauka oparta na gamingu staje się wciągającym wyzwaniem opartym na mechanizmach immersyjności i zaangażowania, a sam proces kształcenia zostaje wzbogacany o nowe cyfrowe narzędzia zwiększające jego skuteczność.

Również Ernest Adams (2011, s. 59) ekspert w zakresie projektowania i teorii gier, wskazuje, że stanowią one immanentne połączenie zarówno aspektu ludycznego jak i edukacyjnego. Nauka bowiem jest nierozdzielalnym elementem każdej „zabawy”, ponieważ tylko zapoznanie się z zestawem reguł i założeń rozgrywki optymalizuje szansę osiągnięcia określonego celu. Istotny jest również fakt, iż w grach cały proces uczenia się następuje w konsekwencji bezpośredniego działania. Nauka przez przeżywanie, jak wskazywali już na ten fakt pedagodzy (Zaczyński, 1990), będąca integralną częścią gier jest jedną z najbardziej efektywnych strategii dydaktycznych.

Adams zwraca uwagę na jeszcze jedną istotną relację edukacji i gamingu, wskazuje mianowicie na fakt, iż cyfrowa rozgrywka jest tylko wówczas interesująca, gdy utrzymuje ciągłą możliwość podnoszenia poziomu swojej wiedzy – tylko wówczas pozostaje trwale angażująca i wypełniona nowym doświadczeniem. Tak jak w procesie kształcenia, aby nauka była efektywna musi stale dostarczać przydatnej wiedzy oraz odbywać się w interesującym kontekście. Te założenia skutecznie mogą być realizowane w środowisku gier komputerowych (Adams, 2011, s. 59).

Na edukacyjny charakter gier zwrócił uwagę również Marc Prensky – niewątpliwie specjalista w zakresie edukacji i multimediiów, którego artykuł *Digital Natives, Digital Immigrants*, od wielu lat jest traktowany jako kluczowy w zrozumieniu sposobu funkcjonowania współczesnych uczniów. Odnosząc się do przestrzeni gamingowej podkreślił, że nie należy negować obaw, jakie pojawiają się w związku z wykorzystaniem gier komputerowych w różnych dziedzinach życia, w tym i edukacji, ponieważ takie podejście wypływa z naturalnej potrzeby dbania o dzieci. Jednak zaznaczył również, że gry potrafią dostarczać młodym odbiorcom więcej pozytywnych

i przydatnych informacji dla ich przyszłego rozwoju niż niejednokrotnie dostarcza sama szkoła. Wirtualny świat i podejmowane w nim świadome aktywności kształtują szereg kluczowych kompetencji, które są niezbędne do funkcjonowania w cywilizacji XXI wieku zdominowanej w dużej mierze poprzez nowoczesne technologie (Prensky, 2006). Zatem gry są pomocne nie tylko w formowaniu krytycznego konsumenta cyfrowej przestrzeni, ale także wyposażają młodych odbiorców w szereg narzędzi i kompetencji niezbędnych do bezpiecznego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym.

Jak wskazują badacze (Mayer, 2019, s. 533-534) skuteczność nauki opartej na grach powiązana jest z modelem poznawczego uczenia się multimedialnego. Można w nim wyodrębnić dwa zasadnicze elementy tj. motywację i metapoznanie. Motywacja odnosi się do chęci uczącego się do podjęcia wysiłku w celu opanowania materiału i jest definiowana jako stan wewnętrzny, który inicjuje i podtrzymuje zachowanie ukierunkowane na cel oraz procesy selekcji, organizowania i integrowania. Gra edukacyjna jest motywująca w takim stopniu, w jakim użytkownicy decydują się w nią grać i podejmują wysiłek, aby ją opanować. Drugi element – metapoznanie związane jest z monitorowaniem procesów poznawczych ich wyborem, integrowaniem i dostosowywaniem ich, aby osiągnąć zamierzony cel uczenia się. W wirtualnej rzeczywistości to gracze stają się samoregulującymi się uczniami, którzy biorą odpowiedzialność za monitorowanie i kontrolowanie swojego przetwarzania poznawczego podczas gry.

Wskazana przez specjalistów argumentacja przedstawia przestrzeń gamingową jako atrakcyjne narzędzie dydaktyczne i obszar pełen edukacyjnych inspiracji. Pozwala to także na zrozumienie kształtującego się fenomenu serious game i wykorzystania jego potencjału nie tylko w indywidualnych projektach pojedynczych nauczycieli, ale także tych ujmowanych w zdecydowanie szerszej perspektywie.

Współczesne wsparcie procesu dydaktycznego przez gry

Ministerstwo Edukacji i Nauki wyznaczając bardziej aktualne standardy edukacji i wzbogacając ją o nowoczesne narzędzia oddziaływania, również zwraca uwagę na gry. Odwołując się do ich złożoności i wszechstronności, dzięki którym możliwy jest atrakcyjny sposób przekazania wiedzy, rozwijanie umiejętności miękkich i poszerzanie granic wyobraźni zainicjowało program *Gry w edukacji* (Ministerstwo Edukacji i Nauki [MEiN]). Jego celem jest wyselekcjonowanie gier, opracowanie do nich scenariuszy lekcji z przedmiotów prowadzonych w ramach podstawy programowej oraz przygotowanie wskazówek dla nauczycieli ułatwiających płynne zaadaptowanie konkretnych cyfrowych pozycji w realizację cyklu dydaktycznego. Rezultatem tego było wprowadzenie w 2022 roku – po raz pierwszy w historii polskiej edukacji – gry komputerowej *This War of Mine* firmy 11bit studios, na listę lektur uzupełniających dla szkół ponadpodstawowych na poziomie ogólnokrajowym. Pierwsza w historii

oficjalnie rekomendowana gra jest tytułem wielokrotnie nagradzanym, która konfrontuje gracza z realiami wojny domowej, a podejmowane w niej decyzje wymagają pogłębionej humanistycznej refleksji i spojrzenia na rozgrywkę z perspektywy ofiar konfliktu, w tym również dzieci (MEiN, 2022).

Ministerstwo rozszerza ofertę pomocy dydaktycznych w postaci gier o kolejne tytuły i jako propozycję przedstawia także grę *Gra szyfrów*, która przenosi uczniów do realiów wojny polskobolszewickiej oraz prezentuje wpływ polskiej kryptologii na jej zwycięski finał. Na misje graczy składają się udokumentowane wydarzenia historyczne obejmujące rozbudowane zagadki pozwalające na lepsze zrozumienie wpływu ówczesnych wydarzeń na losy Europy (Instytut Pamięi Narodowej). Dzięki realizowanym zadaniom w wirtualnej symulacji uczniowie mogą lepiej zrozumieć nie tylko wysiłek włożony przez poprzednie pokolenia w utrzymanie niepodległości, ale także bardziej świadomie kształtować swoją tożsamość narodową.

Przedawnione tytuły są dostępne do pobrania dla uczniów i nauczycieli na stronie Ministerstwa. Lista proponowanych gier ma charakter rozwojowy, dzięki czemu deweloperzy mogą przedstawić swoje propozycję i zgłaszać je na stronie ministerialnej. I mimo, iż na chwilę obecną są dostępne tylko dwie pozycje gier, które zostały udostępnione i rekomendowane przez MEiN, warto zwrócić uwagę, iż jest to sytuacja niezwykle znacząca, która zmienia sposób patrzenia na gaming. Potwierdza bowiem fakt, iż gry zostały zaakceptowane w przestrzeni społecznej nie tylko jako programy rozrywkowe, ale jako kompleksowe i rozbudowane narzędzia edukacyjne.

Zakończenie

Świat płynnej nowoczesności bardzo dynamicznie zmienia przestrzeń funkcjonowania uczniów i nauczycieli oferując nowoczesne rozwiązania dydaktyczne oparte na nowych technologiach cyfrowych. Jedno z nich stanowią gry komputerowe, które postrzegane przez wiele lat jedynie z perspektywy ludycznej dzisiaj stają się coraz bardziej istotnym elementem procesu kształcenia. Tendencję tę potwierdzają nie tylko wypowiedzi specjalistów z branży multimediiów, ale także realizowane na szczeblu ministerialnym projekty edukacyjne. Daje się zauważyć coraz bardziej popularną tendencję postrzegania gier jako narzędzi dydaktycznych pozwalających nie tylko na atrakcyjną formę prezentacji treści, ale także na ukierunkowane modelowanie przekazu. Cechy charakteryzujące gaming nie tylko przekładają się na jego popularność w sferze rozrywkowej, ale także coraz częściej na skuteczność zastosowań w przestrzeni edukacyjnej.

Opisane w artykule elementy składowe gier, definiujące ich atrakcyjność dydaktyczną, wskazują z jednej strony na dużą złożoność gamingu, a z drugiej podkreślają cechy, dzięki którym może on stanowić idealny fundament do realizacji zadań procesu kształcenia. To dzięki szerszemu ujęciu i analizie poszczególnych integralnych elementów można zauważyć, że gry stanowią efektywne narzędzie do

rozwiązywania złożonych problemów, a zastosowane w nich mechanizmy pozwalają na dostosowanie do indywidualnych preferencji edukacyjnych uczniów. Gaming dostarcza angażującego i interaktywnego środowiska, które zachęca do nauki, ale także pomaga w kształtowaniu krytycznego konsumenta cyfrowej przestrzeni i wyposaża go w kompetencje niezbędne do świadomego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym.

Bibliografia

- Aarseth, E. (2008). Walczyłem przeciw prawu: Wywrotowa gra i gracz implikowany. *Historia i kultura*, 13.
- Adams, E. (2011). *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydawnictwo Helion.
- Andreu-Andrés, A., & Garcíá-Casas, M. (2011). Perceptions of Gaming as Experiential Learning by Engineering Students. *International Journal of Engineering Education* 27(4).
- Basler, J., Chraska, M., & Mrazek, M. (2018). Development of the use of didactic computer games among students in Grade 3 in grammar schools in the Czech republic, *ICERI2018 Proceedings (11th annual International Conference of Education, Research and Innovation)*. DOI: 10.21125/iceri.2018.0424.
- Bednarek, J. (2006). *Multimedialne kształcenie ustawiczne nauczycieli*. Wydawnictwo WSP TWP.
- Bołtruć, M., & Bołtruć, P. (2004). Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry. *E-mentor*, 2(4).
- Bomba, R. (2014). *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*. Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Cyrklaff, M.J., (2017). Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji. W B. Kamińska-Czubała i S. Skórka (red.), *Projektowanie informacji w przestrzeni biblioteki*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. <https://doi.org/10.24917/9788380840577.13>.
- Dębski, M., Bigaj, M., (2020). Wyniki ogólnopolskiego badania zachowań growych dzieci i młodzieży „Granie na ekranie”. W M. Dębski i M. Bigaj (red.), *Granie na ekranie Młodzież w świecie gier cyfrowych*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Duszczyk, M. (2022, Grudzień, 13). *Chmura, VR oraz 5G to przyszłość gamingu. Gry mocno przyspieszą. Rzeczpospolita Cyfrowa/Gry&E-Sport*. <https://cyfrowa.rp.pl/gry-e-sport/art37587441-chmura-vr-oraz-5g-to-przyszlosc-gamingu-gry-mocno-przyspiesza>.
- Galanciak, S., Weiss, A. (2016). Nowe technologie w edukacji – między teorią a praktyką pedagogiczną. W *Nastolatki wobec Internetu*. Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa.
- Gałuszka, D. (2020). Zrozumieć gry cyfrowe. Wprowadzenie nie tylko dla graczy. W M. Dębski i M. Bigaj (red.), *Granie na ekranie Młodzież w świecie gier cyfrowych*. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Gałuszka, D. (2023). *Wirtualna jesień życia. Rozważania o roli gier cyfrowych w życiu osób starszych*. Wydawnictwo AGH.
- Instytut Pamięci Narodowej. (2022, Kwiecień, 4) „Gra szyfrów” – najnowszy projekt gamingowy. IPN. <https://ipn.gov.pl/pl/dla-mediow/materialy-do-pobrania/162352,Gra-szyfrow-najnowszy-projekt-gamingowy-Instytutu-Pamieci-Narodowej.html>.
- Juul, J. (2000, August, 2nd-4th). What computer games can and can't do. <https://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html>.
- Kolek, L., Mochocki, M., & Gemrot, J. (2023). Przegląd edukacyjnych walorów game jamów. Perspektywa uczestników i branży gier. *Homo Ludens*, 1(15). <https://doi.org/10.14746/HL.2022.15.7>.
- Kuryłowicz, K., Madej, D., & Marasek K. (1986). Wydawnictwa Komunikacji i Łączności.
- Mayer, R.E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology* 70. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>.
- Mańkowski, P. (2010). *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*. Wydawnictwo TRIO.

- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.
- Ministerstwo Edukacji i Nauki. (2022, Czerwiec, 30). *Gry w edukacji*. MEiN. <https://www.gov.pl/web/grywiedukacji>.
- Polak, M. (2013, Sierpień, 7). *Potencjał edukacyjny gier jest ogromny*. EduNews.pl. <https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/edutainment/2348-potencjal-edukacyjny-gier-jest-ogromny>.
- Prensky, M. (2006). *Don't bother me, Mom—I'm learning. How computer and video games are preparing your kids for 21st century success—And how you can help!* Paragon House.
- Rutkowski, E., Marszałkowski, J., & Biedermann, S. (2023). *The game industry of Poland – report 2023*. Polish Agency for Enterprise Development.
- Wesołowski, J. (2018, Sierpień, 22). *Czym jest gra komputerowa?* https://inzynieria-gier.wonderland-engineering.eu/InzynieriaGier/PP/projektowanie_przezyc_01-01.pdf.
- Wirt, B. (2023, July, 4). *The Power of Experience: The Wonders of Video Game Immersion*. GameDesigning. <https://www.gamedesigning.org/learn/game-immersion/>
- Vlachopoulos, D., Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review, *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 22(14). <http://dx.doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>.
- Yee, N. (2019, September, 23). *What motivates gamers?* Medium. <https://medium.com/ironsource-levelup/what-motivates-gamers-ccbffe9180c0>.
- Zaczyński, W.P. (1990). *Uczenie się przez przeżywanie rzecz o teorii wielostronnego kształcenia*. Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Zwolak, E. (2023, Wrzesień, 17). *Czy gry mogą pomóc się uczyć? Grywalizacja w edukacji – nauka przez zabawę*. EduNews.pl <https://edunews.pl/narzedzia-i-projekty/edutainment/6374-czy-gry-moga-pomoc-sie-uczyc-grywalizacja-w-edukacji-nauka-przez-zabawe>.

Karol Kowalczuk – doktor nauk społecznych w dyscyplinie pedagogiki, adiunkt w Zakładzie Dydaktyki Ogólnej Wydziału Nauk o Edukacji Uniwersytetu w Białymstoku. Jego zainteresowania koncentrują się wokół problematyki szerokiego zastosowania technologii cyfrowych w procesie kształcenia. W szczególności zaś wykorzystania potencjału komercyjnych gier komputerowych w procesie edukacyjnym jako innowacyjnego narzędzia dydaktycznego. E-mail: karol.kow@interia.eu.

Krzysztof Chmielewski

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

ORCID 0000-0002-8927-1207



Kubek bezpieczeństwa. O kawie w polskich grach komputerowych

Safety Cup. About Coffee in Polish Computer Games

Abstract

Presentation of coffee in computer games derives from the social norms, regional preferences and historical contexts. The reflection of coffee-carried variety of cultural landscapes and consumers' habits in digital entertainment is quite natural. Polish sector of computer games explores this area frequently, both in the café-focused games and these containing coffee as a part of the plot or a daily routine. This paper gives a closer look at the ways of coffee representation in computer games, as well as trying to answer the question, whether it is possible to notice the distinction in treating the topos of coffee between the Polish authors and the foreign market. Content of 212 Polish titles have been subject to a ludological analysis expanded by a game designer's perspective, with a certain focus on the Schell's Elemental Tetrad. The results of this research show that the motif of coffee appears in Polish computer games particularly as three variants: 1. mechanical support of the character; 2. social ritual characterized by ordinariness, honesty and reliability; 3. interlude slowing down the action and lowering the tension. Some level of diversity in the coffee symbolics has been confirmed between the one used by the Polish and the global authors of the computer games.

Keywords

coffee, video games, Polish game studies, ludology

Abstrakt

Przedstawienie kawy w grach komputerowych jest kształtowane przez normy społeczne, preferencje regionalne i konteksty historyczne. Jest naturalne, że różnorodne krajobrazy kulturowe i praktyki konsumenckie ukazywane poprzez kawę znajdują swoje odbicie w świecie rozrywki cyfrowej. Polska branża gier komputerowych często eksploruje tę tematykę, zarówno w grach stricte kawiarnianych, jak i zawierających kawę jako element fabuły lub życia codziennego postaci. W niniejszym tekście autor przybliża sposoby reprezentacji kawy w grach komputerowych polskich producentów i stara się odpowiedzieć na pytanie, czy można dostrzec odrębność sposobu, w jaki polscy twórcy traktują topos kawy, w stosunku do produkcji zagranicznych. Analizie groźniejszej, poszerzonej o perspektywę projektanta gier poddano, ze szczególnym uwzględnieniem tetrady elementarnej Schella, treści 212 polskich tytułów. Na podstawie wyników tych badań powstał obraz motywu kawy występującego w polskich grach komputerowych przede wszystkim w trzech wariantach: 1. wsparcia mechanicznego bohatera; 2. rytuału społecznego nacechowanego zwyczajnością, szczerością i wiarygodnością; 3. przerywnika spowalniającego akcję i obniżającego napięcie gry. Potwierdzono pewien stopień odrębności symboliki kawy stosowanej przez polskich twórców na tle globalnego rynku gier komputerowych.

Słowa kluczowe

kawa, gry komputerowe, polskie groźnictwo, ludologia

Wstęp

Od gier przytulnych, przez symulatory kawiarni i gry survivalowe, po gry MMO rytuały parzenia i picia kawy stanowi szczególnie eksponowany motyw kulturowy w grach cyfrowych (Werth, 2021). Motyw kawy ma w różnych kulturach i społecznościach graczy mnogie znaczenia (Niu, 2019; Wang, 2022), odmienne m.in. ze względu na różnice w gatunkach gier. Polskie produkcje zajmują czwarte miejsce w globalnym eksporcie gier wideo (Warsaw Business Journal, 2019). Zarówno w dyskursie naukowym, jak i popularnym, widoczne są głosy, że polskie gry komputerowe stają się istotnym wkładem w globalne dziedzictwo kulturowe (Djordjević, 2020; Djordjević, 2021; Koper, Kahn, 2021; Portal, 2021). Skłania to, by poddać rozważaniom specyfikę, z jaką gry wykorzystują różnorodne elementy życia społecznego i kultury materialnej.

Niniejszy tekst przybliży reprezentację kawy w wybranych grach cyfrowych polskich twórców; stanowi również próbę odpowiedzi na pytanie: czy polski rynek gier może wykształcić znaczenie symboliczne kawy nacechowane odrębnością od jej przedstawienia, typowego dla globalnego Zachodu (Knight, 2019)?

Kawa w kulturze popularnej

Kawa stanowi istotny element kultury masowej, jednak w zależności od kręgu kulturowego ma różnorodne znaczenia symboliczne. W makrokulturze globalnego Zachodu tradycyjnie kojarzy się z ciepłem, komfortem, spowolnieniem tempa życia, czasem do namysłu, interakcją socjalną (Kerr, 2021). W tych znaczeniach utwory muzyczne nawiązujące do kawy nagrali m. in. Frank Sinatra (*The coffee Song*, 1946), Johnny Cash (*Cup of Coffee*, 1966), Bob Dylan (*One More Cup of Coffee*, 1975); czarny napój pojawia się w takich filmach, jak *Joe Black* (Brest, 1998), *Śniadanie u Tiffany'ego* (Edwards, 1961) czy *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994). W kulturach Wschodu kawa tradycyjnie kojarzy się raczej z osiąganiem wyzwań, pobudzeniem (Niu, 2019), a także hierarchią, jako jeden z symboli korporacji (Bai, 2012). Na przykład w koreańskim thrillerze *Coffee* (Chang Yoon-Hyun, 2011) parzenie kawy to symbol opresji, hierarchicznej struktury społecznej; w kinematografii Indonezji kawa bywa traktowana jak symbol westernizacji, w opozycji do kultury picia herbaty (Safitri, Nada, 2022).

W dobie przenikania kultur te znaczenia stają się znacząco bardziej zniuansowane. Co więcej, zdaje się, że kawa przoduje w globalnym wyścigu naparów istotnych jako rytuały społeczne (Özkök, Erbay, 2022). I tak, w zachodnim tekście kultury kawa może symbolizować wprowadzenie do opowieści (*Joe Black*), a w typowym dla koreańskiego srebrnego ekranu melodramacie *Coffee Mate* (Lee Hyun-Ha, 2017) stanowi symbol otwarcia na drugiego człowieka, zbliżenia niedostępnego w codziennym pędzie (Ackerman, 2023). W koreańskim serialu *Coffee Prince* kawa stanowi tło zdarzeń społecznych, nawiązywania i podtrzymywania relacji – w podobny sposób, choć jeszcze mocniej, niż miało to miejsce w *Coffee Perk* – kawiarni z amerykańskiego

serialu *Przyjaciele* (Fryman, 1994-2004). Mimo trendów globalizacyjnych obecnych w grach wideo, wciąż jednak można odnotować odrębności w kulturowych percepcjach kawy i ich odbicie w tym medium ludycznym.

W dobie przenikania kultur te znaczenia stają się znacząco bardziej zniuansowane. Co więcej, zdaje się, że kawa przoduje w globalnym wyścigu naparów istotnych jako rytuały społeczne (Özkök, Erbay, 2022).

Pierwsze gry na rynek masowy, w których kawa pełniła istotną rolę mechaniczną, to *Kung-fu Master* (Irem, 1984) oraz *Double Dragon* (Technos, 1987); w obu przypadkach kawa pełniła funkcję zasobu pozwalającego na odzyskanie części punktów życia protagonisty. Przez kolejne cztery dekady kawa pojawiła się w tysiącach gier komputerowych, przyjmując różnorakie znaczenia – od przerywników w dynamicznym gameplayu, dających wytchnienie graczowi (Seria *Grand Theft Auto*, 1999-2013; *Red Dead Redemption 2*, 2018) przez kojące rytuały komunikacyjne w nurcie gier przytulnych (*Stardew Valley*, 2016; *Persona 5*, 2016; serię *Coffee Talk*, 2020 i 2023) po uzasadnienie narracji – jak w *Coffee Crawl*, grze typu rogue-like, w której protagonista potrzebuje kawy, aby nie poddać się pandemii śpiączki (Vectorinox, 2020).

Warto zauważyć, że kawa w grach komputerowych często ma charakter bardziej symboliczny niż praktyczny. Może przywoływać chwilę odpoczynku, relaksu, a także wspólne chwile spędzane w towarzystwie. Istotny też jest wpływ percepcji społeczności graczy na przedstawienie kawy w grach: w ostatniej dekadzie widać wyraźnie, że kawa w grach może dodawać do świata gry elementów realizmu i autentyczności (Ensslin, 2011).

Przegląd źródeł

Literatura przedmiotu w zakresie symboliki kawy w tekstach kultury jest bogata i metodologicznie wszechstronna: od socjologii kultury (Yodanis, 2006) przez etnografię i antropologię kultury (Roseberry, 1996; Unowsky, 2016; White, 2012) po nauki o zarządzaniu (Verma, 2013;). Na gruncie polskim o zwyczajach picia kawy i ich recepcji w mediach, w tym interaktywnych, jest jednak niewiele tekstów; dostępna literatura to albo raporty dotyczące trendów konsumenckich (Czarnecka i in., 2021) albo opracowania popularne (Chodkowska-Gyurics, 2021; Graboń, 2017).

Bardzo mało jest opracowań poświęconych kawie w grach komputerowych. Tego tematu dotyka Astrid Ensslin w tekście *Do avatars dream of electric steak? Video games and the gendered semiotics of food* (2011). Agata Waszkiewicz w książce

Delicious Pixels: Food in Video Games (2020) poświęca jeden rozdział kawiarniom jako przestrzeni o swoistym znaczeniu w grach; analizuje je jednak głównie jako przestrzeń dla rytuałów, co stanowi wycinek znaczeń symbolicznych kawy w grach. Zważywszy zarówno na popularność napoju, mnogość jego znaczeń społecznych, ale też obfitość reprezentacji w grach komputerowych, zgłębienie zagadnienia wydaje się nieodzowne.

Metoda i materiały

Na poziomie metody przedmiotowych rozważań autor podążył tropem groznawczej analizy treści w ujęciu transmedialnym, uzupełnionej o perspektywę projektanta gier. Z tego ostatniego czynnika wynikła analiza reprezentacji kawy w kontekście jej znaczenia w gameplayu i mechanikach, w narracji, ale także jej istotności dla estetyki gry, zgodnie z soczewką tetrady elementarnej (Schell, 2023); czwarty wyszczególniony przez Jessego Schella element: technologia, został pominięty ze względu na zakres analizy; wszystkie poddane jej tytuły funkcjonują w tym samym obszarze gatunku technologicznego.

Zważywszy na fakt, iż 96% przychodu z polskich gier cyfrowych generują rynki zagraniczne (Marszałkowski, 2021), naturalne jest, że specyfika środowiska głównych rynków docelowych wpływa na reprezentację różnych artefaktów kulturowych; wciąż jednak wart zbadania jest wpływ pochodzenia autorów oraz fakt, że z oczywistych względów przede wszystkim polscy twórcy dysponują kapitałem kulturowym do tworzenia treści szczególnie dedykowanych polskiemu odbiorcom, bądź też prezentującym polską perspektywę kulturową odbiorcy międzynarodowemu – jak robi np. krakowski Bloober Team w grze *The Medium* (Bloober Team, 2021).

Analiza materiału

Przeanalizowano treści 212 gier komputerowych polskich twórców, wydanych w latach 2004-2023, w tym tytuły o najwyższym wolumenie sprzedaży (zob. Rutkowski, Marszałkowski, Biedermann, 2021), pod kątem znaczenia kawy dla przeżycia gracza (*user experience*) w aspektach: narracji, mechanik gry i estetyki. Czwarty aspekt tetrady Schella – technologia wykonania – został pominięty, ponieważ czynniki determinujące szczegóły technologiczne wykonania komponentów gier komputerowych są tak zniuansowane, że porównywanie gier małych i dużych wydawnictw, produkcji niezależnych opartych na gotowych assetach oraz grach typu AAA, nierzadko w autorskich silnikach programistycznych lub graficznych, stanowi szerokie spektrum związane w głównej mierze z decyzjami biznesowymi wydawców. Przede wszystkim jednak, w przypadku gier cyfrowych, w przeciwieństwie choćby do gier planszowych czy *live games*, nie można wskazać wyodrębnionych elementów technologicznych, za pomocą których w grach przedstawione zostałyby jedynie elementy dotyczące kawy. Analizy dokonano ręcznie, przesiewając platformę Steam

pod kątem 26 związanych z kawą słów kluczowych w opisach gier, oraz wskazania z forów tematycznych użytkowników Steam Community. Analizą nie objęto tytułów niszowych (poniżej 5 recenzji) ze względu na ich niereprezentatywność dla całego gatunku. W ten sposób wyodrębniono 212 polskich produkcji cyfrowych wydanych w pełnej wersji do dnia 10 kwietnia 2024 roku.

Spośród 212 przeanalizowanych tytułów kawa jako napój występowała w 34; jako ziarno / uprawa – w 36. W 16 było możliwe samodzielne przygotowanie napoju. W 46 przypadkach miała przewidywalny dla gracza wpływ na protagonistę bądź kontrolowaną populację. 25 gier miało przynajmniej jedno istotne z punktu widzenia narracji zadanie związane z pozyskaniem, obróbką bądź przygotowaniem kawy. Zaledwie w 11 przypadkach kawa miała wyraźny, jednoznaczny wpływ na warstwę estetyczną tych części gameplayu, w których się pojawiała. W 13 spośród analizowanych gier kawa pojawiała się jako zasób ekonomiczny nieodznaczający się szczególnym wydźwiękiem – te przypadki usunięto z dalszego etapu analizy (kawa mogłaby w nich zostać zastąpiona innym produktem spożywczym bez zmian w *user experience*).

Istotnym w kontekście wpływu kawy na 3 analizowane warstwy tetrady Schella jest produkt *Coffee Noir – Business Detective Game* (Doji Studio, 2021) – gra rozrywkowa, stanowiąca gatunkowo mieszankę tycoon, manager oraz gry detektywistycznej, w której gracz kieruje detektywem zaangażowanym w klasyczny wątek kryminalno-obyczajowy. Pierwotna wersja gry poznańskiego studia była (od 2016) obecna na rynku jako gra szkoleniowa z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem (wyposażona w wysokiej jakości narzędzia ewaluacji). W estetyce *Coffee Noir* kawa ma wzmagać poczucie napięcia świata przedstawionego, jest elementem reprezentującym tytułową konwencję *noir*. Cytując za stroną gry w serwisie Steam: *poczuj atmosferę retro wewnątrz, smooth jazzu i poczuj smak kawy oraz dymu papierosowego*. Jednocześnie z eksploracją wątku detektywistycznego protagonista musi zarządzać produkcją i sprzedażą kawy jakości *speciality*.

Na wyróżnienie jako przedmiot analizy zasługuje gra w całości poświęcona parzeniu kawy. *Espresso Tycoon* (DreamWay Games, 2023) ma wszelkie cechy typowego symulatora zarządzania lokalem, z tym że zadowolenie klientów jest związane nie tylko z otrzymywanymi napojami, ale również z jakością obsługi, w tym dopasowaniem zachowań baristów do preferencji danego klienta, co jest odzwierciedlane mechanicznie w punktach popularności. Również estetyka tej gry dużo mówi o znaczeniu przypisanym w niej do kawy – ciepłe światło, dużo ciemnego drewna, klasyczny podział lokacji na pierwszy plan wyrażający emocje bohaterów i dynamikę sytuacji, i drugi, informacyjny – to czytelne odwołania do przytulności (*coziness* – zob. *Coziness in Games*, 2017) kawy. Zarówno więc aspekty mechaniczne, jak i audiowizualne potwierdzają, że nie jest to klasyczny symulator, oparty o zarządzanie ograniczonymi zasobami i ciągłą presję czasu (Bach, 2023). Stylizacja

wizualna jest zresztą dość podobna do wspomnianej wcześniej *Coffee Noir*, jednak znacząco lepsza.

Na wyróżnienie jako przedmiot analizy zasługuje gra w całości poświęcona parzeniu kawy. *Espresso Tycoon* (DreamWay Games, 2023) ma wszelkie cechy typowego symulatora zarządzania lokalem, z tym że zadowolenie klientów jest związane nie tylko z otrzymywanymi napojami, ale również z jakością obsługi (...).

W podobnym czasie co *Espresso Tycoon*, studio Baked Games ogłosiło plan wydania innej gry skoncentrowanej na motywie kawy – *Coffee House* (na platformie Steam pod nazwą *Coffeeshouse Simulator*). Wydaje się, że gra proponuje podobne przesłanie co tytuł od DreamWay Games – produkcja reklamowana jest hasłem „przygotowuj i podawaj kawę z miłością” (*Coffee House Announcement Trailer*, 31.05.2022).

O chłonności rynku gier podejmujących temat kawy świadczy fakt, że te gry – tak podobne do siebie i wydane w tym samym czasie – choć wykonane przez różne studia deweloperskie, mają tego samego wydawcę (PlayWay S.A.); takiej interpretacji przeczy jednak fakt, iż ze Steam znikła planowana data wydania *Coffeeshouse Simulator*.

Kawa pojawia się także w innych polskich grach komputerowych, choć może nie odgrywać głównej roli. W grach fabularnych czy symulatorach życia często możemy spotkać postacie, które piją kawę i jest to element ich dziennej rutyny. Częstokroć – jak w przypadku rozpytywań Cole’a z *Gorky 17* – rozmowa przy kawie uwiarygadnia informacje pozyskane przez protagonistę, jak gdyby w niedopowiedzianym rytuale nad kawą bohaterowie niezależni nie mogli oszukać awatara gracza. Gry survivalowe oraz strzelanki polskich twórców, jeżeli w ogóle przedstawiają kawę w istotny sposób, to z reguły jako zasób znaczący mechanicznie – potrzebny do przetrwania (*Chernobylite*, The Farm 51, 2019), bądź pozwalający na krótkotrwałe podniesienie którejś z kluczowych statystyk (*Ghostrunner*, One More Level, 2020 – mod z 2023). W *Dying Light* (Techland, 2015) zdobycie kawy stanowi jedno z zadań pobocznych; pozornie sam przedmiot misji nie ma znaczenia, jednak poszukiwanie kawy stanowi pretekst do przeszukiwania budynków mieszkalnych – w efekcie zderza gracza z pozostałościami „zwykajnego” życia i w ten sposób wzmacnia znaczenie symboliczne kawy jako elementu utraconej równowagi „znanego świata” – w tym przypadku z powodu apokalipsy zombie.

Utrzymana w konwencji bliskiej cyberpunkowi gra RPG *Gamedec* (Anshar Studios, 2021) rozpoczyna się od sceny z kawą, symbolizującą rutynę znanego świata w sensie campbellowskiej podróży bohatera (Campbell, 2013). Podobny zabieg można odnotować w *Wiedźminie II: zabójcy królów* (CD Projekt Red, 2011) – w trakcie prologu protagonista spotyka Cedrika, który mówi: „Kawa przywraca mnie do życia; to średnie uczucie, być od rana jak mokra szmata”; to dodaje zwyczajności i wiarygodności tej postaci w świecie przedstawionym. Widać tu oczywiste podobieństwo do wspomnianego już filmu *Joe Black*, którego akcja rozpoczyna się w kawiarni, by dodać zwyczajności otoczeniu, w którym spotykają się niezwykle postacie. W *Wiedźminie III: Dziki Gon* (CD Projekt Red, 2015) wzmianek o kawie jest już więcej. Po pierwsze, Geralt ma możliwość zakupu bądź zaparzenia kawy, aby zregenerować energię; pełni to także rolę swoistego intermezzo, momentu spowolnienia tempa, odpoczynku wewnątrz gry; rytuał parzenia kawy, choć krótki, w warstwie audio-wizualnej wyraźnie odcina się od sąsiednich scen. W dodatku *Krew i wino* kawa pojawia się w wątku humorystycznym – podczas misji „Big Feet to Fill” protagonista, podczas prowadzenia dochodzenia w sprawie zaginięcia syna producenta wina, znajduje list, w którym wspomniano o transporcie krasnoludzkiego spirytusu ukrytego właśnie pod postacią kawy. To kolejny element wskazujący na swojski, lekki charakter kawy jako symbolu w sadze CD Projektu.

W dużej części gier z elementami akcji czy przygody kawa wciąż pełni jednak głównie rolę zasobu krótkotrwale podnoszącego jedną ze statystyk bohatera gracza. Na przykład Matapang Coffee w grze *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020) daje bonus do wytrzymałości postaci; zaś kawa w *Brewpub Simulator* (Star Drifters, 2023) przyspiesza działania postaci. Podobną techniką posłużyło się w innym celu 11 Bit Studios w grze *Frostpunk* (2018). Tam kawa wpływa na produktywność społeczności, którą gracz zarządza, w ten sposób, że stymuluje ich morale. Ten sam element, wyrażony jeszcze bardziej bezpośrednio, występuje w innym tytule warszawskiego studia – *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014): poza typowym dla gry survivalowej elementem zasobu do pozyskania z różnych lokacji w celu konsumpcyjnym, kawa wspiera poziom morale bohaterów, zarówno w narracji, jak i na płaszczyźnie mechanicznej. Zarówno w *Gorky 17*, jak i *Gorky Zero: Fabryka Niewolników* (Metropolis Software, 1999 i 2003) kawa także jest zasobem tymczasowo zwiększającym energię postaci. Jak widać, w grach polskich autorów, w których obecny jest świat po katastrofie, przy okazji prostego zabiegu mechanicznego kawa częstokroć symbolizuje nieustępliwość i wolę przetrwania.

Wnioski

Kawa w grach komputerowych pełni więcej niż tylko funkcję wirtualnego napoju; wyraża skrzyżowanie znaczeń, które łączą się z realnymi praktykami, wartościami kulturowymi i doświadczeniami graczy. Analizując jej symboliczne znaczenie,

mechaniki rozgrywki i kulturowe reprezentacje, można uzyskać wgląd w złożony związek między kawą a kulturą graczy. W polskich grach komputerowych motyw kawy występuje przede wszystkim w trzech wariantach:

- krótkotrwałego wsparcia mechanicznego protagonisty;
- rytuału społecznego, któremu z reguły towarzyszy kontekst zwyczajności, szczerości, wiarygodności;
- przerywnika, sygnału dla gracza, że gameplay ulega na moment spowolnieniu, a akcja obniża napięcie.

O ile żadnego z tych znaczeń nie można zidentyfikować jako nieobecnego w grach twórców zagranicznych, to obraz nakreślony przez ich współwystępowanie ma już charakter szczególny; zwłaszcza drugi z wymienionych punktów nie przystaje do typowych produkcji europejskich i amerykańskich, ze względu na odmienny kontekst znaczeniowy, jaki nadaje określonym scenom lub uczestniczącym w nich postaciom. W kilku dużych produkcjach, jak np. *Cyberpunk 2077*, *Wiedźmin III*, *Gamedec*, pojawiają się jednocześnie wszystkie trzy wymienione znaczenia kawy.

Na podstawie powyższych spostrzeżeń można domniemywać, że produkcje polskich twórców gier cechuje odrębność w traktowaniu kawy jako toposu kultury, w pewien sposób pomostowej między globalnym Wschodem a Zachodem, choć zdecydowanie bliżej im do cywilizacji zachodniej; widać choćby znaczenie rytuału wspólnego picia kawy bliskie koreańskiej kinematografii współczesnej, ale nie do stopnia, który wpisywałby się w zjawisko przytulności zapewnianej przez jej wspólną konsumpcję, obecną w nowych grach Azji Wschodniej.

Globalny zasięg wspomnianych produkcji może przynieść w perspektywie najbliższych lat zmianę w globalnym odczytywaniu kawy w grach komputerowych, w postaci poszerzenia wachlarza znaczeń o zasób jednocześnie znaczący dla uwiarygodnienia relacji między postaciami w narracji, jak również posiadający mechaniczny wpływ na awatar gracza.

Podsumowanie

Mnogość znaczeń symbolicznych kawy i rytuałów z nią związanych widoczna w grach komputerowych stanowi zwierciadło trendów społecznych dotyczących tego napoju w globalnej, ale wciąż zróżnicowanej kulturowo społeczności. Jak wykazano w przedmiotowej analizie, na gruncie gier polskich twórców można zauważyć pewną odrębność przedstawienia kawy jako napoju, przejawianą w formie symbolu zaufania, wiarygodności interakcji między postaciami, przy jednoczesnym przypisaniu do niej wartości mechanicznej; z kolei kawa jako zasób ekonomiczno-handlowy w polskich grach komputerowych jest prezentowana w sposób zbliżony z optyką produkcji zachodnich.

W miarę jak gry komputerowe będą ewoluować jako medium, znaczenia kawy w wirtualnych światach z pewnością również będą przechodzić transformację, odzwierciedlając zmieniające się społeczne postawy i kulturowe trendy.

Ludografia

11 Bit Studios (2014). *This War of Mine*. 11 Bit Studios.
 11 Bit Studios (2018). *Frostpunk*. 11 Bit Studios.
 Altus (2016). *Persona 5*. P Studio.
 Anshar Studios (2021). *Gamedec*. Anshar Studios.
 Baked Games (b.d.). *Coffee House*. Baked Games.
 Bloober Team (2021). *The Medium*. Bloober Team.
 The Farm 51 (2019). *Chernobylite*. All in! Games.
 CD Projekt Red (2011). *Wiedźmin II: Zabójcy królów*. CD Projekt Red.
 CD Projekt Red (2015). *Wiedźmin III: Dziki Gon*. CD Projekt Red.
 CD Projekt Red (2022). *Cyberpunk 2077*. CD Projekt Red.
 Coffee Noir – Business Deceptive Game (2021). DOJI.
 DreamWay Games (2023). *Espresso Tycoon*. PlayWay.
 Metropolis Software (1999). *Gorky 17*. TopWare Interactive.
 Metropolis Software (2003). *Gorky Zero: Fabryka Niewolników*. JoWooD Entertainment AG.
 Nishiyama T., Miyamoto Sh. (1984). *Kung Fu Master* (Arcade, NES). Irem.
 One More Level (2020). *Ghostrunner*. All in! Games.
 Rockstar Games (2008). *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games.
 Rockstar Games (2018). *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Games.
 Star Drifters (2023). *Brewpub Simulator*. Movie Games.
 Techland (2015). *Dying Light*. Warner Bros. Games.
 Techland (2022). *Dying Light 2: Stay Human*. Techland.
 Technos Japan Corp. (1987). *Double Dragon*. Arcadia.
 Toge Productions (2023). *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*. Toge Productions.

Bibliografia

Ackerman, C. (2023). *Would You Like a Cup of Coffee*: Interrelated themes of making coffee well and living well characterize this quiet drama. *Korean Quarterly: Film*, Winter 2023.
 Bach, M.P., Ćurlin T. & Meško M. (2023). Quo Vadis Business Simulation Games in the 21st Century? *Information* 2023, 14(3) 178. DOI: 10.3390/info14030178.
 Bai, X. (2012). Comparison between Chinese and Western cultures: Coffee Culture and Tea Culture in Britain and America. *Journal of Shanxi Agricultural University*, 2, 203-205.
 Barone E. (2016). *Stardew Valley* (original title: Sprout Valley). Eric Barone a.k.a. ConcernedApe
 Brest, M. (1998). Joe Black. [film]. Universal Pictures.
 Cash, J., Elliot J. (1966). Cup of Coffee [piosenka]. In Everybody Loves a Nut [album]. Colombia Records.
 Campbell, J. (2013). *Bohater o tysiącu twarzy*. Nomos.
 Chang Yoon-Hyun (2012). Gabi [film fabularny]. Trophy Entertainment.
 Chodkowska-Gyurics, A. (2021). *Kawa. Sekrety baristy*. Wyd. IV. Wydawnictwo RM.
 Coffee Crawl (2018). Vectorinox.
 Coffee House Announcement Trailer (2022, May 31). [wideo w Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=poaBnou1bOk&t=19s>.

- Czarniecka-Skubina, E., Pielak, M. Sałek, P., Korzeniowska-Ginter, R. Owczarek, T. (2021). Consumer Choices and Habits Related to Coffee Consumption by Poles. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 3948. 10.3390/ijerph18083948.
- Djordjević, N. (2020, October 14). Taking gaming seriously has paid off for Poland. *Emerging Europe*.
- Djordjević, N. (2021, February 15). Why video gaming is set to become Poland's national cultural brand. *Emerging Europe*.
- Dylan, B. (1976). One More Cup of Coffee (Valley Below) [piosenka]. Desire [album]. Columbia.
- Edwards, B. (1961). Śniadanie u Tiffany'ego [film]. M. Jurow, R. Shapherd [prod.].
- Ensslin, A. (2011). Do avatars dream of electric steak? Video games and the gendered semiotics of food. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 3(1), 37-50. DOI: 10.1386/jgvw.3.1.37_1.
- Fregulia, J.M. (2019). *A Rich and Tantalizing Brew: A History of How Coffee Connected the World*. The University of Arkansas Press.
- Fryman, P. (1994-2004). Przyjaciele [serial telewizyjny]. Warner Bros Television.
- Grabiń, I. (2017). *Kawa. Instrukcja obsługi najpopularniejszego napoju na świecie*. Wydawnictwo Otwarte.
- Kerr, G. (2021). *A Short History of Coffee*. Oldcastle Books.
- Koper, A., Kahn, M. (2020, January 23). *From Communist-era roots to cash cows: Poland's gaming industry takes on the world*. Reuters. Retrieved 2022-05-12.
- Lee Hyun-Ha (2016). Coffee Mate [film fabularny]. Sunny Entertainment Co. Ltd.
- Marak, K., Markocki, M., Chmielewski, K. & Brzostek, D. (2024). *The problematic space between art, ambition, and gameplay: The Medium and the issues concerning difficult subject matter and gameplay in games* [version 2; peer review: 2 approved]. *F1000Research* 2024, 12:784. DOI: 10.12688/f1000research.133472.2.
- Morris, J. (2019). *Coffee: A Global History*. Reaktion Books.
- Niu, Y.Q. (2019). The Difference between Chinese and Western Cultures: Tea and Coffee and Their Role in Interpersonal Communication. *Chinese and Foreign Entrepreneurs*, 1, 157-158.
- Özkök, G., Erbay M. (2022). Coffee as an International Beverage and its Influence on Cultural Communication. *Socrates Journal of Interdisciplinary Social Researches*, 15, 119-136.
- Warsaw Business Journal International, (2019, November 23). *Poland becomes world's fourth largest exporter of games*, <https://wbj.pl/poland-becomes-worlds-fourth-largest-exporter-of-games/post/124997>.
- Portal, L. (2022, May 25). Video games in Poland: a strong and evolving industry. blue-europe.eu.
- Project Horseshoe (2017). Group Report: Coziness in Games: An Exploration of Safety, Softness and Satisfied Needs. *Project Horseshoe*. Online: https://www.projecthorseshoe.com/reports/featured/Project_Horseshoe_2017_report_section_3.pdf.
- Roseberry W (1996) The Rise of yuppie coffees and the reimagination of class in the United States. *American Anthropologist*, 98(4), 762-775.
- Rutkowski, E., Marszałkowski, J., Biedermann, S. (2021). The Game Industry of Poland — Report 2021. Polish Agency for Enterprise Development.
- Safitri D., Nada A. (2022). The Trend of Drinking Coffee Culture as Indonesian Culture. In *Proceedings The 2nd ICHELSS, Aug 24-25, 2022, Jakarta*, 117-125.
- Schell, J. (2013). *The Art of Game Design: The Book of Lenses*. Morgan Kaufman.
- Sinatra, F. (1946). The coffee Song [piosenka]. Reprise Records.
- Tarantino, Q. (1994). Pulp Fiction [film]. Miramax Films.
- Toge Productions (2020). *Coffee Talk*. Toge Productions.
- Topik, S. (2009). Coffee as a Social Drug. *Cultural Critique*, 71, 81-106. <http://www.jstor.org/stable/25475502>.
- Unowsky, D. (2016). Stimulating Culture: Coffee and Coffeehouses in Modern European History. *Journal of Urban History*, 42(4), 806-810. DOI: 10.1177/0096144216645780

- Verma, H.V. (2013). Coffee and Tea: Socio-cultural Meaning, Context and Branding. *Asia-Pacific Journal of Management Research and Innovation*, 9(2), 157-170. DOI: 10.1177/2319510X13504283.
- Wang Sh. (2022). The Differences and Integration between Tea Culture and Coffee Culture. *Studies in Linguistics and Literature*, 6(3), 22-27. 10.22158/sll.v6n3p22.
- Waszkiewicz, A. (2022). *Delicious Pixels: Food in Video Games*. De Gruyter Oldenbourg.
- Werth T., Why Are There So Many Coffee-based Video Games? *QRIUS Sep 18, 2021*, <https://qrius.com/why-are-there-so-many-coffee-based-video-games/>.
- White M (2012). *Coffee Life in Japan*. Berkeley: University of California Press.
- Yodanis, C. (2006). A Place in Town: Doing Class in a Coffee Shop. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(3), 341-366. DOI: 10.1177/0891241606286818.

Krzysztof Chmielewski – mgr, MBA; asystent badawczo-dydaktyczny w Katedrze Badania Gier i Kultury Cyfrowej na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego, członek zarządu głównego Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Praktyk projektowania gier z 20-letnim stażem, obecnie producent we Flybridge Studio. Zainteresowania badawcze: silniki gier, sztuczna inteligencja a prawo autorskie, komparatystyka kulturowa gier. Z wykształcenia prawnik, politolog. E-mail: k.shaman@ukw.edu.pl.

Mateusz Kot

Cardinal Stefan Wyszyński University in Warsaw

ORCID 0000-0001-9933-8420



The Role of Religious Buildings in Strategic Games

Rola budowli sakralnych w grach strategicznych

Abstract

Motifs drawing from Christianity are frequently present in digital games. This article examines one of the aspects utilized in this context—namely, the use of religious buildings such as churches, monasteries, or Orthodox churches in one hundred strategic games identified by GRYOnline.pl as the best for the Windows platform. The aim of the study was to identify and categorize the functional features of these buildings in the game space and to determine their roles. This allowed for an understanding of how such constructions are used within the narrative framework of conferring specific benefits. From the perspective of game mechanics, it does not matter whether a given resource is called „faith points” or another commodity, such as wood.

Keywords

digital games, church, strategic games, computer games, religious buildings

Abstrakt

Motywy czerpiące z chrześcijaństwa są często obecne w grach cyfrowych. W niniejszym artykule przyjrano się jednemu z wykorzystywanych aspektów, jakim jest wykorzystanie budynku sakralnego - kościoła, klasztoru lub cerkwi, w stu grach strategicznych określonych przez GRYOnline.pl mianem najlepszych na platformę Windows. Celem badania było wyłonienie i skategoryzowanie cech funkcjonalnych w przestrzeni gry budynków oraz określenie ich funkcji. Pozwoliło to na rozpoznanie jakie zastosowanie posiadają wspomniane budowle na płaszczyźnie nadania zdobywanym benefitom określonej formy fabularnej. Z poziomu mechaniki gry nie ma bowiem znaczenia czy określony zasób zostanie nazwany punktami wiary, czy innym surowcem, np. drewnem.

Słowa kluczowe

gry cyfrowe, kościół, gry strategiczne, gry komputerowe, budowle sakralne

1. Introduction

Digital games have become an integral and continuously evolving component of the media landscape (Bomba, 2009; Filiciak, 2006). By combining imagery, sound, and interactive participation in shaping or progressing through pre-designed content, they serve as a compelling medium for communication, image creation, idea promotion, attitude reinforcement, and narrative construction. This occurs not only due to the immersiveness of digital games (i.e., the user's ability to immerse themselves in virtual reality) but also due to its opposite, emergence, which provides an opportunity to complement the perspective on the poetics of digital games (Kubiński, 2016).

Driven by technological advancements and ongoing convergence, digital games have evolved into a distinct form of media. Their digital nature (Babecki, 2018) enables an interdisciplinary and multidisciplinary exploration of their phenomenon. Some researchers even position digital games at the core of media content convergence (Chess & Consalvo, 2022).

The increasing digitisation and technological progress have made digital games widely accessible, embedding them within both culture and pop culture (du Vall & Majorek, 2014). Far from being a new phenomenon, games possess historical continuity, making them a relevant subject of interest for scholars in cultural heritage studies (Garda, 2014).

Digital games have seamlessly integrated into the contemporary media landscape, where virtual and digital realities coexist as equally tangible dimensions of human experience (Siwiak, 2016). The ongoing debate over the benefits and potential risks of digital games can, for the sake of simplification, be framed through Neil Postman's perspective on technology: *„Every technology is both a burden and a blessing; not either-or, but both at the same time”* (Postman, 1995, p. 13).

This discussion does not aim to determine which side of the balance digital games fall on. Instead, it highlights a fundamental characteristic of media: they serve as carriers of information and content, often exerting a profound influence on audiences. This very attribute has positioned digital games as a space for discourse, inquiry, and the construction or promotion of identities, ideologies, social groups, nations, ideas, products, and more.

One recurring theme in digital games is Christianity, broadly interpreted, particularly through sacred architecture. The concept of the Church as a community is evident in the *Castlevania* series (Mercury Steam Entertainment, 2010), where buildings and segments of the in-game society reflect a faith inspired by Christianity. However, in this series, Christianity is portrayed as an adversary—a destructive ideology.

A more prominent role is given to Christianity in the *Assassin's Creed* series (Ubisoft, 2009), where the primary antagonists are members of the monastic Templar Order. In the second installment, the story unfolds in a meticulously recreated

15th-century Florence, with pivotal scenes taking place in the Basilica of Santa Maria del Fiore, a landmark that dominates the city's skyline throughout the game.

The presence of sacred architecture in digital games is sometimes linked to video game adaptation – the adaptation of literary content into video game format, much like the process of film adaptation.

Another striking example is the *Diablo* series, which explores the eternal struggle between the Burning Hells and the High Heavens. The game features demonic and angelic forces waging war across different realms, including the human-inhabited world of Sanctuary. One of the most significant locations in the storyline is the Cathedral in the city of Tristram, which serves as a central setting for the game's events.

These examples illustrate how sacred architecture frequently serves as a key setting in digital games, reinforcing their narrative and thematic depth.

The space of church buildings is frequently used as a setting in video games. For example, in *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* (GSC Game World, 2008), events unfold inside St. Nicholas the Wonderworker Church. A similar case occurs in *Metro Exodus* (4A Games, 2019), where a church serves not only as a narrative setting but also as a location for combat encounters. The use of sacred spaces in gameplay is also evident in World War II-themed titles such as *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, 2002), where a battle takes place inside a church.

Additionally, some games introduce controversial themes related to religious conflicts and exaggerated portrayals of stereotypes. A notable example is *Postal 2* (Running with Scissors, 2003), in which the protagonist is tasked with attending confession, only to be caught in the midst of a violent clash between followers of different religions.

In *Mafia: Definitive Edition* (Hangar 13, 2020)—a remake of *Mafia: The City of Lost Heaven*—one can observe a fascinating convergence of different media forms, including literature, film, and digital gaming. In both the novel and film adaptation of *The Godfather*, written by Mario Puzo and directed by Francis Ford Coppola, a key church scene takes place during a child's baptism. Similarly, in *Mafia: Definitive Edition*, a major shootout unfolds inside a church during a funeral in the eighth main mission, *The Saint and the Sinner*. Interestingly, in the original *Mafia: The City of Lost Heaven*, this sequence was divided into two separate missions, with the church segment originally titled *The Priest*.

The presence of sacred architecture in digital games is sometimes linked to video game adaptation – the adaptation of literary content into video game format, much like the process of film adaptation. A prime example is *The Inquisitor* (The Dust S.A., 2024), a game deeply inspired by Christian themes and directly referencing Jacek Piekara's *I, the Inquisitor* series (Piekara, 2003). Piekara's work constructs a pop-cultural fantasy world that engages with Christian motifs (Kulesza, 2014).

While Piekara's fiction incorporates extensive Christian imagery, it also introduces significant doctrinal alterations, reshaped to serve the game's narrative and world-building. Some scholars argue that these modifications provide material for interpretation and doctrinal comparison, while others maintain that such comparisons are unwarranted due to the lack of deeper theological intent (Kulesza, 2014).

The selection of the above examples does not constitute an objective research framework; rather, its purpose is to illustrate a broad spectrum of how Christian motifs are incorporated into digital games. This is particularly relevant given the ways in which representations of Christianity and the Church are disseminated through popular culture, which continues to reach an expanding audience. In 2022, gamers made up 67% of the Polish population (Bobrowski et al., 2022). The report *Different Faces of the Polish Gamer* (HP Inc Polska, 2023) further indicates that over 20 million people in Poland engage with video games.

The portrayal of specific themes, subjects, and entities in digital games has become an area of increasing academic interest. Existing studies have explored the depiction of children (Reay, 2021), time travel (Czyżak, 2023), death (Janion, 2018), Nordic culture (Szymański, 2021), war and the Polish military (Bednarz, 2017), and even zombies (Markocki, 2016; Mazurkiewicz, 2016). This study focuses on the representation of sacred architecture in selected strategy games.

For the purpose of this research, strategy games are defined as those that meet the following criteria:

1. They require planning and resource management to overcome an opponent, typically in a military or economic context.
2. They feature a distinct camera perspective—either top-down or angled—alongside an interface designed to facilitate strategic decision-making.
3. They emphasize *strategic* objectives that lead to measurable victory conditions.
4. This study does not distinguish between real-time strategy (RTS) and turn-based strategy (TBS) games, although such a classification could serve as an additional selection criterion.

The decision to focus on strategy games stems from the genre's frequent engagement with religious and Christian motifs. The primary objective of this research is to examine the role and function of buildings depicted as churches in selected strategy games.

2. Research Methodology

To select the research material, this study focused on the highest-rated strategy games for Windows PC according to the GRYOnline portal, without any time restrictions regarding the game's release year or the date of its rating. The dataset includes 100 titles, ranked by their „game rating” coefficient (GRYOnline.pl, 2024). The analysis of the collected material was conducted through firsthand gameplay or by reviewing playthroughs available on YouTube.

Given the diversity of gameplay styles, subgenres, and narrative structures, a qualitative analysis—incorporating elements of content analysis characteristic of media studies—was deemed the most appropriate approach. The categorization of the collected material was carried out on two levels. First, it was determined whether sacred structures appeared as part of the gameplay in a given title. Games featuring such elements were then further analyzed and classified based on how churches were integrated into the gameplay. Each category was illustrated with examples of games that fit within its framework. In some cases, the role of churches as in-game structures was more complex, leading to certain titles being assigned to multiple categories.

The examples were examined through free-form gameplay or standalone skirmish battles. Consequently, in each case, the construction of sacred buildings depended on player choices and was not a mandatory narrative element. As a result, this study does not specify the frequency of their use, such as distinguishing between fundamental and incidental appearances. Addressing this aspect would require further research on a broader dataset.

3. Research Results

Analysis of the collected material indicates that sacred buildings serve as playable elements in 21 out of the 100 ranked games. The term *sacred building* refers to structures such as monasteries, churches, Orthodox churches, chapels, and cathedrals, all of which share architectural and symbolic characteristics associated with Christian places of worship. However, these buildings are not merely static visual elements within the game environment; rather, they actively influence gameplay when voluntarily incorporated by the player.

The functions of these buildings in gameplay have been categorized as follows:

1. Military function
2. Social function
3. Resource production

Observations suggest that sacred buildings contribute to strategic advantages in two primary ways: either as structures that independently generate specific resources or effects, or as recruitment sites for specialized units, typically priests or monks. Some games combine both of these functions within a single structure.

The table below presents only the verified cases in which sacred buildings were confirmed to have an active gameplay function. This verification enabled their classification into the aforementioned categories. A detailed description of each function is provided, along with selected examples.

Table 1: List of games featuring a playable church building, compiled based the GRYOnline ranking of the best strategy games for Windows PC

Ranking Position	Game Title	Confirmed Presence of Religious Buildings	Military Application	Social Function	Resource Production
1	Europa Universalis IV	1	0	0	1
2	Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia	1	1	0	0
15	Sid Meier's Civilization V	1	0	1	0
18	Sid Meier's Civilization IV	1	0	1	0
20	Heroes of Might and Magic III: Złota Edycja	1	1	0	0
22	Heroes of Might and Magic III Complete	1	1	0	0
23	Sid Meier's Civilization V: Nowy Wspaniały Świat	1	0	1	0
32	Twierdza: Krzyżowiec HD	1	1	1	0
35	Napoleon: Total War	1	0	1	0
38	Europa Universalis II	1	0	0	1
47	Twierdza HD	1	1	1	0
49	Sid Meier's Civilization: Beyond Earth - Rising Tide	1	0	1	0
52	This War of Mine: The Little Ones	1	0	0	1
54	Magna Mundi: A Europa Universalis Game	1	0	1	0
58	Against the Storm	1	0	1	0
59	Empire: Total War	1	0	1	0
63	Age of Empires II: The Age of Kings	1	1	0	1
67	Medieval: Total War	1	0	1	0
68	Kozacy II: Bitwa o Europę	1	1	0	0
80	Age of Empires: Edycja Kolekcyjna	1	1	0	1
92	Twierdza: Krzyżowiec	1	1	1	0

An analysis of the results presented in the table reveals that several listed titles are sequels or different editions of existing games, including *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010), *Heroes of Might and Magic III* (New World Computing, 1999), *Stronghold HD* (Firefly Studios, 2012), and the *Total War* series. Notably, in two franchises—*Stronghold* and *Age of Empires*—churches play an equally significant role in both identified categories: military function and social function.

The **social function** refers to the influence of sacred buildings on gameplay through units present in or recruited from these structures. This impact is reflected in aspects such as public morale, population needs, religious expansion, and faith

development. These factors operate as in-game metrics that, upon reaching specific thresholds, affect gameplay by either facilitating or hindering player progression.

The **military function** encompasses both the defensive and offensive capabilities of sacred buildings, as well as their role in recruiting combat units. This includes the direct ability to engage in battle or indirectly influence encounters through mechanics such as healing allied troops.

Additionally, for the purpose of analysing the *Sid Meier's Civilization* series, sacred buildings were classified under the social function. However, it is important to note that these games feature a highly developed system for achieving victory through religious dominance, in which church-related elements play a key role.

3.1 Military Application

The collected material indicates that sacred buildings can serve as recruitment sites for unique units, which may be utilised in combat, such as monks or priests. Depending on the game, these units possess distinctive characteristics. They may function as melee combatants, as seen in *Stronghold HD* (Firefly Studios, 2012), where the monk is depicted as an overweight man wielding a long staff and wearing a large pectoral cross on his chest. Alternatively, they may be ranged units, as in *Heroes of Might and Magic III* (New World Computing, 1999), where monks are dressed in long brown robes with hoods that cast shadows over their faces. Their upgraded form, the Priest, dons a navy-blue robe with gold embroidery. The upgrade enhances the Priest's strength, allowing for superior ranged attacks while eliminating melee attack penalties, which were a limitation of the base unit. Additionally, the upgraded Priest gains improved defence and attack statistics but requires approximately 12% more in-game resources—gold, the game's currency—for recruitment.

Military advantages can also be gained indirectly through units recruited in churches or monasteries. A notable example is the monks in *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 2000), who can be recruited in a monastery or fortified church and possess two key abilities: healing allied units and converting enemy units to the player's side. However, they do not participate in combat as attackers. Instead, they serve as a crucial tactical element, as, under certain circumstances, they force the opponent to expend a greater amount of resources. It can be observed that units undergoing regeneration require the enemy to deal more damage to eliminate them. Recovering health points during battle prolongs a unit's functionality, which in turn affects the total damage it can inflict—effectively increasing its time in operation. Another example is the conversion of enemy units, which were originally produced using specific resources. Since the cost of these resources has already been incurred by the opponent, they not only lose the benefit of their investment but must also allocate additional units—and, in the event of losses, further resources—to eliminate the converted unit.

3.2 Social Function

Units recruited in religious buildings can influence social order by either increasing stability within their own territory or destabilising enemy-controlled areas. This occurs in *Empire: Total War* (Creative Assembly, 2009) and *Napoleon: Total War* (Creative Assembly, 2010). What consequences can this have? For example, it may lead to social uprisings, which, in turn, result in decreased production efficiency, hinder development, or cause the emergence of hostile units—designated within the game’s narrative as rebels—that attack cities or player-controlled infrastructure. These elements introduce additional challenges, requiring the redistribution or redirection of military forces. If a complex conflict is ongoing, this can significantly hinder gameplay. Churches can also serve to reduce hostility, functioning as a game mechanic that influences overall gameplay, as seen in *Against the Storm* (Eremite Games, 2023).

A well-developed religious system is evident in *Sid Meier’s Civilization V* (Firaxis Games, 2010). The game allows for the construction of chapels, which become available upon unlocking the relevant technologies, as players guide a civilisation from prehistoric times through historical development. Over time, players choose which technologies to research and which cultural paths to pursue. By recruiting missionaries, inquisitors, and great prophets, they can convert other cities to their faith and diminish the influence of competing religions. Religion serves as a viable path to victory, equivalent to technological, diplomatic, or military triumphs.

But how can one achieve victory through religion? The key lies in converting all other civilisations before any opponent secures an alternative win condition, such as technological dominance, diplomatic superiority, or military conquest.

The analysis also identifies an example in which chapels, churches, and cathedrals increase the ruler’s (player’s) popularity and fulfil a societal need, as seen in *Stronghold: Crusader HD* (Firefly Studios, 2012).

The analysis also identifies an example in which chapels, churches, and cathedrals increase the ruler’s (player’s) popularity and fulfil a societal need, as seen in *Stronghold: Crusader HD* (Firefly Studios, 2012). Constructing these buildings improves public satisfaction, which in turn allows for governance strategies that might otherwise lower morale, such as raising taxes or imposing fear—both of which influence productivity. The overarching objective of these strategies is to establish a robust economic foundation. Through efficient production, financial reserves, and resource

accumulation, players can respond to enemy actions by adapting unit production to counter an opponent's forces or securing victory through superior offensive capabilities, whether in quality or quantity.

3.3 Resource Production

In strategy games, buildings that generate specific resources are a common feature. A classic example is the sawmill, which provides wood—an essential material for constructing buildings and producing units, as seen in *Heroes of Might and Magic III* (New World Computing, 1999). Analysis has shown that sacred buildings can serve a similar function, though their role is often less explicitly defined than that of traditional resource-generating structures.

One key resource in many games is tax revenue. In *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013), churches can increase tax income, with the effect quantified as a percentage based on the building's level. This differs from the indirect economic impact observed in *Stronghold: Crusader HD*, where churches influence the economy by affecting factors such as population satisfaction. In *Europa Universalis IV*, however, the financial benefit is a direct function of the structure's existence rather than a tool for shaping broader economic decisions.

Sacred buildings may also serve as storage sites for resources that aid gameplay progression. A notable example appears in *This War of Mine: The Little Ones* (11 bit studios, 2016). In this game, players take on the role of civilians struggling to survive during World War II, making critical decisions about acquiring essential resources. Churches serve as potential supply caches, but accessing them often involves moral dilemmas such as theft, which carries psychological consequences. Unlike typical resource-producing structures, churches in this context provide a one-time supply tied to the game's narrative.

Another significant resource is faith points, which act as a form of currency in games such as *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010). Accumulating *faith points* allows players to establish pantheons, recruit religious units, and pursue a religious victory. Constructing religious districts, chapels, and churches enhances faith point generation, reinforcing their strategic importance in shaping a civilisation's spiritual and political influence.

4. Conclusions and Discussion

Scholars observe that fundamental human experiences can manifest within popular culture, including various media (Majewski & Kokoszczynska, 2020). Rather than opposing popular culture, religion can, in many cases, coexist with and even complement it. Consequently, media—including digital games—serve as a powerful platform for communicating messages and values significant from a Christian perspective. However, the functional use of religious elements in digital games, such as

the sacred buildings analysed in this study, raises questions about their place within the realms of the sacred and the profane. Although this discussion does not specifically focus on strategy games, it aligns with broader debates initiated by M. Eliade as early as 1949 (Eliade, 2020).

As elements of the profane, media such as video games play a substantial role in shaping public perceptions, but they also risk oversimplifying religious doctrine and trivialising faith (Leśniczak, 2023). On the other hand, they may encourage players to engage with religious themes and even deepen their understanding—or perhaps their faith—through independent exploration and reflection.

Regardless of the role that sacred buildings fulfil in strategy games, their inclusion is dictated by game mechanics—the pursuit of specific objectives, resources, attributes, or units. Ultimately, their presence aligns with the measurable victory conditions defined within each game. Put simply, when a player constructs a sacred building, they do so with the expectation of a tangible return on investment in the form of strategic advantages.

Regardless of the role that sacred buildings fulfil in strategy games, their inclusion is dictated by game mechanics—the pursuit of specific objectives, resources, attributes, or units.

The examined examples link sacred buildings to military functions and social mechanics, either reinforcing public order or disrupting it. Religion also emerges as a path to victory, functioning as a calculated balance of competition, gains, and losses. Clerical figures in strategy games are often associated with abilities such as healing and strengthening units—mechanics more commonly found in RPGs. Additionally, certain games, such as *This War of Mine*, introduce moral dilemmas into gameplay. In this case, the church—explicitly identified as “Our Lady’s Church”—becomes a key location in the player’s journey, mirroring the role of religious spaces in non-strategy games discussed earlier.

The presence of Christian themes in digital games presents significant research potential. While this study focuses on sacred buildings in strategy games, this is merely one aspect of a much broader phenomenon. Nevertheless, even within this limited scope, discernible patterns emerge, offering a framework for interpreting games such as *Crusader Kings III* (Paradox Development Studio, 2020) and *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013), where religion functions as a mechanism for maintaining public order, justifying wars, structuring political organisation, or asserting diplomatic dominance. However, these representations

often omit what lies at the heart of Christianity—its spiritual values and moral dimensions. Within these games, faith is reduced to a numerical or material resource, serving as a means to episodic success or as currency exchanged for strategic advantages.

It is also worth considering how these resources are framed within game mechanics. In gameplay, acquiring specific points is essential, yet their designation—whether as *faith points* or another term—is determined by the narrative context. A striking example is *Total War: Warhammer III* (Creative Assembly, 2022), where different factions collect various resources: gold (human factions), favour (Chaos Warriors), or dark magic reserves (Vampire Counts). Despite their distinct names, these resources function identically, serving as interchangeable currencies of equal value. This raises a fundamental question: why are Christian themes and religious faith compelling enough to be integrated into game narratives?

As a growing and influential medium, digital games warrant closer examination in terms of how they portray the Church and Christianity—not only as a narrative theme but also as institutions, characters, and communities with extensive histories, doctrines, values, and spiritual objectives. Furthermore, fantastical reinterpretations of Christian motifs—whether direct or symbolic—remain deeply intertwined with cultural perceptions of faith, reinforcing their significance within the medium of digital games.

Ludography

11 bit studios (2016), *This War of Mine: The Little Ones*, Cenega S.A.
 2015 (2002), *Medal of Honor: Allied Assault*, Electronic Arts Inc.
 4A Games (2019), *Metro Exodus: Enhanced Edition*, Deep Silver.
 Creative Assembly (2009), *Empire: Total War*, CD Projekt S.A.
 Creative Assembly (2010), *Napoleon: Total War*, CD Projekt S.A.
 Creative Assembly (2022), *Total War: Warhammer III*, Cenega S.A.
 Ensemble Studios (2000), *Age of Empires: Collector's Edition*, Ubisoft.
 Eremit Games (2023), *Against the Storm*, Hooded Horse.
 Firefly Studios (2012), *Stronghold HD*, Firefly Studios.
 Firefly Studios (2012), *Stronghold: Crusader HD*, Firefly Studios.
 Firaxis Games (2010), *Sid Meier's Civilization V*, Take-Two Interactive.
 GSC Game World (2008), *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*, Deep Silver.
 Hangar 13 (2020), *Mafia: Definitive Edition*, 2K Games.
 Mercury Steam Entertainment (2010), *Castlevania: Lords of Shadow*, Konami.
 New World Computing (1999), *Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia*, Cenega S.A.
 Paradox Development Studio (2013), *Europa Universalis IV*, Paradox Interactive.
 Paradox Development Studio (2020), *Crusader Kings III*, Paradox Interactive.
 Running with Scissors (2003), *Postal 2*, Whiptail Interactive.
 Firaxis Games (2010), *Sid Meier's Civilization V*, Cenega S.A.
 The Dust S.A. (2024), *The Inquisitor*, Kalypso Media.
 Ubisoft (2009), *Assassin's Creed II*, Ubisoft.

Bibliography

- Babecki, M. (2018). Gry cyfrowe jako przedmiot badań w naukach o mediach. *Studia Medioznawcze*, 1, 45–55. <https://doi.org/10.33077/uw.24511617.ms.2018.0.291>.
- Bednarz, T. (2017). Military shooters – obraz wojny i polskiej armii w wybranych grach komputerowych. *Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacje. Praktyka*, 95(2), 40–51. <https://doi.org/10.26112/kw.2017.95.04>.
- Bobrowski, M., Kulesza, C., Rodzińska-Szary, P., Sarzyński, K., & Włodarski, P. (2022). *Polish Gamers 2022*. https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport_2022_short.pdf.
- Bomba, R. (2009). Jak badać gry komputerowe?. *Homo Ludens*, 1, 305–308.
- Chess, S., & Consalvo, M. (2022). The future of media studies is game studies. *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 159–164. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2075025>.
- Czyżak, K. (2023). Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik. *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*, 33(42), 139–149.
- Du Vall, M., & Majorek, M. (2014). W stronę nowej kultury gier komputerowych – Od komputeryzacji do smartfonizacji. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1, 93–106.
- Eliade, M. (2020). Traktat o Historii Religii. Aletheia.
- Filiciak, M. (2006). *Wirtualny plac zabaw: Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Firma HP Inc Polska. (2023). *Różne Twarze Polskiego Gracza Raport 2023*. https://www.dropbox.com/scl/fi/zbzivarqmm858thqu6u8s/R-NE-TWARZE-POLSKIEGO-GRACZA_RAPORT_2023_FINAL.pdf?rl-key=um7bsp14b1mmq6n91vsspsvhvz&dl=0.
- Garda, M. (2014). Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1, 119–128.
- GRYOnline.pl. (2024, August 31). *Najlepsze gry strategiczne na PC, Ranking GRYOnline.pl*. GRY-Online.pl. <https://www.gry-online.pl/ranking-gier.asp?PLA=1&KAT=9&CZA=2>.
- Janion, G.J. (2018). An Everlasting Virtuality – Death in Video Gaming. *Irydion. Literatura - Teatr - Kultura*, 4(1), 93–109. <https://doi.org/10.16926/i.2018.04.07>.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo: Zarys poetyki*. Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- Kulesza, D. (2014). Fantastyka i religia. Kilka pytań profana. In Leś, M. i Stasiewicz P. (red.). *Motywy religijne we współczesnej fantastyce*, 13–32. Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- Leśniczak, R. (2023). Mediatyzacja religii w kontekście czwartej rewolucji przemysłowej. Refleksje medioznawcze. *Społeczeństwo. Edukacja. Język*, 17, 21–39. <https://doi.org/10.19251/sej/2023.17>.
- Majewski, J., & Kokoszczyńska, M. (2020). *Religia-media-popkultura*. Towarzystwo Więż.
- Markocki, M. (2016). Nie każdy zombie wychodzi z grobu: Różne genezy zombie w grach komputerowych i wideo. W: Olkusz, K. (Ed.). *Zombie w kulturze*. Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Mazurkiewicz, B. (2016). Ewolucja wizerunku zombie w grach wideo. W: Olkusz, K. (red.). *Zombie w kulturze* (pp. 137–148). Ośrodek Badawczy Facta Ficta.
- Piekara, J. (2003). *Ja Inkwizytor: Sługa Boży*. Fabryka Słów.
- Postman, N. (1995). *Technopol: Triumf techniki nad kulturą*. Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Reay, E. (2021). The Child in Games: Representations of Children in Video Games (2009—2019). *Game Studies*. <https://gamestudies.org/2101/articles/reay>.
- Siwiak, W. (2016). Matrix i pół-Matrix czyli rzeczywistość W niniejszym artykule przyjrano się jednemu z wykorzystywanych aspektów, wirtualna i rzeczywistość rozszerzona jako wyzwania dla tożsamości, kultury, sztuki i edukacji. *Rocznik Naukowy Kujawsko-Pomorskiej Szkoły Wyższej w Bydgoszczy. Transdyscyplinarne Studia o Kulturze (i) Edukacji*, 11, 355–388.

Szymański, M. (2021). Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Reprezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy. *Homo Ludens*, 1(14), Artykuł 1. <https://doi.org/10.14746/HL.2021.14.12>.

Mateusz Kot – dr, wykładowca akademicki, pracownik dydaktyczno-badawczy i kierownik projektów z obszaru popularyzacji nauki. Adiunkt w katedrze Edukacji Medialnej w Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. Z wykształcenia medioznawca. Zawodowo związany również z Centrum Nauki Kopernik. E-mail: mateusz.kot.pr@gmail.com.