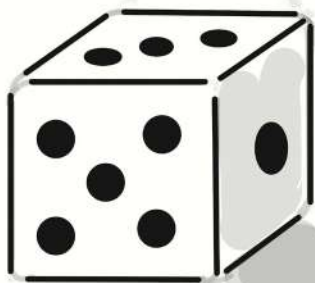




Gra i grywalizacja w kulturze XXI wieku

redakcja naukowa
Monika Szablowska-Zaremba



GRA I GRYWALIZACJA W KULTURZE XXI WIEKU

Wydawnictwo KUL



Publikacja ukazała się dzięki dofinansowaniu
Dyrektora Instytutu Literaturoznawstwa KUL

GRA I GRYWALIZACJA W KULTURZE XXI WIEKU

REDAKCJA

Monika Szablowska-Zaremba

Lublin 2022

RECENZENCI WYDAWNICZY

dr hab. Agnieszka Januszek-Sieradzka

dr hab. Magdalena Marzec-Jóźwicka

RECENZENCI MERYTORYCZNI

dr hab. Magdalena Marzec-Jóźwicka (dydaktyka)

dr Aneta Wójciszyn-Wasil (media)

dr hab. Agnieszka Januszek-Sieradzka (dydaktyka, historia)

dr hab. Lech Giemza, prof. KUL (literatura),

dr hab. Grzegorz Tylec, prof. KUL (prawo)

KOREKTA

Magdalena Owczarczyk, Anna Salwowska

Natalia Wróblewska, Monika Szablowska-Zaremba

PROJEKT OKŁADKI

Sylwia Wakuła

SKŁAD KOMPUTEROWY I ŁAMANIE

Rafał Łajtar

ISBN 978-83-8288-059-5

Wydawnictwo KUL

ul. Konstantynów 1H

20-708 Lublin

Spis treści

Monika Szablowska-Zaremba: Przedmowa	7
Po pierwsze: Edukacja	11
Katarzyna Prażmowska-Bartoszek: Jak skutecznie „odkurzyć” stare planszówki? Granie w gry i tworzenie gier, czyli o roli grywalizacji w praktyce nauczycielskiej – wskazówki praktyczne	12
Nicola Agier: <i>Na tropie krakowskich regionalizmów</i> – gra miejska jako narzędzie edukacji regionalnej na lekcjach języka polskiego w klasach IV-VIII szkoły podstawowej	23
Krzysztof Jasiński, Agnieszka Kopacz: Edukacyjne escape roomy jako metoda pracy na lekcjach języka polskiego i matematyki	49
Dawid Kowalczyk: Edukacyjne aspekty gier komputerowych w nauczaniu historii. Praktyczne wykorzystanie gry komputerowej <i>Hearts of Iron IV</i> na lekcjach historii w szkole ponadpodstawowej	62
Monika Olędzka: Wykorzystanie gier terenowych i wirtualnych o miastach partnerskich w nauczaniu Polaków i polonii kanadyjskiej	81
Po drugie: Media	92
Karina Czepiec-Veltzé, Wojciech Kułaga: Show wartę więcej niż bezpieczeństwo? Szkodliwe elementy grywalizacji w programach telewizyjnych na przykładzie <i>Top Model</i> ..	93
Adam Jankowiak: Morderczy turniej jako metafora problemów współczesnego społeczeństwa. Casus serialu <i>Squid Game</i>	110
Kinga Skowron: Wpływ muzyki na doświadczanie wirtualnych światów przez odbiorców gier RPG w kontekście zjawiska intermedialności	123
Po trzecie: Historia	134
Damian Michał Szewczyk: Wirtualny świat gier jako źródło propagowania wiedzy historycznej wśród społeczeństwa – na przykładzie gry <i>World of Tanks</i>	135
Jagoda Kościelniak: Obraz Słowiańszczyzny w grach strategicznych z serii <i>Age of Empires</i> , <i>Sid Meier's Civilization</i> i <i>Total War</i>	151
Po czwarte: Kultura	167
Aleksandra Chlipała-Zug: Groza wciągających światów. Wokół motywu gry w zbiorze opowiadań <i>Sępy</i> Roberta Cichowłasa i Jacka M. Rostockiego	168
Krystian Mularz: Gry cyfrowe jako czynnik integrujący społeczeństwo – przykłady więzi społecznych w wybranych wspólnotach gamingowych	186
Po piąte: Prawo	205
Michalina Duda-Hyz: Reglamentacja działalności hazardowej w Polsce – w poszukiwaniu intencji prawodawcy	206
Noemi Zaremba: Prawnoautorski status gier komputerowych w polskiej i międzynarodowej przestrzeni normatywnej	221

Przedmowa

dr Monika Szablowska-Zaremba
Wydział Nauk Humanistycznych
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
ORCID 0000-0002-2064-1943

Słowo „gra” w konfrontacji z terminem „grywalizacja”, w odczuciu współczesnych ludzi, oznacza coś dobrze znanego, wpisanego w naszą tradycję, a przede wszystkim doświadczanego w różnych sytuacjach życiowych przez każdego z nas. Grywalizacja natomiast wprowadza poczucie czegoś nieoswojonego, związanego ze współczesnością, a zatem będącego antynomią gry. W rzeczywistości oba te pojęcia wymagają ciągłego uzupełnienia, gdyż są dynamiczne i zależą od obowiązującej definicji kultury. W dawnych Chinach uznawano, że każdy kulturalny człowiek powinien posiadać cztery umiejętności: znać się na muzyce, malarstwie, kaligrafii oraz grać w warcaby i szachy¹. Dziś niestety żadna z powyższych nie jest wysoce cenioną, co nie kwestionuje jej atrakcyjności. Niemniej nikt ze współczesnych nie uznaje gry w warcaby za istotną umiejętność kształtującą nasze wychowanie kulturowe. Nieustającej redefinicji ulega zatem pojęcie kultury i elementów składających się na nią. Same zaś pojęcia gry i grywalizacji od początku istnienia są nierozzerwalne, jednak z tą różnicą, że w nauce popularność drugiego z terminów obserwuje się od końca XX wieku. Grywalizacja jest nieodłącznym elementem gry, ale jej zastosowanie w rozmaitych dziedzinach ludzkiego życia stało się atrakcyjne dla wszystkich, którzy zajmują się działalnością człowieka w świecie. Co ważniejsze, jej mechanizmami zainteresowali się tak różni badacze, że grywalizacja przestała przynależać wyłącznie do nauk kulturoznawczych, a stała się ważnym aspektem obserwacji dla psychologów, literaturoznawców, medioznawców, prawników czy socjologów rynku gospodarczego.

*

*Pytanie brzmi: Jak dalece kultura, w której żyjemy, rozwija się w formach ludycznych? Jak dalece duch ludzmu opanowuje człowieka, który tę kulturę przeżywa? Minione stulecie, jak mówiliśmy, utraciło wiele elementów ludycznych, charakterystycznych dla wieków wcześniejszych. Czy brak ów wyrównał się obecnie, czy też stał się jeszcze większy?*²— pytanie to Johan Huizinga postawił w latach trzydziestych XX wieku w fundamentalnej rozprawie *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Po upływie stulecia warto powrócić do tej kwestii, przyglądając się uważnie wszystkim zmianom towarzyszącym naszemu życiu. W grudniu 2021 r. odbyła się Ogólnopolska Konferencja

1 Por. R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żukowska, Warszawa 1997, s. 77.

2 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 324.

Naukowa pt. *Różne aspekty gry i grywalizacji w kulturze XXI wieku*. Jej pomysłodawcą był p. mgr Dawid Kowalczyk. Konferencja zgromadziła przeszło 30 badaczy z ponad 30 ośrodków naukowych w Polsce. Prezentuję Państwu tylko niektóre z wygłoszonych w czasie konferencji referaty.

Celem tej książki jest pokazanie szerszego oglądu na to, jak w poszczególnych naukach: literaturoznawczych, kulturowych, medialnych, historycznych czy prawnych zagadnienie gry jest postrzegane. Z tej racji całość została podzielona na pięć części, które nie są sobie równe pod względem ilości zebranych artykułów, ale są reprezentatywne dla wybranych zagadnień dotyczących konkretnej dziedziny naukowej.

W życiu człowieka arbitralną rolę ogrywa edukacja, wprowadza ona bowiem dziecko w fascynujący świat nauki. Z tego powodu pierwsza część odnosi się właśnie do edukacji szkolnej i pozaszkolnej, a zatem ważkim wydało się pytanie: w jaki sposób gra funkcjonuje we współczesnej metodyce nauczania. Jak można zauważyć, temat ten zajął najwięcej miejsca w rozważaniach Autorów. W pierwszej artykule Katarzyna Prażmowska-Bartoszek (Wyższa Szkoła Administracji w Bielsku-Białej) pokazała dobre praktyki związane z zastosowaniem gier w edukacji szkolnej. Autorka, odwołując się do własnych doświadczeń edukacyjnych, podała nie tylko przykłady wykorzystania elementu grywalizacji w uczeniu młodzieży, ale również wskazała na walory i trudności, jakie towarzyszą takim zadaniom. Nicola Agier (Uniwersytet Jagielloński) zaprezentowała w swoim referacie autorską grę miejską przeznaczoną dla uczniów szkół podstawowych. Autorka skupiła się na tym, jak można zachęcić uczniów do poznania tak kluczowego aspektu, jakim jest język – ważny składnik budujący tożsamość mieszkańców małych ojczyzn. Kolejny artykuł wyszedł spod pióra dwójki Autorów umiejętnie łączących te z przedmiotów szkolnych, które przyjęło widzieć się wyłącznie w kategorii przeciwności. Krzysztof Jasiński i Agnieszka Kopacz (Uniwersytet Gdański) zaprezentowali wspólny projekt wykorzystania grywalizacji na lekcjach języka polskiego oraz matematyki. Opisane działania pozwoliły na wskazanie uczniom, że w tak „niepoważnym” miejscu jak escape room wraz z emocjami i przygodą mogą oni nie tylko pozyskać wiedzę, ale uświadomić sobie, jakże użyteczną potrafi być połączenie wiadomości nabytych na lekcji polskiego i matematyki oraz to, że poprzez zintegrowanie treści nauczania młody człowiek nabywa użyteczną kompetencję – całościowego spojrzenia na naukę. Autor kolejnego artykułu Dawid Kowalczyk (Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II) zaproponował włączenie gier komputerowych w proces nauczania historii w szkołach jako jedną z metod aktywizujących. Egzemplifikację tej tezy stanowi gra szwedzkiego studia Paradox *Interactive Hearts of Iron IV*, która, zdaniem Autora, nie tylko uatrakcyjni zajęcia, ale będzie dobrym stymulatorem pobudzającym chęć zdobywania wiedzy wśród uczniów szkół ponadpodstawowych. Ostatnia Autorka, Monika Olędzka (Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach), również odwołała się do działań praktycznych znanych jej bezpośrednio i opisała

projekt, który przeprowadzono w dwóch przestrzeniach: realnej i wirtualnej — co więcej — odnosił się do różnych środowisk polskich uczniów oraz młodzieży polonijnej zamieszkałej w Kanadzie. To zetknięcie się dwóch kultur, mentalności i sposobów nauczania, stworzyło możliwość oglądu na to, jak na gry i grywalizację reagują Polacy i Kanadyjczycy, czy dla nich grywalizacja okazała się tylko formą spotkań zdominowanych przez zabawę, czy też pozwoliła na poznanie siebie nawzajem.

Część druga dotyczy mediów, które odgrywają dużą rolę w kształtowaniu postaw moralnych, kulturowych czy społecznych młodych ludzi. Każdy z artykułów, przynależny do tej części, prezentuje wybrany casus. Autorzy pierwszej rozprawy Karina Czepiec-Veltzé i Wojciech Kułaga (Uniwersytet Jagielloński) swój problem badawczy skoncentrowali wokół grywalizacji jako metody budowania show telewizyjnego. Przykładem przez nich opisanym jest polska wersja reality show *Top Model*, oparta na amerykańskim programie *American's Next Top Model*. W tym roku można oglądać już 11 edycję show świadczącą o tym, że formuła została zaakceptowana przez polskich odbiorców i cieszy się ich zainteresowaniem. Autorów artykułu zaintrygował szczególnie aspekt związany z przyjętymi przez nadawców regułami grywalizacji i wynikającymi z nich konsekwencjami natury etycznej. Adam Jankowiak (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu) w swoich rozważaniach odniósł się do jednego z popularnych współcześnie seriali telewizyjnych *Squid Game*, wyprodukowanego w Południowej Korei, a emitowanego na jednej z platform streamingowych w 2021 roku. Serial zdobył rozgłos na całym świecie, rozpętał burzę medialną wokół przekazu, jaki za sobą niósł, natomiast dla Autora stał się przyczynkiem do opisu rzeczywistości, w której obecnie funkcjonujemy. Trzeci z artykułów koncentruje się wokół kwestii związanych z grami RPG. Jego Autorka Kinga Skowron (Uniwersytet Rzeszowski) analizując rolę muzyki występującej w wybranych grach RPG, m.in.: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, skupiła się na zagadnieniu związanym z intermedialnością, ważnym składnikiem budującym strukturę gier fabularnych.

Na część trzecią złożyły się prace patrzące na gry jako przekaz wiedzy historycznej. W przeciwieństwie do Autorów zajmujących się ściśle edukacyjnymi aspektami gier, tu ważniejszy stał się przekaz skierowany do szerokiego kręgu odbiorców, skoncentrowanych nie tyle na procesie nauki szkolnej, ile na samym aspekcie ludycznym gier. Pierwszy z Autorów Damian Szewczyk (Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II) poddał analizie grę online *World of Tanks*, stawiając jednocześnie pytanie: czy wykorzystane w jej produkcji odniesienia do historii opierają się na faktach historycznych, i czy przedstawione akcesoria są odzwierciedleniem tych przynależnych omawianemu wydarzeniu. Jagoda Kościelniak (Uniwersytet Gdański) natomiast opisała, w jaki sposób przedstawiono kulturę Słowian w grach strategicznych z serii *Age of Empires*, *Sid Meier's Civilization* i *Total War*, również dokonując porównań na

ile zgodne z przekazem źródeł historycznych zostały przedstawione w grze osoby, artefakty, wydarzenia związane z życiem dawnych plemion słowiańskich.

Cząstka czwarta dotyczy ogólnie rozumianej kultury. Artykuł Aleksandry Chlipały-Zug (Katowice) to próba przebadania opowiadań z tomu *Sępy* Roberta Cichowłasa i Jacka M. Rostockiego, opublikowanego w 2009 roku. Dla Autorki ważnym okazało się prześledzenie na różnych poziomach analizy i interpretacji tekstu literackiego, świadomie wykorzystującego konwencję gry. Artykuł Krystiana Mularza (Uniwersytet Rzeszowski) stanowi poniekąd podsumowanie dotychczasowych rozważań, gdyż dla Autora niezwykle cennym okazało się badanie członków wspólnot gamingowych, tj. grup stworzonych przez twórców internetowych, którzy publikują materiały związane z grami cyfrowymi. W wyniku badań okazało się, że relacje powstające w cyberprzestrzeni wymagają od wszystkich zainteresowanych zaangażowania się i wpływają na funkcjonowanie graczy w świecie rzeczywistym.

Ostatnia część zamykająca książkę odnosi się do regulacji prawnych, jakie obowiązują w systemie ustawodawczym. Każdy z artykułów dotyczy odrębnego zagadnienia. Autorką pierwszego jest Michalina Duda-Hyz, uznana w Polsce znawczyni kwestii prawnych związanych z szeroko pojętą działalnością hazardową. Przedstawiła ona krótki rys historyczny dotyczący tych zagadnień, ale *clou* opisu stanowią przepisy prawne obecnie istniejące. Natomiast Noemi Zaremba, Autorka ostatniej pracy w tej książce, skupiła się na aspekcie związanym z prawnoautorskim statusem gier komputerowych, dokonując przeglądu regulacji prawnej w polskiej i międzynarodowej przestrzeni normatywnej.

*

Żadna książka nie jest dziełem tylko jednego człowieka. Nawet jeśli na okładce widnieje nazwisko autora, nie autorów, to w proces wydawniczy angażuje się kilkanaście osób, a ich praca jest niezbędnym elementem budującym całość.

Szczególne podziękowania należą się Autorom tych artykułów, którzy zgodzili się na publikację swoich prac. Dziękuję wszystkim Recenzentom za poświęcony czas i podzielenie się swoją wiedzą przy merytorycznej ocenie artykułów oraz korektorkom, projektantce okładki i składaczowi — bez Waszej pasji, zdolności i umiejętności książka by nie powstała.

Dziękuję za sfinansowanie wydania panu Dyrektorowi Instytutu Literaturoznawstwa KUL, dr hab. Grzegorzowi Maziarczykowi, prof. KUL.

Dziękuję również Wydawnictwu KUL, a szczególnie ks. dr. Pawłowi Lewandowskiemu, kierownikowi ds. opracowania redakcyjnego i technicznego, za pomoc oraz wsparcie przy publikacji.

Po pierwsze

Edukacja

Jak skutecznie „odkurzyć” stare planszówki? Granie w gry i tworzenie gier, czyli o roli grywalizacji w praktyce nauczycielskiej — wskazówki praktyczne

dr Katarzyna Prażmowska-Bartoszek

Wydział Nauk Społecznych / Pedagogika / Językoznawstwo

Wyższa Szkoła Administracji w Bielsku-Białej

ORCID 0000-0002-6972-3640

Przez ostatnich kilkanaście, a może nawet kilkadziesiąt już lat, jesteśmy świadkami ogromnych przeobrażeń w polskiej szkole. Podstawę tych zmian stanowi przejście z nauczania tradycyjnego, w którym to nauczyciel był osobą prowadzącą, wszechwiedzącą i całkowicie odpowiedzialną za proces dydaktyczny i jego efekty, a przyswajanie nowych treści w tym modelu odbywało się zwykle w podobny, powtarzalny sposób — w systemie klasowo-lekcyjnym, do kształcenia, w którym to uczniowie poszukują rozwiązań i nie tylko zdobywają wiedzę, ale przede wszystkim ją przetwarzają i wykorzystują w praktyce¹. Fundamentem nowoczesnego podejścia do edukacji jest uczenie się poprzez zdobywanie nowych doświadczeń, analizowanie, odkrywanie, ponieważ najefektywniej uczymy się wtedy, gdy jesteśmy emocjonalnie zaangażowani w proces kształcenia. Takie zaangażowanie ucznia w proces uczenia się poprzez działanie można uzyskać dzięki stosowaniu aktywizujących metod i technik nauczania oraz zróżnicowanych pomocy dydaktycznych². Kreowanie przestrzeni dla aktywności ucznia połączone z jego emocjonalnym zaangażowaniem jest możliwe m.in. dzięki wykorzystaniu i tworzeniu gier, którymi można posługiwać się na każdym etapie edukacyjnym i praktycznie w ramach wszystkich nauczanych przedmiotów.

Znaczenie gier w edukacji

Gry — w różnych formach, o różnym poziomie trudności i zróżnicowanych zasadach — towarzyszyły ludzkości już od czasów starożytnych. To aktywność, której celem zazwyczaj jest rozrywka, dobra zabawa, ale też realizacja wyzwań i ambicji. Pomysł wykorzystania w procesie edukacji zasad, według których tworzone są gry, narodził się w Stanach Zjednoczonych, a jego celem było zwiększenie zaangażowania studentów dzięki zastosowanym mechanizmom motywującym³. Współczesna dydaktyka ciągle poszukuje nowych, atrakcyjnych dla uczniów metod nauczania, umożliwiających szybsze i bardziej efektywne kształcenie, nabycie nowej wiedzy i rozwijanie umiejętności w ciekawy, angażujący emocjonalnie sposób. Naprzeciw tym wyzwaniom wychodzi idea gamifikacji (grywalizacji). *Gamifikacja*

1 J. Krzyżewska, *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, Suwałki 1998, s. 13.

2 Tamże, s. 22-23.

3 A. Kłoncewicz, *Zalety i ograniczenia gamifikacji jako metody kształcenia w naukach humanistycznych*, „Argumenta Historica. Czasopismo Naukowo-Dydaktyczne” 2016, nr 3, s. 61.

(syn. *grywalizacja*⁴) to zbiór aktywności, których celem jest rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem mechanizmów znanych z gier poprzez ich przeniesienie do innych dziedzin życia, np. do biznesu, handlu czy edukacji⁵. Samo pojęcie pochodzi od angielskiego słowa *game* oznaczającego grę. W edukacji metoda ta polega na przystosowaniu do potrzeb edukacyjnych reguł i zasad typowych dla różnego rodzaju gier: komputerowych, fabularnych, planszowych i innych. Zamiennie używa się terminu *grywalizacja*, który podkreśla rolę rywalizacji pomiędzy uczestnikami. Ma ona jednak charakter motywujący i mobilizujący do pokonywania kolejnych etapów i osiągania bardziej zaawansowanych poziomów⁶.

Cel artykułu

Celem niniejszych rozważań, dotyczących roli i znaczenia różnego rodzaju gier we współczesnej edukacji, jest przede wszystkim przedstawienie praktycznych rozwiązań i sposobów wykorzystywania znanych powszechnie elementów grywalizacji w praktyce nauczycielskiej. Artykuł ukazuje pozytywny wymiar uczniowskiej rywalizacji połączonej z zabawą oraz zdobywaniem wiedzy i poszerzaniem umiejętności na przykładzie gier i zabaw, które można wykorzystać w ramach zajęć z przedmiotów humanistycznych (język polski⁷, historia, wiedza o społeczeństwie) na różnych szczeblach edukacyjnych, w tym także w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami. W podsumowaniu artykułu przedstawiono wady i zalety gamifikacji oraz możliwości jej zastosowania w realiach polskiej szkoły.

Trochę komputerowo, trochę analogowo w praktyce szkolnej

Dzieci najwięcej i najchętniej uczą się poprzez działanie. Działanie to również udział w grach i zabawach. Jednym ze sposobów aktywizowania uczniów jest tworzenie przez nich lub granie w różnego rodzaju gry, w tym również tzw. planszówki, które stwarzają okazję do twórczego przyswajania wiedzy, a także nabywania nowych umiejętności poprzez samodzielny wysiłek, działalność odkrywczą i zaangażowanie⁸. W czasach zdominowanych przez media, portale społecznościowe, tablety

4 Katarzyna Skok proponowała również termin *playifikacja* dla podkreślenia aspektu rywalizacji, a także współpracy i rodzącej się potrzeby zaspokojenia ciekawości w celu poprawy zaangażowania użytkownika i zdobywania przez niego nowych doświadczeń. Głównym celem *playifikacji* w tym rozumieniu jest wywołanie zaciekawienia. Jak pisze autorka: „celem *gamifikacji* jest dostarczenie mechanizmów motywujących użytkownika, celem *playifikacji* zaś dostarczenie pozytywnego doświadczenia” (K. Skok, *Gamifikacja i edukacja – rola motywacji w procesie uczenia się*, w: *Przyszłość edukacji – edukacja przyszłości*, red. W. Welskop, Łódź 2014, s. 247).

5 Za: *Wielki Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/106499/gamifikacja>, [dostęp: 19.11.2021 r.].

6 A. Kłoczyński, *Zalety i ograniczenia gamifikacji*, s. 60.

7 Zob. też: P. Kaźmierczak, *Gry w glottodydaktyce polonistycznej. Perspektywa teoretyczna oraz wnioski praktyczne*, „Homo Ludens” 2020, nr 1, s. 74-87.

8 M. Masłowska, *Zastosowanie zasad neurodydaktyki w terapii dzieci z niepełnosprawnościami intelektualną z wykorzystaniem gier planszowych*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Paedagogica” 2016, nr VII, s. 105.

i smartfony wydawałoby się, że tradycyjne gry zostaną odrzucone i zapomniane, jednak one w ostatnich kilku latach przeżywają swój renesans. Ludzie spotykają się po to, aby wspólnie ze znajomymi zagrać w znane, popularne i ponadczasowe planszówki, pielęgnować relacje w kontakcie bezpośrednim, a nie tylko wirtualnym. Warto zaszczerpić tę modę również wśród dzieci, w tym także przenieść ją do środowiska szkolnego.

We współczesnym świecie szkoła toczy nierówną walkę z wirtualną rzeczywistością, ze światem, w którym funkcjonują uczniowie, spędzając w nim niejednokrotnie po kilka godzin dziennie⁹. Świat wirtualny jest jednak mocno przebudżcowany, męczący dla zmysłów, dynamiczny, ale i trudny, wymagający ciągle ogromnej uwagi i aktywności. Pomimo tego, granie w gry komputerowe to od wielu lat najbardziej popularna forma rozrywki i spędzania czasu wolnego przez dzieci i młodzież w wieku szkolnym. Co więcej – wiek użytkowników gier i Internetu obniża się – coraz młodsze dzieci wkraczają do wirtualnej rzeczywistości. Jest to tendencja zauważalna nie tylko w Polsce, ale i na całym świecie¹⁰. Wobec faktu, iż gry komputerowe uchodzą za tak atrakcyjną formę rozrywki i zabawy, może warto przenieść chociaż niektóre ich elementy na grunt szkolny, aby zachęcić uczniów do rywalizacji, która przyniesie im wymierne korzyści w zakresie rozwijania posiadanej wiedzy i umiejętności. W jaki sposób zatem „grywalizować” w szkole? Jak łączyć podstawę programową z elementami *gamingu*? Oswajając uczniów z rozwiązaniami inspirowanymi światem gier, warto wykorzystać następujące pomysły:

- **Granie w małych grupach (najlepiej 4 osobowych) w gry planszowe stworzone przez nauczyciela do konkretnych tematów / problemów / zagadnień** – nauczyciel może wykorzystać i „przerobić” stare gry planszowe lub stworzyć dla uczniów własne plansze (rys. 1.). Przy tworzeniu warto pomyśleć o możliwości uniwersalnego wykorzystania gry – np. ustalić zawsze tę samą liczbę pól z pytaniami. W zależności od wieku uczniów i poziomu trudności można przygotować wędrówkę od startu do mety przez np. czterdzieści ponumerowanych pól. Do takiej planszy należy przygotować jedynie kilka zestawów kart z czterdziestoma pytaniami, np. dotyczącymi wiedzy

9 W porównaniu ze światem wirtualnym lekcja szkolna oceniana jest jako nudna, nieciekawa, mało atrakcyjna, przestarzała. Wydaje się, że szkole trudno nadążyć za wkraczającym do niej pokoleniem *cyfrowych tubylców*. Pojęciem tym posłużył się już w 2001 roku Marc Prensky – amerykański badacz mediów. W opozycji do *cyfrowych tubylców* wyróżnił *cyfrowych imigrantów*. Jako kryterium dokonania tego podziału Prensky przyjął stosunek do nowych technologii, który wynika z czasu obcowania z komputerem. *Cyfrowi tubylcy* urodzili się w latach, gdy komputery były już powszechnie dostępne, stanowiły nierozdzielny element znanej im rzeczywistości, zaś przedstawiciele *cyfrowych imigrantów* musieli przejść proces adaptowania się do nowych technologii i oswojenia ze zmianami, które ze sobą przyniosły (zob. M. Ciesielska, *Współcześni studenci kierunków technicznych – cyfrowi tubylcy, techniczni imigranci*, „Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej” 2018, nr 58, s. 15).

10 K. Kowalczyk, *Wykorzystanie gry komputerowej w przeprowadzeniu zajęć dydaktycznych*, w: *Człowiek, media, edukacja*, red. J. Morbitzer i E. Musiał, Kraków 2013, s. 226-227.

z różnych lektury szkolnych, części mowy, ważnych dat i wydarzeń, postaci historycznych, konstytucji RP, organizacji międzynarodowych i in. Wówczas zalaminowana plansza jest podstawą do praktycznie nieograniczonej ilości rozgrywek prowadzonych w ramach różnych przedmiotów. Aby jednak uatrakcyjnić wyścig, warto wykorzystać przynajmniej dwa elementy zaczerpnięte ze świata wirtualnego – punktację, dzięki której można osiągnąć określony poziom (kolejny level) oraz awatary. W ramach gamifikacji mianem awataru określa się „odpowiednik nas samych w postaci portretu bądź innej reprezentacji graficznej, z którą będziemy się utożsamiać”¹¹. Przed przystąpieniem do gry uczniowie projektują swoje awatary lub awatary bohaterów lekturowych czy historycznych. Nie musi to być portret danej osoby – awatarem może być coś (znak, przedmiot, logo), z czym jest kojarzona, po czym pozostała część klasy bez trudu ją rozpoznaje. Samo skonstruowanie awataru jest dla uczniów zadaniem rozwijającym kreatywność i pomysłowość, angażującym emocjonalnie i wymagającym posiadania pewnej wiedzy lub zdobycia istotnych informacji o postaci. Pionkami w grach bywają niewielkie przedmioty z przyklejonym awatarem (nakrętki, samochodziki) czy nawet małe buteleczki po jogurtach oklejone na wzór postaci.



Rysunek 1. Przykładowe plansze do gier, samodzielnie stworzone przez nauczyciela (źródło: własne)

11 W. Sak, *Gamifikacja w edukacji*, „Informatyka w Edukacji” 2019, nr XVI, s. 224.

Gdy plansza i pionki-awatary są już gotowe, należy zadbać o odpowiednią fabułę i przebieg gry. Gra ma być misją, której pokonanie prowadzi do osiągnięcia określonego celu. Gracz bądź uczestnik zgamifikowanej czynności, aby osiągnąć sukces, nie musi wykonywać wszystkich zadań. Istnieje też wiele sposobów i kombinacji umożliwiających ich wykonanie¹². Warto więc sklasyfikować pola, oznaczyć je odpowiednimi kolorami, wprowadzić punktację lub zróżnicować pytania. Gracz może mieć wybór pytania za 1, 2 lub 3 punkty / gwiazdki / cegiełki / sztabki złota¹³ czy inne tematycznie związane z grą nagrody. Im wyższa wartość, tym trudniejsze pytanie, ale w tej grze oprócz tego, kto dotrze pierwszy do mety, ważne jest również to, ile zdobędzie punktów. Za zwycięstwo w wyścigu można zaproponować dodatkowe np. 10 punktów. Tego typu zgamifikowany wyścig jest dużo bardziej absorbujący, angażujący, pozwala nie tylko na zdobywanie wiedzy, ale również uczy analizy sytuacji, strategicznego myślenia, podejmowania szybkich decyzji i wyciągania wniosków. Wśród starszych uczniów można wprowadzić punkty ujemne za nieprawidłową odpowiedź lub ruchy wsteczne pionków. Pozwala to na prowadzenie dłuższej i bardziej skomplikowanej rozgrywki. Pisząc o narzędziach gamifikacji, Wojciech Sak wspomina także m.in. o nagradzaniu za wysiłek, możliwości porównywania wyników czy wprowadzeniu systemu odznaczeń¹⁴. Elementy te funkcjonują również w opisanych rozwiązaniach. Nagradzać można w różny sposób – każdy zdobyty punkt zamieniać na guzik, złotą monetę czy piegi Pana Kleksa. Uczestnicząc w grze, uczniowie mogą w formie zabawowej zdobywać informacje dotyczące swojego stanu wiedzy i porównywać się z innymi. Uzyskanie lepszych wyników, wyższej pozycji w ostatecznym rankingu, zazwyczaj bywa powodem do dumy i motywatorem do dalszego rozwoju i doskonalenia. Powinno się to jednak odbywać w atmosferze zabawy i zdrowej rywalizacji. Zakończeniem rozgrywki może być nadanie tytułów i odznaczeń. Aby nikt nie czuł się przegrany czy pokrzywdzony, nauczyciel powinien przygotować ciekawe i zabawne odznaki, np. uczeń, który w ostatecznym rankingu zdobył od 0-10 pkt. zostaje „Super Czytelnikiem z karnetem na wizyty w bibliotece” (aby w formie żartu zachęcić go jednak do uzupełnienia braków w wiedzy); od 11 do 20 pkt. „Znawcą lektur w obrębie głównych wątków”; od 21 do 30 pkt. „Lekturowym Supermistrzem”; od 31-40 pkt. „Wybitnym Specjalistą od lekturowych kruczków” itd. Wszystkie opisane propozycje i narzędzia pozwalają na podniesienie motywacji uczestników lekcji. Pozwalają również w zabawny sposób rozładować napięcie, które może pojawić się w trakcie rywalizacji.

12 Tamże, s. 224-226.

13 Wykorzystując planszę na lekcji historii w klasie VIII do utrwalenia tematów związanych z życiem w Polsce w czasach PRL-u, uczniowie zdobywali kartki na cukier, mięso, mąkę i inne produkty. Nie chodziło więc tylko o dotarcie do mety, ale przede wszystkim zapewnienie rodzinie produktów niezbędnych w codziennym życiu.

14 Tamże, 224-227.

- **Tworzenie gier planszowych przez uczniów** – w zgamifikowanej rzeczywistości lekcyjnej uczniowie mogą poczuć się również twórcami świata rozgrywek. Obecne na rynku, nowoczesne gry planszowe, stanowiące inspirację dla dzieci i młodzieży, to dużo bardziej skomplikowane formy zabawy niż prosta zależność oparta na zasadzie: rzuć kostką – przesun pionek o wylosowaną ilość pól do przodu. Mają one zróżnicowany poziom trudności i umożliwiają inicjowanie rozbudowanych kontaktów pomiędzy graczami. Wykorzystuje się w nich karty, żetony, figurki, klocki, kości czy inne elementy, wcale nie jest wymagane dołączenie standardowej planszy¹⁵. Podobne gry, na miarę swoich możliwości i umiejętności, mogą tworzyć uczniowie w ramach różnych przedmiotów i na wszystkich etapach edukacyjnych. Mechanizm tworzenia tego typu rozgrywki wymaga podziału ról, wybrania lidera grupy, mobilizuje do interakcji i współpracy. Jest to zadanie rozwijające kompetencje emocjonalno-społeczne uczniów, aktywizujące uczestników zajęć oraz wzbudzające w nich poczucie sprawczości. Oprócz kompetencji miękkich następuje również transfer wiedzy – uczniowie uczą się od siebie, mobilizują do wyszukiwania informacji, układania pytań, zadań, poleceń. Tworzą nawiązującą do tematu grafikę, niekiedy odznaki, nagrody i inne bonusy. Grywalizacja w formie pracy uczniów i opracowania przez nich gier sprawdza się m.in. jako forma powtórzenia i utrwalenia wiadomości, na przykład po zakończeniu działu, w pracy z lekturami czy na lekcjach historii, czego przykładem mogą być gry oparte na motywach powstania styczniowego stworzone przez uczniów klasy VII:



Rysunek 2. Gry planszowe wykonane przez uczniów klasy 7 (źródło własne)

15 J. Francikowski, *Wykorzystanie gier planszowych w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych*, „Homo Ludens” 2018, nr 11, s. 31-32.

Po przygotowaniu gier przez kilka grup następuje wymiana i uczniowie poznają prace swoich koleżanek i kolegów, mają możliwość sprawdzenia wiedzy i zweryfikowania umiejętności, a także zainspirowania się pomysłami innych grup.

- **Uczniowie w roli „żywych awatarów”** — połączenie gry, zabawy i ruchu — polega na stworzeniu przestrzeni, w której to uczniowie pełnią funkcję „pionków” i sami poruszają się po planszy. Można to realizować na kilka sposobów. Jednym z nich jest przygotowanie planszy / drogi od startu do mety w dużej klasie czy na szkolnym korytarzu. Można to uzyskać poprzez przyklejenie do podłogi np. kolorowych kartek A4 czy wyciętych małych stóp, które odpowiednio ponumerowane oznaczają kolejne pola gry. Niezbędna jest pula pytań i zadań oraz jasno określony cel rozgrywki — tytuł, odznaka, nagroda, być może bon dla zwycięzcy zwalniający z jednej kartkówki. Innym sposobem może być znana wszystkim „gra w klasy” zmodyfikowana na szkolne potrzeby, na przykład:



Rysunek 3. Gra w klasy jako przykładowa plansza do utrwalania przypadków / części mowy

Uczniowie mogą próbować pokonywać przygotowaną trasę na czas, nauczyciel może zaproponować mini-zawody grupowe. Rywalizacja — tak ważna w świecie gier — powinna mieć jednak zdrowy charakter, toczyć się na ustalonych i klarownych zasadach, być elementem, który nie przysłoni zabawy i celu głównego, którym jest realizacja założeń podstawy programowej w przyjemny dla uczniów i równocześnie efektywny sposób.

Zalety i wady gier w edukacji – podsumowanie rozważań

Wykorzystanie gier, w tym również planszówek w tradycyjnej lub nowoczesnej odmianie w praktyce edukacyjnej, ma niewątpliwie wiele zalet. Grupowa rozgrywka, jeżeli ma charakter rozsądnej rywalizacji, zwiększa poziom zaangażowania dzieci i przeżywania jej rezultatów. Atrakcyjna fabuła gry, połączona z ruchem, zabawą, twórczością plastyczną, dodatkowo podnosi motywację uczniów. Ponadto, uczestnicy mogą uczyć się wzajemnie, czerpać ze swoich doświadczeń, a także kontrolować się nawzajem i korygować błędy¹⁶. Grywalizacja wpływa na rozwój kompetencji społecznych, a ze względu na stosunkową łatwość tworzenia oraz wykorzystywania gier w edukacji, może być wykorzystywana również w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami czy polecana przez nauczycieli rodzicom do wspólnej nauki i zabawy z dziećmi. Granie w gry to nie tylko sposób na wyrażanie emocji, ale również trening cierpliwości, koncentracji uwagi, pamięci, logicznego myślenia czy analizy ciągów przyczynowo-skutkowych. Rozwiązanie to ma jednak również pewne wady. Największą z nich jest czasochłonność proponowanych działań – to jedna z przyczyn, dla których wielu nauczycieli nie decyduje się na wprowadzenie mechanizmów o charakterze gamifikacji w obawie przed trudnościami ze zrealizowaniem podstawy programowej w zaplanowanym czasie. Grywalizacja często wiąże się również z dużym nakładem pracy i pomysłów, środków, a także materiałów. Pewien problem może stanowić również sama rywalizacja, szczególnie jeżeli w klasie znajdują się dzieci mające problem z przegrywaniem, nie radzące sobie z porażką, uważające, że zawsze muszą zdobyć pierwsze miejsce i tylko to je cieszy. Jest to jednak sposób na delikatne uświadomienie, w formie zabawy i w przyjemnej atmosferze, że w życiu spotykają nas zarówno zwycięstwa, jak i porażki, z których należy wyciągnąć wnioski i przekuć je w sukces (np. nie wygrałem w grze, ale zdobyłem wiedzę i umiejętności, które pozwolą mi lepiej napisać sprawdzian).

Potencjał drzemiący w różnego rodzaju grach i zabawach jest ogromny. Wykorzystywanie ich w edukacji pokazuje i uświadamia uczniom, że zabawa również może być źródłem wiedzy, co więcej – daje szansę na to, że wiedza w ten sposób zdobyta, połączona z praktycznym działaniem i realnym zaangażowaniem, zostanie na dłużej zapamiętana. A taki jest cel nowoczesnej szkoły i efektywnego nauczania z wykorzystaniem nowych metod i form pracy, w którym to uczeń przejmuje inicjatywę i jest współodpowiedzialny za swoją edukację. Dawne „trzy razy zet – zakuć, zdać, zapomnieć” może zostać zastąpione przez „zagrać i zapamiętać”, co niewątpliwie podkreśla pozytywny aspekt rozwiązań o charakterze grywalizacji.

16 K. Cipora, M. Szczygieł, *Gry planszowe jako narzędzie wspomagania rozwoju wczesnych kompetencji matematycznych*, „Edukacja” 2013, nr 3, s. 67.

Bibliografia

- Ciesielska M., *Współcześni studenci kierunków technicznych — cyfrowi tubylcy, techniczni imigranci*, „Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej” 2018, nr 58, s. 15-18.
- Cipora K., Szczygieł M., *Gry planszowe jako narzędzie wspomagania rozwoju wczesnych kompetencji matematycznych*, „Edukacja” 2013, nr 3, s. 60-75.
- Francikowski J., *Wykorzystanie gier planszowych w nauczaniu przedmiotów przyrodniczych*, „Homo Ludens” 2018, nr 11, s. 29-40.
- Każmierczak P., *Gry w glottodydaktyce polonistycznej. Perspektywa teoretyczna oraz wnioski praktyczne*, „Homo Ludens” 2020, nr 1, s. 74-87.
- Kłoczyński A., *Zalety i ograniczenia gamifikacji jako metody kształcenia w naukach humanistycznych*, „Argumenta Historica. Czasopismo Naukowo-Dydaktyczne” 2016, nr 3, s. 60-69.
- Kowalczyk K., *Gra komputerowa w szkole*, „Hejnał Oświatowy” 2013, nr 12/128, s. 25-27.
- Kowalczyk K., *Wykorzystanie gry komputerowej w przeprowadzeniu zajęć dydaktycznych*, w: *Człowiek, media, edukacja*, red. J. Morbitzer i E. Musiał, Kraków 2013.
- Krzyżewska J., *Aktywizujące metody i techniki w edukacji wczesnoszkolnej*, Suwałki 1998.
- Masłowska M., *Zastosowanie zasad neurodydaktyki w terapii dzieci z niepełnosprawnością intelektualną z wykorzystaniem gier planszowych*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Paedagogica” 2016, nr VII, s. 105-112.
- Sak W., *Gamifikacja w edukacji*, „Informatyka w Edukacji” 2019, nr XVI, s. 219-230.
- Skok K., *Gamifikacja i edukacja — rola motywacji w procesie uczenia się*, w: *Przyszłość edukacji — edukacja przyszłości*, red. Wojciech Welskop, Łódź 2014.
- Wielki Słownik Języka Polskiego PWN*, <https://wsjp.pl/haslo/podglad/106499/gamifikacja> [dostęp 19.11.2021 r.].

Abstrakt

Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat jesteśmy świadkami ogromnych przeobrażeń polskiej szkoły. Podstawę tych zmian stanowi przejście z nauczania tradycyjnego do kształcenia opartego na aktywności uczniów, która wspomagana jest stosowaniem przez nauczycieli aktywizujących metod nauczania. Niniejszy artykuł dotyczy wykorzystywania gier, w tym zwłaszcza gier planszowych, we współczesnej edukacji. Przedstawiono w nim krótko ideę grywalizacji oraz zalety wynikające z tworzenia oraz grania w gry przez uczniów na różnych etapach edukacyjnych i w ramach różnych przedmiotów szkolnych. Głównym celem artykułu jest zaprezentowanie dobrych praktyk i podzielenie się doświadczeniami z własnej praktyki nauczycielskiej, w ramach których uczniowie mogą zdobywać wiedzę i doskonalić swoje umiejętności równocześnie rozwijając kreatywność, umiejętność współpracy w grupie oraz angażując się emocjonalnie w wykonywane czynności. Zarówno granie w gry, jak i ich tworzenie, wspomaga proces edukacyjny, rozwija logiczne myślenie, koncentrację, pomaga w zapamiętywaniu. Przyczynia się do rozwoju kompetencji społeczno-emocjonalnych, a także wpływa na motywację uczestników rywalizacji. Grywalizacja może i powinna być wykorzystywana również w pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami, którzy ze względu na różnego rodzaju zaburzenia i trudności wymagają dodatkowego wsparcia, stosowania metod aktywizujących, plansz, modeli, pomocy, w tym także gier, np. planszowych. Gamifikacja to forma zabawy, dzięki której uczniowie, bawiąc się, „mimo chodem” przyswajają nowe treści i nabywają umiejętności wymagane w podstawie programowej.

Słowa kluczowe: grywalizacja, gamifikacja, gry planszowe, metody aktywizujące

Abstract

Over the past years, we have witnessed enormous transformations in Polish schools. The shift is based on a move from traditional teaching to teaching based on student activity, which is aided by teachers' use of activating methods. This article deals with the usage of games, especially board games, in contemporary education. It briefly describes the idea of gamification and the advantages of playing and creating games to learning at various educational stages and within numerous school subjects.

The main objective of the article is to present examples of using gamification in the classroom and to share experiences from my teaching practice. The students can acquire knowledge and improve their abilities while developing creativity and cooperating in a team. Furthermore, they may become more emotionally involved in the performed activities. Both playing and creating games support the educational process, develop logical thinking, concentration, and help to remember things.

Moreover, gamification contributes to social-emotional competencies development and affects participants motivation.

Gamification can and what is more, should be used when working with students with special needs who, due to various types of disorders and difficulties, require additional support in learning, for example, activating methods, boards, models, and other numerous aids including board games. Gamification is a form of play, thanks to which students, when playing "casually", acquire new content and skills required by the core curriculum.

Keywords: gamification, board games, activating teaching methods

Na tropie krakowskich regionalizmów — gra miejska jako narzędzie edukacji regionalnej na lekcjach języka polskiego w klasach IV-VIII szkoły podstawowej¹

mgr Nicola Agier
Wydział Polonistyki
Literaturoznawstwo
Uniwersytet Jagielloński
ORCID: 0000-0001-6478-0235

Wstęp

Celem niniejszego artykułu jest przedstawienie gry miejskiej jako narzędzia, które może być wykorzystywane do pracy na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej, zwłaszcza w kontekście edukacji regionalnej. Początkowa część tekstu ma za zadanie przybliżyć definicję regionalizmu oraz konkretne cele prowadzenia edukacji regionalnej na lekcjach języka polskiego. Przy planowaniu technik i metod pracy warto wziąć pod uwagę zastosowanie gier miejskich. Kolejna część artykułu zawiera refleksję na temat ich potencjału dydaktycznego. Następnie omówione zostaną zasady tworzenia gier, a także zaproponowany zostanie autorski projekt gry miejskiej, której celem jest wprowadzenie uczestników w świat regionalizmów krakowskich.

Regionalizm i edukacja regionalna

Myślenie o edukacji regionalnej i próba stworzenia metody ułatwiającej wprowadzanie jej elementów na grunt szkolnej polonistyki wymaga podjęcia próby zdefiniowania pojęć *regionalizm* oraz *edukacja regionalna*. Renata Przybylska, w artykule wstępnym słownika regionalizmów krakowskich *Powiedziane po krakowsku*, zdefiniowała regionalizmy krakowskie, opisując je jako:

różne zjawiska językowe, które wyróżniają mowę mieszkańców Krakowa po pierwsze od tzw. polszczyzny ogólnej, a po drugie — od mowy mieszkańców dwóch innych polskich miast: Warszawy i Poznania, stanowiących centra konkurencyjnych odmian regionalnych polszczyzny: warszawskiej i poznańskiej².

Na podstawie powyższej definicji regionalizmy krakowskie możemy rozumieć przede wszystkim jako składniki polszczyzny regionalnej Krakowa. Tym

1 Artykuł powstał na podstawie pracy licencjackiej *Dydaktyczna gra miejska. Regionalizmy krakowskie w nauczaniu polonistycznym w klasach IV–VIII szkoły podstawowej* napisanej pod kierunkiem dr hab. Agaty Kwaśnickiej-Janowicz, prof. UJ, i obronionej 14 września 2020 roku.

2 R. Przybylska, *Ogólna charakterystyka słownika*, w: *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, red. D. Ochmann, R. Przybylska, Kraków 2018, s. 9.

samym umieszczamy je w kategoriach językoznawczych. W skład tak rozumianych regionalizmów wchodzi także regionalizmy kulturowe, np. nazwy własne takie jak *Gołębnik*, *Jagiellonka* czy *Audi Max*, nazywające charakterystyczne dla Krakowa miejsca³. One służą tutaj za odniesienia do konkretnych elementów kultury materialnej regionu — w tym wypadku krakowskich budynków. Wykraczamy więc poza elementy wyłącznie językowe, wkraczając tym samym na teren lokalnego dziedzictwa materialnego, a więc tożsamości samego miasta — rozglądamy się po Krakowie, zastanawiając się, jakie elementy są charakterystyczne wyłącznie dla tego miejsca i istnieją jako takie w świadomości mieszkańców.

Pojęcie edukacji regionalnej odnosi nas jednak także do społeczno-kulturowego znaczenia słowa *regionalizm*. Edukacja regionalna rozumiana jest bowiem jako koncepcja pedagogiczna nastawiona na poznanie przez uczniów najbliższego otoczenia — regionu zamieszkania. Składać by się na nią miały wiedza o regionie — historyczna, geograficzna, ekologiczna — i jego kulturze: ośrodkach kulturalnych, zabytkach, czasopiśmie, tradycjach i zwyczajach, folklorze, języku⁴. Jednym z celów prowadzenia tak rozumianej edukacji regionalnej jest kształtowanie tożsamości ucznia, a wiedza z zakresu kultury języka, świadomość występowania różnych odmian języka polskiego, całe bogactwo kształcenia językowego składać się mogą na tożsamość językową młodych użytkowników polszczyzny⁵. Współczesny regionalizm w znaczeniu społeczno-kulturowym:

oznacza [...] kategorię określonych działań społecznych, zmierzających do utrwalania i pogłębiania, po pierwsze — tożsamości społeczno-kulturowej oraz, po drugie — wszechstronnej aktywizacji (kulturalnej, gospodarczej itd.) całego obszaru, który najłatwiej jest zakreślić na podstawie granic regionu administracyjnego⁶.

Jan Grad, snując rozważania nad współczesnym sensem regionalizmu w ujęciu społeczno-kulturowym, wyznaczył trzy jego znaczenia, zaznaczając, że funkcjonują one rozłącznie lub występują w pewnych kombinacjach. Regionalizm może być rozumiany jako:

3 Tamże, s. 11.

4 M. Grabowski, *Edukacja regionalna w kontekście teoretycznym*, „Edukacja regionalna w teorii i praktyce” 2010, z. 1-2, s. 5-13.
http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_-r2010-t-n1_2/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_-r2010-t-n1_2-s5-13/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_-r2010-t-n1_2-s5-13.pdf [dostęp: 06.02.2022 r.]

5 H. Skorowski, *Dziedzictwo kulturowe w regionie*, w: *Szkoła a regionalizm*, red. A. Kociszewski, A. Omelaniuk, W. Pilarczyk, Ciechanów 1996, s. 13-22 oraz J. Damrosz, *Rola nauczyciela w krzewieniu lokalizmu i regionalizmu*, w: *Szkoła a regionalizm*, red. A. Kociszewski, A. Omelaniuk, W. Pilarczyk, Ciechanów 1996, s. 57-70.

6 J. Damrosz, *Rola nauczyciela w krzewieniu lokalizmu i regionalizmu*, w: *Szkoła a regionalizm*, s. 58-60.

1. ideologia, świadomość lub tożsamość regionalna;
2. całokształt działalności kulturowej podejmowanej w ramach regionu determinującej jego specyfikę, unikatowość; działalność ta uruchamiana spontanicznie, jest również w dużej mierze sterowana instytucjonalnie i celowo ukierunkowywana na zachowanie tożsamości regionalnej;
3. ruch społeczno-kulturalny ukierunkowany na upowszechnianie świadomości regionalnej⁷;

Przytoczone tutaj definicje regionalizmu zdają się odzwierciedlać myślenie nauczycieli polonistów o regionalizmie zarówno w znaczeniu językowym (jako elemencie języka typowym dla danego regionu), jak i społeczno-kulturowym (jako działania społeczne dążące do poznania własnego regionu i typowych dla niego elementów kultury). Mając to rozróżnienie na uwadze, przyjrzyjmy się temu, w jaki sposób edukacja regionalna realizowana jest na gruncie szkolnym.

Cele wprowadzania elementów edukacji regionalnej w szkole podstawowej

Obecnie elementy edukacji regionalnej wprowadzane są m. in. na lekcjach języka polskiego czy historii. Najnowsza i obowiązująca aktualnie *Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej*⁸ w ramach przedmiotu język polski uwzględnia dla klas IV – VIII bezpośrednio trzy zagadnienia związane z regionem i regionalizmem w celach nauczania polonistycznego. Zakłada, że uczeń:

- poznaje życie kulturalne swojego regionu (kl. IV – VI);
- wyróżnia środowiskowe i regionalne odmiany języka (kl. VII – VIII);
- uczestniczy w życiu kulturalnym w swoim regionie (kl. VII – VIII)⁹.

Obecni uczniowie szkół podstawowych mają „poznać życie kulturalne swojego regionu” – jednak zakłada ono czynne uczestnictwo w kulturze regionu czy też np. czytanie źródeł na ten temat? Brak dookreślenia sprawia, że nauczyciel może zdecydować np. o wprowadzeniu tylko wybranych cech kultury regionalnej, a pominąć zagadnienie języka regionu (lub odwrotnie) – przynajmniej na etapie klas IV – VI szkoły podstawowej.

Uczniowie starszych klas powinni już „wyróżniać regionalne cechy języka”, a więc umieć wskazać różnice pomiędzy językiem regionalnym a ogólnopolskim. Wskazywanie znów zakładać może tutaj proces bierny, nie zaś czynne użycie języka

7 J. Grad, *Współczesny sens regionalizmu*, „Sensus Historiae” 2010, nr 1, s. 51-68
<http://www.sensushistoriae.epigram.eu/index.php/czasopismo/article/view/121/118>
[dostęp: 22.01.2022 r.]

8 *Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. II etap edukacyjny: klasy IV-VIII. Język polski. Cele kształcenia – wymagania ogólne*, Dz.U. z 2017 r., poz. 356, s. 59-70
<https://podstawaprogramowa.pl/files/D2017000035601.pdf> [dostęp: 30.01.2021 r.]

9 Tamże, s. 64-68.

regionalnego na lekcjach języka polskiego, podczas gdy w życiu kulturalnym własnego regionu uczeń powinien już „uczestniczyć”, co z językowego punktu widzenia zakłada proces czynny, aktywny, nie zaś bierne odtwarzanie jakichś treści.

Świadomy nauczyciel będzie dążył do tego, by jego uczniowie poznawali świat w sposób jak najbardziej aktywny. Dziś edukacja regionalna to nie tylko poszukiwanie własnej tożsamości, to także proces uczenia się o bardzo zróżnicowanym społeczeństwie, w którym żyjemy, nauka twórczego myślenia oraz impuls do poznawania nowych kultur, rozpoczęcia dialogu międzyregionalnego czy międzykulturowego¹⁰. Jak więc pracować z uczniami, by pokazać im zarówno językowy, jak i społeczno-kulturowy wymiar regionalizmu? Jak zachęcić ich do świadomego, refleksyjnego poznawania własnego regionu? Jakie metody nauczania stosować?

Gry dydaktyczne w edukacji szkolnej

Johan Huizinga stwierdził, że zabawa to czynnik tkwiący we wszystkim, co istnieje na świecie¹¹. Według niego zabawa jest starsza od kultury, ponieważ kultura zakłada występowanie ludzi, a zwierzęta bawiły się już zanim powstały ludzie: „Wszelkie podstawowe cechy zabawy są już urzeczywistnione w igraszkach zwierząt”¹². Na przykład psy zapraszają się wzajemnie do zabawy przez różne ceremonialne gesty i postawy, przestrzegając przy tym różnych zasad¹³. Augustyn Surdyk twierdzi, że historia wykorzystania technik znanych dzisiaj jako ludyczne sięga starożytności¹⁴. Teresa Siek-Piskozub wymienia chińską grę *Wei — Hai* (znaną dzisiaj pod nazwą *Go*) jako prekursorkę dzisiejszych gier symulacyjnych¹⁵. Wykorzystanie elementów dramy czy improwizacji odnajduje się zaś wśród technik stosowanych do nauczania greki i łaciny przez św. Augustyna, który proponował swoim uczniom odgrywanie ról na podstawie dialogów czy recytację¹⁶. Nawet znana dziś wszystkim gra w szachy była wykorzystywana przez żołnierzy w celach dydaktycznych — jako gra symulacyjna służąca do nauki strategii rozgrywania bitew¹⁷. Przykłady te dowodzą, że techniki ludyczne są z powodzeniem wykorzystywane w celach dydaktycznych już od wieków.

10 Por. T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995.

11 J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 7.

12 Tamże, s. 10.

13 Tamże.

14 A. Surdyk, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3(5), s. 27-46
<https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1585/1/Edukacyjna%20funkcja%20gier%20w%20dobie%20cywilizacji%20zabawy.pdf> [dostęp online 17.01.2022]

15 T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995, s. 31-32.

16 L. G. Kelly, *25 centuries of language teaching*, Rowley 1969 [cyt. za:] T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995, s. 32.

17 A. Surdyk, *Edukacyjna funkcja gier*, s. 35.

Wincenty Okoń wśród metod nauczania wyróżnił gry dydaktyczne, zaznaczając, że posiadają one „pierwiastek zabawy”, co stanowi ich cechę charakterystyczną. Zauważył także ciekawą właściwość: „Zabawa jest działaniem wykonywanym dla przyjemności, którą sama sprawia, stanowi więc, właśnie przez to, czynnik szczególnie pożądaný w toku uczenia się”¹⁸.

Dzieci, do czasu pójścia do szkoły, spędzają czas głównie na zabawie, jest to ich naturalna forma aktywności. Wobec tego można ją wykorzystać w procesie nauczania jako działanie znane i bliskie uczniowi, które dodatkowo sprawia przyjemność. Posłużyć może do tego gra, definiowana przez Okonia jako odmiana zabawy, która polega na przestrzeganiu dokładnie sprecyzowanych reguł¹⁹. Wśród gier dydaktycznych autor zwrócił szczególną uwagę na: inscenizacyjne, polegające na odgrywaniu roli w sytuacji fikcyjnej oraz symulacyjne, polegające na naśladowaniu, odtwarzaniu złożonych problemów, wymagających samodzielnego rozwiązania²⁰. Czesław Kupisiewicz zauważył, że gry dydaktyczne cieszyły się popularnością w szkolnictwie już od lat 60. XX w.²¹.

Huizinga zaznaczył, że każda gra ma swoje reguły, od których nie można odstępować²². Często owiana jest tajemnicą, a w jej obrębie nie obowiązują zasady codziennego życia. Inność i tajemniczość gry często uwidocznia się najwyraźniej w przebraniu, które dopełnia „niezwykłości” sytuacji. Człowiek zamaskowany lub przebrany gra jakąś inną osobę, staje się kimś lub czymś innym na potrzeby gry²³. Zabawa opiera się na wyobraźni grającego, dlatego jest czynnością pozbawioną reguł i niejednolitą. Dziecko potrafi odgrywać rolę sprzedawcy, a chwilę później „zostać” Indianinem²⁴. Gra jest bardziej zorganizowana, podlega ścisłym regułom i ma jednolitą strukturę. Ogranicza w ten sposób dowolność zabawy, ale tym samym zyskuje na spójności, staje się bardziej jednolita. Młody gracz uczy się zarówno generalizacji i abstrahowania, jak i dostosowywania własnych działań do wymagań danej gry. Uczy się więc także pośrednio funkcjonowania w społeczeństwie, w którym jednostka powinna spełniać określone zasady²⁵. Warto jednak podkreślić, że gra i zabawa nierozzerwalnie się ze sobą łączą. Każda gra ma w sobie bowiem elementy zabawy. Gra jest czynnością wytyczoną wedle ścisłych reguł, w której często liczy się

18 W. Okoń, *Gry dydaktyczne*, w: tegoż, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995, s. 265–268.

19 Tamże, s. 265.

20 Tamże, s. 266. Klasyfikacji gier dydaktycznych dokonali także m.in.: C. Kupisiewicz (C. Kupisiewicz, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995, s. 152–155) oraz F. Szlosek (F. Szlosek, *Gry dydaktyczne*, Warszawa 1999, s. 6–8).

21 C. Kupisiewicz, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995, s. 152–155.

22 J. Huizinga, *Homo ludens...*, s. 28.

23 Tamże, s. 31.

24 M. Wróblewski, *Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym*, „Homo Ludens”, 2009, nr 1, s. 289–301.

<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Micha%C5%82-WR%C3%93BLEWSKI-Gra-jako-model-spo%C5%82eczny.-O-potrzebie-grania-w-spo%C5%82eczne%C5%84stwie-wsp%C3%B3%C5%82czesnym.pdf> [dostęp: 18.08.2020 r.]

25 Tamże.

przewidywanie i chłodna kalkulacja, ponieważ celem jest wygrana. Zasadą gry jest rywalizacja, w zabawie ten element nie występuje. Istnieje jednak drugie oblicze gry, przejawiające się właśnie w swobodnej zabawie, rozluźniającej w pewnym stopniu schemat reguł. Tak więc w grze opartej na zabawie można czerpać radość z samego grania, nie skupiając się na wygranej. Warto ten element nieskrępowanej zabawy wykorzystać i posługiwać się grami na lekcjach, aby naturalna potrzeba dziecka do bawienia się mogła zostać zaspokojona także w szkole. Energia, dynamika i zaangażowanie ruchowe sprzyjają nauce — Franciszek Szlosek twierdzi: „uczeń zawsze uczy się poprzez działanie”²⁶.

Gry miejskie

Krzysztof Bielecki ze swoim projektem *Urban Playground* (ang. dosł. ‘miejski plac zabaw’) przyczynił się do spopularyzowania gier miejskich w Polsce. To od jego projektu wywodzi się sama nazwa *gry miejskie*, gdzie *miejskie* ma tutaj oznaczać ‘inspirowane miastem’ i jednocześnie ‘rozgrywane w przestrzeni miejskiej’. Miasto ma stanowić punkt wyjścia, planszę do gry, po której ludzie poruszają się, wykonując poszczególne zadania tak, by jak najszybciej dotrzeć do mety²⁷. Trudno na razie o ugruntowaną definicję tego typu gier, warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że niektórzy *grami miejskimi* nazywają także te rozgrywane na terenie wsi czy kompleksu budynków. Cechą charakterystyczną gier miejskich miałyby być więc po prostu pewna zamknięta — wyznaczona przez poszczególne punkty na mapie — przestrzeń²⁸.

Gry miejskie zdają się łączyć w sobie niekiedy elementy gier sportowych (np. podchodów) i symulacyjnych, niekiedy strategicznych i specjalistycznych (zgodnie z klasyfikacją Szloska²⁹), a czasami wykorzystują metody z pogranicza zabawy i działalności artystycznej — takie jak happening czy flash mob³⁰.

Prekursorem w tworzeniu gier miejskich na gruncie polskim jest wspomniany już Bielecki, autor wielu gier rozgrywanych na terenie Warszawy. Pierwszą grę z serii *Urban Playground* zorganizował w 2005 roku. Swoje wspomnienia z organizacji, przebiegu i odbioru gier przez uczestników oraz współorganizatorów (agentów) spisał w nietypowej książce *Miasto to gra*³¹, która nie tylko przedstawia dorobek autora w zakresie tworzenia gier miejskich, ale swoją formą wprowadza również czytelnika w świat tajemniczej zagadki.

26 F. Szlosek, *Gry dydaktyczne...*, s. 5.

27 K. Bielecki, *Miasto to gra*, Warszawa 2008, s. 395.

28 M. Curyło, *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej*, [w:] *Biblioteki bez użytkowników...? Diagnoza problemu: V Ogólnopolska Konferencja Naukowa, Supraśl, 14–16 września 2015*, red. H. Brzezińska-Stec, J. Żochowska, Białystok 2015, s. 375–389. https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/4521/1/25_Curylo.pdf [dostęp: 02.02.2022 r.]

29 Por. F. Szlosek, *Gry dydaktyczne*, Warszawa 1999, s. 6–8.

30 A. Surdyk, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3(5), s. 27–46.

31 K. Bielecki, *Miasto to gra*, Warszawa 2008.

Hasło do rozpoczęcia pierwszej gry zostało umieszczone w Internecie wraz z instrukcją dla graczy:

Zarezerwuj sobie trochę wolnego czasu w niedzielę 18 grudnia 2005 r. Weź ze sobą kartkę papieru, coś do pisania i pojaw się w centrum Warszawy. Około 17:00 pod Rotundą pojawi się człowiek w czapce *Świętego Mikołaja*, który będzie tam do 17:15. Podejdź do niego i powiedz: *Wiem, co robiłeś wczoraj w nocy*, a dostaniesz kartkę z zasadami pierwszej gry z serii Urban Playground. Wszystko odbywa się na „planszy” będącej fragmentem tkanki miejskiej Warszawy (ulice, budynki, zakamarki). Celem uczestników będzie odnalezienie... ale o tym na miejscu³².

Prekursor gier miejskich postanowił wykorzystać „tkankę miejską” do własnych potrzeb, stworzył na podstawie znanych sobie miejsc planszę do gry, którą wyznaczały poszczególne punkty na mapie Warszawy³³. W ten sposób uczestnicy mogli spojrzeć na miasto z innej perspektywy. Celem każdej takiej gry jest odszukanie agentów, czyli osób z przypiętymi identyfikatorami. Na plakietkach widnieje odpowiednie słowo, będące częścią hasła lub też odsyłają one w inne miejsca, gdzie należy szukać, stanowiąc w ten sposób podpowiedź dla uczestników. Na kartce z zasadami gry rozpisane są podpowiedzi, jak znaleźć poszczególne punkty, w których znajdują się agenci. Istnieją zarówno punkty „martwe”, jak i „żywe”³⁴. Punkty martwe to po prostu zagadki czy łamigłówki do rozwiązania, np. działania matematyczne, odczytanie zaszyfrowanego hasła. Każda rozgrywka kończy się podaniem hasła i wezwaniem: *Pamiętaj! Miasto to gra!*³⁵. Następnie inicjator pomysłu sprawdza karty gry i przyznaje punkty poszczególnym graczom czy drużynom. Wyniki mogą poznać po wejściu na stronę <http://www.urban-playground.org>.

Cały projekt cieszył się ogromną popularnością wśród mieszkańców Warszawy, a widok przebiegających z miejsca na miejsce tłumów nierzadko interesował przechodniów, media, a nawet służby miejskie. Ta efektowna forma rozrywki stała się popularną odskocznią od codzienności, a tajemnicze hasła poszczególnych rozgrywek oraz perspektywa dowiedzenia się, jak kończy się cała historia przyciągała coraz więcej żądnych wrażeń graczy. Projekt stanowił impuls do podejmowania podobnych inicjatyw w innych miastach Polski³⁶.

Obecnie tego typu działania — gry rozgrywane w przestrzeni miejskiej — coraz bardziej zyskują na popularności. Jak twierdzi Olga Nowakowska, dzieje się tak ze względu na ich oczywisty ludyczny charakter. Autorka dokonała klasyfikacji gier miejskich ze względu na pełnione przez nie funkcje i wyróżniła: pasjonackie,

32 Tamże, s. 18.

33 Tamże, s. 20.

34 Tamże, s. 21, 26, 395-396.

35 Tamże, s. 28, 43, 44, 69.

36 Tamże, s. 404-405.

edukacyjne oraz komercyjne gry miejskie³⁷. Co ciekawe, dydaktyczne gry miejskie wykorzystują elementy gier sytuacyjnych — wcielanie się w rolę np. kustosa muzealnego w poszukiwaniu zaginionych elementów obrazów³⁸ czy odtwarzanie czynności postaci z opowiadania — Aurelii — w projekcie *Urban Playground*³⁹. Celem takiej gry jest rozwiązywanie pewnego hipotetycznego problemu, zagadki. Gry miejskie łączą w sobie także elementy gier sportowych czy terenowych — zadaniem uczestników jest często bieganie po mieście i poszukiwanie określonych obiektów w przestrzeni miejskiej. Uczestnicy nierzadko proszeni są także o rozwiązanie krzyżówki, rebusu, działania matematycznego, złamanie szyfru — a więc mamy tu także do czynienia z grami określanymi przez Szloska jako specjalistyczne. Nie bez powodu Bielecki przed jedną z gier drugiej edycji projektu *Urban Playground* proponował uczestnikom: „Już teraz rozpocznij przygotowania, ćwicz ciało i umysł, kompletuj sprzęt, który może przydać się podczas rozgrywki, bo nigdy nie wiesz, co czeka cię na planszy”⁴⁰.

Dynamiczne rozgrywki miejskie zyskały swoich zwolenników nie tylko wśród warszawian, projekt zapoczątkował tworzenie gier miejskich także w innych miastach Polski, m. in. w Krakowie⁴¹.

Gry miejskie w nauczaniu polonistycznym

Gry miejskie stają się także popularną formą przekazywania wiedzy. W Internecie znaleźć można porady dla nauczycieli, jak taką grę miejską stworzyć. Małgorzata Bernowska stworzyła projekt gry miejskiej, gdzie miasto (Zator w woj. małopolskim) stało się planszą, a gracze badaczami jego geografii i historii⁴². Nauczyciele tych przedmiotów stworzyli scenariusz, trasę gry i zagadki do poszczególnych stacji. Uczniowie stali się nie tylko graczami, niektórzy z nich pełnili również role agentów, czyli osób odpowiedzialnych za swój punkt/miejsce na trasie gry. Drużyny rozwiązywały zagadki związane z historią miasta (puzzle, krzyżówki) rozszyfrowywały zdjęcia i daty, udawały się w celu rozwiązania zadań do urzędu, banku i restauracji. Celem gry było: zwiększenie wiedzy uczniów na temat własnego regionu, przekazanie w nowatorski i zabawowy sposób wiedzy na temat zabytków, charakterystycznych miejsc w Zatorze, kształtowanie poczucia wspólnoty oraz istnienia i znaczenia małej ojczyzny w życiu człowieka. Graczami jednej wersji byli uczniowie szkoły podstawowej, natomiast druga przygotowana została dla uczniów gimnazjum. Fabuła

37 O. Nowakowska, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3), Poznań s. 155-166 <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Olga-NOWAKOWSKA-Wszystko-gra-Gry-miejskie-w-przestrzeni-Warszawy-.pdf> [dostęp: 01.02.2022 r.]

38 Por. gry muzealne, będące odmianą gier miejskich, organizowane m.in. przez Muzeum Narodowe w Krakowie: <https://mnk.pl/gry-muzealne> [dostęp: 29.08.2022]

39 K. Bielecki, *Miasto to gra*, Warszawa 2008.

40 Tamże, s. 347.

41 Por. <https://miastotopiansza.pl/miasta/krakow/> [dostęp: 29.08.2022]

42 M. Bernowska, *Gra miejska — jak stworzyć?* <http://www.superbelfrzy.edu.pl/projektomania/gramiejska-jak-stworzyc/> [dostęp: 04.02.2022 r.].

nawiązywała do historii miasta. Na podstawie własnych doświadczeń pomysłodawczyni gry zachęca innych nauczycieli do tworzenia gier miejskich i przygotowała dla nich instrukcję⁴³.

W 2011 roku Polska Akcja Humanitarna zainicjowała przewodnik dla szkół *Jak zorganizować grę miejską*, której autorem jest Łukasz Bartosik⁴⁴. Najważniejsze zasady przedstawione zostały w 10 punktach:

1. określcie cel gry,
2. zastanówcie się, do kogo gra jest skierowana,
3. wymyślcie fabułę,
4. określcie zasady,
5. napiszcie scenariusz gry,
6. zróbcie listę potrzebnych wam zasobów,
7. podzielcie zadania w zespole,
8. zrekrutujcie uczestników i uczestniczki,
9. przeprowadźcie grę,
10. dokonajcie ewaluacji⁴⁵.

Powyższe pomysły na zorganizowanie dydaktycznych gier miejskich, a także przykład gry organizowanej w Zatorze mogą być dowodem na to, że połączenie edukacji regionalnej z grą miejską jest rozwiązaniem ciekawym i wartościowym.

Na tropie krakowskich regionalizmów — autorski projekt gry miejskiej

Uwagi wstępne

Przed rozpoczęciem gry należałoby zapoznać uczniów z pojęciem regionalizmu. Można to zrobić zarówno na lekcji języka polskiego poprzedzającej rozgrywkę (propozycja dla młodszych uczniów) lub bezpośrednio w czasie wdrażania uczestników w fabułę i zasady gry (propozycja dla starszych uczniów, którzy mogli się już z pojęciem regionalizmu zetknąć wcześniej i należałoby je tu tylko przypomnieć). Aby wprowadzić uczniów w świat regionalizmów można posłużyć się plakatem (zob. załącznik 1). Zakładam, że uczestnikami gry są mieszkańcy Krakowa i okolic, ewentualnie osoby choć trochę znające miasto. Powinny orientować się nieco w przestrzeni miejskiej, kojarzyć niektóre punkty zamieszczone na mapie. Każda z grup biorących udział w grze powinna otrzymać inną kartę gry, z odmienną kolejnością zadań, aby zapobiec tworzeniu się kolejek do poszczególnych punktów. Młodszy gracz (klasy IV—VI) nie powinni się rozdzielać. Zakładam również, że każda

43 Tamże.

44 Ł. Bartosik, *Włącz się do gry. Jak zorganizować grę miejską?*, Warszawa 2011.

45 Tamże, s. 7.

z grup ma przydzielonego dorosłego opiekuna (nauczyciela).

Cele operacyjne gry

Uczeń:

- potrafi określić swoją przynależność do danego regionu;
- potrafi wymienić regionalizmy związane z kulinariami i życiem codziennym krakowian,
- konfrontuje znane mu miejsca i przedmioty z nowopoznanymi regionalizmami, przypisując miejscu, przedmiotowi czy potrawie regionalną nazwę;
- uczestniczy w życiu społecznym mieszkańców swojego regionu;
- wykorzystuje wiedzę teoretyczną w praktyce (pytając sprzedawców o wyjaśnienie danego regionalizmu);
- rozwija umiejętność pracy w grupie;
- kształtuje umiejętność sprawnego posługiwania się mapą.

Cele nieoperacyjne

Uczeń:

- kształtuje regionalną tożsamość społeczną i kulturową;
- rozwija wrażliwość na otaczające elementy miasta jako dziedzictwa kulturowego;
- wykazuje się empatią w stosunku do współmieszkańców regionu oraz w stosunku do osób z innych regionów.

Odbiorca gry

Pierwszą grupę stanowią uczniowie klas IV–VI, drugą uczniowie klas VII–VIII. Uczniowie dzielą się na 4 zespoły po 5 osób. Każda z grup powinna wybrać swoją nazwę, którą zanotuje na karcie gry.

Czas i miejsce rozgrywki

Jedna rozgrywka zajmuje ok. 2-2,5 godziny. Miejsce – centrum Krakowa. Gra rozpoczyna się na Starym Kleparzu. Najważniejsze punkty, które odwiedzą uczestnicy, zaznaczone są na mapce dołączonej do gry.

Tematyka

Regionalne nazwy potraw charakterystycznych dla regionu Krakowskiego.

Fabula

Kucharz, który tworzy kartę dań do swojej nowo otwartej krakowskiej restauracji, potrzebuje Waszej pomocy! Jego przodkowie pochodzili z Krakowa, natomiast on urodził się w Warszawie. Chciałby nauczyć się czegoś o regionalnej krakowskiej kuchni i przy okazji – poznać regionalne nazwy potraw.

Miał nadzieję, że wiedzę zdobędzie z książki kucharskiej dziadka, niestety przez nieuwagę zalał kawą zarówno książkę, jak i propozycję karty dań do swojej restauracji i większości słów nie da się odczytać. Możecie mu pomóc – wystarczy rozwiązać kilka zadań podczas spaceru po mieście. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie otrzymacie hasło, którym należy uzupełnić lukę w karcie dań.

Takie wprowadzenie w świat krakowskich regionalizmów znajdą uczniowie na swoich kartach gry (zob. załącznik 2.). Ciekawym urozmaicheniem byłoby pojawienie się agenta – kucharza w fartuchu i czapce kucharskiej zabrudzonego mąką na twarzy, który opowiedziałby powyższą fabułę oraz rozdał uczestnikom jedną z kart dań (wersja A – łatwiejsza, dla graczy młodszych; wersja B – trudniejsza, dla starszych uczniów).

Zasady gry i potrzebne materiały

Celem gry jest odnalezienie brakujących regionalnych nazw potraw z karty dań. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety, czyli punktu wyznaczonego w ostatnim zadaniu.

Będziecie potrzebować długopisu i urządzenia z dostępem do Internetu. Proszę Was o uczciwość i korzystanie ze źródeł internetowych wyłącznie wtedy, kiedy przeczytacie o tym w treści zadania. Poruszajcie się wyłącznie po planszy, którą wyznacza mapka. Nie oddalajcie się od swojego opiekuna.

Karta gry, mapka (zob. załącznik 3.) i karta dań (zob. załącznik 4.) zostaną wręczone uczestnikom bezpośrednio przed rozgrywką. Informacja o podziale uczniów na grupy oraz prośba, by każda z grup podpisała swoją kartę gry, powinny paść z ust agenta kucharza (lub opiekunów) podczas wprowadzenia w fabułę.

Zadania dla graczy

Zadania zostały przygotowane w dwóch wersjach — nieco łatwiejszej dla graczy młodszych (uczniowie klas IV—VI) oraz nieco trudniejszej dla uczniów starszych (klasy VII—VIII). Jest to podział sztuczny, który należałoby dopasowywać do umiejętności poszczególnych uczniów. Być może niektórzy szóstoklasiści bez problemu poradzą sobie z wersją trudniejszą. Dopasowanie konkretnej klasy, a nawet konkretnych uczniów i ich umiejętności do danego poziomu gry stanowi tutaj wyzwanie dla nauczyciela. Jeśli zajdzie taka potrzeba, można też połączyć elementy wersji A (łatwiejszej) z wersją B (trudniejszą), wymieszać pojawiające się w nich zadania, by uzyskać grę o uśrednionym poziomie trudności.

Zadanie 1. KLEPARZ

WERSJA A (łatwiejsza):

*Znajdujecie się na Starym Kleparzu — najstarszym krakowskim placu targowym⁴⁶. Znajdziecie tu żywność, kwiaty, a nawet rękodzieło. Wszystko świeże i pachnące, wyrobiane w mieście lub pobliskich wsiach. Dowiedźcie się od lokalnych sprzedawców, jak w Krakowie mówi się na przedstawione na poniższych zdjęciach **jeżyny** oraz **jagody**⁴⁷. Podane nazwy wpiszcie w odpowiedniej formie do karty dań w miejscu drugiego deseru.*

WERSJA B (trudniejsza):

*Znajdujecie się na Starym Kleparzu — najstarszym krakowskim placu targowym. Znajdziecie tu żywność, kwiaty, a nawet rękodzieło. Wszystko świeże i pachnące, wyrobiane w mieście lub pobliskich wsiach. Dowiedźcie się od lokalnych sprzedawców, czym są i zapytajcie, ile kosztują: **grysik, cukier mączka, ostrężyny, borówki, jarzyna**, używając typowo po krakowsku pytania o cenę produktu: **na ile grysik?, na ile cukier mączka?, na ile ostrężyny?, na ile borówki?, na ile jarzyna?** Proponuję, aby każdy z Was szukał jednego produktu. Odpowiedzi wpiszcie do poniższej tabeli.*

Co to jest? (opisz produkt lub podaj ogólnopolski odpowiednik danego regionalizmu)	Cena (uwzględnij, czy cena jest za kg, g, czy sztukę?)

46 Na podstawie <http://www.starykleparz.com/stary-kleparz.html> [dostęp 20.01.2022]

47 Uczestnicy dostaną odpowiednie fotografie.

Niektóre ze znalezionych przez Was regionalizmów to nazwy produktów, które posłużą kucharzowi do przygotowania drugiego deseru. Jak myślicie, które? Wpiszcie dwa brakujące słowa w odpowiedniej formie do karty dań.

Zadaniem organizatora gry jest sprawdzenie, jakie ceny obowiązują danego dnia. Rekonesans przeprowadzony wśród sprzedawców pozwala stwierdzić, że posługują się oni tymi regionalizmami, jednak w razie potrzeby dodatkowy agent może udawać jednego ze sprzedawców i służyć pomocą. Ewentualnie można też posłużyć się ukrytymi wśród towarów kartkami z regionalnymi nazwami produktów (albo nawet etykietami) i ceną. Margines błędu wynosi 1 zł.

Wskazówka do zadania 1. (wersja B)

Do niektórych zadań przewidziano karty wskazówek, które mogliby mieć przy sobie opiekunowie i rozdawać uczniom w razie potrzeby.

*Szukajcie wśród kasz i cukrów (**grysik**, **cukier mączka**), owoców (**ostrężyny**, **borówki**) oraz warzyw (**jarzyny**).*

Zadanie 2. RYNEK

WERSJA A (łatwiejsza):

*Znajdźcie na podstawie mapy drogę na Rynek Główny i podejdźcie z poniższym zdjęciem do jednej ze znajdujących się na rynku **kwieciearek**. Zapytajcie, jaka jest regionalna, krakowska nazwa tego kwiatu. Zapiszcie nazwę pod fotografią, jeśli będzie poprawna — otrzymacie od opiekuna grupy białą kopertę z symbolem obwarzanka z brakującą nazwą zupy do karty dań.*

Na karcie gry znajdują się odpowiednie fotografie. Przed daną rozgrywką organizatorzy przekazują koperty i zasady ich wręczenia opiekunom grup. Za podpis **blawatek** gracze otrzymują w kopercie z symbolem obwarzanka słowo **ziemniaczanka** od opiekuna grupy.

WERSJA B (trudniejsza):

*Korzystając z mapki, przejdźcie na Rynek Główny. Drugą wskazówkę znajdziecie pod jednym z żółtych parasoli, tam, gdzie pachną **blawatki** i **krakowiaki**. Szukajcie wśród nich białej koperty z symbolem obwarzanka.*

Trudność polega tutaj na odgadnięciu, że *bławatki* i *krakowiaki* są nazwami kwiatów. Zawartość koperty powinna wyglądać następująco:

***Bławatki** to regionalna nazwa błękitnych kwiatów polnych, które poza Krakowem nazywane są chabrami. **Krakowiaki** natomiast są roślinami doniczkowymi o intensywnie pachnących kwiatach, a ich ogólnopolska nazwa to pelargonie⁴⁸. Świetnie sobie poradzi-
liście z tym zadaniem opartym na podążaniu za zmysłami. Nagrodą jest hasło – nazwa
pierwszej zupy z karty dań, którą gotuje się na bazie dobrze wszystkim znanych, żółtych
warzyw – **ziemniaczanka**. Nie zapomnijcie zapisać hasła w karcie dań.*

Wskazówka do zadania 2. (wersja B)

Szukajcie wśród kwiatów.

Zadanie 3. POD A...

WERSJA A (łatwiejsza):

*Co dalej? Spójrzcie na poniższą fotografię. Co zostało z niej wycięte? Na podstawie budyn-
ków znajdujących się wkoło rozszyfrujcie, gdzie się teraz udać. Niedaleko tego miejsca
czeka na Was plansza podobna do tej, której używa się w popularnej grze w statki. Każda
litera hasła została zaszyfrowana. Odczytajcie następujący szyfr: 4D, 2A, 4A, 2C, 3D, 4E, 1C.
Jest to nazwa pierwszego dania głównego z karty dań.*

Tytuł zadania (POD A....) celowo został owiany tajemnicą, tym razem nie ma w nim nazwy konkretnego miejsca, bo zadaniem graczy jest to miejsce odszukać. Fotografia przedstawia Rynek Główny wraz z Sukiennicami, wycięto z niej **Adasia**⁴⁹. Można rozrysować planszę do tego zadania na bruku obok pomnika, wymaga to od organizatorów uzyskania wcześniej pisemnej zgody Urzędu Miasta Krakowa. Na wszelki wypadek można także przygotować planszę na kartce A4 (podobną do popularnej gry w statki). Zaszyfrowana nazwa to **sznycel**.

*Przy pierwszym daniu głównym kawą zostało zalane jeszcze jedno słowo. Jest to regionalna
nazwa pieczywa, odgadnijcie ją na podstawie poniższego rebusu.*

Rozwiązaniem rebusu jest słowo **weka** (rebus może przedstawiać np. ~~w~~ę i ~~k~~ota).

48 Opis sporządzony na podstawie słownika *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, s. 95, 202.

49 *Adaś* – pomnik Adama Mickiewicza na krakowskim rynku między Sukiennicami a kościołem Mariackim, popularne miejsce różnych zgromadzeń i spotkań, na podstawie: *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, s. 71.

WERSJA B (trudniejsza):

Część z odnajdywaniem **Adasia** oraz szukaniem zaszyfrowanego słowa **sznycel** taka sama jak w wersji A. Grupa starsza ma jednak za zadanie odnaleźć po prostu jeszcze jedno zaszyfrowane hasło, słowo **weka**. Tym razem szyfr ma odwrotną kolejność: najpierw litera, później cyfra:

Drugie zaszyfrowane hasło to nazwa pieczywa, które kucharz zamierza podawać wraz z pierwszym daniem głównym. Odszyfrujcie ciąg: C3, E4, A1, E2.

Zadanie 4. CZASOPISMA

WERSJA A (łatwiejsza):

Użyjcie mapy. Kolejne miejsce wskażą Wam gołębnie. Gdy tam dotrzecie — poszukajcie przyklejonych na murach tablic, znajdujących się pomiędzy latarniami. Na tablicach wiszą fragmenty artykułów, wycięte z gazet i czasopism krakowskich. Szukajcie uważnie, a znajdziecie słowo związane z drugim daniem głównym, którego brakuje w karcie dań. Wpiszcie je do karty w odpowiedniej formie.

Poszukiwanym miejscem jest oczywiście **Gołębnik**. Wśród artykułów wyciętych z gazet można znaleźć jeden, w którym pojawia się **kasza krakowska**.

WERSJA B (trudniejsza):

Użyjcie mapy. Kolejne miejsce wskażą Wam gołębnie. Gdy tam dotrzecie — poszukajcie przyklejonych na murach tablic, znajdujących się pomiędzy latarniami. Na tablicach wiszą fragmenty artykułów, wycięte z gazet i czasopism krakowskich. Szukajcie uważnie, a znajdziecie słowa związane z drugim daniem głównym, których brakuje w karcie dań. Pierwsza litera pierwszego z regionalizmów została podana.

Wśród artykułów z gazet można znaleźć jeden ze słowem **golonko** oraz drugi z regionalną nazwą **kasza krakowska**. Dla ułatwienia w karcie dań pierwsza litera słowa **golonko** jest już wpisana. Zadaniem organizatorów jest oczywiście uzyskanie zgody na poprzycinanie wycinków z gazet na tablicach przy ulicy Gołębiej na czas gry. Powinni także przykleić je na wysokości odpowiedniej do wzrostu dzieci.

Zadanie 5. NOWOROL

WERSJA A (łatwiejsza)⁵⁰:

*Wróćcie na Rynek i poszukajcie w Sukiennicach jednej z najśłynniejszych krakowskich kawiarni — **Noworolu**. Pomoże Wam w tym mapka oraz napis nad wejściem. Jan Noworolski to nazwisko założyciela, natomiast kawiarnię (pierwotnie cukiernię) krakowianie nazywają **Noworolem**. Na tablicy przed wejściem do ogródka kawiarnianego znajdują się polecane dania i... kod QR. Zeskanujcie go, obejrzyjcie zamieszczone na stronie internetowej fotografie oraz wysłuchajcie nagrań na temat kilku kulinarnych regionalizmów. Będzie do tego potrzebna aplikacja do czytania kodów QR. Możecie poprosić o pomoc w jej zainstalowaniu opiekuna grupy. Waszym zadaniem jest wybrać ten regionalizm, który będzie nazwą deseru z karty dań.*

WERSJA B (trudniejsza):

Polecenie takie samo za wyjątkiem ostatniego zdania, które w tym wypadku brzmi: Waszym zadaniem jest wybrać te regionalizmy, które są nazwą deseru oraz drugiego napoju z karty dań.

Kod QR odnosi do strony <https://nicolaagier.wixsite.com/gramiejska> Można tam znaleźć fotografie oraz nagrania. Nagrania zawierają wyjaśnienie słów **cwi-bak**, **murzynek** oraz **awanturka**. Gdyby pracownicy kawiarni protestowali przeciw umieszczeniu na tablicy kodu QR, można postawić obok agenta z plakatem gry i przyklejonym na nim kodem QR.

Zadanie 6. META

WERSJA A (łatwiejsza):

Waszym zadaniem jest odnalezienie mety — miejsca, w którym od 600 lat wyrabia się pewien krakowski przysmak, będący współcześnie regionalną wizytówką Krakowa. Meta znajduje się obok miejsca opisanego w poniższym artykule. Podczas czytania przypatrzyć się uważnie tekstowi, skrywa on bowiem małą tajemnicę, ostatnie hasło — nazwę wspomnianego krakowskiego przysmaku — kucharz dodał go do swojej karty dań jako przystawkę.

⁵⁰ Informacje na temat *Noworolu* pochodzą ze słownika *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, s. 240.

[...] rośliny **doniczkowe**, wyhodowane przez tę panią, która nimi **handluje**; i kwiaty **ogrodowe**; i czosnek „**dobry, polski**”; [...] i żelki **niemieckie, dobre, słodkie**, i jabłka, jakich nie uświadczysz nigdzie [...]

Jest to miejsce **widowiskowe**, **teraz** buchające życiem, nieustannie mutujące. [...] Uwielbiam tu polować na dobrą **pietruszkę**, na **pomidory**, jakich nie sposób uświadczyć w sklepie, na pierwszą **kapustę kiszoną**, jeszcze zupełnie zieloną. A jednocześnie tu właśnie przychodzę **na stoisko** ze **świetnymi oliwkami**, tu kupuję **przyprawę**, tu się wyprawiam po znakomite **kozy sery**.

Źródło: Artykuł W. Nowickiego z „Tygodnika Powszechnego”.

Opis stanowią fragmenty artykułu Wojciecha Nowickiego⁵¹. Tytuł artykułu celowo nie został podany (*Cud kleparski*), ponieważ zdradza rozwiązanie zagadki. Pogrubione w tekście litery tworzą słowo **obwarzanek**. Celowo użyto również innego fontu, aby pogrubione litery były bardziej widoczne. Miejszem mety jest oczywiście Stary Kleparz. Następnie należy odnaleźć znajdujące się obok targowiska Żywe Muzeum Obwarzanka — jest ono także zaznaczone na mapce, którą dostali uczestnicy. To ostatnie zadanie w grze. Na koniec każda z grup powinna złożyć do organizatorów podpisane karty gry oraz karty dań.

WERSJA B (trudniejsza):

Waszym zadaniem jest odnalezienie mety — miejsca, w którym od 600 lat wyrabia się pewien **krakowski przysmak**, będący współcześnie **regionalną wizytówką Krakowa**. Pogrubione w poniższym tekście litery czytane z dołu do góry utworzą pewien szyfr. Pod tekstem znajduje się instrukcja, jak odczytać zaszyfrowane hasło. Odczytany regionalizm wpiszcie następnie do karty dań w miejscu przystawki. Poszukajcie na mapce miejsca **związanego z rozszyfrowanym hasłem** — tam znajduje się meta.

[...] rośliny **doniczkowe**, wyhodowane przez tę panią, która **nimi handluje**; i kwiaty **ogrodowe**; i czosnek „**dobry, polski**”; [...] i żelki **niemieckie, dobre, słodkie**, i jabłka, jakich nie uświadczysz nigdzie [...].

Jest to miejsce **widowiskowe**, **teraz** buchające życiem, nieustannie mutujące. [...] Uwielbiam tu polować na dobrą **pietruszkę**, na **pomidory**, jakich nie sposób **uświadczyć** w sklepie, na pierwszą **kapustę kiszoną**, jeszcze zupełnie zieloną. A jednocześnie tu właśnie przychodzę **na stoisko** ze **świetnymi oliwkami**, tu kupuję **przyprawę**, tu się wyprawiam po znakomite **kozy sery**.

Hasło zostało zapisane **szyfrem Cezara**. Podczas szyfrowania literę A zamieniono na literę D, literę B na literę E, literę C na literę F itd. (zob. czerwona

51 W. Nowicki, *Cud kleparski*, „Tygodnik Powszechny”, Kraków 2014, <https://www.tygodnikpowszechny.pl/cud-kleparski-23804>, wersja online [dostęp: 24.01.2022 r.].

strzałka). Aby odczytać hasło, należy podany proces odwrócić – podążajcie więc za zieloną strzałką.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	W	X	Y	Z
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	W	X	Y	Z	A	B	C

Szyfr:

Odczytane słowo:

Szyfr to: SEZDUCDRHN, natomiast odczytanym słowem (hasłem) jest **obwarzanek**. Na mapce znajduje się Żywe Muzeum Obwarzanka – tam wyznaczono metę.

Uwagi końcowe

Grupa, która jako pierwsza pojawi się na mecie – wygrywa. Warto przemyśleć nagrody dla uczestników. To jednak nie koniec przygody z regionalizmami. Proponuję, by w ramach dopełnienia gry uczniowie wybrali się na warsztaty do Żywego Muzeum Obwarzanka⁵², gdzie będą mieli okazję samodzielnie przygotować ten krakowski specjał.

Grę należałoby z uczniami podsumować, dokonać ewaluacji, zapytać uczniów o odczucia z nią związane. W ramach utrwalenia zdobytej wiedzy na temat regionalizmów krakowskich można także zaproponować zadanie dla chętnych, polegające na napisaniu artykułu do jednej z krakowskich gazet z użyciem jak największej ilości regionalizmów. Mogłaby to być krótka recenzja kulinarna którejś z potraw regionalnych z karty dań lub notatka z przebiegu warsztatów w Żywym Muzeum Obwarzanka.

Podsumowanie

Elementy edukacji regionalnej pozostają częścią składową nauczania o języku oraz nauczania o kulturze na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej (w klasach IV–VIII). Regionalizm językowy oraz społeczno-kulturowy powinien być przedmiotem zainteresowania nauczycieli oraz uczniów. Pomimo niewielkiej ilości zagadnień dotyczących regionalizmu zawartych w obowiązującej obecnie *Podstawie programowej*⁵³ warto poruszać z uczniami tematy skoncentrowane na regionie, w którym mieszkają. Rolą nauczyciela jest dobrać odpowiednie cele szczegółowe (wynikające z celów ogólnych zawartych w tym dokumencie) związane z tematami regionalnymi.

52 Zob. <https://www.muzeumobwarzanka.com/>

53 *Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. II etap edukacyjny: klasy IV–VIII. Język polski. Cele kształcenia – wymagania ogólne*, Dz.U. z 2017 r., poz. 356, s. 59–70 [dostęp: 30.01.2021 r.]

<https://podstawaprogramowa.pl/files/D2017000035601.pdf>

Edukacja regionalna to temat ważny, mający wpływ na kształtowanie się tożsamości ucznia. Warto przyjrzeć jej się z bliska, zorganizować dzieciom zajęcia polegające nie na biernym odbiorze treści, lecz na czynnym udziale w kształtowaniu własnej wspólnoty regionalnej, co pozwoli na zakorzenienie w tradycji, kulturze i języku regionu. Dzięki temu młody człowiek nie będzie ignorantem, który nie zna „własnego podwórka”. Zyskujące w ostatnich latach na popularności gry miejskie wydają się być odpowiednim narzędziem do zaznajamiania uczniów z własnym regionem, do namacalnego i głębokiego poznawania danego miejsca.

Zorganizowanie gry miejskiej wymaga przemyślenia jej celów, odbiorcy gry, tematu, fabuły, użytych materiałów i wielu innych czynników. Zgromadzony na podstawie słownika *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*⁵⁴ materiał językowy pozwolił na stworzenie gry *Na tropie krakowskich regionalizmów*, której celem jest aktywne przyswajanie krakowskich regionalizmów oraz wdrożenie uczniów w życie społeczne Krakowa. Gra wymaga rozmów ze sprzedawcami na Starym Kleparzu czy Rynku Głównym — podczas jej przebiegu należy wypytać o regionalne nazwy poszczególnych produktów. Zawiera również zadania logiczne, operujące szyframi, zagadkami słownymi czy rebusami. Kształci spostrzegawczość (wyszukiwanie słów w artykułach wywieszonych na tablicach na ul. Gołębiej) oraz umiejętność pracy z mapką i orientację przestrzenną (odszukiwanie konkretnych punktów). Przede wszystkim jednak jej fabuła zabiera uczniów w świat krakowskich kulinariów, a rozwiązanie poszczególnych zadań pozwala im odnaleźć regionalizmy, których brakuje kucharzowi w karcie dań. Dodatkowo, za przykładowe wykonanie zadań czeka uczniów nagroda — wizyta w Żywym Muzeum Obwarzanka, a tu przygotowanie i degustacja tego regionalnego specjału.

Zaproponowana gra może być wykorzystywana jako technika pracy na lekcjach języka polskiego lub też stanowić pozalekcyjne uzupełnienie zajęć o tematyce regionalnej. Stanowi propozycję, którą można modyfikować, zależnie od potrzeb danej grupy. Fabuła, tematyka, rodzaj zadań oraz estetyczna szata graficzna gry mogą przyczynić się do dydaktycznego sukcesu, jakim byłoby zainteresowanie uczniów tematyką regionalną i kulturą własnego regionu.

54 *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, D. Ochmann, R. Przybylska, Kraków 2018.

Załączniki



Załącznik 1. Plakat zachęcający do udziału w grze. Projekt własny

NA TROPIE KRAKOWSKICH REGIONALIZMÓW KARTA GRY (WERSJA B)

Nazwa grupy:

Kucharz, który tworzy kartę dań do swojej nowo otwartej krakowskiej restauracji potrzebuje Waszej pomocy! Jego przodkowie pochodzili z Krakowa, natomiast on urodził się w Warszawie. Chciałby nauczyć się czegoś o regionalnej krakowskiej kuchni i przy okazji – poznać krakowskie regionalizmy.

Miał nadzieję, że wiedzę zdobędzie z książki kucharskiej dziadka, niestety przez nieuwagę zalał kawą zarówno książkę, jak i propozycję karty dań do swojej restauracji i większości słów nie da się odczytać. Możecie mu pomóc – wystarczy rozwiązać kilka zadań podczas spaceru po mieście. Za każde poprawnie rozwiązane zadanie otrzymacie hasło, którym należy uzupełnić lukę w karcie dań.

INSTRUKCJA

Celem gry jest odnalezienie brakujących regionalnych nazw potraw z karty dań. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety, czyli punktu wyznaczonego w ostatnim zadaniu.

Będziecie potrzebować długopisu i urządzenia z dostępem do Internetu. Proszę Was o uczciwość i korzystanie ze źródeł internetowych wyłącznie wtedy, kiedy przeczytacie o tym w treści zadania. Poruszajcie się wyłącznie po planszy, którą wyznacza mapka. Nie oddalajcie się od swojego opiekuna.

Zadanie 1. KLEPARZ

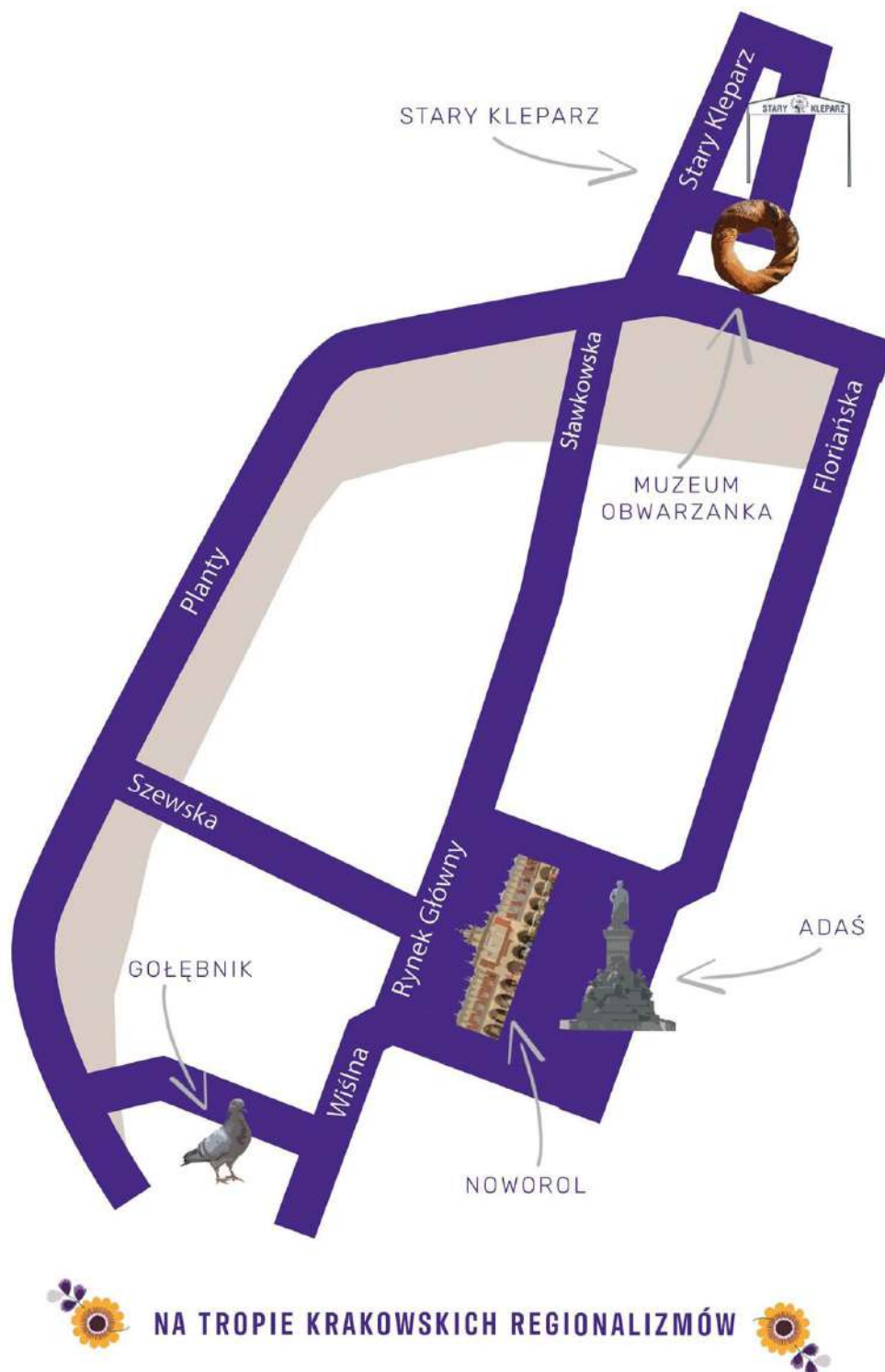
WERSJA B (trudniejsza):

Znajdujecie się na Starym Kleparzu – najstarszym krakowskim placu targowym. Znajdziecie tu żywność, kwiaty, a nawet rękodzieło. Wszystko świeże i pachnące, wyrabiane w mieście lub pobliskich wsiach. Dowiedźcie się od lokalnych sprzedawców, czym są i zapytajcie, ile kosztują: grysik, cukier mączka, ostrężyny, borówki, jarzyna, używając typowo po krakowsku pytania o cenę produktu: **na ile grysik?, na ile cukier mączka?, na ile ostrężyny?, na ile borówki?, na ile jarzyna?** Proponuję, aby każdy z Was szukał jednego produktu. Odpowiedzi wpiszcie do poniższej tabeli.

Co to jest? (opisz produkt lub podaj ogólnopolski odpowiednik danego regionalizmu)	Cena (uwzględnij, czy cena jest za kg, g, czy sztukę?)



Załącznik 2. Przykładowa pierwsza strona karty gry. Projekt własny



Załącznik 3. Mapka dla uczestników gry. Projekt własny



Załącznik 4. Przykładowa karta dań (wersja B). Projekt własny⁵⁵

⁵⁵ Hasła na podstawie słownika *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, red. D. Ochmann, R. Przybylska, Kraków 2018.

Bibliografia

- Bartosik Ł., *Włącz się do gry. Jak zorganizować grę miejską?*, Warszawa 2011.
- Bernowska M., *Gra miejska — jak stworzyć?* <http://www.superbelfrzy.edu.pl/projekto-man/gra-miejska-jak-stworzyc/> [dostęp: 04.02.2022 r].
- Bielecki K., *Miasto to gra*, Warszawa 2008.
- Coleman J. S., *The role of Modern Technology in Relation to Simulation and Games for Learning w: To Improve Learning*, New York-London 1971, red. S. G. Tickton [cyt. za:] Siek-Piskozub T., *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995.
- Curyło M., *Gra miejska jako forma promocji biblioteki akademickiej* [w:] *Biblioteki bez użytkowników...? Diagnoza problemu: V Ogólnopolska Konferencja Naukowa, Supraśl, 14–16 września 2015*, red. H. Brzezińska-Stec, J. Żochowska, Białystok 2015, s. 375–389. [dostęp online 02.02.2022] https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/4521/1/25_Curylo.pdf
- Damrosz J., *Rola nauczyciela w krzewieniu lokalizmu i regionalizmu w: Szkoła a regionalizm*, red. A. Kociszewski, A. Omelaniuk, W. Pilarczyk, Ciechanów 1996, s. 58-60.
- Grabowski M., *Edukacja regionalna w kontekście teoretycznym*, „Edukacja regionalna w teorii i praktyce” 2010, z. 1-2, s. 5-13 [dostęp online 6.02.2022] http://bazhum.muzhp.pl/media/files/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_-r2010-t-n1_2/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_-r2010-t-n1_2-s5-13/Edukacja_Elementarna_w_Teorii_i_Praktyce_kwartalnik_dla_nauczycieli_-r2010-t-n1_2-s5-13.pdf
- Grad J., *Współczesny sens regionalizmu* „Sensus Historiae” 2010, vol. I, nr 1, s. 51-68 [dostęp online 22.01.2022] <http://www.sensushistoriae.epigram.eu/index.php/czasopismo/article/view/121/118>
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.
- Kelly L. G., *25 centuries of language teaching*, Rowley 1969 [cyt. za:] Siek-Piskozub T., *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995.
- Kruszewski K., *Gry dydaktyczne*, w: *Sztuka nauczania. Czynności nauczyciela*, red. tegoż, Warszawa 1994, s. 164–181.
- Kupisiewicz C., *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995.
- Nowakowska O., *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, „Homo Ludens”, nr 1 (3), 2011, s. 155-166 [dostęp online 01.02.2022]: <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Olga-NOWAKOWSKA-Wszystko-gra-Gry-miejskie-w-przestrzeni-Warszawy-.pdf>
- Nowicki W., *Cud kleparski*, „Tygodnik Powszechny” 2014, wersja online [dostęp 24.01.2022] <https://www.tygodnikpowszechny.pl/cud-kleparski-23804>

- Okoń W., *Gry dydaktyczne*, w: tegoż, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1995.
- Piwońska Z., *Edukacja regionalna. Poradnik dla nauczycieli szkoły podstawowej*, Rzeszów 2001.
- Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. II etap edukacyjny: klasy IV-VIII. Język polski. Cele kształcenia — wymagania ogólne*, Dz.U. z 2017 r., poz. 356, s. 59—70 [dostęp online 30.01.2021] <https://podstawaprogramowa.pl/files/D2017000035601.pdf>
- Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej. Język polski, III etap edukacyjny. Cele kształcenia — wymagania ogólne*. Dz.U. z 2009 r. nr 4 poz. 17, s. 275—279 [dostęp 30.01.2021] <http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20090040017/O/D20090017.pdf>
- Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, red. D. Ochmann, R. Przybylska, wyd. II, Kraków 2018.
- Przybylska R., *Ogólna charakterystyka słownika*, w: red. D. Ochmann, R. Przybylska, *Powiedziane po krakowsku. Słownik regionalizmów krakowskich*, wyd. II, Kraków 2018, s. 9-13.
- Siek-Piskozub T., *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995.
- Skorowski H., *Dziedzictwo kulturowe w regionie*, w: *Szkoła a regionalizm*, red. A. Kociszewski, A. Omelaniuk, W. Pilarczyk, Ciechanów 1996, s. 13-22.
- Surdyk A., *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”* „Homo Communicativus”, nr 3(5), s. 27-46 [dostęp online 17.01.2022] <https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1585/1/Edukacyjna%20funkcja%20gier%20w%20dobie%20cywilizacji%20zabawy.pdf>
- Szlosek F., *Gry dydaktyczne*, Warszawa 1999.
- Wróblewski M., *Gra jako model społeczny. O potrzebie grania w społeczeństwie ponowoczesnym*, „Homo Ludens”, nr 1, s. 289—301, Poznań 2009 [dostęp online 18.08.2020] <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Micha%C5%82-WR%C3%93BLEWSKI-Gra-jako-model-spo%C5%82eczny.-O-potrzebie-grania-w-spo%C5%82ecze%C5%84stwie-wsp%C3%B3%C5%82czesnym.pdf>

Strony internetowe:

- Gry muzealne organizowane przez Muzeum Narodowe w Krakowie: <https://mnk.pl/gry-muzealne> [dostęp 20.01.2022].
- Gry miejskie w Krakowie: <https://miastotoplansza.pl/miasta/krakow/> [dostęp 20.01.2022].
- Strona Starego Kleparza: <http://www.starykleparz.com/stary-kleparz.html> [dostęp 20.01.2022].
- Muzeum Obwarzanka: <https://www.muzeumobwarzanka.com/> [dostęp 20.01.2022].

Abstrakt

Głównym celem artykułu jest przedstawienie gry miejskiej jako narzędzia, które może być wykorzystywane do pracy na lekcjach języka polskiego w szkole podstawowej w kontekście edukacji regionalnej. Pierwsza część ma za zadanie przybliżyć definicję regionalizmu oraz cele prowadzenia edukacji regionalnej na lekcjach języka polskiego. Następnie wprowadzone zostanie pojęcie gry. Refleksji poddane zostaną zwłaszcza gry miejskie, także pod kątem ich potencjału dydaktycznego. Po krótkim omówieniu zasad tworzenia wspomnianych gier, zaproponowany zostanie autorski projekt gry miejskiej, której celem jest wprowadzenie uczestników w świat regionalizmów krakowskich.

Słowa kluczowe: gry miejskie, regionalizmy krakowskie, edukacja regionalna, techniki nauczania, język polski.

Abstract

The aim of the article is to present a city game as a tool of regional education, which can be used to teach 4th – 8th graders Polish. The first part of the article focuses on introducing the definition of regionalism and the aims of regional education in Polish primary schools. Then, the definition of a game and a city game is presented, and also the reflection about their didactic potential. After that, the author compiles an instruction of creating city games. Finally, an original city game project is proposed, the aim of which is to introduce participants to the world of Cracow regionalisms.

Key-words: city games, Cracow regionalisms, regional education, teaching techniques, Polish as a first language.

Edukacyjne escape roomy jako metoda pracy na lekcjach języka polskiego i matematyki

mgr Krzysztof Jasiński

Instytut Pedagogiki

Katedra Historii

Wydział Nauk Społecznych Uniwersytet Gdański

ORCID 0000-0002-8752-8718

dr Agnieszka Kopacz

Instytut Pedagogiki

Wydział Nauk Społecznych Uniwersytet Gdański

ORCID 0000-0002-7427-0535

Wstęp

Jednym z celów kształcenia wpisanym w podstawę programową jest nauka myślenia algorytmicznego, pojmowanego jako uporządkowany sposób postępowania w celu rozwiązania określonego problemu¹. Zazwyczaj tego rodzaju kompetencje rozwijane są podczas zajęć matematyczno-przyrodniczych, jednak coraz częściej również przedmioty humanistyczne podejmują się ich realizacji. Jednym ze sposobów kształcenia tego rodzaju myślenia jest metoda escape room (pl. pokój ucieczki) nazywanego również pokojem zagadek.

Niniejszy tekst ma na celu przybliżenie istoty edukacyjnych escape roomów: zasad ich tworzenia, zalet i wad stosowania oraz wskazanie umiejętności, które mogą być z ich pomocą kształcone. W drugiej, praktycznej części tekstu zostaną przedstawione przykładowe realizacje dydaktyczne autorów, które mogą stać się inspiracją dla osób rozpoczynających swoją pracę z pokojami zagadek.

1 „Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu (...) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania”; rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz. U. poz. 356, s. 11 (dalej: r.s.p.w.p.). „Podstawowe zadanie szkoły – alfabetyzacja w zakresie czytania, pisania i rachowania – wymaga poszerzenia o alfabetyzację w zakresie umiejętności rozwiązywania problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki oraz na lepsze zrozumienie, jakie są obecne możliwości technologii, komputerów i ich zastosowań”; r.s.p.w.p., s. 27.

Uporządkowanie terminologiczne

Termin escape room nie posiada jednej naukowej definicji. Badacze analizujący popularność pokoi zagadek oraz ich znaczenie społeczne wskazują, że początkiem tego rodzaju rozrywki było stworzenie gier komputerowych opartych na mechanizmie ucieczki, które polegały na rozwiązywaniu zagadek w celu osiągnięcia sukcesu na danym poziomie. W tekstach dotyczących genezy escape roomów pojawiają się także sugestie o wpływie gier fabularnych RPG (np. *Dungeon & Dragons*), domów strachu, zabaw w poszukiwanie skarbów i tendencji w rozwoju przemysłu rozrywkowego².

Pierwszy rzeczywisty pokój zagadek pojawił się w 2007 roku w Kioto, w Polsce natomiast powstał we Wrocławiu w 2013 roku (*Let me out*). Jak podaje portal Lock.me (<https://lock.me/pl>), zbierający dane na temat wszystkich polskich escape roomów, do tej pory powstało ich 479 w niemal wszystkich większych miastach³. Wśród nich znajdują się pokoje o tematyce fantasy, historyczne, kryminalne, przygodowe czy też pokoje dla dzieci⁴. Ich różnorodność i liczba wskazują, że istnieje zapotrzebowanie na tego rodzaju rozrywkę, która — co istotne — ma ogromny potencjał edukacyjny.

Na potrzeby tekstu przyjęto, że escape room to rodzaj kooperacyjnej gry, która toczy się w zamkniętym pomieszczeniu w określonym czasie, a zadaniem uczestników jest zrealizowanie wyznaczonego celu — często jest to tytułowa ucieczka. Aby osiągnąć sukces, gracze mierzą się z różnorodnymi łamigłówkami wymagającymi umiejętności logicznego myślenia, spostrzegawczości czy szyfrowania. Niektóre z nich są także zadaniami zręcznościowymi. Wśród badaczy toczy się dyskusja, na ile określenie „pokój ucieczki” jest adekwatne do rodzaju oferowanej rozrywki, ponieważ często celem nie jest samo uwolnienie się z pomieszczenia, a odnalezienie określonego przedmiotu lub rozszyfrowanie jakiejś wiadomości⁵. Niezależnie jednak od tematyki, tła fabularnego czy zastosowanych mechanizmów, reguły rządzące escape roomami pozostają takie same — gracze muszą rozwiązać szereg powiązanych ze sobą zagadek.

Otwartość tematyczna oraz różnorodność proponowanych łamigłówek sprawiła, że ten rodzaj rozrywki dość szybko został zaadaptowany do celów edukacyjnych. W dyskursie dydaktycznym można spotkać fakultatywną nazwę escape roomu — eduroomy, będącą połączeniem rodzimej nazwy z przedrostkiem edu-. Jak wskazuje Robert Preus, *eduroomy* pozwalają na kształcenie myślenia dywergencyjnego i logicznego, a także wpisują się w założenia współczesnej neurodydaktyki⁶. Zostanie to szczegółowo przedstawione w dalszej części dyskursu.

2 A. Stasiak, *Escape rooms — nowa oferta sektora rekreacji w Polsce*, „Turyzm” 2016, t. 26, nr 1, s. 34-35.

3 Stan na dzień 5.02.2022 r.; zob. <https://lock.me/pl/polska/ranking-escape-room>, [dostęp: 5.02.2022 r.].

4 Tamże.

5 K. Julke-Bogacka, *O immersyjności escape roomów. Przykład pokoi Tick Tack w Gliwicach*, „Replay” 2017, t. 4, nr 1, s. 39-40.

6 Zob. R. Preus, *Escape roomy w edukacji. Województwo kujawsko-pomorskie. Diagnoza 2021*, Bydgoszcz 2021, s. 4.

Dynamiczny charakter opisywanej formy rozrywki, otwartość a także różnorodność nie pozwalają na precyzyjne jej zdefiniowanie. W poniższym tekście wykorzystano zamiennie wszystkie powyżej wymienione terminy ze świadomością, że nie zawsze cel gry koncentruje się na ucieczce, natomiast zagadki mogą przybierać różnorodną formę, co zresztą stanowi jedną z największych zalet eduroomów.

Edukacyjny sens escape roomów

Jak wykazano we wstępie, wykorzystywanie escape roomów pozwala na kształcenie kompetencji wymienionych w podstawie programowej – przede wszystkim myślenia algorytmicznego⁷, które opiera się na rozwiązywaniu problemów w określony i zaplanowany sposób. Podobne wymagania znajdują się w programie przedmiotów ogólnych – m.in. języka polskiego i matematyki. We wstępie do podstawy programowej można przeczytać, że celem czteroletniego liceum jest:

- 2) doskonalenie umiejętności myślowo-językowych, takich jak: czytanie ze zrozumieniem, pisanie twórcze, formułowanie pytań i problemów, posługiwanie się kryteriami, uzasadnianie, wyjaśnianie, klasyfikowanie, wnioskowanie, definiowanie, posługiwanie się przykładami itp.;
- 3) rozwijanie osobistych zainteresowań ucznia i integrowanie wiedzy przedmiotowej z różnych dyscyplin;
- [...]
- 5) łączenie zdolności krytycznego i logicznego myślenia z umiejętnościami wyobraźniowo-twórczymi.⁸

Natomiast za kluczowe umiejętności kształcone w tym typie szkoły uznaje się:

- 1) myślenie – rozumiane jako złożony proces umysłowy, polegający na tworzeniu nowych reprezentacji za pomocą transformacji dostępnych informacji, obejmującej interakcję wielu operacji umysłowych: wnioskowanie, abstrahowanie, rozumowanie, wyobrażanie sobie, sądzenie, rozwiązywanie problemów, twórczość. Dzięki temu, że uczniowie szkoły ponadpodstawowej uczą się równocześnie różnych

7 W publikacjach poświęconych myśleniu algorytmicznemu pojawiają się jego zamiennie nazwy: myślenie komputacyjne (ang. *computing*) czy też kształcenie informatyczne. Ze względu na charakter tekstu, autorzy nie będą koncentrować się na rozstrzygnięciach terminologicznych z tego zakresu. Zob. M. Sysło, *Myślenie komputacyjne. Nowe spojrzenie na kompetencje informatyczne*, w: *Informatyka w edukacji. Informatyka dla wszystkich od najmłodszych lat*, red. A.B. Kwiatkowska, M. Sysło, Toruń 2014; P. Perekietka, *Informatyka bez komputera a myślenie komputacyjne*, w: dz. cyt., red. A.B. Kwiatkowska, M. Sysło; A. Kopacz, *Środowisko cyfrowe w edukacji polonistycznej na etapie ponadgimnazjalnym*, Lublin 2017.

8 rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz. U. poz. 467, s. 2 (dalej: r.s.p.k.o.).

przedmiotów, możliwe jest rozwijanie następujących typów myślenia: analitycznego, syntetycznego, logicznego, komputacyjnego, przyczynowo-skutkowego, kreatywnego, abstrakcyjnego; zachowanie ciągłości kształcenia ogólnego rozwija zarówno myślenie percepcyjne, jak i myślenie pojęciowe. Synteza obu typów myślenia stanowi podstawę wszechstronnego rozwoju ucznia;

2) czytanie — umiejętność łącząca zarówno rozumienie sensów, jak i znaczeń symbolicznych wypowiedzi;

[...]

4) kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowanie;

5) umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, [...];

6) umiejętność samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania, rzetelnego korzystania ze źródeł;

[...]

8) umiejętność współpracy w grupie i podejmowania działań indywidualnych⁹.

Wszystkie wymienione powyżej zapisy podstawy programowej można zrealizować za pomocą eduroomów, umożliwiając uczniom przede wszystkim kształcenie umiejętności logicznego myślenia przy wykorzystaniu wiedzy ogólnej. Ponadto, zagadki proponowane w pokojach ucieczki często mają charakter kreatywny — są związane z abstrakcyjną fabułą, wymagają nietypowego łączenia ze sobą różnorodnych faktów lub odnalezionych przedmiotów. Zdarza się, że escape roomy zawierają również elementy elektroniczne, np. komputery, które wymagają podstawowych kompetencji technicznych.

Należy zaznaczyć, że eduroomy najczęściej skupiają się wokół tematyki związanej z określonym przedmiotem szkolnym, zatem zakres wymaganej do uczestniczenia w nich wiedzy znacząco się poszerza. Można zaaranżować pokój ucieczki w klimacie wybranej lektury lub książki, są również escape roomy matematyczne (opisane szczegółowo w praktycznej części artykułu), biologiczne, historyczne czy też związane z danym wydarzeniem, np. Powstaniem Warszawskim. Rozległość możliwych rozwiązań pokazuje, że ta metoda może być kształcąca i rozwijająca również dla samych nauczycieli, ponieważ wymaga od nich skonstruowania niestandardowych zadań oraz przemyślenia fabuły pokoju¹⁰.

Różnorodność potencjalnych eduroomów sprawia, że może być w nich realizowane właściwie każde wymaganie szczegółowe z konkretnych przedmiotów. W obu przywołanych wyżej rozporządzeniach zostało podkreślone, że podstawowymi kompetencjami kształconymi na zajęciach z języka polskiego oraz matematyki jest: myślenie, czytanie oraz synteza informacji — czyli podstawowe umiejętności,

⁹ r.s.p.p.k.o, s. 2–3.

¹⁰ Zob. R. Preus, *Escape roomy w edukacji*, s. 4.

które pozwalają na odniesienie sukcesu w pokojach zagadek. Niezależnie więc od charakteru escape roomu, duża część wymagań z tych przedmiotów zostanie zrealizowana, w związku z tym pominięto przeprowadzenie dokładnej analizy ich podstawowy programowej.

Oprócz niewątpliwej zalety, jaką jest synteza wiedzy przedmiotowej z myśleniem, innym atutem, który pojawia się w badaniach na temat eduroomów, jest integracja zespołu klasowego oraz zaangażowanie uczniów¹¹. Zwłaszcza ten drugi aspekt jest uznawany w neurodydaktyce jako kluczowy czynnik wpływający na zapamiętywanie i sukces edukacyjny¹².

Eduroomy łączą w sobie elementy dramy (uczestnicy gry wcielają się w określone role, realizują zadania w danej fabule), bazują na rywalizacji (w komercyjnych escape roomach często prowadzone są statystyki pokazujące, która z grup szybciej zrealizowała cel gry), a także często nawiązują do zainteresowań uczniów (np. seriali lub innych tekstów kultury)¹³. Budowaniu atrakcyjnej atmosfery sprzyja również aranżacja pokoi, choć często wydzielenie osobnego pomieszczenia w szkole i jego stałe zaadaptowanie nie jest możliwe¹⁴. Ten czynnik jest jedną z największych wad prezentowanej metody. Organizacja rzeczywistego escape roomu w szkole wymaga przynajmniej skromnego wyposażenia, a jeśli nauczyciel nie posiada własnej sali, zadanie to jest trudne do zrealizowania, ponieważ wprowadzenie każdej zmiany będzie stanowiło wyzwanie logistyczne. Często też w przypadku użycia innych wspólnych pomieszczeń szkolnych przygotowana dekoracja nie może być zamontowana na stałe, a także budzi zazwyczaj mniej emocji i nie buduje tak klimatu.

Innym wyzwaniem, które wiąże się z organizacją escape roomu, są kwestie finansowe. Profesjonalne pokoje zagadek zawierają elementy elektroniczne (zapadnie, zamki, czujniki różnego rodzaju, lampki) oraz fragmenty dekoracji, które, aby wyglądały realistycznie, muszą być wykonane z odpowiednich materiałów. Nauczyciele mający możliwość aranżacji stacjonarnego escape roomu, często posiłkują się meblami czy rzeczami przyniesionymi z domów lub otrzymanymi od osób prywatnych, jednak i w takich wypadkach niezbędne jest poniesienie niektórych kosztów. Niestety, nie w każdej szkole znajdują się fundusze na tego rodzaju przedsięwzięcia.

Kolejną trudnością może być również fakt, że większość nauczycieli musi poszukiwać materiałów i szkoleń związanych z escape roomami we własnym zakresie, co także wiąże się nie tylko z ponoszeniem dodatkowych kosztów, ale również

11 Tamże, s. 11.

12 P. Ziółkowski, *Neurodydaktyczne metody nauczania*, „Zeszyty Naukowe WSG” 2019, t. 35, nr 4, s. 107.

13 N. Woderska, *Escape room w edukacji — wywiad*, 2020; <https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/escape-room-w-edukacji-wywiad> [dostęp: 05.02.2022 r.].

14 Jest to jedna z największych przeszkód wskazywanych przez nauczycieli biorących udział w badaniach na temat escape roomów; zob. R. Preus, *Escape roomy w edukacji*, s. 11.

z poświęceniem czasu prywatnego — przygotowanie fabuły pokoju zagadek to zajęcie czasochłonne. Dlatego też niewiele edukatorów decyduje się na ten sposób pracy.

Podsumowując powyższą część, należy podkreślić, że mimo licznych zalet oraz spójności z celami kształcenia w szkole ponadpodstawowej escape room jako metoda jest wymagającym przedsięwzięciem — zwłaszcza dla nauczycieli. Z tego powodu cenne są opisy realizacji eduroomów, tworzenie przedmiotowych baz pomysłów w tym zakresie oraz popularyzacja metody. W związku z tym w kolejnej części tekstu wskazane zostaną potencjalne źródła wiedzy o edukacyjnych escape roomach oraz autorskie propozycje dydaktyczne, które zrealizowano wśród uczniów szkoły podstawowej oraz liceum ogólnokształcącego.

Eduroomy — źródła wiedzy i przykładowe rozwiązania dydaktyczne

Dla nauczycieli podstawowym źródłem wiedzy o escape roomach jest własne doświadczenie, znajomi oraz Internet¹⁵. Wskazówki dotyczące stworzenia własnego eduroomu znajdują się w poradnikach metodycznych, na specjalnie dedykowanych temu stronach czy w mediach społecznościowych (Pinterest, Instagram). W tym miejscu zostaną opisane przykładowe bazy wiedzy, które mogą stanowić źródła inspiracji dla osób rozpoczynających pracę z pokojami zagadek.

Przede wszystkim na początku warto poznać podstawowe zasady działania escape roomów oraz potencjalną ich tematykę. Jeśli nauczyciel nie może wybrać się do komercyjnego pokoju ucieczki, powinien zobaczyć przykładowe realizacje wirtualne, które nie ograniczają się tylko do zdjęć lub opisów, ale oferują również udział w sieciowej rozgrywce. Taką możliwość oferuje m.in. przywołany już portal Lock.me gromadzący dane na temat wszystkich polskich escape roomów, za jego pośrednictwem również możliwe jest wykupienie wizyty w wybranych z nich. Znajdują się tam również propozycje edukacyjnych pokoi zagadek wraz z opisem tematyki — jest to swoiste kompendium wiedzy z zakresu prezentowanej metody¹⁶.

Drugim interesującym źródłem są strony poświęcone typowo edukacyjnym escape roomom — np. Gry w edukacji (<https://www.grywedukacji.pl/>) lub Escape room w edukacji (<https://escaperoomwedukacji.pl/>). Prezentują one zasady i narzędzia stosowane w eduroomach, ale przede wszystkim stanowią bazę scenariuszy z gotowymi zagadkami. Jak już wspomniano, pokój zagadek jest dość czasochłonną metodą, dlatego takie materiały znacząco usprawniają tworzenie własnych realizacji oraz ich opracowanie graficzne.

Równie bogatym repozytorium są grupy nauczycielskie w mediach społecznościowych — przede wszystkim na Facebooku. Istnieją tam strony i społeczności nauczycielskie poświęcone jedynie tej tematyce, np. Escape room w edukacji (dwie

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Zob. <https://lock.me/pl/blog/escape-roomy-edukacyjne-online-oraz-do-pobrania> [dostęp: 05.02.2022 r.].

grupy o tej nazwie) lub Escape Room Enthusiasts, ale wiele pomysłów można znaleźć także wśród grup przedmiotowych dla polonistów czy matematyków. Dobrą praktyką w poszukiwaniu interesujących materiałów jest także obserwowanie stron poświęconych edukacji – zarówno na Facebooku, Instagramie, jak i w kolekcjach Pinterest. Nieoczywistym źródłem są także strony bibliotek lub ośrodków doskonalenia nauczycieli, które często zbierają bibliografię na ten temat, jednak publikacje te rzadko kiedy są dostępne w wersji online¹⁷.

Jak wskazano w części teoretycznej tekstu, dynamika rozwoju eduroomów, różnorodne możliwości ich zastosowania, a także istniejące przeszkody sprawiają, że istotna jest popularyzacja wiedzy na ich temat oraz tworzenie dobrych praktyk. Poniżej opisane zostaną dydaktyczne propozycje autorskie – zarówno te stacjonarne, wykorzystujące pełen potencjał pokoi zagadek, jak i te wirtualne lub bazujące jedynie na wskazanych mechanizmach, które można wykorzystać w sytuacji, gdy organizacja pomieszczenia lub wyzwania finansowe nie pozwalają na całościową adaptację metody.

Język polski

Autorka tekstu swój pierwszy pokój zagadek poświęcony *Dziadom* Adama Mickiewicza (szczegółowo opisany na blogu *Cyfrowy Brulion*¹⁸) tworzyła jedynie w oparciu o teorię, a także mierzyła się z brakiem własnej sali. Z tego wynikały niektóre z zastosowanych przez nią rozwiązań – brak dekoracji, stałych części czy wzorowanie się na dość uniwersalnych wskazówkach co do organizacji przestrzeni. Poniżej zostaną przedstawione podstawowe założenia pokoju, a także wskazane możliwe modyfikacje, które mogą uatrakcyjnić pierwotny zamysł.

Gra w założeniu miała trwać godzinę, większości grup wystarczyło czasu, aby osiągnąć cel – odkryć kod do skrzynki kryjącej w sobie nagrody. Uczniowie musieli zmierzyć się z sześcioma zadaniami zróżnicowanymi pod względem trudności, były to m.in.: wykreślanka, kod QR, prosta tabelka systematyzująca wiadomości z *Dziadów*, ćwiczenie polegające na zaprojektowaniu piktogramu. Założeniem było połączenie wiedzy przedmiotowej z innymi kompetencjami – umiejętnością porządkowania, szyfrowania, myślenia dywergencyjnego. Kolejne zagadki zazębiały się ze sobą, co

17 Dobrym przykładem może być Wojewódzki Ośrodek Metodyczny w Gorzowie Wielkopolskim, który przygotował zestawienie bibliograficzne na ten temat, zob. *Escape room w edukacji. Zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2015–2020*, Gorzów Wielkopolski 2021, oprac. E. Paternowska, <https://womgorz.edu.pl/wp-content/uploads/2021/05/ESCAPE-ROOM-W-EDUKACJI-E.Paternowska-2021.pdf> [dostęp: 06.02.2022 r.].

18 Zob. <https://cyfrowybrulion.pl/2019/08/20/escape-room-dziady-cz-ii/> [dostęp: 05.02.2022].

oznaczało, że części zadań nie można było rozwiązać bez wykonania poprzednich (albo było to znacznie utrudnione)¹⁹.

Trzy lata później grę udało się przenieść do specjalnie wyznaczonego pomieszczenia, które zostało zaaranżowane w klimacie *Dziadów*, przez co zyskała na atrakcyjności. Zagadki nie były tak widoczne, jak w zwykłej sali (w galerii, która była do dyspozycji, zaciemniono okna, tak by odtworzyć nastrój dziadów), zagospodarowano znacznie więcej miejsca, w związku z czym poszczególne grupy nie słyszały, co robią pozostali uczestnicy. Nie bez znaczenia były również same elementy wystroju, które imitowały te opisane w książce, oraz palące się lampiony dyniowe. Przygotowanie oraz dekonstrukcja pokoju zajęły jednak kilka dodatkowych godzin, a zrealizowanie go było możliwe tylko dzięki temu, że galeria szkolna na co dzień jest wyłączona z użytku.



Zdjęcie 1 – stacjonarny pokój zagadek w klimacie *Dziadów* zrealizowany w galerii szkolnej.

Istotne jest, by podkreślić, że zastosowane w przypadku pierwszej aranżacji rozwiązania nie są kosztowne. Można je właściwie ograniczyć do wydrukowania zadań oraz ich odpowiedniego opisania, choć całość wtedy nie będzie tak atrakcyjna, jak w odpowiednio przygotowanym pomieszczeniu. Ciekawym pomysłem, który może usprawnić organizację pokoju, jest wykorzystanie go przy okazji większego wydarzenia, np. wieczornego czytania II części *Dziadów* lub tzw. Dziadoween, coraz częściej organizowanego jako polska alternatywa Halloween w szkole.

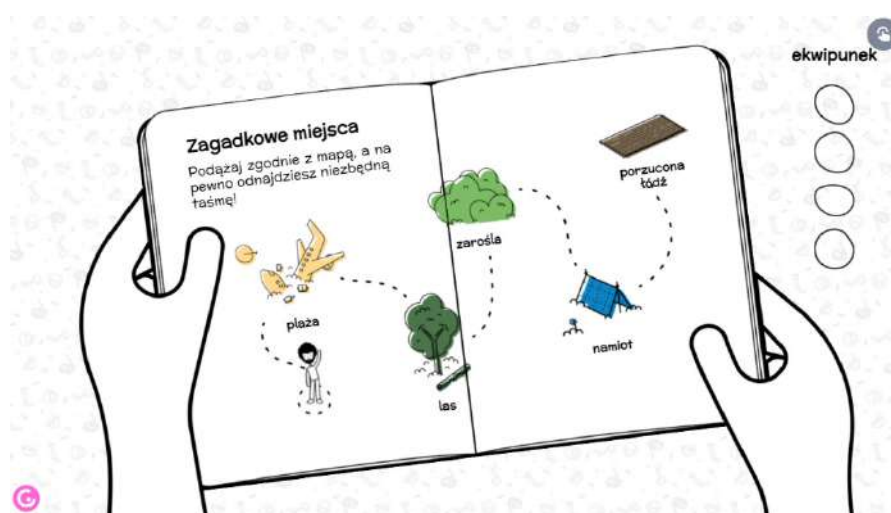
Drugi przykład polonistycznego escape roomu to realizacja wirtualna, przygotowana na warsztaty dla klas ósmych²⁰. Gra wykorzystywała mechanizm edukacyjnych escape roomów, została opracowana w Genial.ly i udostępniona w formie linku grupom

¹⁹ Przykład: z rozsypanki literowej powstawało hasło „zegar” wskazujące, gdzie ukryte jest kolejne zadanie; grupa mogła odnaleźć je przypadkowo, jednak było to bardziej czasochłonne.

²⁰ Escape room jest dostępny pod linkiem: <https://view.genial.ly/6057953d5d00340dad3ef690/interactive-content-lekturowa-przygoda> [dostęp: 06.02.2022].

na platformie Teams. Tematem pokoju były lektury obowiązkowe klas siódmych i ósmych, fabuła zakładała, że uczniowie są uczestnikami katastrofy lotniczej, a ich zadaniem jest odnalezienie ekwipunku niezbędnego do wydostania się z wyspy.

Oczywistą zaletą takiego pokoju była możliwość jego realizacji w warunkach pandemii i związanego z nią nauczania zdalnego. Zagadki dostosowano do tej formy edukacji, escape room zawierał także materiały multimedialne, a część jego elementów była interaktywna. Przygotowanie gry nie wymagało również żadnych nakładów finansowych. Niestety faktem jest, że zaangażowanie uczniów było zdecydowanie mniejsze niż w przypadku stacjonarnego pokoju zagadek — nie mieli możliwości wczucia się w atmosferę rywalizacji, ani tematykę eduroomu. Było to dla nich kolejne ćwiczenie — dość podobne do innych, które realizowali w trakcie edukacji zdalnej.



Zdjęcie 2 — screen z przygotowanego pokoju zagadek; każdy element mapy to kolejna zagadka.

Obie powyższe propozycje można także zrealizować w jednej niskobudżetowej formie — *escape box*. Są to pudełka inspirowane pokojami zagadek — wszystkie niezbędne elementy mieszczą się w walizce lub dużym kartonie, a kolejne zadania są zabezpieczone szyfrowaną kłódką lub blokadami różnego rodzaju. Jest to ciekawa alternatywa dla nauczycieli, którzy nie mogą sobie pozwolić na udekorowanie sali, a chcieliby wykorzystać potencjał metody.

Matematyka

Inaczej powstawał matematyczny eduroom. Autor publikacji oraz pomysłodawca opisanego poniżej stacjonarnego escape roomu miał okazję odwiedzić kilkadziesiąt pokojów zagadek, zanim zaprojektował własny. Szkolny pokój ucieczki powstał tuż przed pandemią — zimą 2020 roku. Projekt był możliwy do zrealizowania dzięki finansom pozyskanym od organu prowadzącego, który przeznaczył środki na remont oraz częściowe wyposażenie nieużywanych w tamtym czasie pomieszczeń szkolnych

(znajdowały się one nad aulą i pierwotnie służyły jako zaplecze przydatne w trakcie organizacji przedstawień teatralnych, od kilku lat jednak nie pełniły swojej funkcji, zatem można było je zaadaptować jako pokój zagadek.

Eduroom składał się z dwóch połączonych korytarzem pomieszczeń. Zamiast tradycyjnych drzwi w przejściu stały zakłódkowane szafy – na pierwszy rzut oka nie widać zatem, że rozgrywka toczyła się w kilku pokojach. Meble i elementy wystroju pochodziły zarówno ze szkoły, jak i ze źródeł prywatnych. Wnętrze wystylizowano na zapomnianą pracownię starego naukowca, dlatego znajdowały się w nim książki fizyczne, chemiczne oraz matematyczne, tablice, portrety znanych matematyków, a także różnorodne naczynia wypełnione podejrzanymi substancjami. Zdecydowanie najatrakcyjniejszym elementem wystroju był korytarz pomalowany fluorescencyjnymi farbami i podświetlony światłem ultrafioletowym.

Zaletą przygotowanego pomieszczenia jest to, że można w nim przeprowadzić wiele gier o różnorodnej tematyce – nie tylko matematycznej, ale również z innych przedmiotów ścisłych. W ostatnim czasie do escape roomu wstawiono komputer z kamerą, co pozwoliło na uatrakcyjnienie rozgrywki. Dużo możliwości dały też same meble, w których można zmieniać kłódki – jest w nich wiele szuflad oraz innych skrytek niezbędnych w escape roomie.

Istnieją jednak wyzwania związane z tak przygotowanym pomieszczeniem. Przede wszystkim, na raz mogą wejść do niego jedynie cztery osoby, co sprawia, że rozrywka nie jest możliwa do przeprowadzenia na jednej lekcji. Ponadto każdorazowa zmiana wiąże się z poświęconym czasem i finansami, które są ograniczone, a także wymaga zaangażowania dodatkowych osób. Niezbędne jest także uzupełnianie zagadek i sprząatanie po każdej wizycie, co przy 25-osobowej klasie jest przede wszystkim czasochłonne.

Opisany wyżej matematyczny eduroom został przeniesiony do rzeczywistości wirtualnej na potrzeby wspomnianych już przez współautorkę warsztatów dla klas ósmych²¹. Niestety, rozgrywka skupia się jedynie na pierwszym pomieszczeniu, oddaje ono jednak klimat stworzonego pokoju.

21 Pokój dostępny pod linkiem: <https://view.genial.ly/60567cb3e40be60cff5b8f90/presentation-matematyczna-moc> [dostęp: 30.07.2022 r.].



Zdjęcie 3 i 4 — zdjęcia matematycznego stacjonarnego eduroomu.

Wnioski

Prezentowana metoda może stanowić źródło inspiracji dla nauczycieli szukających ciekawych i interdyscyplinarnych sposobów pracy na swoich lekcjach. Choć wielokrotnie podkreślono, że jest ona wymagająca zarówno dla organizatorów, jak i dla uczestników, warto jest poszukiwanie możliwości zastosowania mechanizmów popularnej rozrywki na zajęciach szkolnych, ponieważ niesie to za sobą korzyści zarówno wychowawcze, jak i dydaktyczne.

Ważne jest również podkreślenie, że tematyka escape roomów, szczególnie edukacyjnych, była dotychczas rzadko podejmowanym zagadnieniem badawczym. Istotne wydaje się jej zgłębienie w celu zarówno lepszego opracowywania propozycji dydaktycznych, jak i odkrycia czynników, które są dla młodzieży najważniejsze w tego rodzaju zajęciach. Pozwoli to na dostosowanie metody do oczekiwań uczniów oraz ich potrzeb, które — choćby z powodu pandemii — uległy w ostatnich latach znaczącej zmianie.

Bibliografia

- Julke-Bogacka K., *O immersyjności escape roomów. Przykład pokoi Tick Tack w Gliwicach*, „Replay” 2017, t. 4, nr 1, s. 39-50.
- Kopacz A., *Środowisko cyfrowe w edukacji polonistycznej na etapie ponadgimnazjalnym*, Lublin 2017.
- Perekietka P., *Informatyka bez komputera a myślenie komputacyjne*, w: *Informatyka w edukacji. Informatyka dla wszystkich od najmłodszych lat*, red. A.B. Kwiatkowska, M. Sysło, Toruń 2014, s. 22-30.
- Preus R., *Escape roomy w edukacji. Województwo kujawsko-pomorskie. Diagnoza 2021*, Bydgoszcz 2021.
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz. U. poz. 356.
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz. U. poz. 467.
- Stasiak A., *Escape rooms — nowa oferta sektora rekreacji w Polsce*, „Turyzm” 2016, 26/1.
- Sysło M., *Myślenie komputacyjne. Nowe spojrzenie na kompetencje informatyczne*, w: *Informatyka w edukacji. Informatyka dla wszystkich od najmłodszych lat*, red. A. B. Kwiatkowska, M. Sysło, Toruń 2014, s.16-29.
- Ziółkowski P., *Neurodydaktyczne metody nauczania*, „Zeszyty Naukowe WSG” 2019, t. 35, nr 4, s. 93-115.

Netografia

- Escape room w edukacji. Zestawienie bibliograficzne w wyborze za lata 2015-2020*, Gozów Wielkopolski 2021, oprac. E. Paternowska, <https://womgorz.edu.pl/wp-content/uploads/2021/05/ESCAPE-ROOM-W-EDUKACJI-E.Paternowska-2021.pdf> [dostęp: 06.02.2022].
- <https://cyfrowybrulion.pl/2019/08/20/escape-room-dziady-cz-ii/> [dostęp: 05.02.2022 r.].
- <https://escaperoomweducacji.pl/> [dostęp: 05.02.2022].
- <https://lock.me/pl/blog/escape-roomy-edukacyjne-online-oraz-do-pobrania> [dostęp: 05.02.2022 r.].
- <https://lock.me/pl/polska/ranking-escape-room> [dostęp: 05.02.22].
- <https://www.gryweducacji.pl/> [dostęp: 05.02.2022].
- Woderska N., *Escape room w edukacji — wywiad*, 2020, <https://epale.ec.europa.eu/pl/blog/escape-room-w-edukacji-wywiad> [dostęp: 5.02.2022].

Abstrakt

Escape room (pl. pokój ucieczki) to zyskująca na popularności forma rozrywki, polegająca na rozwiązywaniu zagadek w określonym czasie. Celem gry jest odnalezienie klucza umożliwiającego wydostanie się z tytułowego pokoju, a wszystkie zadania łączy motyw przewodni, który odzwierciedla się również w wystroju. Niewątpliwą zaletą escape roomów jest to, że stanowią one wyzwanie umysłowe wymagające umiejętności interdyscyplinarnych. Sama forma jest zatem atrakcyjną podstawą do tworzenia edukacyjnych pokoi zagadek związanych z określonym przedmiotem lub tematem.

Tekst dotyczy wykorzystania escape roomu jako metody pracy na lekcjach języka polskiego i matematyki. W pierwszej części omówione zostały założenia teoretyczne i metodyczne. Autorzy przedstawili założenia tej formy pracy, jej wady oraz zalety. W drugiej części opisane zostały proponowane rozwiązania, które można zastosować na etapie liceum. Zaprezentowano także cyfrowe pokoje zagadek dla klas ósmych szkoły podstawowej tworzone w okresie pandemii. Tekst łączy ze sobą refleksję badawczą z komentarzami praktyków, dlatego zawarte w nim rozwiązania mogą być interesujące nie tylko dla dydaktyków-teoretyków, ale przede wszystkim dla czynnych nauczycieli różnych etapów edukacyjnych.

Słowa kluczowe: escape room, grywalizacja, język polski, matematyka, szkoła ponadpodstawowa

Abstract

Escape Room is an increasingly popular form of entertainment that consists in solving problems at a given time. The goal of the group of people is to find the key that will allow you to get out of the title room. The proposed tasks are linked by a leitmotif, which is also reflected in the plot and interior of the room. The undoubted advantage of Escape Rooms is that they constitute a mental challenge that is not limited to one field of knowledge, but requires interdisciplinary skills. The form itself is therefore an attractive base for creating educational escape rooms related to a specific subject or topic.

The text concerns the use of the Escape Room as a method of working in Polish language and mathematics lessons. The first part discusses theoretical and methodological assumptions. The authors presented the assumptions of this form of work, its advantages and disadvantages. The second part describes the proposed solutions that can be applied at the high school stage. Also presented are digital escape rooms for the 8th grade of primary school, created during the pandemic. The text combines research reflection with comments from practitioners. Therefore, the presented solutions may be interesting not only for educators-theoreticians, but above all for active teachers of various stages of education.

Keywords: escape room, gamification, Polish language, mathematics, secondary school

Edukacyjne aspekty gier komputerowych w nauczaniu historii. Praktyczne wykorzystanie gry komputerowej *Hearts of Iron IV* na lekcjach historii w szkole ponadpodstawowej

mgr Dawid Kowalczyk
Wydział Nauk Humanistycznych
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
ORCID 0000-0002-5906-7758

Rewolucyjna podróż do Oregonu

Edukacyjny potencjał gier komputerowych został dostrzeżony już na początku lat siedemdziesiątych ubiegłego stulecia. Grupa trzech zapaleńców pod przywództwem nauczyciela historii z Minesoty, Dona Rawitscha, zaprojektowała grę planszową przedstawiającą życie codzienne dziewiętnastowiecznych osadników amerykańskich na Wielkich Równinach. Pomysł okazał się na tyle trafny, że przenieśli zasady gry planszowej na możliwości obliczeniowe ówczesnych komputerów. Tak na dalekopisie powstała produkcja *The Oregon Trail*, czyli pierwsza nowatorska gra komputerowa łącząca, mogłoby się wydawać, dwa przeciwstawne aspekty: edukację oraz rozrywkę¹. Pierwsza wersja gry została wykorzystana jako narzędzie dydaktyczne na zajęciach prowadzonych w Carleton College przez Rawitscha w grudniu 1971 roku². Pomimo problemów technicznych wynikających z możliwości ówczesnych maszyn, gra została pozytywnie przyjęta przez uczniów. Później projekt, przy współpracy z nauczycielem, był rozwijany przez lokalną firmę Minnesota Educational Computing Consortium (MECC). W efekcie tych prac po trzech latach wydana została ulepszona wersja gry napisana na komputery CDC Cyber 70. Początkowo program został udostępniony w systemie timeshare placówkom edukacyjnym znajdującym się na terenie stanu Minnesota. Produkcja stała się na tyle znana, że wykorzystywano ją w wielu szkolnych pracowniach komputerowych na terenie całych Stanów Zjednoczonych. Szczyt popularności seria uzyskała na początku lat osiemdziesiątych, kiedy została przystosowana do działania na domowych komputerach drugiej generacji marki Apple. Należy podkreślić, że gra ciągle jest rozwijana, przez co na trwałe zapisała się w pamięci dwóch pokoleń Amerykanów. Według szacunków z 2013 r. liczba sprzedanych bądź udostępnionych kopii gry wyniosła 65 milionów³. Celem twórców było dotarcie do jak największej liczby uczniów amerykańskich szkół.

- 1 J. Lussepoh, *Oregon Trail: How three Minnesotans forged its path? It's one of the most popular educational games of all time*, <https://web.archive.org/web/20110123012937/http://www.citypages.com/content/printVersion/1740595/>, [dostęp: 2.02.2022 r.].
- 2 G. Toppo, *The games believes in you: How digital play can make our kids smarter*, Nowy York 2015, s. 101; R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2016, s. 350.
- 3 C. Cambell, *The Oregon Trail was made in just two weeks*, <https://www.polygon.com/2013/7/31/4575810/the-oregon-trail-was-made-in-just-two-weeks> [dostęp: 2.02.2022 r.]

W *The Oregon Trail* gracz wciela się w postać przywódcy karawany⁴ składającej się z osadników, którzy w 1848 r. rozpoczęli swoją podróż z miasta Independence w stanie Missouri aż do doliny Willamette w stanie Oregon. Według współczesnych danych odległość między obiema miejscowościami wynosi w przybliżeniu 2650 km. W czasie szalonej trudnej podróży głównym zadaniem gracza było dowodzenie grupą osadników w taki sposób, aby zapewnić im bezpieczną podróż do celu. Polegało to na zabezpieczeniu potrzeb bytowych, takich jak dostęp do wody, jedzenia czy leków. Decyzje podejmowane przez graczy, jak chociażby obrana trasa, wpływały na pojawianie się tzw. wydarzeń dynamicznych, które oddziaływały np. na stan zdrowia osadników. Gra charakteryzowała się prostą grafiką oraz fabułą, a cała rozgrywka odbywała się w oknach dialogowych. *The Oregon Trail* pozwala na wnikliwe zrozumienie procesów historycznych, poznanie kultury materialnej, a także, co podkreślił Radosław Bomba: „oprócz zdobycia suchych faktów, gracz mógł budować swoistą świadomość metahistoryczną”⁵. Warto podkreślić, że zaproponowane zasady rozgrywki zostały zastosowane w innych produkcjach edukacyjnych studia MECC takich jak: *The Amazon Trail* (1993), *The Yukon Trail* (1994), *MayaQuest: The Mystery Trail* (1995), *Africa Trail* (1995). Pozytywny odbiór produkcji przez pedagogów i uczniów przyczynił się do wzrostu zainteresowania tym stosunkowo nowym medium. Przełamana została bariera, która uwypuklała jedynie ludyczny wymiar gier komputerowych.

Według ustaleń etnografki Mizuki Ito periodyzację gier komputerowych wykorzystanych we współczesnej edukacji, dokonuje się ze względu na ich cechy charakterystyczne wynikające z modelu rozgrywki⁶. Pierwszy model stanowią gry akademickie rozwijane w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych na terenie Stanów Zjednoczonych⁷. Do tego typu gier komputerowych możemy zaliczyć produkcję *The Oregon Trail*. Środowisko akademickie widziało w grach nowego rodzaju medium, na tyle pojemne i nowatorskie, że mogło wpływać na jakość kształcenia. Już wtedy zauważono, że gry komputerowe mogą z powodzeniem zostać wykorzystane zarówno jako metoda, jak i środek dydaktyczny w procesie edukacji formalnej. Gry akademickie charakteryzowały się przede wszystkim orientacją na cel kształcenia. Naturalnie, ze względu na ograniczenia techniczne bardzo często przybierały formę gier tekstowych. Jak słusznie podkreślił Bomba: „gry akademickie nie upowszechniają otwartej koncepcji edukacji, a skupiają się na rozwiązywaniu określonych z góry zadań [...]. Tym samym upodabniają się one do tradycyjnych narzędzi edukacji, takich jak szkolny tekst”⁸. Warto również zwrócić uwagę na fakt, że prezentowany

4 Do wyboru graczy oddano trzy klasy postaci, które wpływają na poziom trudności rozgrywki (bankier, cieśla, rolnik). Poziom trudności zdeterminowany jest przez ilość posiadanej na początku gry wirtualnej gotówki, za którą można zakupić niezbędne surowce. Kolejno najwięcej posiadają: bankier, cieśla, rolnik. Wersja gry z 1990 roku dostępna jest na stronie: <https://www.visitorogon.com/the-oregon-trail-game-online/> [dostęp: 2.02.2022 r.].

5 R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2016, s. 350.

6 Tamże, s. 351. Zob. M. Ito, *Engineering Play. A Cultural History of Children's Software*, Cambridge, Londyn 2009.

7 R. Bomba, *Gry komputerowe*, s. 351.

8 Tamże.

model przekazu wiedzy miał charakter behawiorystyczny. Opierał się na popularnej metodzie tzw. kija i marchewki, czyli nagradzał dobre rozwiązania. Można zatem ocenić, że wtórny, linearny charakter negatywnie wpływał na kreatywność odbiorców, którzy metodą prób i błędów bez większej refleksji mogli osiągnąć pożądany cel, jakim była wygrana⁹. Kolejny typ gier komputerowych wykorzystywanych w edukacji stanowią gry widowiskowe. Tego rodzaju produkcje nawiązują bezpośrednio do kultury popularnej, a ich odbiorcami są zarówno najmłodsi, jak i młodzież. Dzięki nowym możliwościom technologicznym producenci skupili się w głównej mierze na zaspokojeniu potrzeb wizualnych. Zawartość tekstualna została ograniczona do minimum. Jako przykład takiej produkcji można wskazać *Donald Duck's Playground* z 1988 r., w której gracz wciela się w postać komiksowego kaczonego, a jego zadaniem jest rozwiązywanie prostych logicznych zadań. Rozwiązywanie zadań pozwala na zdobycie wirtualnej waluty, za którą gracz może zakupić przedmioty niezbędne do stworzenia placu zabaw dla siostrzeńców głównego bohatera. Gra jest skierowana do najmłodszych (do 6 roku życia). Rozgrywka pozwala na rozpoznawanie i zapamiętywanie liter, skojarzenia czy inwestowanie. Po analizie licznych tytułów edukacyjnych można stwierdzić, że starszym graczom edukacyjny charakter gry był implementowany w sposób ukryty. Rozwiązywanie licznych łamigłówek było często importowane do gier przygodowych, chociażby takich jak *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* z 1992 r. W tym przypadku, oprócz doskonałej wówczas oprawy graficznej, zdecydowanie zwiększono ilość elementów tekstualnych. Gry przygodowe skupiają się w dużej mierze na narracji, fabule przedstawionej, przez co niejednokrotnie wymuszają na graczach wglębiecie się w zaimplementowaną zawartość tekstualną, która zawiera liczne podpowiedzi pozwalające na rozwikłanie zagadek prowadzących do upragnionej wygranej. Warto podkreślić wspomnianą produkcję, ponieważ jako jedna z pierwszych pozwoliła na ukończenie scenariusza na trzy różne sposoby, czyli oferowała graczom trzy różne zakończenia przy jednoczesnym różnorodnym zestawie łamigłówek. Ostatnim typem gier wykorzystywanych we współczesnej edukacji są tzw. **gry konstrukcyjne**¹⁰, które pozwalają użytkownikom na modyfikowanie świata gry. Zasady rozgrywki zostały opracowane i wcielone w życie już w 1967 r. na prestiżowej uczelni Massachusetts Institute of Technology (MIT), na której pionier w dziedzinie sztucznej inteligencji (AI) Seymour Papert postanowił skonstruować środowisko pozwalające na zdobycie przez uczniów praktycznej wiedzy z informatyki i matematyki. W ten sposób powstał język programowania LOGO. W swoich rozważaniach nad systemem edukacji Papert podkreślał, że ze względu na treść przeniesioną do edukacyjnych gier komputerowych uczniowie stają się biernym narzędziem, którego głównym celem kształcenia jest ciągle powtarzanie. Zarzucił liniowość ówczesnych produkcji i stanowczo przeciwstawił się założeniom gier akademickich. Jak szybko się przekonano gry konstrukcyjne pozytywnie wpływają

⁹ Tamże.

¹⁰ R. Bomba, *Gry komputerowe*, s. 351.

na pobudzenie kreatywności, oddając tym samym w ręce odbiorców nieograniczony wirtualny plac zabaw (otwarty świat). Do najbardziej znanych współczesnych gier tego typu zalicza się *Minecraft* wyprodukowaną przez Mojang Studios.

Należy jednocześnie podkreślić, że polski rynek gier komputerowych ze względu na liczne czynniki bezpośrednio wpływające na jego kondycję, takie jak np. import, dostępność tytułów czy technologii, a raczej ich brak, zdecydowanie różnił się od zaprezentowanych tu przykładów. Jak podkreśliła Maria Garda badaczka za pierwszą polską grę komputerową uznają produkcję *Mariendbad* z 1967 r., na komputery Odra 1003, której zasady zostały oparte na chińskiej gry logicznej *NIM*. Jej twórcą był Witold Podgórski, pracownik Wrocławskich Zakładów Elektronicznych¹¹. Natomiast w pełni rodzimą, oryginalną produkcją stała się tekstowa gra *Puszka Pandory*¹² z 1986 r., napisana przez Marcina Borkowskiego na komputery ZX Spectrum. To właśnie jej wydanie stworzyło podstawy polskiego rynku gier. Pierwszą grą komputerową podejmującą w pewnym stopniu historię Polski była opublikowana w 1996 r. gra zatytułowana *Polanie* Zasady rozgrywki oraz samo wykonanie zostało zaczerpnięte ze słynnej serii gier strategicznych *Warcraft*. Warto podkreślić, że za sprawą czasopisma „Bajtek” od 1985 r. dostępne były kursy programowania w języku LOGO. Oczywiście, podobnie jak na światowych rynkach, powstawały rodzime gry będące kalkami metod i zasad gier światowych. Interaktywne puzzle czy proste łamigłówki były publikowane na masową skalę, a jedyną zmienną byli występujący w tle zaczerpnięci z popkultury bohaterowie. Na naszym rynku popularnymi grami edukacyjnymi dla najmłodszych były takie tytuły, jak seria gier o Reksiu¹³ czy przygody skrzata Tymoteusza. Prawdziwą sławą cieszyły się powstające od 1985 r. giełdy komputerowe oraz liczne periodyki takie jak: „Click!”, „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych” czy „CD-Action”¹⁴. Stanowi to jedynie ułamek historii polskiego rynku gier komputerowych. Szczegółowa synteza zjawiska stała się przedmiotem publikacji *Bajty polskie* pióra Bartłomieja Kluski i Mariusza Rozwadowskiego¹⁵.

11 M. B. Garda, *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, z. 1, s. 120; B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014, s. 5-6.

12 Inspiracją dla powstania gry była powieść Marka Baranieckiego *Głowa Kasandry* por. M. Król, *Puszka Pandory* (1986 r.), <https://radioszczecin.pl/212,2865,puszka-pandory-1986-r> [dostęp: 2.02.2022 r.].

13 *ABC z Reksiem* (2001), *Licę z Reksiem* (2001).

14 M. Kosman, *Historia polskich gier. Jak to się zaczęło? (część 1)* <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/historia-polskich-gier-jak-to-sie-zaczelo-czesc-1/zqrldf#content>, [dostęp: 10.02.2022 r.].

15 B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014.

Koncepcja *edutainment*, komputerowe gry symulacyjne i strategiczne w edukacji historycznej

The Oregon Trail jako pierwsza gra komputerowa wcieliła w życie strategię *edutainment*¹⁶. Termin powstał przez połączenie dwóch angielskich terminów: education (edukacja) oraz entertainment (rozrywka). W języku polskim można spotkać się z określeniem edurozrywki. Małgorzata Skibińska tłumaczy zjawisko dwojako. W znaczeniu szerszym podmiotem sprawczym są wszelkiego rodzaju instytucje kultury, których działania: „zaprojektowane są w celach edukacyjnych i wykorzystują dowolną formę rozrywki, aby przekazać konkretne treści edukacyjne zdefiniowanej grupie odbiorców”¹⁷. Środkiem przekazu są wszelkiego rodzaju warsztaty, dramy czy wystąpienia teatralne. W węższym znaczeniu głównym kanałem komunikacji są różnorodne środki masowego przekazu. Nadawcy w sposób jawny bądź ukryty starają się przemycić do filmów, seriali, audycji radiowych, teleturniejów telewizyjnych, gier komputerowych treści edukacyjne¹⁸. Istnieje wiele definicji pojęcia *edutainment*, zdecydowana większość z nich podkreśla edukacyjny walor takich produkcji, natomiast aspekt rozrywkowy zapewniony jest przez charakter danego medium¹⁹.

W swoich badaniach Bogusław Kleszczyński wyróżnił dwa rodzaje gier, które mogą zostać wykorzystane w edukacji historycznej: produkty komercyjne i niekomercyjne. Ich głównym celem jest dostarczenie odbiorcom rozrywki. Natomiast dodatkowy walor tych gier: „wpisuje się w coraz popularniejszą gałąź kultury określaną angielskim terminem *edutainment* w Polsce nazywaną edukacją rozrywkową”²⁰. Drugi rodzaj stanowią produkcje powstające pod czujnym okiem specjalistów dbających o poziom merytoryczny przedstawionych treści²¹.

Do pierwszego rodzaju gier zalicza się te, w których wydarzenia historyczne stanowią jedynie barwne tło dla fabuły napisanej przez scenarzystów. Jednak mniej lub bardziej potrafią rozbudzić zainteresowanie wśród odbiorców, przez co mogą zostać uznane za świetne narzędzie do popularyzowania historii. Warto przywołać trzy słynne serie gier komputerowych spełniające zaproponowane założenia. Są to: seria *Call of Duty*, *Assassin's Creed* czy *Total War*.

16 R. Bomba, *Gry komputerowe*, s. 350.

17 M. Skibińska, „*Edutainment*” jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszości), „Teraźniejszość — Człowiek — Edukacja”, 2009, nr 2(50), s. 62; Genezy zjawiska należy doszukiwać się w początku lat 50. XX wieku, kiedy to brytyjska stacja radiowa BBC rozpoczęła nadawanie audycji *The Archers*. Tematy poruszane przez prowadzących pogłębiały, a zarazem zmuszały do refleksji brytyjskich farmerów na takie tematy jak prowadzenie gospodarstwa czy zmiany społeczne.

18 M. Skibińska, „*Edutainment*” jako metoda edukacji, s. 62.

19 Zob. K. Rapeepisarn, K.W. Wong, C.C. Fung, A. Depickere, *Similarities and differences between „learn through play” and „edutainment”*, https://web.archive.org/web/20170817204405/http://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/993/1/Published_Version.pdf, [dostęp 2.02.2022 r.]; N. Aksakal, *Theoretical View to The Approach of The Edutainment*, „Procedia — Social and Behavioral Sciences” 2015, nr 186, s. 1232-1233.

20 B. Kleszczyński, *Zastosowanie gier w edukacji historycznej*, https://www.academia.edu/5440050/Gry_na_lekcji_historii_i_zaj%C4%99ciach_pozalekcyjnych [dostęp: 2.02.2022 r.].

21 Tamże.

Drugi rodzaj gier to programy edukacyjne, które w większości należą do tzw. *serious games*²². Według definicji zaproponowanej przez Pawła Świątkę:

gra edukacyjna to taka gra użytkowa²³, której zasady opracowano w taki sposób, by jej elementy służyły poprawie umiejętności, kompetencji lub poszerzaniu zasobów wiedzy graczy. Poza walorami czysto rozrywkowymi gra stymuluje rozwój graczy w określonych kierunkach i obszarach²⁴.

Do komputerowych gier edukacyjnych zalicza się również wszelkiego rodzaju gry symulacyjne, poczynając od symulatorów jazdy samochodem²⁵, lotu²⁶, a na kierowaniu korporacją kończąc²⁷. Cechą wspólną gier symulacyjnych jest próba odwzorowania realnego środowiska. Jak podkreśliła Grażyna Leśniewska: „symulacja to metoda aktywnego nauczania i uczenia się, w której naśladuje się rzeczywistość w celu zdobycia doświadczeń zbliżonych do tych, jakie realizujemy w świecie realnym”²⁸. W rodzimej literaturze powstało już kilka ciekawych artykułów analizujących tego rodzaju produkcje, w których przedstawiono ich praktyczne zastosowanie na lekcjach²⁹. Zasady przeprowadzenia lekcji z wykorzystaniem gier symulacyjnych zaproponowane w ubiegłym stuleciu przez Elżbietę Putkiewicz oraz Marię Ruszczyńską-Schiller są uniwersalne i wciąż aktualne. Z lekkimi modyfikacjami są przewodnikami umożliwiającymi stworzenie scenariusza lekcji, gdzie najważniejszą z metod kształcenia będzie gra komputerowa. Lekcja wraz z przygotowaniem nauczyciela powinna się składać z następujących etapów:

Przygotowanie do zajęć przez nauczyciela:

- a. ustalenie celów kształcenia (zgodnych z podstawą programową),
- b. przygotowanie scenariusza,
- c. przygotowanie instrukcji,
- d. spersonalizowanie scenariusza (parametryzacja).

22 Na podstawie wykresu: *Relation between edutainment, gamification, and learning*; A. Martens, W. Muller, *Gamification*, w: *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies*, red. W. Nakatsu, M. Rauterberg, P. Ciancarini, Singapur 2017, s. 918.

23 Gra użytkowa – zaprojektowana do celów innych niż czysto rozrywkowe (serious game).

24 P. Świątek, *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „*Studia de Cultura*” 2014, nr VI, s. 98.

25 *Symulator Jazdy 2* – jest to wirtualny symulator kursu na prawo jazdy. Rozgrywka przenosi wirtualnego kursanta na ulicę Krakowa.

26 *Microsoft Flight Simulator* – najsłynniejsza seria komputerowych symulatorów lotu. Rozwijana od 1980 r. Trzeba podkreślić skrupulatną dbałość o szczegóły.

27 Seria strategicznych gier ekonomicznych *Capitalism*.

28 G. Leśniewska, *Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji*, „*Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania*” 2017, nr 49, s. 69-70.

29 Zob. G. Chodak, *Edukacyjne aspekty ekonomicznej gry symulacyjnej Capitalism II*, „*Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej. Studia i Materiały*” 2004, t. 75, nr 17, s. 287-301; K. Kowalczyk, *Gra komputerowa Emergency II skuteczny środek dydaktyczny w edukacji dla bezpieczeństwa*, „*Homo Ludens*” 2011, nr 1(3), s. 63-70.

Część lekcyjna:

- a. zapoznanie uczniów z instrukcją,
- b. symulacja (rozgrywka właściwa),
- c. porównanie wyników,
- d. ocena wyników³⁰.

Wielu pedagogów podkreśla, że najważniejszym ogniwem jest podsumowanie wyników gry. Wówczas uczniowie pod czujnym okiem nauczyciela wymieniają się swoimi spostrzeżeniami i debatują nad tym, która z obranych strategii była najlepsza. Jednak jest to możliwe w przypadku, w którym gra została należycie przeprowadzona przez nauczyciela. Bardzo często zapomina się, że obecne pokolenie uczniów, tak dobrze zaznajomione z grami, może nie zrozumieć chęci i celu przeprowadzenia takiej metody. Dodatkowo medium może zostać odebrane jako mało atrakcyjne czy wręcz nudne. Jak łatwo zauważyć, przeszkód jest wiele, jednak to od postawy nauczyciela zależy, na ile zostaną zniwelowane bądź całkowicie wyeliminowane.

Gry komputerowe bez wątpienia pobudzają wyobraźnię, aktywizująco oddziałują na pracę mózgu, pozwalając tym samym na poprawę logicznego myślenia, uczą przewidywania i podejmowania trudnych decyzji pod presją czasu. Warto podkreślić, że to właśnie w grach symulacyjnych oraz strategicznych, zwanych również decyzyjnymi, wielu pedagogów dopatruje się największego potencjału edukacyjnego. Grażyna Leśniewska do zalet gier symulacyjnych zaliczyła: aktywizację uczniów na wielu płaszczyznach, zaciekawienie wynikające z dużej liczby zagadek czy zadań, wspomaganie procesu zapamiętywania zasad pozwalających na osiągnięcie tak upragnionego przez graczy zwycięstwa³¹. To właśnie ostatni z wymienionych punktów pozwala na osiągnięcie najpełniejszego sukcesu dydaktycznego, ponieważ gry symulacyjne w sposób jak najbardziej autentyczny odwzorowują realne prawa świata.

Oprócz wykorzystania metody symulacji warto zastanowić się nad zasadnością wykorzystania również innych rodzajów gier komputerowych w edukacji. Gry komputerowe, które mogą zostać wykorzystane jako narzędzia edukacyjne powinny spełniać szereg funkcji. Po pierwsze, gry komputerowe mogą zostać rozpatrywane w kategoriach metody dydaktycznej, jak i zaawansowanego środka dydaktycznego spełniającego funkcje poznawczą, zastępującą i wspomagającą myślenie³². Należy uznać, że niektóre produkcje mogą być traktowane w kategorii swoistego programu edukacyjnego, którego funkcjami są, jak wyliczył Kowalczuk: „poznawcza, emocjonalno-motywacyjna, praktyczna, utrwalająca, przyspieszająca,

30 Zob. K. Kowalczuk, *Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia*, Gdańsk 2016, s. 79; E. Putkiewicz, M. Ruszczyńska-Schiller, *Gry symulacyjne w szkole*, Warszawa 1983.

31 G. Leśniewska, *Gry jako narzędzia wspierające*, s. 70.

32 K. Kowalczuk, *Edukacja*, s. 75.

kontrolna”³³. Dodatkowo, jak podkreślił Kowalczyk: „aby gra komputerowa miała charakter gry dydaktycznej, powinna również spełniać inne założenia przypisane programom edukacyjnym”, a są nimi: merytoryczne — wiarygodność przedstawionych treści, metodyczne — aspekty decydujące o jakości i atrakcyjności gry, psychologiczne — poszerzające chęć poznania problemu, pobudzenie zainteresowań oraz umożliwiające indywidualizację tempa pracy³⁴.

Zatem głównym celem wykorzystania gry komputerowej na szkolnych lekcjach historii jest przyspieszenie przyswajania kolejnych partii materiału w sposób aktywizujący oraz atrakcyjny. Wybierając grę komputerową, nauczyciel powinien być z nią dobrze zaznajomiony. Szczególnie dotyczy to produkcji niebędących grami, o charakterze *stricte* edukacyjnym. Prowadzący powinien uzasadnić i ocenić przydatność danego tytułu opierając się na zaproponowanych założeniach: zaimplementowaną zawartość merytoryczną, ustalić zgodność z założeniami podstawy programowej przedmiotu (cele ogólne i szczegółowe), atrakcyjność i innowacyjność rozgrywki (czy jest możliwe modyfikowanie zawartości tzw. modowanie), wziąć pod uwagę wymagania sprzętowe (czy szkolna pracownia komputerowa sprosta wymaganiom sprzętowym). Niektóre tytuły mogą z powodzeniem zostać wykorzystane jako pośrednie środki dydaktyczne wspierające proces kształcenia. Rolę taką spełnia seria gier *Hearts of Iron*, która może posłużyć jako interaktywna mapa. Należy pamiętać, że niektóre produkcje oddają w ręce odbiorców potężne narzędzia umożliwiające modyfikowanie ich zawartości³⁵. Przez ingerencję w zakres merytoryczny można dowolnie manipulować warstwą tekstualną oraz wpływać na zasady rozgrywki czy tworzyć nowe scenariusze. W rezultacie nawet gra niespełniająca w pełni wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej, po odpowiedniej ingerencji, może okazać się wspaniałym narzędziem edukacyjnym. Godnymi polecenia tytułami, które warto wykorzystać na lekcjach historii w szkole ponadpodstawowej, są: seria gier *Civilization*³⁶, produkcje z serii *Total War*, serie gier szwedzkiego studia Paradox Interactive *Victoria*, *Crusader Kings*, *Europa Universalis*, *Hearts of Iron*. Dominującą rolę pełnią zatem gry strategiczne. Natomiast tak często przywoływane produkcje, jak seria gier *Assassin's Creed*, *Call of Duty* czy popularna gra symulacyjna *World of Tanks*, świetnie spełniają się w roli narzędzia do popularyzowania wiedzy historycznej. Możliwości wykorzystania gier komputerowych podczas lekcji historii jest wiele, a niemal wszystko zależy od pomysłu prowadzącego.

33 Tamże, s. 77.

34 T. Huk, *Komputer w procesie kształtowania umiejętności kluczowych*, Warszawa 2008, s. 108; zob. Cz. Kupisiewicz, *Dydaktyka*, Kraków 2012, s. 144-147, 195.

35 Tworzenie tzw. modów.

36 Turowa gra strategiczna produkcji Sida Mayersa, w której głównym zadaniem gracza jest rozwijanie wybranej cywilizacji od epoki kamienia po wymagowaną przyszłość. Amerykański medioznawca i pedagog Kurt Squire jako pierwszy wykorzystał możliwości edukacyjne *Civilization III* na zajęciach. Por. R. Bomba, *Gry komputerowe*, s. 363-366.

Historia serii gier *Europa Universalis* i *Hearts of Iron*

Początków serii gier *Europa Universalis* i *Hearts of Iron* należy doszukiwać się w zaprojektowanej przez Philippe Thibaut, a wydanej przez firmę Azure Wish Enterprise w 1993 r., grze planszowej *Europa Universalis*. Opakowanie z grą składa się z dwóch plansz reprezentujących mapę świata oraz Europy z podziałem na prowincje, arkusze charakterystyki grywalnych państw, karty losowe wpływające na ekonomię, politykę oraz rozwój postaci władcy. Początkowo do dyspozycji graczy oddano siedem grywalnych europejskich państw: Austrię, Anglię, Francję, Hiszpanię, Portugalie, Turcję oraz Wenecję. Wybór mocarstw jest nieprzypadkowy. Rozgrywka rozpoczyna się wraz z odkryciem Ameryki przez Krzysztofa Kolumba w 1492 r., a kończy się na wydarzeniach Rewolucji Francuskiej w 1792 r. Gra toczy się przez siedemdziesiąt pięć tur, natomiast każda tura została podzielona została na pięć faz i odpowiada czterem latom konstruowanej alternatywnej historii świata. W pierwszej fazie gracze doświadczają wydarzeń losowych wpływających zarówno na postać władcy, jak na samo państwo oraz implikują wydarzenia historyczne dotyczące całego świata, w tym państw neutralnych, które muszą się wydarzyć i mają bezpośredni wpływ na rozgrywkę. Dodatkowo każdemu z graczy przysługuje losowa karta odpowiadająca za tzw. wydarzenie ekonomiczne. Druga tura odpowiada za dyplomatyczne ruchy każdego z graczy i cechuje się bezpośrednimi rozmowami pomiędzy uczestnikami rozgrywki. Trzecia oraz czwarta faza rozgrywki jest uznawana za najbardziej złożoną ze względu na jej ekonomiczny wymiar, który polega na pobieraniu i wydawaniu środków pozyskiwanych z prowincji oraz ich rozporządzaniem według uznania gracza na cele rozwojowe: technologia, rozbudowa infrastruktury czy armii. Piąta część dotyczy działań militarnych. Zdecydowanie największym minusem gry jest długość rozgrywki wynikająca z wyliczania danych oraz ich zapisywania. Nie może zatem dziwić, że gracze ze względu na ten aspekt często uciekali się do korespondencyjnego sposobu grania, mocno przypominającego zasady rozgrywki korespondencyjnych szachów. Ruchy graczy były wysyłane za pomocą poczty elektronicznej, tzw. *play by email* (PBEM). Stąd przeniesienie zasad gry do środowiska cyfrowego znacznie ułatwiało rozgrywkę ze względu na zastosowane automatyzmy, wpływające na przyspieszenie rozgrywki, graczy singleplayer czy też multiplayer³⁷.

Pierwsza część komputerowej odsłony *Europy Universalis* została wydana 22 lutego 2001 r., natomiast na polskim rynku pojawiła się niespełna miesiąc później, bo już 14 marca. Krytycy ocenili grę pozytywnie. Według *Metacritic*, wpływowego portalu oceniającego gry, produkcja uzyskała wynik 86 punktów, natomiast przez użytkowników została oceniona na 7,6/10³⁸. W przeciwieństwie do ówczesnych strategii czasu rzeczywistego jak *Command & Conquer: Renegade* (2002)³⁹ czy *Warcraft III*:

37 Opracowanie na podstawie: *Europa Universalis — gra planszowa*, <https://www.gram.pl/artykul/2008/06/07/europa-universalis-gra-planszowa.shtml> [dostęp: 2.02.2022 r.].

38 *Europa Universalis*, <https://www.metacritic.com/game/pc/europa-universalis> [dostęp: 2.02.2022 r.].

39 *Command & Conquer: Renegade*, <https://www.gry-online.pl/gry/command-conquer-renegade/zca8c> [dostęp: 2.02.2022 r.].

Reign of Chaos (2003)⁴⁰, które stawiały na zbrojne rozwiązania w myśl zasady 4ex, czyli explore, expand, exploit, exterminate (odkrywaj, rozwijaj, wykorzystuj, eksterminuj), gra *Europa Universalis* proponowała ekonomiczną, w pełni pacyfistyczną drogę do wygrania danego scenariusza. Pierwsza część *Hearts of Iron* zadebiutowała na rynku 26 listopada 2002 r. Należy podkreślić, że w polskiej literaturze przedmiotu obie serie, ze względu na wydawcę oraz zasady rozgrywki, bywają mylone⁴¹. Powodem tych nieścisłości jest fakt, że na polskim rynku w 2003 r. za sprawą dystrybutora, firmy CD-Projekt, pierwsza część gry *Hearts of Iron* została wydana pod nazwą *Europa Universalis: II Wojna Światowa*. Taki zabieg marketingowy należy wiązać z sukcesem, jaki osiągnęła na rodzimym rynku gra *Europa Universalis II* dystrybuowana przez tego samego wydawcę w 2001 roku.

Poddana szczegółowej analizie czwarta odsłona *Hearts of Iron* miała miejsce 6 czerwca 2016 r. Gracz wciela się w postać absolutu kierującego losami wybranego państwa w burzliwych latach 1936-1948. Celem gry jest wypełnienie zasad określonych przez wybrany scenariusz. Twórcy oferują graczom dwa możliwe scenariusze: *Nadciągająca burza* rozpoczynający się w 1936 r. oraz *Blitzkrieg*, którego akcja przenosi odbiorców na dwa tygodnie przed rozpoczęciem działań wojennych w 1939 r.

Produkcja jest stale rozwijana. Do tej pory oddano w ręce graczy aż siedem płatnych rozszerzeń: *Together for Victory* (2016), *Death or Dishonor* (2017), *Waking the Tiger* (2018), *Man the Guns* (2019), *La Résistance* (2020), *Battle for the Bosphorus* (2020), *No Step Back* (2021). Każde z nich rozszerza dodatkową zawartość bezpośrednio wpływającą zarówno na rozgrywkę, jak i jej parametryzację. Dodane zostały nowe mechaniki oraz rozszerzenia tematyczne. W chwili premiery nowego rozszerzenia gra jest za darmo aktualizowana. Zapewnia to przede wszystkim dostępność oraz stabilność graczom, którzy nie zdecydowali się na zakup jej nowej wersji.

Zaklasyfikowanie gry *Hearts of Iron IV*

Gry strategiczne to gatunek, w którym zwycięstwo jest możliwe przez dobór odpowiedniej taktyki i strategii w zakresie zarządzania dostępnymi zasobami pozwalającymi na osiągnięcie celów wyznaczonych w scenariuszu wybranym przez gracza. Zwracając uwagę na formę rozgrywki, wyróżnia się gry strategiczne, w których działania toczą się w czasie rzeczywistym (*real-time strategy*) bądź turowym. Znaczącą rolę odgrywa plansza, na której toczą się zmagania pomiędzy graczami bądź nimi a sztuczną inteligencją, ponieważ determinuje ona wielkość walki. Gry strategiczne przynależą do gatunku historycznych strategii czasu rzeczywistego, a także do produkcji zw. *grand strategy wargames*. Warto zaznaczyć, że pojęcie gier wojennych odnosi się zarówno do gier planszowych, gier komputerowych, jak i rzeczywistych

40 *Warcraft III: Reign of Chaos*, <https://www.gry-online.pl/gry/warcraft-iii-reign-of-chaos/z5c11> [dostęp: 2.02.2022 r.].

41 J. Pomorski, *Wybieram czerwoną pigułkę czyli historia i Matrix*, w: *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, red. P. Witek, M. Mazur, E. Solska, Lublin 2011, s. 82.

scenariuszy rozgrywanych przez siły zbrojne państw całego świata, a realizowanych np. podczas manewrów. Gry komputerowe tego typu charakteryzują się realistyczną symulacją działań wojennych. Ważną rolę w strategii ogrywa postać, w którą wciela się gracz (umownie: pojedynczy żołnierz, dowódca oddziału, major, pułkownik, generał, absolut rządzący państwem), to natomiast wpływa bezpośrednio na liczbę dostępnych jednostek oraz skalę mapy, na której dochodzi do starcia.

Gry wojenne dzielone są ze względu na występujące w nich cztery poziomy⁴². Pierwszy poziom bywa nazywany *tactical* i charakteryzuje się dość szybką rozgrywką, a scenariusz oparty jest na jednej bitwie, w której gracz wciela się w pojedynczego żołnierza albo całą grupę żołnierzy. Poziom taktyczny został odzwierciedlony w klasycznej strategii czasu rzeczywistego nieistniejącego już hiszpańskiego studia Pyro Studios — *Commandos: Behind Enemy Lines* wydanej w 1998 r.⁴³ Drugi poziom, określany mianem *scaled tactical* lub *command tactical*, oddaje do dyspozycji gracza liczne oddziały żołnierzy sformowane w plutony. Ze względu na ograniczenia technologiczne producenci gier uciekają się do zmniejszenia rzeczywistej liczby żołnierzy i zastępują je najczęściej dziewięcioosobowymi oddziałami. Takie rozwiązania zaproponowali w swoich grach strategicznych twórcy kultowej serii *Company of Heroes*⁴⁴. Przedostatni poziom charakteryzuje się bitwami z udziałem tysięcy jednostek, przez co pozwala na odtworzenie wielu historycznych bitew. Takie możliwości oddaje w ręce graczy seria gier *Total War* brytyjskiej firmy The Creative Assembly wraz z zaimplementowaną możliwością rozgrywania gotowych scenariuszy, które odzwierciedlają bitwy historyczne. W przypadku *Hearts of Iron IV* mamy do czynienia z ostatnim, czyli czwartym poziomem określanym właśnie jako *grand strategy wargames*. Tutaj gracz dostaje do dyspozycji jednostki reprezentowane umownie przez pionki (żołnierzy), które reprezentują oddział danej armii (najczęściej dywizję), natomiast jej ruchy dzieją się na mapie odwzorowującej kontynent bądź cały świat.

Warto podkreślić, że przypisanie gry do danego gatunku często bywa problematyczne. Dzieje się tak ze względu na zastosowane mechanizmy zaczerpnięte z innych gatunków lub podgatunków. Przykładem gier strategicznych spełniających przytoczoną zasadę synkretyzmu gatunkowego jest wspomniana już seria *Total War*⁴⁵. Rozgrywka podzielona została na dwa etapy: turową mapę kampanii (zarządzanie zasobami) oraz mapę bitewną (potyczka rozgrywana w czasie rzeczywistym). Zastosowane rozwiązania *gameplayowe* łączą zatem cechy strategii turowych oraz strategii czasu rzeczywistego. Warto podkreślić, że zastosowane przez twórców mechanizmy nie zawsze w pełni oddziałują jednoznacznie na graczy. Simon Dor,

42 *The „Four Levels” Of Wargaming: A New Scope On The Hobby*, <https://www.beastsofwar.com/featured/levels-wargames-exploring-scopes-hobby/> [dostęp: 2.02.2022 r.].

43 Seria *Commandos*, <https://www.gry-online.pl/gry-z-serii-i-podobne.asp?ID=249> [dostęp: 5.02.2022 r.].

44 Seria *Company of Heroes*, <https://www.gry-online.pl/gry-z-serii-i-podobne.asp?ID=2226> [dostęp: 5.02.2022 r.].

45 Oficjalna strona twórców gry z serii *Total War*: <https://www.totalwar.com/games/> [dostęp: 5.02.2022 r.].

w przypadku omawianych gier szwedzkiego studia, zaznaczył, że pomimo zaimplementowanego mechanizmu charakterystycznego dla strategii czasu rzeczywistego, gracze doświadczają turowości, co zdaniem autora niniejszej publikacji związane jest z możliwością pauzy⁴⁶.

Hearts of Iron IV

Rozgrywka w grze *Hearts of Iron IV*, podobnie jak w poprzednich produkcjach, toczy się na planszy odzwierciedlającej mapę świata z podziałem na umowne prowincje. Wynika to z charakterystyki gier spełniających założenia omówionych wcześniej *grand strategy wargames*. Twórcy gry komputerowej zadbali o należyłą szczegółowość przedstawionej mapy świata. Gracz wciela się w postać absolutu kierującego wszelkimi aspektami państwa, takimi jak: polityka wewnętrzna, dyplomacja, infrastruktura, logistyka, technologia czy rekrutacja wojsk. Możliwości, które oddali producenci, pozwalają na ingerowanie w zawartość oraz zasady danego scenariusza. Odbiorcy mogą skorzystać z opcji dostępnych w panelu „Własne zasady gry”, które pozwalają na spersonalizowanie scenariusza: wzmocnienie siły militarnej oraz możliwości przemysłowych ówczesnych mocarstw: Rzesza Niemiecka, Włochy, ZSRR, Francja, Wielka Brytania, USA, Japonia i Chiny. Dodatkowo pozwalają na modyfikowanie zasad prowadzenia polityki zagranicznej oraz przeprowadzanie tajnych operacji (organizacja przewrotów wpływ na politykę wewnętrzną innych państw), modyfikowanie ilości, akcji powietrzno-desantowych, poziomu fortyfikacji, stosowania taktyki spalanej ziemi, czy nawet wybór ustroju startowego wybranych państw kierowanych przez AI określenie kształtu państw (np. zdekolonizowana Ameryka)⁴⁷.

Edukacyjne walory *Hearts of Iron IV*

Jak podkreślają twórcy, treści zaimplementowane zostały oparte na rzetelnych badaniach i ustaleniach historyków. Dodatkowo sami podkreślają edukacyjne walory gry oraz udostępniają szkołom jej darmowe kopie⁴⁸. Jak można przeczytać na stronie produktu:

Paradox Interactive i Paradox Development Studio otworzyły się na współpracę z gimnazjami i liceami na całym świecie. Możemy zaoferować szkołom kolekcję bezpłatnych kopii cyfrowych (dostępnych na platformie Steam) naszych historycznych gier strategicznych do wykorzystania jako pomoce dydaktyczne w klasie. Paradox od lat stoi na czele producentów gier, jeśli chodzi o przedstawianie różnych

46 S. Dor, *Strategy in games or strategy games: Dictionary and encyclopaedic definitions for game studies*, „Game Studies” 2018, z. 18, s. 9. http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor [dostęp: 2.02.2022 r.].

47 Analiza autora na podstawie możliwości zawartych w grze.

48 Strona Paradox Interactive poświęcona edukacji: <https://www.paradoxinteractive.com/contact/education>.

okresów historycznych świata w grach video, między innymi w takich tytułach jak *Crusader Kings*, *Europa Universalis*, *Victoria* czy *Hearts of Iron*. Każdy tytuł przedstawia inny okres z historii świata oraz wyzwania charakterystyczne dla wybranej epoki⁴⁹.

Warto podkreślić, że udostępnienie darmowych kopii w celach edukacyjnych jest rzadko spotykanym zabiegiem ze strony twórców. Obecna cena jednej kopii – według platformy Steam – to 142,99 zł⁵⁰. W celu pozyskania takich kopii należy skontaktować się z twórcami, podając w wiadomości e-mail następujące informacje: imię i nazwisko, adres szkoły, dane kontaktowe, wskazać produkcję, którą jesteśmy zainteresowani, liczbę kopii (uwzględniając przy tym liczbę uczniów) oraz scenariusz lekcji z pomysłem na wykorzystanie gry. W opisie dotyczącym analizowanej produkcji możemy wyczytać: „*Hearts of Iron IV* pozwala przejąć dowodzenie nad wybranym narodem podczas zmieniających świat wydarzeń II wojny światowej w latach 1936-1949. Poprowadź swoje wojska, zoptymalizuj produkcję fabryk, trenuj i wdrażaj zabiegi dyplomatyczne, aby osiągnąć światowy pokój – lub światową dominację!”⁵¹. Nie sposób analizować produkcji bez wskazania aktualnych zapisów podstawy programowej. Dla edukacji historycznej szkoły ponadpodstawowej zakłada ona następujące cele kształcenia:

I. Chronologia historyczna. Uczeń:

- a) porządkuje i synchronizuje wydarzenia z historii powszechnej oraz dziejów ojczyźtych;
- b) dostrzega zmienność i dynamikę wydarzeń w dziejach, a także ciągłość procesów historycznych i cywilizacyjnych.

II. Analiza i interpretacja historyczna. Uczeń:

- a) analizuje wydarzenia, zjawiska i procesy historyczne w kontekście epok i dostrzega zależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia społecznego;
- b) rozpoznaje rodzaje źródeł, ocenia przydatność źródła do wyjaśnienia problemu historycznego;
- c) dostrzega mnogość perspektyw badawczych oraz różnorakie interpretacje historii i ich przyczyny;
- d) ugruntowuje potrzebę poznawania przeszłości dla rozumienia współczesnych mechanizmów społecznych i kulturowych.

49 Tłumaczenie własne, <https://www.paradoxinteractive.com/contact/education> [dostęp: 5.02.2022].

50 https://store.steampowered.com/app/394360/Hearts_of_Iron_IV/ [dostęp: 5.02.2022].

51 Tłumaczenie własne, <https://www.paradoxinteractive.com/contact/education> [dostęp: 5.02.2022].

III. Tworzenie narracji historycznej. Uczeń:

- a) tworzy narrację historyczną w ujęciu przekrojowym, jak i problemowym;
- b) dostrzega problem i buduje argumentację, uwzględniając różne aspekty procesu historycznego;
- c) dokonuje selekcji i hierarchizacji oraz integruje informacje pozyskane z różnych źródeł wiedzy⁵².

Wymagania sprzętowe omawianej produkcji trzeba uznać za niskie i odpowiadające możliwościom komputerów sprzed ponad dekady⁵³. Dodatkowo, aby wykorzystać grę podczas zajęć dydaktycznych w szkolnej pracowni komputerowej, nauczyciel musi zadbać o dostateczne połączenie internetowe umożliwiające rozgrywkę przez sieć LAN.

Należy jednak pamiętać, że przy tak ogromnej liczbie wydarzeń oraz treści wpływających na symulację świata okresu II wojny światowej mogło dojść do błędów merytorycznych. Najsłynniejszym, wywołującym kontrowersje przykładem dotyczącym dwudziestowiecznej historii Polski jest ta dotycząca uznania Romana Dmowskiego za faszystowskiego demagoga. Stało się tak, ponieważ produkcja bazuje na pewnych uproszczeniach wynikających z istniejących czterech dróg politycznego rozwoju państwa. Należą do nich demokracja, komunizm, faszyzm oraz inne państwa, które należy określić jako neutralne.

Nawet tak syntetyczny opis II Rzeczypospolitej pozwala na rozbudzenie w odbiorcy ciekawości lub szybkie przypomnienie ówczesnej sytuacji geopolitycznej wybranego państwa:

Po wielu latach podziału między trzy imperia Polska znowu jest niepodległa, ale wciąż znajduje się w trudnym położeniu. Na wschodzie Związek Radziecki nie zapomniał o upokarzającej porażce w trakcie wojny polsko-sowieckiej. Na zachodzie niemiecki Führer Adolf Hitler nie kryje, że chce większej „przestrzeni życiowej”, a dawne niemieckie tereny kontrolowane przez Polskę mogą stać się jego pierwszym celem⁵⁴.

Hearts of Iron IV to gra strategiczna, gdyż zawiera w sobie wiele opcji pozwalających na wpływanie i modyfikowanie warstwy treści przedstawionej. Dzięki temu zabiegowi nauczyciele wraz z uczniami wspólnie tworzą grywalną modyfikację.

52 Podstawa programowa historii, <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Historia> [dostęp: 5.02.2022].

53 Minimalne wymagania sprzętowe wskazane przez twórców: system operacyjny: Windows Vista, Windows 7 SP1, Windows 8; procesor: Core 2 Quad 9400 2,66 GHz / Athlon II X4 640 3.0 GHz; pamięć RAM: 2 GB; karta grafiki: HD 5770 / GTX 460; wymagane miejsce na dysku HDD: 2 GB; pamięć karty graficznej: 1 GB.

54 Tłumaczenie własne, syntetyczny opis sytuacji Polski zawarty w scenariuszu *Nadciągająca Burza*.

Biorąc pod uwagę stosunkowo długi czas potrzebny na takie działania, efektywne wydaje się wykorzystanie tego narzędzia podczas dodatkowych zajęć w ramach koła zainteresowań bądź projektu semestralnego. W odniesieniu do zapisów zawartych w podstawie programowej historii (poziom podstawowy), warto podkreślić, że cele kształcenia pokrywają się z celami tworzenia modyfikacji. Uczniowie przeszukują zawartość gry pod kątem ewentualnych błędów (analiza krytyczna), po namierzeniu błędu na podstawie dostępnych źródeł poprawiają błąd (tworzenie narracji historycznej), a to wszystko odbywa się w środowisku, które pozwala na wnikliwszą interpretację okresu dziejowego lat 1936-1949 (chronologia). Warto również zwrócić uwagę, że ze względu na interdyscyplinarny charakter medium podczas tworzenia modyfikacji uczniowie nabywają praktyczną wiedzę z innych dziedzin, jak chociażby informatyka (stosowanie komend wynikających z silnika gry). Tworzenie modów jest popularne wśród sporej rzeszy fanów gry⁵⁵. Liczba scenariuszy możliwych do stworzenia i wygenerowania jest ogromna. Jedynym ograniczeniem okazuje się fantazja graczy, co pozytywnie wpływa na wyobraźnię historyczną. Nic nie stoi na przeszkodzie stworzenia symulacji, w której III Rzesza Niemiecka jest państwem demokratycznym. Taka zabawa z przeszłością, określana przez Jacka Struskiego jako wydarzenia kontrfaktyczne, ma pozytywny wpływ na uczniów w procesie edukacji historycznej. Konfabulacje historyczne nie mają na celu zmiany postrzegania historii, jednak ich treść wynikająca z logicznego procesu myślowego kształtuje wśród odbiorców czy też ich twórców skutki realizacji tzw. wariantów potencjalnych⁵⁶. Przypuszczalne „co by było, gdyby...” jest ważne w rozumieniu historii i jej istoty, gdyż na podstawie posiadanej wiedzy uczniowie kształtują nową rzeczywistość, ale opierającą się na zasadach historii faktu, jednocześnie wykorzystując przy tym pojęcia lub postacie historyczne. Abstrakcja historyczna pozytywnie wpływa na rozwój logicznego myślenia, a zarazem poprzez rozszerzenie horyzontu myślowego pozytywnie oddziałuje na percepcje postrzeganych wydarzeń oraz ich krytyczny odbiór.

Ze względu na okres, do którego przenosi nas omawiana produkcja, może okazać się szczególnie przydatna podczas zajęć dotyczących wojny obronnej Polski w 1939 roku. Agresja Niemiec (1 września) i Związku Sowieckiego (17 września)⁵⁷. Odpowiednio wcześniej przygotowana, rzetelna symulacja działań wojennych

55 Obecnie na platformie Steam dostępnych jest blisko 90 tysięcy dostępnych do pobrania modyfikacji. Oczywiście wśród nich znajduje się wiele niedopracowanych twórców. Administratorzy warsztatu Steam w celu lepszej nawigacji podzielili modyfikacje na następujące kategorie: Alternative History (14,534), Balance (8,177), Events (6,601), Fixes (6,565), Gameplay (11,101), Graphics (7,223), Historical (6,154), Ideologies (2,623), Map (7,194), Military (4,410), National Focuses (6,515), Sound (2,557), Technologies (2,719), Translation (2,258), Utilities (2,796). Niektóre z nich wprowadzają zmiany jedynie kosmetyczne, ale są również takie, które całkowicie zmieniają chociażby okres rozgrywki i przenoszą graczy do czasów antycznych. Tak jak wspomniano, możliwości jest wiele. Zob. <https://steamcommunity.com/app/394360/workshop/> [dostęp: 05.04.2022].

56 J. Sturski, *Historia alternatywna w edukacji szkolnej*, „Kwartalnik Opolski” 2010, z. 2/3, s. 87.

57 Podstawa programowa liceum/technikum, <https://podstawaprogramowa.pl/Liceum-technikum/Historia> [dostęp: 5.04.2022 r.].

podczas kampanii wrześniowej może stanowić duże ułatwienie w zrozumieniu i odbiorze tego złożonego wydarzenia⁵⁸. Zaadaptowanie wirtualnej mapy gry i stworzenie jak najbardziej realnego przebiegu działań wojennych z pewnością wyda się bardziej atrakcyjne niż dosyć archaiczne omówienie przy pomocy zwykłej mapy. Należy również pamiętać o tym, że rozgrywka toczy się na dobrze odwzorowanej mapie całego świata. W efekcie gracze mimowolnie przyswajają wiedzę z geografii.

Podane przykłady praktycznego wykorzystania omawianej gry na zajęciach z edukacji historycznej to propozycje jedne z wielu możliwych. Wyzwanie dydaktyczne jest ogromne. Stosowanie na lekcjach gier komputerowych z rozważą, przyczyniłoby się do aktywizacji uczniów. Dodatkowo wiąże się to z uświadomieniem im ważkiej rzeczy, że zyskując wiedzę historyczną, mogą ją spożytkować w różnych przestrzeniach własnej aktywności. To kwestia warta rozważenia.

58 Nauczyciel ma możliwość modyfikować m.in. następującą zawartość: liczbę oraz strukturę jednostek, nazwę armii, dowódcę, poziom technologiczny, dokładną godzinę ataku. Pozytywne użycie omawianej produkcji jako wirtualnej mapy wspomniał podczas TEDxPoznańSalon 2018, historyk Marcin Siekański:

M. Siekański, *Gry komputerowe w szkolnictwie – fikcja czy nadchodząca rzeczywistość*, https://www.ted.com/talks/marcin_siekanski_gry_komputerowe_w_szkolnictwie_fikcja_czy_nadchodzaca_rzeczywistosc [dostęp: 5.04.2022 r.].

Bibliografia

- Aksakal N., *Theoretical View to The Approach of The Edutainment*, „Procedia — Social and Behavioral Sciences” 2015, nr 186, s. 1232-1239.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2016.
- Chodak G., *Edukacyjne aspekty ekonomicznej gry symulacyjnej Capitalism II*, „Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej. Studia i Materiały” 2004, t. 75, nr 17, s. 287-301.
- Garda M.B., *Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, z. 1, s. 119-128.
- Huk T., *Komputer w procesie kształtowania umiejętności kluczowych*, Warszawa 2008.
- Ito M., *Engineering Play. A Cultural History of Children's Software*, Cambridge, Londyn 2009.
- Kluska B., Rozwadowski M., *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014.
- Kowalczyk K., *Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia*, Gdańsk 2016.
- Kowalczyk K., *Gra komputerowa Emergency II skuteczny środek dydaktyczny w edukacji dla bezpieczeństwa*, „Homo Ludens” 2011, nr 1(3), s. 63-70.
- Kupisiewicz Cz., *Dydaktyka*, Kraków 2012.
- Leśniewska G., *Gry jako narzędzia wspierające proces edukacji*, „Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania” 2017, nr 49, s. 65-75.
- Martens A., Muller W., *Gamification*, w: *Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies*, red. W. Nakatsu, M. Rauterberg, P. Ciancarini, Singapur 2017, s. 909-931.
- Pomorski J., *Wybieram czerwoną pigułkę czyli historia i Matrix*, w: *Historia w kulturze współczesnej. Niekonwencjonalne podejścia do przeszłości*, red. P. Witek, M. Mazur, E. Solska, Lublin 2011, s. 72-85.
- Skibińska M., „Edutainment” jako metoda edukacji przyszłości (teraźniejszości), „Teraźniejszość — Człowiek — Edukacja” 2009, nr 2(50), s. 57-64.
- Sturski J., *Historia alternatywna w edukacji szkolnej*, „Kwartalnik Opolski” 2010, z. 2/3, s. 85-95.
- Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji — opis zjawiska*, „Studia de Cultura” 2014, nr VI, s. 95-105.
- Toppo G., *The games believes in you: How digital play can make our kids smarter*, Nowy York 2015.

Netografia

- Cambell C., *The Oregon Trail was made in just two weeks*, <https://www.polygon.com/2013/7/31/4575810/the-oregon-trail-was-made-in-just-two-weeks> [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Dor S., *Strategy in games or strategy games: Dictionary and encyclopaedic definitions for game studies*, „Game Studies” 2018, z. 18 http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Europa Universalis* — gra planszowa, <https://www.gram.pl/arttykul/2008/06/07/europa-universalis-gra-planszowa.shtml> [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Europa Universalis*, <https://www.metacritic.com/game/pc/europa-universalis> [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Kleszczyński B., *Zastosowanie gier w edukacji historycznej*, https://www.academia.edu/5440050/Gry_na_lekcji_historii_i_zaj%C4%99ciach_pozalekcyjnych [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Kosman M., *Historia polskich gier. Jak to się zaczęło? (część 1)*, <https://www.komputer-swiat.pl/gamezilla/arttykuly/historia-polskich-gier-jak-to-sie-zaczelo-czesc-1/zqrgldf#content> [dostęp: 10.02.2022 r.].
- Król M., *Puszka Pandory (1986 r.)*, <https://radioszczecin.pl/212,2865,puszka-pandory-1986-r> [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Lushehop J., *Oregon Trail: How three Minnesotans forged its path? It's one of the most popular educational games of all time*, <https://web.archive.org/web/20110123012937/http://www.citypages.com/content/printVersion/1740595/> [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Oficjalna strona twórców gry z serii *Total War*, <https://www.totalwar.com/games/> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Podstawa programowa historia dla szkół ponadpodstawowych, <https://podstawa-programowa.pl/Liceum-technikum/Historia> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Rapeepisarn K., Wong K. W., Fung C. C., Depickere A., *Similarities and differences between „learn through play” and „edutainment”*, https://web.archive.org/web/20170817204405/http://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/993/1/Published_Version.pdf [dostęp 2.02.2022 r.].
- Seria *Commandos*, <https://www.gry-online.pl/gry-z-serii-i-podobne.asp?ID=249> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Seria *Company of Heroes*, <https://www.gry-online.pl/gry-z-serii-i-podobne.asp?ID=2226> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Siekański M., *Gry komputerowe w szkolnictwie — fikcja czy nadchodząca rzeczywistość*, https://www.ted.com/talks/marcin_siekanski_gry_komputerowe_w_szkolnictwie_fikcja_czy_nadchodzaca_rzeczywistosc [dostęp: 5.04.2022 r.].
- The „Four Levels” Of Wargaming: A New Scope On The Hobby*, <https://www.beastsofwar.com/featured/levels-wargames-exploring-scopes-hobby/> [dostęp: 2.02.2022 r.].
- Warsztat gry *Hearts of Iron IV* na platformie Steam, <https://steamcommunity.com/app/394360/workshop/> [dostęp: 5.04.2022 r.].

Abstrakt

Współczesna szkoła ze względu na ciągle zmieniające się możliwości technologiczne powinna skupić się na uatrakcyjnieniu procesu kształcenia. Wdrażanie nowych wirtualnych narzędzi edukacyjnych, w tym gier komputerowych, jest szczególnie ważne w procesie edukacji historycznej. Ich wykorzystanie pozwoli chociażby na częściowe zatarcie panującego mitu postrzegania historii przez pryzmat nudnych zajęć szkolnych, na których prowadzący skrupulatnie dopytywali o daty. Jedną z obiecujących i dających ogromne pole do popisu prowadzącym zajęcia jest gra komputerowa szwedzkiego studia Paradox Interactive *Hearts of Iron IV*. W niniejszym artykule autor skupił się na przedstawieniu jej praktycznego zastosowania podczas zajęć dydaktycznych na lekcjach historii w szkole ponadpodstawowej.

Słowa kluczowe: edukacja historyczna, *Hearts of Iron IV*, ahistoryzm, gra komputerowa

Abstract

Modern school, due to the changing technological possibilities, should adapt to making the education process more attractive. The implementation of new virtual educational tools, including computer video games, is important in historical education. Their use allow, for example, to partially blur the prevailing myth of seeing history through the prism of boring school classes, during which the teachers meticulously asked about the date. One of the promising and giving a huge scope for the lecturers to show off is a computer game from the Swedish studio Paradox Interactive *Hearts of Iron IV*. In this article, the author focused on presenting its practical application during didactic classes in history lessons in secondary schools.

Keywords: historical education, *Hearts of Iron IV*, ahistoricism, computer game

Wykorzystanie gier terenowych i wirtualnych o miastach partnerskich w nauczaniu Polaków i polonii kanadyjskiej

mgr Monika Olędzka
Instytut Językoznawstwa i Literaturoznawstwa
Wydział Humanistyczny
Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach
ORCID 0000-0002-1678-1775

Tematem podjętych rozważań jest wpływ języka polskiego i technologii na młode pokolenie Polaków, funkcjonuje w ponowoczesnym systemie komunikacji nonwerbalnej pełnej multiznakowości¹.

Zebrany materiał pochodzi z gier edukacyjnych tworzonych przez uczniów siedleckiego technikum, uczestniczących w projekcie z polską szkołą kanadyjską. Nazwa inicjatywy brzmi: *O sobie i osobliwości Siedlec i Edmonton — co łączy, a co różni nasze miasta*²?. Program, wspierany przez Ministerstwo Edukacji i Nauki oraz Stowarzyszenie „Wspólnota Polska”, miał za zadanie rozwijanie umiejętności językowych, rozbudzanie chęci poznawania kultury, historii rodzimych miast poprzez nowoczesne formy nauki. Uczniowie pracowali w grupach warsztatowych lub indywidualnie. Tworzyli infografiki o swoich miastach, gry terenowe, gry wirtualne, filmiki reklamowe oraz plakaty w programach graficznych. Rezultaty prac uczestnicy pokazywali podczas sobotnich telekonferencji od października do grudnia 2021 roku.

Dzięki komunikatorom internetowym, różnica czasu, czy odległość tysięcy kilometrów nie stanowiły przeszkody w procesie wspólnego zdobywania wiedzy. Poprzez komunikację zdalną, uczniowie odkrywali swoje małe ojczyzny (w ojczystym języku). Polacy przekonywali, że miasto Siedlce jest ciekawym miejscem do odwiedzenia, a Polonia kanadyjska zapraszała do zwiedzania Edmonton z polskim przewodnikiem.

Współczesny język ulega wpływom ponowoczesnej rzeczywistości i rejestruje przemiany kulturowe, a nawet przewartościowuje to, co stanowiło społeczne normy. On utrwała dynamiczne zmiany zjawisk i interpretuje, pobudza lub zniechęca do działania uczestników komunikacji³. Innowacyjność wspomaga proces poznawczy, a poprzez gry nie tylko oferuje różne formy rozrywki, ale również edukuje, dostarcza informacji.

Nawiązując do koncepcji badań pragmatyczno-językowych i badań nad gramatyką komunikacyjną oraz lingwistyką kognitywną⁴, należy stwierdzić, że

1 Por. W. Pisarek, *Wstęp do nauki o komunikowaniu*, Warszawa 2008, s. 58-59.

2 W projekcie brali udział uczniowie klas o specjalności: technik reklamy z Zespołu Szkół Ponadgimnazjalnych nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Siedlcach i Szkoły Polskiej im. Marii Chrzanowskiej w Edmonton.

3 I. Łuc, M. Bortliczek, *Język uwikłany w ponowoczesność*, Katowice 2011, s. 6-8.

4 Tamże, s.12-13, za: r. J. L. Austin, *Jak działać słowami*, w: tegoż, *Mówienie i poznawanie. Rozprawy i wykłady filozoficzne*, przeł. B. Chwedeńczuk, Warszawa 1993, s. 542-639.

młodzież siedleckiego technikum wpływała na kształtowanie językowego obrazu świata. Poprzez tworzenie gier o mieście, używała medialnych mechanizmów, odwoływała się do pewnych wartości, aby wpłynąć na pozytywny wizerunek Siedlec.

Idąc za ustaleniami Grażyny Sawickiej, wyodrębniono trzy poziomy funkcjonowania języka⁵:

- a. poziom społeczno-kulturowy z funkcją poznawczą danych zabytków, miejsc ważnych dla siedlczan, czy dla turystów. Można tu wyróżnić funkcję symboliczną, która w sposób metaforyczny odnosi się do rzeczywistości i (a) kumulatywną, czyli polegającą na utrwalaniu, przenoszeniu przez język wartościowań określonych klas desygnatów. Dodatkowo jest też funkcja konsolidująca, wyodrębniająca konkretną wspólnotę komunikatywną: Polaków i polonii kanadyjskiej, uczestniczącą w procesie komunikacji;
- b. poziom pragmatyczny, który poprzez funkcję perswazyjną, dobór odpowiednich narzędzi językowych, przekonuje o niepowtarzalności miasta Siedlce. Funkcja ideologiczna pokazuje mechanizm działania tekstu, fabuły gry, w kontekście kulturowym i wartości preferowanych w grupie docelowej. Kolejna funkcja performatywna ma za zadanie tworzenie nowych faktów, wydarzeń w odniesieniu do gry terenowej lub wirtualnej, a funkcja magiczna, za pomocą środków językowych, ma upiększyć miejsca, zaciekać historią miasta. Można tu wyodrębnić też funkcję sprawczą, przez którą gracz ma uwierzyć w opisaną rzeczywistość, chcieć odwiedzić dane miejsce i wejść niejako w interakcję z miastem Siedlce;
- c. poziom interakcji zawierający funkcję modną, wpływającą na stopień przekonania nadawcy, emotywność, pozytywne nacechowanie w stosunku do reklamowanego obiektu i funkcję interakcyjną, inicjującą działanie, zachęcającą do odkrywania miasta w nowy, niepowtarzalny sposób⁶.

Współcześnie, aby komunikat był widoczny i zapamiętywany, powinien mieć odmienną, oryginalną formę. Gry o mieście, proponowane przez uczniów⁷, poprzez interaktywność dają przestrzeń, która zachęca do podjęcia działania. Dodatkowo mają one niejako tworzyć ścieżki do poznawania historii, kultury danego regionu i miasta. Poprzez język gier, środki stylistyczne zastosowane w fabule, pytania, czy eksklamacje twórcy-uczniowie wpływali na emocje, przekonywali do działania lub pozytywnie nagradzali za wykonane zadanie. Oto kilka przykładów:

5 Por. G. Sawicka, *Relacje i zależności w triadzie język — biznes — media*, w: *Język, biznes, media*, red. A. Rypel, D. Jastrzębska-Golonka, G. Sawicka. Bydgoszcz 2009, s. 11-12.

6 Tamże, s. 11-12.

7 Uczniowie ZSP nr 2 w Siedlcach zaprojektowali i stworzyli gry planszowe i wirtualne. Zastosowali narzędzia typu escape room, Canva, Educaplay, Genially. Tworzyli trasy zwiedzania dla różnych grup wiekowych. Opowieść musiała zawierać w sobie również ciekawostki, zadania do wykonania, quizy, krzyżówki o Siedlcach i Edmonton.

Zapraszamy na wyprawę pełną przygód!
 Czeką Was mnóstwo ciekawostek i ogrom zabawy. Przyłącz się do nas!
 Zwiedzaj Siedlce w ciekawy sposób! Nasza gra terenowa z użyciem smartfonów na pewno Ci w tym pomoże!
 Działajcie razem lub osobno.
 Dostrzeż piękno tego miejsca!
 Odpocznij z nami!
 Pamiętaj, rozglądaj się. Miejsca zadań są zaznaczone na chodnikach i budynkach.
 Warto zobaczyć obraz *Ekstaza św. Franciszka* namalowany przez samego El Greco!
 BRAWO! Udało Ci się uzyskać wszystkie liczby, aby otworzyć skrzynię.

Celem języka gier edukacyjnych, tworzonych przez uczniów, było wpływanie na percepcję postrzegania, sposób myślenia i odczuwania odbiorców, do których kierowali swój komunikat. W dzisiejszej rzeczywistości komunikacyjno-językowej, gdzie jest przeciążenie nadmiarem medialnych informacji, codziennymi obowiązkami trudno jest ukształtować prawdziwy obraz miasta. Nawet mieszkańcy, przechodząc każdego dnia obok wielu zabytków, miejsc historycznych, mogą ich nie dostrzegać, bądź ich w ogóle nie znać.

Poprzez tworzenie prostych gier terenowych i wirtualnych młodzi ludzie mogli mieć aktywny wpływ na interpretację, przebieg działań, na bycie przewodnikiem w wykreowanej trasie zdarzeń. Poprzez język tworzyli zagadkową aurę, intrygowali lub prowokowali do uruchomienia procesu myślowego graczy, aby zainteresować odkrywaniem na nowo miasta Siedlce. Oto przykłady:

- Czyń swoją powinność i ciesz się swoim łupem.
- Zapraszamy na wyprawę pełną przygód. Czeką Was wiele ciekawostek i mnóstwo zabawy.
- Przyłącz się do nas! Co robi Jacek na szczycie ratusza? Dowiedzmy się razem.
- Jaką tajemnicę kryje Pałac Ogińskich⁸?
- Siedlecki łoś w parku jest bardzo przyjazny i chętny do zabawy. Zrób zdjęcie z łośmiem i wyślij na facebooka.
- Podczas spaceru w stronę parku zwracajcie uwagę na słupy i ściany. Znajdują się tam kody QR, które zdradzą wam mały rąbek tajemnicy zaginionego skarbu.
- Udajecie się przed Pałac Ogińskich, gdzie czeka na Was piękna księżna Aleksandra Ogińska.

8 Występują dwa typy zapisu dla Zespołu pałacowo-ogrodowego w Siedlcach, w którym mieści się rektorat Uniwersytetu Przyrodniczo – Humanistycznego: Pałac Ogińskich i pałac Ogińskich.

Język jest elastyczny, potrafi łamać konwencje i zaskakiwać⁹. Co więcej gry językowe mogą zmieniać znaczenie, zaciekawiać jak posunięcie szachisty między tym, co szablonowe, a tym, co innowacyjne¹⁰. Oto przykłady:

Gra pre — czy historyczna?
Śladami króla Augusta
łowieckie zdobycze
piękna Aleksandria (o parku).

Gry wirtualne czy gry o rozszerzonej rzeczywistości stanowią doskonałe narzędzie do nauczania historii oraz kultury danego miejsca. Są skierowane do szerokiego grona odbiorców i mogą znacząco wpływać na komunikację jednostek, jak i grup. Mają wymiar diachroniczny i ewoluują w czasie, mogą mieć inny przebieg zdarzeń w zależności od wyborów gracza i przez to stają się różnorodne pod względem formalnym i ideowym. Gry zawierają elementy interakcji między nadawcą medialnym a odbiorcą-graczem¹¹.

Dawniej dominowały media masowego przekazu, które koncentrowały się na informowaniu poprzez jednostronną transmisję danych¹². Współcześnie rozwój technologiczny stwarza możliwości do rozwoju, przyjmowania również roli nadawcy w procesie porozumiewania się. Dzięki zastosowaniu gier ich użytkownicy uczestniczą w pewnym procesie, podejmują decyzje, odpowiadają na pytania z quizów, wybierają ścieżkę, czy kierunek wirtualnej trasy zwiedzania. Mają wtedy szansę stać się czynnymi uczestnikami komunikacji społecznej, niezależnie od czasu i miejsca. Ten proces odbywa się poprzez zastosowanie Internetu, komputerów, smartfonów i wygodnych w użyciu aplikacji, sprzyjających uczestniczeniu w procesie twórczym zarówno nadawcy, jak i odbiorcy.

Na przykład gracze mają możliwość wejścia do wirtualnego Muzeum Diecezjalnego w Siedlcach i poprzez interaktywne elementy poznać ciekawostki o El Greco i jego jedynym obrazie, który jest w Polsce.

Inna gra, *Historyczna przygoda po Siedlcach*, proponuje wcielenie się uczestników w bohaterów, poszukiwanie tajemniczego podziemnego przejścia, które istniało przed wiekami od Pałacu Ogińskich do kościoła św. Stanisława. Zachęca też do poznania legendarnego Jacka z ratusza miejskiego, zobaczenia cmentarnego Lapidarium, orlego pomnika Józefa Piłsudskiego czy neogotyckiej katedry.

Gry wirtualne, tworzone przez młodzież siedleckiej szkoły, z założenia miały formę komunikatu perswazyjnego, reklamującego ich miasto. Oprócz informacji historycznych, kulturowych nadawcy kreowali fabuły, wymyślali kontekst. Dodatkowo

9 I. Łuc, M. Bortliczek, *Język uwikłany w ponowoczesność*, s. 22.

10 Por. K. Skowronek, M. Rutkowski, *Media i nazwy*. Kraków 2004, s. 43.

11 M. Złotek, *Grywalizacja — wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*, Kraków 2017, s. 21-25.

12 Tamże, s. 21-26.

młodzi ludzie stosowali środki językowe, które wartościują, podnoszą walory danego miejsca, aby zaciekać graczy. Tradycyjna forma tekstu została tu wpleciona w kanwę danej historii, zaplanowanych działań, którym ma sprostać uczestnik gry terenowej lub wirtualnej. Wspomniana interaktywność, interpersonalność ma za zadanie angażowanie zarówno twórców gier, jak i odbiorców-graczy, umożliwiając niekiedy zamianę ról komunikacyjnych. Oddziaływanie na uczestników następuje też przez grę słów, czy też modyfikacje formalno-semantyczne¹³.

Charakterystyczne cechy gier językowych, występujące w grach projektu, to przekształcenia formalne, które zakładają, że nadawca i odbiorca mają wspólną wiedzę językową, jak i pozajęzykową. Dodatkowo ważna jest intencjonalność, gdyż zawualowane intencje twórcy są po to, aby gracz zaangażował się w grę i poszukiwał interpretacji, możliwych rozwiązań¹⁴. Gry językowe, zastosowane w grach terenowych, czy wirtualnych, jako żart, zabawa, mają moc intelektualnego i emocjonalnego intensyfikatora¹⁵. Na przykład:

Dlaczego Jacek? (wyjaśnienie legendy),
 Więzienie w centrum (dawniej na obrzeżach miasta, dzisiaj jest przy skrzyżowaniu głównych ulic)
 Na pomoc Jacku! — posąg ratusza jest bohaterem gry ekologicznej.
 Lody u Króla lub pyszności Ratuszowej (lodziarnia i piekarnia),
 Piękna Aleksandria (siedlecki park).

Istotną rolę odgrywa tu znajomość kontekstu wypowiedzi oraz podobne kompetencje językowe, które ułatwiają odkrycie sensu wypowiedzi nadawcy. Pomocny będzie też językowy obraz świata (JOS), w którym wartościuje się według pewnych norm, w kontekście danej kultury. Analiza językowa daje wiedzę o sposobie myślenia danej jednostki, jak i społeczności, w kontekście semantycznych struktur leksyki, jak i zasad gramatycznych. Uwidacznia się wtedy sposób postrzegania świata i topografii danego miasta. Można dostrzec wyraźnie hierarchię miejsc, językowe podobieństwa, wartości grupy nadawców, które poprzez kontekst, wspólny dialog wpływały na odkrywanie właściwego znaczenia językowego danych związków wyrazowych przez Kanadyjczyków polskiego pochodzenia.

W grach edukacyjnych uczniowie z Edmonton poznawali język polski przez legendy, fakty historyczne o mieście i zabytkach, użycie nazw stylów architektonicznych, częste stosowanie podobnych związków wyrazowych, na przykład:

13 Por. M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławińskiego, Wrocław-Warszawa-Kraków 1998, s. 160-169.

14 D. Kępa-Figura, *Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej: semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów*, „Prace Językoznawcze” 2009, nr 11, s. 106.

15 D. Buttler, *Polski dowcip językowy*. Warszawa 1974.

oryginalna forma, niezwykle miejsca, międzywojenna architektura, budowla neogotycka, niesamowita budowla.

Wartościowanie następuje przez stopniowanie przymiotników:

(o katedrze) Jest to jeden z najwyższych budynków w Polsce

(o ratuszu) Jeden z najcenniejszych obiektów architektonicznych o użyteczności publicznej; jedna z najciekawszych budowli ratuszowych w Polsce, pyszne posiłki, różnorodne smaki lodów nad Zalewem Siedleckim.

Poprzez liczebniki pokazano, że:

Wizytówką miasta są wieże mające aż 75 m wysokości!

Zalew Siedlecki ma 40 hektarów, 600 000 litrów sześciennych wody, a jego dopływ-rzeka Muchawka to 32,11 kilometrowy odcinek.

W grze jest ponad 50 miejsc do zwiedzenia i 8 postaci wirtualnych do znalezienia.

W parku było 10 wysepek, 4,5 km kanałów wodnych.

Zastosowanie licznych czasowników dodało dynamicznego charakteru grom:

mieści się, odbywają się, wybudowany, znajduje się, zniszczony, odbudowany, dołącz, można zobaczyć, odkryj, wejdź, będzie odnajdywanie i odczytywanie listów, szukanie ukrytych przedmiotów, skanowanie kodu QR, wykonywanie obliczeń przez graczy, malowanie obrazów, szukanie, poznawanie, zbieranie punktów.

Oto przykładowa instrukcja w grze terenowej po mieście:

1. O nie! To ślepa uliczka, wracajcie do poprzedniego punktu chodząc tyłem.
2. To jest trop! Znaleźliście strzałkę z patyków, idźcie za nią, a znajdziecie skrót.
3. Spostrzegawczość się przyda! Bardzo niedaleko ukryta jest podpowiedź, znajdźcie ją, a zaoszczędzicie na czasie.
4. Ciii! Niedaleko was grasuje lis. Przez pięć minut nie możecie nic mówić, tylko pokazywać.
5. Miła niespodzianka! Znaleźliście ciasteczka z ważną wskazówką. Informacje mogą się przydać!

Wykorzystano też kontekst: dawniej-dzisiaj, stare-nowe. O parku Aleksandria napisano:

dawniej był tu ogród włoski i sentymentalny, dzisiaj jest park miejski.

Stare fotografie, nowe budynki.

Poznamy historię Siedlec przez archiwalne mapy. Będziemy odkrywali różnice między przeszłością, a teraźniejszością.

Pod względem technicznym Surdyk wyróżnił gry, które mają wyznaczony czas trwania zadania, określoną liczbę uczestników (dla grupy osób lub jednostek), formę zadania (czy następuje etap po etapie, czy gracz może wpływać na ciąg sytuacji komunikacyjnych), czas i miejsce, treść zadania (czy dopuszcza wybór działań, czy kolejność ich jest ustalona), typy interakcji (czy między uczestnikami, czy tylko między twórcą i graczem), przygotowanie i realizacja (wytyczone przez twórcę), rejestr i styl interakcji uzależniony od rodzaju dyskursu ze scenariusza (czy dominuje mowa potoczna, czy wyszukana)¹⁶.

Polscy uczniowie — twórcy gier proponują quizy o Siedlcach i Edmonton, tworzone przy użyciu narzędzi webowych do projektowania wizualnych, interaktywnych treści, takich jak Genially, Canva. Stosują w niektórych grach zaplanowany licznik czasu, a etapy nie musiały po sobie następować, dając uczestnikom wpływ i neutralny wybór zadań. Zaprojektowano na przykład grę o piratach z zadaniami interaktywnymi o zabytkach miasta Siedlce, krzyżówki, quizy, gry: interactive image, na przykład ciekawostki i zadania ukryte na plaży, obok budowli miasta. Inna propozycja, to: *Podziemne znaleziska Siedlec*, gdzie należy najechać na dany element, aby odkryć na przykład turkusowy pierścień, który księżna Ogińska podarowała Tadeuszowi Kościuszce. Niektórzy tworzyli gry terenowe typu escape room z zadaniami, z wykorzystaniem kodów binarnych, kodu Morse'a, kodów harcerskich, czy z zastosowaniem map lokalizacyjnych¹⁷. Młodszy uczestnicy projektu, do zaplanowania gry interaktywnej, sporadycznie użyli również prezentację typu Prezzi.

Większość scenariuszy gier terenowych zapowiadało użycie kodów QR, czytanych z tabliczek na zabytkach miasta. Zeskanowane za pomocą smartfonów zadania, dawałyby możliwość zbierania punktów, wymienialnych w określonym czasie na rabaty w sklepach, czy restauracjach. W wielu grach zbierane punkty stawały się niezbędne do ukończenia zadań, do zdobycia celu, czy otworzenia skrzyni z nagrodami.

Poprzez gry edukacyjne zwiększa się świadomość wieloaspektywnych wartości kulturalno-językowych danego obszaru, poszerza wiedzę o historii i zabytkach

16 Por. A. Surdyk, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, red. A. Surdyk, Poznań 2002, s. 91–98.
<http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1581/1/Od%20Tolkiena%20do%20glottodydaktyki%20czyli%20o%20technice%20gier%20fabularnych%20w%20dydaktyce%20j%C4%99zyk%C3%B3w%20obcych%20i%20gustach%20literackich%20student%C3%B3w.pdf>
 [dostęp: 1.12.2021 r.]

17 Pomysły zaczerpnięte ze szkoleń dla nauczycieli *Tydzień z Escape Room w projektach eTwinning, Tydzień z gamifikacją*.

Siedlec. Dodatkowo rozwija się umiejętności planowania, kreatywności i przedsiębiorczości oraz zastosowania nowych technologii. Ucząc kolegów i koleżanki z Edmonton, Polacy sami podlegali dynamicznemu procesowi uczenia się. I jedni, i drudzy kształcąc kompetencje komunikacyjne, kreują nową przestrzeń dla aktywnej, atrakcyjnej formy nauki. Poprzez elementy roll-play narracja autora przeplata się z interakcją uczestników gry, którzy mają do wykonania misję. Rozgrywki wirtualne, czy trasy gier terenowych, mają nakreśloną ogólną fabułę, a gracze, mogą wcielać się w zaproponowane role i poruszać się w realno-fikcyjnym świecie, ucząc się przez zabawę¹⁸. Oto przykładowe fabuły gier:

dla młodszych grup wiekowych

1. Podczas podróży na bezludną wyspę, papuga zrzuciła piratowi kokosa na głowę koło siedleckiego zalewu, przez co zgubił on drogocenną skrzynkę ze skarbami. Pomóż mu ją odnaleźć wykonując kilka zagadek...
2. Straszne Trole zaatakowały Siedlce i porwały Jacka (statuę z ratusza), (...), Wasze zadanie polega na..
3. Mali poszukiwacze siedleckich skarbów. Zajęcia botaniczne dla dzieci w parku Aleksandria. Poznaj smak zabawy!
4. Siedleckie zagadki. Jesteście poszukiwaczami przygód. Doszła do was wiadomość, że gdzieś w parku Aleksandria ukryty jest wielki skarb. Łączycie się w pary, w których są dwie postacie — Pinezka, która odpowiada za mapę i Samuel, odczytujący tajemnice alfabetem Morse`e.
5. PORTAL MISSION. Wiedźma rzuciła klątwę na Siedlce i nikt z nich nie może wyjechać. Misja rozpoczyna się przy siedleckim zalewie, gdzie uczestnicy otrzymują amulety chroniące przed złymi czarami. Zadanie polega na podjęciu próby odzyskania ukrytej magicznej księgi. Pod osłoną nocy wyruszamy z latarniami, aby zdobyć magiczną różdżkę ukrytą w drzewie. Następnie udajcie się do ratusza i przy zaczarowanej fontannie odnajdź kryształ. Po wykonaniu zadań otworzy się droga do portalu. Uratuj Siedlce i stań się uczestnikiem magicznego ogniska i fajerwerków.

dla starszych grup wiekowych:

1. Uwaga! Zwiedzamy Siedlce przy pomocy kompasu i mini mapy w telefonie. Wykonujemy różnorodne zadania, które urozmaicą poszukiwania zaginionych postaci miasta.
2. Z pobliskiego więzienia, które jest w centrum Siedlec, uciekł złoczyńca, który obrabował pobliski bank. Zostań detektywem! Podążaj za wskazówkami, wykonuj zadania wskazane przez „napotkane” wirtualne postacie związane z miastem i złap złodzieja.

18 A. Surdyk, *Od Tolkiena do glottodydaktyki*, s. 95.

3. Siedlce zajęły się ogniem, żeby ugasić pożar trzeba ukończyć wszystkie zadania, cel: poznanie historii Siedlec i ocalenie miasta przed spaleniem.
4. Gra ma miejsce w galerii handlowej, czyli popularnym miejscu zakupowym, w Bibliotece Miejskiej, gdzie należy odnaleźć mapę i odczytać wskazówki oraz w okolicach parku, gdzie należy zebrać worek śmieci (gra ekologiczna).
5. Gra terenowa: Wejdź do Teatru w Centrum Kultury i Sztuki i wciel się w wybraną postać. Wykonaj zadanie, skanując kod QR. Kolejne wskazówki znajdziesz w pełnym przygód parku linowym, a także w relaksacyjnej grocie solnej i tajemniczym parku Aleksandria.
6. Gra: Siedlce. Śladami króla Augusta. Tu sport przeplata się z zabytkami. Twórca proponuje różne formy aktywności na OSIRze, w parku przygody, w Muzeum Regionalnym, w saunie w aquaparku, na rolkowisku, w pałacu Ogińskich, w parku Aleksandria oraz na korcie tenisowym.

Twórcy gier intensyfikują swoje działania koncentrując się na interaktywności i kreatywności. Poprzez personalne podejście do odbiorców swoich komunikatów, budują zaufanie, motywują do aktywnego uczenia się i odkrywania – na swój sposób – miasta Siedlce. Dla Polonii kanadyjskiej jest to możliwość współdziałania w grach oraz wejście w proces myślenia i wartościowania twórców gier edukacyjnych, swoich kolegów, co stanowi punkt wyjścia do doskonalenia umiejętności językowych.

Interakcja przeplata się w grach z językowym obrazem świata nadawcy (JOS). Zdobywanie uwagi rodaków z zagranicy, uczących się języka polskiego sprawia, że Polacy-nadawcy komunikatu – pokazują swój sposób patrzenia na rodzime miasto, swoją osobowość i językowe uposażenie. W kontekście semantycznych struktur leksyki, jak i zasad gramatycznych, mogą odzwierciedlać rzeczywistość siedleckiej społeczności, historii i zabytków tego miejsca. Dialog jest punktem stycznym dla dwóch grup uczestników pomagającym przyswoić język, do generowania nowych znaczeń wyrazowych poprzez rozwój słownictwa. Przez komunikowanie wytwarza się szansa na wirtualne zobaczenie miejsca, których Kanadyjczycy być może nigdy nie odwiedzą, na poznanie legend, historii, zabytków, które dodają kolorytu Polsce.

Zastosowanie ciekawych związków wyrazowych, gier językowych, które przekształcają formę, zaprasza niejako uczestników projektu do poznawania mniej standardowych znaczeń lub ich negocjowania. Odnosi się to do faktu transformacji semantycznych dokonujących się w akcie mowy¹⁹.

Dla powyższych gier edukacyjnych charakterystyczny jest język perswazyjny oraz pragmatyczna warstwa łącząca rozrywkę z nauką. Cały projekt miał na celu zachwycić młodych ludzi polskością oraz wpisać się niejako w nurt kształcącego się nowego wzorca interaktywnej komunikacji, wpływającego na formę przekazu²⁰.

19 Por. I. Łuc, M. Bortliczek, *Język uwikłany w ponowoczesność*, s.108-109.

20 Por. D. Kępa-Figura, *Gry językowe w mediach tradycyjnych i Internecie*, w: *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav X)*, red. B. Brehmer i R. Zimny. München 2007, s. 366-374 oraz D. Kępa-Figura, *Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej: semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów*, „Prace Językoznawcze” 2009, nr 11, s. 106.

Bibliografia

- Buttler D., *Polski dowcip językowy*, Warszawa 1974.
- Fiske J., *Wprowadzenie do badań nad komunikowaniem*, tłum. A. Gierczak, Wrocław 1998.
- Głowiński M., Teresa Kostkiewiczowa, Okopień-Sławińska A., *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław-Warszawa-Kraków 1998.
- Grzenia J., *Internet jako miejsce dialogu*. w: *Porozmawiajmy o rozmowie. Lingwistyczne aspekty dialogu*, red. M. Kita, J. Grzenia, Katowice 2003.
- Kępa-Figura D., *Gry językowe we współczesnej komunikacji medialnej: semantyczna i pragmatyczna analiza języka mediów*, „Prace Językoznawcze” 2009, nr 11.
- Kępa-Figura D., *Gry językowe w mediach tradycyjnych i Internecie*. w: *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav X)*, red. B. Brehmer, R. Zimny. München 2007.
- Łuc I., Bortliczek M., *Język uwikłany w ponowoczesność*, Katowice 2011.
- Pisarek W., *Wstęp do nauki o komunikowaniu*, Wraszawa 2008.
- Sytuacja komunikacyjna i jej parametry*, red. G. Sawicka, Bydgoszcz 2010.
- Skowronek K., Rutkowski M., *Media i nazwy*, Kraków 2004.
- Surdyk A., *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, w: *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom I, red. A. Surdyk, Poznań 2002, s. 91–98.
- <http://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/1581/1/Od%20Tolkiena%20do%20glottodydaktyki%20czyli%20o%20technice%20gier%20fabularnych%20w%20dydaktyce%20j%20C4%99zyk%C3%B3w%20obcych%20i%20gustach%20literackich%20student%C3%B3w.pdf> [dostęp: 1.12.2021 r.]
- Szeja J., *Gry fabularne — nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Złotek M., *Grywalizacja — wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi*. Kraków 2017.
- Żywicka B., *Miejsca i wartości. Zmiany w językowym obrazie przestrzeni we współczesnej polszczyźnie*, Lublin 2007.

Abstrakt

Nauczanie języka polskiego, historii, miejsc geograficznych może odbywać się przez współpracę zagraniczną, przy użyciu nowych technologii, gier wirtualnych i terenowych, w kontekście odkrywania skarbów swojej małej ojczyzny. Innowacyjne jest wcielenie ucznia w rolę nauczyciela-tutora, który programuje działania, sam angażuje się i odkrywa więcej, aby zaciekać i nauczyć innych. Wchodzi zatem w interakcję, komunikuje się, aby być ambasadorem polskości. Atrakcyjne zaproszenie w nowoczesnej formie sprawia, że uczestnicy gry znacznie chętniej penetrują przestrzeń językową, chcąc poczuć atmosferę polskiego miasteczka Siedlce, ze wschodniej części europejskiego kraju swoich przodków-Polaków.

Słowa kluczowe: gry, język, interakcja, współpraca zagraniczna

Abstract

Teaching Polish, history and geographic places can take place through foreign cooperation, using new technologies, virtual and field games, in the context of discovering the treasures of your small homeland. It is innovative to play the student in the role of a teacher-tutor who programs activities, engages himself and discovers more in order to interest and teach others. Therefore, he interacts, communicates to be an ambassador of Polishness. An attractive invitation in a modern form makes the game participants much more willing to penetrate the linguistic space, wanting to feel the atmosphere of a Polish town Siedlce from the eastern part of the European country, of their Polish ancestors.

Key words: games, language, interaction, foreign cooperation

Po drugie

Media

Show warte więcej niż bezpieczeństwo? Szkodliwe elementy grywalizacji w programach telewizyjnych na przykładzie *Top Model*

mgr Karina Czepiec-Veltzé
Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej
Uniwersytet Jagielloński
Nauki o komunikacji społecznej i mediach
ORCID: 0000-0002-5580-5290

mgr Wojciech Kułaga
Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej
Uniwersytet Jagielloński
Nauki o komunikacji społecznej i mediach
ORCID: 0000-0002-9220-0151

Wprowadzenie

Konkurencja, która wyraźnie uwidoczniła się we współczesnych mediach powoduje, że walka o uwagę odbiorcy stała się zintensyfikowana i zacięta. Nie przekłada się to wprost na obecność czy na nieobecność programów typu *reality show* w ofercie telewizyjnej, ale sprawia, że sięga się do coraz skrajniejszych form wyrazu po to, aby przyciągnąć widza do siebie. W szranki z nadawcami profesjonalnymi od ponad dziesięciu lat stają media społecznościowe, których przekaz jest jeszcze bardziej zróżnicowany i dynamiczny. Nie mogą umknąć uwadze także platformy streamin-gowe, które w myśl koncepcji *egocasting*¹ dostarczają użytkownikom coraz bardziej sprofilowaną zawartość.

W związku z powyższym, tradycyjna telewizja musi sięgać do coraz bardziej wyrazistych środków wyrazu. Odbija się to na jakości programów, którym przyświeca istotny cel (np. zrealizowanie marzeń, pomoc w karierze), ale w efekcie sprowadza się do żerowania na głodzie sławy i pieniędzy uczestników-amatorów, którzy nie cofną się przed niczym, żeby osiągnąć to, czego pragną². Tym samym praktyki medialne, przekraczające normy społeczne i obyczajowe, zaczęły być w większym stopniu akceptowane, bowiem publika zdaje się być coraz bardziej żądna *show* i skrajnych emocji.

Warunki stwarzane przez nadawcę, ale też oczekiwania odbiorców, wpływają na to, że rywalizacja, która prowadzona jest w programach typu *reality game show*, stała się zacięta. W związku z tym na pierwszy plan wysuwa się zagadnienie

1 M. Mołęda-Zdziech, *Mediatyzacja życia publicznego — globalne trendy i ich lokalne aplikacje*, „Studia i prace kolegium ekonomiczno-społecznego SGH” 2009, z. 18, s. 60-63.

2 J. Sosnowska, *Aktor czy zwykły człowiek? Bohater telewizyjnych reality shows*, „Zeszyty Naukowe KUL” 2016, nr 3(235), s. 52.

bezpieczeństwa uczestników, którzy, ulegając magii telewizji, pozwalają nie tylko narażać swoje bezpieczeństwo i zdrowie, ale także publicznie się ośmieszać i eksponować najbardziej intymne szczegóły swojego życia. Uwagę warto skierować zatem na praktyki współczesnej telewizji w aspekcie bezpieczeństwa właśnie, co pozwoli również naświetlić problemy w szerszym kontekście etyki mediów i ich społecznej odpowiedzialności.

Od rozrywki do grywalizacji w telewizji

Rozrywka stanowi jeden ze stałych komponentów krajobrazu medialnego. Tego typu charakter treści wynika ze zjawiska tabloidyizacji, trawiącego nadawców treści już od dłuższego czasu, choć jego nasilenie spowodowały różne czynniki: od liberalizacji systemów politycznych, urynkwienia sektora medialnego, po ekspansję sieci internetowej i rozkwit ery [web 2.0](#). Nie sposób również pominąć okresu późnej nowoczesności, dla którego charakterystyczna jest tabloidyizacja: „wielu obszarów kulturowych, co stanowi kolejne ogniwo łańcucha przemian medialnych”³. Z kolei z tejże ponowoczesności wynika zmediatyzowana postawa człowieka charakteryzująca się m.in. emocjonalnością i szybkością przekazów medialnych⁴, co wpływa na preferencje odbiorców oraz dostosowanie oferty ze strony dziennikarzy i innych pracowników sektora mediów, w tym także autorów treści kolektywnie tworzonych mediów społecznościowych.

W kontekście telewizji, tabloidyizacja opiera się przede wszystkim na podglądactwie⁵ i objawia się w dominujących formatach rozrywkowych. Jak podkreśliła Urszula Jarecka, formaty te: „ograniczają się do zbiorów gatunków osadzonych w »rzeczywistości« *reality*”⁶. Szczególne zainteresowanie operami mydlanymi czy wszelkimi programami typu *talk* czy *reality show* jest wyrazem coraz większego stopnia zbulwaryzowania codzienności zmediatyzowanej⁷.

Istotnym dla niniejszego artykułu jest zrozumienie pojęcia grywalizacji, która wyraźnie wiąże się z telewizją jako źródłem rozrywki. Grywalizacja (ale także gamifikacja, czy gryrywalizacja) oznacza wykorzystanie wiedzy m.in. z zakresu psychologii projektowania gier i jej zastosowanie w dziedzinach niezwiązanych z grami lub rozrywką w celu zwiększenia interakcji pomiędzy docelowymi uczestnikami oraz odbiorcami. Praktyka ta dość mocno eskaluje w wyniku

3 U. Jarecka, *Tabloidyizacja oferty medialnej na tle przemian sfery publicznej*, w: *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, red. W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Kosińska, Poznań 2010, s. 295.

4 Więcej na ten temat pisze: M. Mołęda-Zdziech, *Zmediatyzowana tożsamość w ponowoczesnym świecie*, w: *Tożsamość na przełomie wieków. Nowe możliwości, nowe wyzwania. Księga jubileuszowa prof. dr hab. Jolanty Polakowskiej-Kujawy*, red. K. Górak-Sosnowska, A. Kozłowska, Warszawa 2013.

5 A. Postawa, *Medialne (r)ewolucje a komunikowanie społeczne*, Toruń 2020, s. 145.

6 U. Jarecka, *Tabloidyizacja oferty medialnej*, s. 296.

7 T. Sasińska-Klas, *Mediatyzacja a medializacja sfery publicznej*, „Zeszyty Prasoznawcze” 2014, t. 57, nr 2(218), s. 165.

upowszechnienia technologii (również mobilnych) oraz popularności sieci społecznościowych. W ostatnim czasie grywalizacja umożliwiła bardzo dynamiczne zastosowanie rozwiązań wykorzystujących mechanikę gier, np. w obszarach takich jak: edukacja, opieka zdrowotna czy w organizacjach medialnych [np. w celach marketingowych]⁸. Głównym celem wykorzystania mechaniki gry jest zwiększenie zaangażowania i motywacji docelowych odbiorców. Konwencja gry ma za zadanie stworzenie odpowiedniego napięcia w trakcie rozgrywki i silnych emocji, które jej towarzyszą⁹. W telewizji zjawisko to głównie uwidacznia się w postaci teleturniejów czy transmisji gier zespołowych.

Grywalizacja to ważny aspekt telewizji jako element dynamizujący przekaz i zaspokajający potrzeby odbiorców oczekujących rozrywki na ekranie. Można stwierdzić, iż konwencja gry to stały element produkcji telewizyjnych, które polegają na wygrywaniu, dlatego też widoczna jest od samych początków telewizji [np. we wspomnianych już teleturniejach]. Jane Feuer, próbując uchwycić fenomen nowych produkcji telewizyjnych, sięga do stwierdzenia „nie-telewizji”, zainspirowanego sloganem sławnej amerykańskiej telewizji: „To nie telewizja, to HBO”. Badaczka konstatowała, że współczesna telewizja przestaje mieścić się w ramach tego, co tradycyjnie z nią kojarzymy¹⁰.

Reality game show – charakterystyka i geneza gatunku

Reality game show to gatunek, w którym rzeczywiste wydarzenia z życia ludzi prezentuje się w określonej scenariuszem fabularnej ramie, a każdy odcinek stanowi kolejny etap prowadzonej w ciągu sezonu rozgrywki. Człon *reality* wskazuje na przedstawienie prawdziwych historii z udziałem autentycznych osób występujących pod imieniem i nazwiskiem, a nie aktorów odgrywających narzucone role. Wyłonieni pod kątem tematyki programu bohaterowie: „nie grają w całym procesie, lecz go przeżywają”¹¹, co z jednej strony uwiarygadnia przekaz, z drugiej zaś ogranicza możliwość kontroli reżyserskiej i scenariuszowej, a ewentualne modyfikacje przenosi do etapu postprodukcji. Mamy tutaj zatem do czynienia z telewizyjną iluzją, ponieważ widz nie jest w stanie śledzić całości wydarzeń nagranych w ciągu

8 M. Pankiewicz, *Gamifikacja – tymczasowy trend czy długofalowa strategia*, „Zarządzanie Zasobami Ludzkimi” 2015, nr 2, s. 123-124.

9 R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek, *A formal approach to game design and game research*, „Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI” 2004, vol. 4, no. 1, s. 1.

10 J. Feuer, *HBO i pojęcie telewizji jakościowej*, tłum. studenci piątego roku kulturoznawstwa pod opieką dr. Mirosława Filiciaka, w: *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, T. Bielak, M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2011, s. 124-125.

11 A. Filonenko, *Reality Show in Modern System of Mass Communication (Based on Ukrainian Reality Shows)*, „АКТУАЛЬНІ ПИТННЯ МАСОБИ КОМУНІКАЦІЇ” 2017. 22/2017, s. 15.

doby, choć może on mieć takie poczucie dzięki systemowi pełnego okamerowania otoczenia bohaterów programu.

Gatunek *reality show* jest dobrze zakorzeniony w telewizji. Zwykle się do niego zalicza wszelkie pogramy, w których uczestniczą amatorzy, a fabuła przypomina relację na żywo z różnych aspektów ludzkiego życia¹². Na szczególną uwagę zasługuje kategoria *reality show*, która opiera się na rozgrywce i konsekwentnie prowadzi do wygranej w odcinku finałowym za pomocą zestawu charakterystycznych dla grywalizacji elementów. To właśnie komponent *game* sygnalizuje, że uczestnicy amatorzy, dobrani najczęściej na drodze castingu, będą prowadzili między sobą rozgrywkę opartą o zadania, częściowe nagrody, eliminacje, aż do wygranej jednego z nich lub pary. Program przyjmuje wymiar performatywny¹³, nie tylko z uwagi na możliwość kreacji sytuacji i siebie samych jako graczy, ale też obecność innych osób istotnych do osiągnięcia celu: prowadzącego-mentora, jury, gości specjalnych.

Zintensyfikowaną ekspansję *reality game show* notuje się w historii telewizji na lata 90. ubiegłego wieku, a za punkt przełomowy uznaje się emisję *Big Brother*¹⁴. Program ten, oparty o podglądanie życia uczestników w domu Wielkiego Brata, stanowi przykład ingerencji mediów w życie i intymność człowieka, przełamania społecznego tabu oraz rozszerzenia telewizyjnych granic etycznych. Rozwój telewizji rozrywkowej zwykle się zatem rozdzielać na to przed i po *Big Brotherze*.

Sam gatunek *reality game show*, nazywany również *gamedoc*, wywodzi się od *docusoaps*, czyli programów pozornie dokumentalnych, lecz w pewnym stopniu reżyserowanych¹⁵. Jednak znów przedrostek *game* zwraca uwagę na rozrywkowy charakter audycji. Warto odnotować, że we współczesnej telewizji rozrywkowej dominują jednak seriale (coraz częściej produkowane przez platformy typu VoD) i paradokumentalne produkcje, zaś wśród programów opartych o rywalizację można rozróżnić przede wszystkim *reality game shows* (np. *Top Model*, *Agent*) oraz teleturnieje (np. *Jeden z dziesięciu*, *Milionerzy*)¹⁶.

Reality game shows oparte o ciągłą rozgrywkę, prowadzoną konsekwentnie aż do wielkiego finału, charakteryzują stałe komponenty określone w scenariuszu. W przypadku produkcji ukazującej rywalizację uczestników o tytuł najlepszego modela lub modelki, do typowych elementów można zaliczyć: sesje zdjęciowe główne oraz poboczne [w tym plany filmowe reklam, teledysków, spotów społecznych],

12 M. Wawer, *Gatunki, formaty w pejzażu telewizyjnym. Jak badać współczesną telewizję?*, Kraków 2020, s. 123-124.

13 M. Sanakiewicz, *Telewizja ponowoczesna. Logiki i imaginacje medialne*, Gdynia 2016, s. 68.

14 S. Barić-Šelmić, T. Levak, B. Balen Domatezović, *Marginal groups and their role within media and society spectacularization — the case of the international "Big Brother" television reality show*, „Communication Today” 2017, vol. 8, no. 2, s. 74-75.

15 O. Madsen, S. Brinkmann, *Lost in Paradise: Paradise Hotel and the Showcase of Shamelessness*, „Cultural Studies ↔ Critical Methodologies” 2012, vol. 12(5), s. 459.

16 Szerzej o klasyfikacji gatunków w obrębie reality TV pisze B. Kosińska-Krippner, *Problemy genologiczne z pejzażem telewizyjnym. Propozycja klasyfikacji faktycznych gatunków hybrydowych i gatunków reality TV*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 112, s. 52-54.

pokazy mody na wybiegach, zadania sprawnościowe, konkurencje w grupach oraz panele z udziałem jury. Rozgrywkę, rzecz jasna, uzupełniają nagrody mniejsze [dodatkowa liczba klatek zdjęciowych] i większe [wygrana odcinka]. Natomiast dobór uczestników odbywa się przede wszystkim na podstawie cech fizycznych, charakterystycznych dla świata modelingu: duży wzrost, szczupła i wyćwiczona sylwetka, fotogeniczność. Również pod względem cech psychospołecznych dobór nie pozostaje przypadkowy, aby możliwe było zachowanie „łuku narracyjnego”¹⁷, z charakterystycznymi dla dramatu wznoszeniami, upadkami, napięciami, konfliktami czy zwrotami akcji.

Metodologia badań

Badania nad grywalizacją w programie rozrywkowym *Top Model* przybrały charakter sekwencyjny. Materiał badawczy stanowi całość dostępnych odcinków bieżącego i archiwalnych sezonów programu, lecz należy zasygnalizować, że nadawca nie udostępnia wszystkich edycji na platformie Player.pl i przez to treść sezonów: czwartego, szóstego i dziewiątego pozostaje nieznana. Do analizy zostały dobrane te odcinki, które w całości lub w pojedynczych scenach reprezentują obrane elementy grywalizacji, noszące wysoki potencjał szkodliwości. Elementy te zostały uwzględnione w ramach szerszych kategorii: 1) *body shaming*, 2) gra na emocjach, 3) igranie z lękami, 4) narażanie na fizyczne niebezpieczeństwo, 5) wytykanie słabości oraz 6) podejście do nagości. Przeglądowe poszukiwania wyznaczników każdej z wymienionych kategorii zaowocowało wyłonieniem konkretnych scen, które z kolei stały się jednostkami analizy.

Badanie zostało przeprowadzone metodą analizy multimodalnej w ujęciu jakościowym, co pozwoliło na syntetyczną diagnozę tego, kto i w jaki sposób jest przedstawiany na ekranie, co mówi, do kogo, w jaki sposób¹⁸ i jakie to wszystko niesie za sobą konsekwencje. Uwzględnienie wymiaru wizualnego i językowego pozwoliło na zastosowanie schematu badawczego opartego o trzy elementy, czego efektem jest kompleksowa reprezentacja sytuacji medialnej pod kątem bezpieczeństwa i komfortu uczestników i uczestniczek show.

17 J. Mast, *Negotiating the 'real' in 'reality shows: production side discourses between decostruction and reconstruction*, „Media, Culture & Society” 2016, vol. 38(6), s. 905.

18 J. Maćkiewicz, *Badanie mediów multimodalnych – multimodalne badanie mediów*, „Studia Medioznawcze” 2017, 2(69), s. 36-38.

Tabela 1. Schemat badawczy w oparciu o trzy wymiary scen odcinka

JĘZYK	SYTUACJA	WIZUALNOŚĆ
Elementy aktu mowy: • kto, • co, • w jaki sposób, • do kogo.	Co widać na ekranie — plan dalszy: • tło kontekstowe, • ogólna sytuacja, • dodatkowe okoliczności.	Co widać na ekranie — plan bliższy: • mowa ciała, • warunki fizyczne, • ekspresja niewerbalna.

Grywalizacja w programach typu *reality game show* realizuje się na poziomie każdego z nakreślonych wyżej wymiarów, dlatego wykrycie szkodliwych, a niekiedy patologicznych, elementów wymaga analizy każdego z nich w ścisłej relacji z pozostałymi.

Polska edycja *Top Model*

Top Model to program telewizyjny typu *reality show*, który jest emitowany od 8 września 2010 roku na antenie TVN na licencji amerykańskiej [*America's Next Top Model*] Program polega na wyłonieniu modela bądź modelki spośród zgłaszających się amatorów i amateerek na zasadzie konkursu [*reality game show*]. Od 2010 pojawiło się dziesięć sezonów polskiej edycji *Top Model*¹⁹. Każdy z nich ma od dziewięciu do szesnastu odcinków. Uczestniczki i uczestnicy są oceniani co tydzień na podstawie ich ogólnego wyglądu, udziału w wyzwaniach i najlepszego ujęcia z sesji zdjęciowej w danym tygodniu. Castingi i *boot camp* wyłaniają zazwyczaj od trzynastu do szesnastu uczestników, którzy dostają się do warszawskiego „domu modelek i modeli”²⁰. W każdym odcinku jedna osoba zostaje wyeliminowana przez jury w składzie: Joanna Krupa [modelka i celebrytka], Marcin Tysza [fotograf], Dawid Woliński [projektant mody], Katarzyna Sokołowska [reżyserka pokazów mody, obecna w programie od 3 sezonu]²¹, Karolina Korwin-Piotrowska [dziennikarka obecna w pierwszych dwóch sezonach]. W rzadkich przypadkach występuje podwójna eliminacja lub brak eliminacji. Od 2016 roku prowadzący program Michał Pirog ma możliwość przywrócenia jednej osoby po werdykcie jury²².

19 <https://www.wirtualnemedial.pl/artykul/top-model-tvn-10-sezon-uczestnicy-wyniki-ogladalnosci>, [dostęp: 15.01.2022 r.].

20 <https://www.tvn.pl/programy/top-model,49,pc>, [dostęp: 15.01.2022 r.].

21 <https://www.glamour.pl/artykul/top-model-jury-kim-sa-joanna-krupa-kasia-sokolowska-marcin-tysza-i-dawid-wolinski-czyli-jurorki-oraz-jurorzy-modowego-show-210827091946>, [dostęp z dnia: 15.01.2022 r.].

22 <https://www.tvn.pl/programy/top-model,49,pc/aktualnosci,3774/michal-pirot-przywrocil-ewe-do-top-model-oficjalna-strona-stacji-tvn,216746,n.html>, [dostęp: 15.01.2022 r.].

Program składa się ze stałych części: castingów, *boot campu*, zadań, mini-konkurencji, głównych sesji zdjęciowych, paneli, wyjazdów oraz uczestnictwa w zagranicznym Tygodniu Mody. Do 2013 roku w polskiej edycji *Top Model* brały udział tylko kobiety, od 2014 udział mogą brać również mężczyźni²³. Na uwagę zasługuje również fakt, iż przez pierwszych sześć edycji do programu mogły zgłaszać się wyłącznie osoby, które ukończyły osiemnaście lat. Od siódmej edycji zniesiono barierę wiekową dla wszystkich uczestników i niepełnoletni mogą brać udział w castingu za pisemną zgodą rodzica lub opiekuna prawnego. Średnia oglądalność wszystkich sezonów wynosi 1,5 mln²⁴.

Wyniki badań

Body shaming

Body shaming (tł. piętnowanie ciała) to kategoria, która przejawia się w programie poprzez publiczne wygłaszanie osądów na temat fizjonomii uczestników, wytykanie ich nadprogramowych kilogramów czy dysproporcji ciała: „Dziś stoi przede mną jakaś dziunia z Pierdzieszyna, z całym szacunkiem dla Pierdzieszyna, a na zdjęciu tonący pekińczyk”. Piętnowanie ciała widoczne jest głównie w obscenicznym komentarzach i niewyszukanych metaforach jury: „Jesteś jak wór kartofli”; „Troszeczkę wyglądasz jak słoń morski tarzający się na plaży [...] schudnij, słoniu morski!”. Program *Top Model*, kierując się sztywnymi zasadami świata modelingu, bardzo często narzuca uczestnikom kulturowe ramy idealnego ciała i jego proporcji, dlatego też jury dużą wagę przywiązuje do wymiarów ud, talii oraz klatki piersiowej: „W biodrach masz 95? Wiesz, że musisz schudnąć?”; „Musisz ćwiczyć nad ciałem, żeby było fajniejsze”. Z powodu narzuconych wymiarów niektóre uczestniczki i uczestnicy nie przechodzili do następnego etapu programu, gdyż nie spełniali określonych wymagań względem ciała oraz wzrostu (kobieta musi mieć minimalnie 175 cm, a mężczyzna 185 cm).

Body shaming widoczny był w każdym sezonie i bardzo często występował w charakterze prześmiewczym oraz uwłaczającym. Co więcej, w programie pojawiały się także sytuacje, w których członkowie jury naruszali cielesność uczestników. Za szczególnie obsceniczną można uznać sytuację, w której Dawid Woliński sprawdzał czy piersi uczestniczki są naturalne, co wywołało ogromną kontrowersję wśród opinii publicznej. Warto także zaznaczyć, że w pierwszych sezonach programu nie cenzurowano miejsc intymnych modelek, tym samym ich cielesność była wystawiona na telewizyjną ekspozycję. *Body shaming* pojawiał się najczęściej na castingach, panelach i nagich sesjach.

23 <https://www.tvn.pl/programy/top-model,49,pc/aktualnosci,3774/wielkie-zmiany-w-top-model-oficjalna-strona-stacji-tvn,125626,n.html>, [dostęp: 15.01.2022 r.].

24 MK, Top model 10 stracił widzów, ale TVN nadal liderem w 16-49, <https://www.wirtualnemedia.pl/artykul/top-model-tvn-10-sezon-final-kto-wygral-dominika-wysocka>, [dostęp: 15.01.2022 r.].

Granie na emocjach

Kategoria ta skorelowana jest z rozrywkowym charakterem programu, bowiem najczęściej przejawia się w celowych komentarzach jury, bądź prowadzącego, które wywołują u uczestników silne emocje [np. płacz, załamanie czy histerię]. Tym samym może to przyciągać odbiorców i podnosić oglądalność *Top Model*. Uwidacznia się więc pejoratywność tej kategorii, jako że kosztem psychiki uczestników dynamizuje się program i „wzbogaca” go o skrajne, sztucznie wywołane emocje: „Liczymy na coś więcej od ciebie, a ty nas zawodzisz”, „Chcesz być modelką? A zobacz, tutaj nic nie widać”.

Granie na emocjach pojawia się na każdym etapie programu. Na castingach przybiera najczęściej formę pytań i wątpliwości ze strony jury: „Czy na pewno sobie poradzisz?”, „Zostawisz synka?”, „Czy na pewno poradzisz sobie w świecie modelingu? Musimy się poważnie zastanowić”. W dalszych etapach kategoria ta realizuje się przede wszystkim w izolacji uczestników od świata zewnętrznego, bowiem trafiają oni do „domu modelek i modeli”, którego nie mogą opuszczać w innych celach niż zadania czy sesje do programu: „Szybko weszłaś do domu, zawsze szybko możesz wyjść”. Co więcej, nie mają oni możliwości kontaktowania się z najbliższymi za pomocą własnych telefonów komórkowych, co może wpływać na ich kondycję psychiczną: „Ja wiem, że to jest cena tego programu”. W każdym sezonie w jednym odcinku pozwala się uczestnikom i uczestniczkom na sporadyczny kontakt z rodziną czy z partnerem lub partnerką, niemniej sytuację tę rzadko rejestrują kamery.

Granie na emocjach pojawiało się także w mini-konkurencjach oraz sesjach głównych. Jurorzy dość często krytykowali uczestników za to, że za mało się starają i nie doceniali ich wysiłku mimo przekraczania strefy komfortu, co najczęściej skutkowało płaczem na głównym panelu bądź w trakcie sesji: „Czuję się jak przegryw, rycząc z powodu włosów, jak jakiś debil po prostu”.

Wytykanie słabości

Kategoria ta realizuje się przede wszystkim w języku pretensji na tle psychofizycznym. Członkowie jury często negatywnie komentują słabości uczestników, np. strach przed wodą czy niechęć względem nagiej sesji, czyli indywidualne i naturalne ludzkie granice: „Po co przyszedłeś do programu, skoro się boisz?”, „Było cię stać na więcej”, „Musisz pracować nad swoim ciałem, bo jest lipa”. W programie pojawiały się także pretensje dotyczące braku kompetencji uczestników, iż nie umieją pozuwać pod wodą czy też chodzić na szpilkach po podwieszanym moście, mimo że w świecie modelingowym rzadko zdarzają się aż tak skrajne zadania: „Jeśli przychodzę na casting tancerzy baletowych, to się nie dziwię, że mam tańczyć balet. Jeśli przychodzę do *Top Model*, gdzie wiem, że jest taka sesja, to się dziwię, czemu przyszedłeś, skoro wiedziałeś, że taka sesja będzie”. Warto podkreślić, iż osoby zgłaszające się do programu to amatorzy i *Top Model* z założenia ma pomóc im stawiać pierwsze kroki w świecie mody.

Wytykanie słabości w postaci chamskich komentarzy bardzo często stygmatyzowało osoby za to, że stawiają granice [np. nie chcą wziąć udziału w nagiej sesji, bo nie czują się z tym komfortowo], ale także, że czegoś się boją i jawnie pokazują swoje słabości: „Miej świadomość, że zmarnowałaś dziewięćdziesiąt procent czasu na coś, co sobie uroiłaś w głowie”, „To jest bida. Nagi człowiek zawinięty w jakąś szmatę”. Piosenkarka Patrycja Markowska jako gość specjalny w jednym odcinku skomentowała zamkniętą postawę uczestnika następującymi słowami: „Jak się z tobą rozmawia, to wiesz, bardziej bym cię adoptowała niż bzyknęła”. Wytykanie słabości w programie dotyczy nie tylko kwestii fizycznych, ale przede wszystkim psychicznych [strachu, barier, a także strefy komfortu]: „Nikola to najmłodsza uczestniczka, najtrudniej jej sobie poradzić z presją rywalizacji”, „Zero w tobie jest, jesteś prywatna”.

Podejście do nagości

Naga sesja stanowi stały element scenariuszowy każdego sezonu. Z reguły odbywa się około czwartego lub piątego odcinka, kiedy liczba uczestników jest jeszcze duża, a potencjał tego, że któryś z nich odmówi lub będzie się czuł ponadprzeciętnie niekomfortowo, wzrasta. Reakcje uczestników na zapowiedź nagiej sesji są względnie niezmiennie od początku emisji *show*. Daje się jednak zauważyć pewna tendencja do świadomej akceptacji tej konkurencji i wcześniejsze psychiczne przygotowanie na obnażenie się przed kamerami. Kontrowersje zdarzają się przede wszystkim w odniesieniu do osób, u których nagość wiąże się z traumatycznymi przeżyciami sezon 2. — uczestniczka hermafrodyta, historią życiową [sezon 10. — uczestniczka trans płciowa], a nawet z wykonywanym zawodem [sezon 1. — uczestniczka zawodowa striptizerka].

W kategorii tej przede wszystkim pojawiają się wszelkie przejawy dyskomfortu, głównie u kobiet, związane z odsłonięciem ciała, nie tylko przed kamerami, ale też całą ekipą obsługującą sesję. Wyraża się on w ekspresji werbalnej obfitej w opisy reakcji fizycznych i psychicznych: „Jak już mieli zdejmować mi szlafrok, poczułam dreszcze”. Ekspresja niewerbalna natomiast oddawała zamkniętą postawę, niechęć: skrzyżowane ręce, nogi, grymas twarzy, niekiedy łzy i łamiący się głos. Warto zaznaczyć, że od kiedy mężczyźni zostali dopuszczeni do udziału w programie, pojawiła się pewna równowaga, ponieważ prócz sytuacji z sezonu ósmego, żaden z nich ani nie odmówił udziału w nagiej sesji, ani też nie zgłaszał większych problemów z nią związanych.

W kontekście nie tylko nagiej sesji, ale nagości w ogóle, warto odnotować zmiany, jakie zaszły w sposobie reżyserii *show* w ciągu dziesięciu lat emisji. Przede wszystkim podmiotowość uczestników spotyka się z dużo większym szacunkiem, przykładem tego może być wprowadzenie trenera intymności w najnowszej edycji. Ponadto stosunek ekipy do uczestników uległ poprawie — odstąpiono od sexistowskich komentarzy: „Ja wiem, że pewnie tylu facetów cię nago nie oglądało, ale

pamiętaj, że to jest ich przyjemność” [wypowiedź fotografa w pierwszym sezonie], miejsca intymne poddaje się obecnie cenzurze, a sposób prowadzenia kamery ukazuje jedynie zarys sylwetki. Dodatkowo scenografie sesji umożliwiają większą kontrolę uczestnika nad tym, co chce zasłonić, w przeciwieństwie do sezonu pierwszego, gdzie modelki pozowały z małymi częściami garderoby [pierścioneł, okulary, apaszka, korale].

Igranie z lękami

W każdym sezonie można odnotować więcej niż jeden odcinek, którego sesja główna lub zadanie poboczne opiera się na igraniu z lękami uczestników. Lęki te dotyczą najpopularniejszych fobii związanych z wysokością, wodą, ogniem oraz dzikimi czy egzotycznymi zwierzętami. Dużo rzadziej występują fobie społeczne, takie jak lęk przed obcymi, tłumem. Strach wywoływany u modeli i modelek bardzo często jest wynikiem stawiania ich w sytuacji zagrożenia, np. upadku z dużej wysokości czy ukąszenia przez jadowite zwierzę. I choć na planie poczynione są wszelkie kroki, aby zabezpieczyć uczestników przed takimi zdarzeniami, głęboko zakorzenione fobie i stymulacja wizualna przysłaniają zdroworozsądkowy ogląd sytuacji.

Uczuciem silnie związanym z lękami jest obrzydzenie, które również może wprowadzić w dyskomfort psychiczny. Przykładem tego typu zadań są sesje oparte o fizyczny kontakt ze zwierzętami społecznie uznawanymi za budzące odrazę, ale też sesje z surowym mięsem [sezon 1. — sesja w masarni] lub ze sztuczną krwią. Uwaga kamery skupia się wówczas na uczestniku najbardziej wystraszonego, który, znów, werbalnie i niewerbalnie sygnalizuje niewygodną dlań sytuację. Odnotować można wszelkie znamiona psychicznego wyczerpania z powodu postawienia w danej sytuacji: płacz, jęk, pisk i ekspresja rezygnacji [wzruszenie ramion, zamknięta postawa]: „Cała się trzęsłam, chciało mi się płakać, nie mogłam oddychać”. Niekiedy uczestnicy próbują się buntować, odmawiać udziału lub dalszych prób stworzenia idealnego ujęcia, choć jednocześnie czują się winni faktu, że ich zachowanie wpłynie na ocenę jury, a nawet na dalszy udział w programie: „Ja od dziecka mam problemy z pajakami i dużymi robakami. Próbowalam się leczyć u specjalistów, nie pomogli mi [...] uważam, że to choroba”.

Do stałych elementów każdej edycji można zaliczyć sesje ze zwierzętami budzącymi grozę lub obrzydzenie [pajęczaki, gady, owady] oraz sesję podwodną, która polega na zapozowaniu w wykreowanej sytuacji pod wodą. Sesja ta wymaga nie tylko umiejętności pływania wpływ, ale także wstrzymania oddechu na dłuższy czas czy otwierania oczu w wodzie: „W momencie, kiedy zachłysnęłam się już nie wiem, który raz, stwierdziłam, że nie będę tego dalej robić”. Zawsze przynajmniej jedna modelka lub model ma z tymi czynnościami problem i spotyka się wówczas z ostracyzmem ze strony mentora Michała Piróga oraz fotografa. Co ciekawe, współzawodnicy odnoszą się do takiej osoby z życzliwością, okazując jej językowe i niewerbalne wyrazy wsparcia poprzez przytulenie, otarcie łez, zagrzewanie do walki.

Punktem względnie stałym, choć przybierającym zróżnicowaną formę zadań, są sesje wymagające przewycięzenie lęków przestrzennych. Uczestnicy muszą pozo-
wać przy zachowaniu dobrej koordynacji ciała, najczęściej na wysokościach. Wśród
takich zadań można wymienić: sesję na instalacji dźwigowej (sezon 9.), w otwartych
drzwiach unoszącego się helikoptera (sezon 10.), zjazd na tyrolce, podczas którego
należało nagrywać filmik do mediów społecznościowych (sezon 7.) czy sesję na
zbożu alpejskiego szczytu: „Bardzo się bałam o miejsce zdjęć. Bo jak stanęłam
na tarasie i się rozejrzałam, o, góry, no będzie ciekawie. Musisz dać radę, to już jest
drugie zadanie, to musisz zrobić”.

Narażanie na fizyczne niebezpieczeństwo

Zasadniczą różnicą między tą kategorią a poprzednią jest fakt, że uczestnicy, którzy
podczas wykonywania zadań narażają się na niebezpieczeństwo, często nie są go
świadomi, ponieważ konkurencja na pozór nie wydaje się ingerować w ich dobrostan
psychiczny i fizyczny. Konkurencje, w których trakcie narażone zostaje zdrowie i życie
modeli, balansują na granicy estetyki cyrkowej, często są to sytuacje ekstremalne,
wymagające zestawu zabezpieczeń, ale też pewnego stopnia sprawności fizycznej
człowieka. Z tego powodu *Top Model* spotyka się z licznymi zarzutami ze strony przed-
stawicieli branży modelingowej, że w programie obraz zawodu modela jest zakła-
many, a konkurencje ekstremalne nie odzwierciedlają warunków z pokazów mody.

Na niebezpieczeństwo uczestnicy są narażeni w każdej sytuacji, podczas któ-
rej muszą zmierzyć się z warunkami niekomfortowymi dla ludzkiego organizmu.
Poddany próbie uczestnik musi wykazać się ogólną wytrzymałością organizmu
i odpornością na pewne trudne warunki lub indywidualnymi umiejętnościami.
Za takie sytuacje należy uznać wszelkie sesje odwołujące się do żywiołów: woda,
powietrze i ogień, najczęściej pojawia się sesja podwodna i w powietrzu na dużych
wysokościach, rzadziej występuje bezpośredni kontakt z ogniem. Warto dodać, że
wodę wykorzystuje się jako jedną z przeszkód w wykonaniu zadania, np. polewa
się nią wybieg, aby jego przejście stanowiło trudność czy też woda to otoczenie wy-
biegu, do którego nie powinno się wpaść: „Te ubrania muszą wrócić suche, [...] tylko
k***a nie wpadnij do wody w tym garniturze”. Modele stawiani są nie tylko przed
trudnym fizycznie zadaniem, ale dodatkowo podlegają psychicznej presji ze strony
jury czy projektantów mody.

Do powtarzalnych elementów, niezależnie od sezonu, można zaliczyć sesje
z wykorzystaniem urządzeń akrobatycznych: trampoliny, koła, szarf oraz naukę
chodzenia na wybiegach z przeszkodami. W sezonie dziesiątym jedna z uczestni-
czek skrzyła kostkę przez spacerowanie w szpilkach po zawieszonych na wysokości
równoważni. Na ekranie jeszcze wielokrotnie wracano do tej sceny, nawet w spowol-
nionym tempie, aby dokładny przebieg wypadku był nadzwyczaj dobrze widoczny.
Z kolei w sezonie dziewiątym uczestniczka uszkodziła sobie biodro podczas upadku
na wodnym wybiegu.

Wyzwanie fizyczne, w szczególności dla nóg, stanowią również sesje zdjęciowe w trudnym, artystycznym obuwiu. Przypominające baletowe pointy szpilki sprawiają, że modelki odnajdują trudność w szybkim pozowaniu i zapanowaniu nad mimiką twarzy: „Bardzo trudno mi było stać na tych butach, nie miałam kontroli nad nogami [...] w pewnym momencie moje nogi już nie wytrzymały, bolały mnie mięśnie. Było naprawdę ciężko”; „Swoje buty darzyłam bardzo wielką nienawiścią. Były naprawdę bardzo niewygodne i sprawiały mi naprawdę bardzo dużo bólu”.

Podobnie jak w przypadku igrania z lękami, uczestnicy wyrażają emocje poprzez krzyk, płacz, pisk, trzęsące się dłonie i drgawki całego ciała. W swoich wypowiedziach sygnalizują sprzeciw, lęk i strach, choć jednocześnie wiele osób zdaje sobie sprawę z ceny, jaką trzeba ponieść, aby stać się top modelem i wyraża gotowość do sprostania trudnościom. Jeśli zadanie jest szczególnie wymagające dla wybranych partii ciała, werbalnie i niewerbalnie sygnalizowane są dolegliwości bólowe, np. odrętwienie stóp i nóg spowodowane pozowaniem w kostiumach kąpielowych u wód Bałtyku w minusowej temperaturze. Jak zapowiedział tę sesję, ubrany od stóp do głów, fotograf: „Jest trochę po trzeciej nad ranem. Jesteśmy na plaży i będziemy udawać, że jesteśmy w ciepłych krajach. Jest jakieś — 5, mam nadzieję, że wszyscy to przeżyjemy”. Językowa ekspresja uczestniczek nie pozostawia wątpliwości co do faktycznych warunków na planie: „Kolan nie czułam, stóp nie czułam, palców nie czułam. Normalnie ciała nie czułam”; „Pozowałam przy samym ognisku. Miałam popalone całe kolano, oczy mi trochę łzawiły. Ale mimo tego musiałam udawać, że jest super, że się świetnie bawię”; „Stopy odmarzały mi. Miałam wrażenie, że zaraz przestanę je czuć”.

Konkluzje

Istotnym rezultatem przeprowadzonych badań jest stworzenie sześciu kategorii, które stanowią o medialnych praktykach wykorzystywanych w programie *Top Model*: wytykanie słabości, gra na emocjach, *body shaming*, narażanie na fizyczne niebezpieczeństwo, podejście do nagości oraz igranie z lękami. Stanowią one nieodłączny element każdego sezonu i realizują się w języku oraz warstwie symbolicznej. Skategoryzowanie najbardziej obscenicznych sytuacji widocznych w programie, które przekraczają granice bezpieczeństwa psychofizycznego uczestników dało możliwość do zinterpretowania medialnej rzeczywistości przedstawianej w polskiej edycji *Top Model*. Narażanie uczestników programu na fizyczne i psychiczne niebezpieczeństwa jest jedną z najistotniejszych obserwacji, bowiem kierując się ekonomiczną logiką mediów²⁵, wnioskować można, iż produkcja celowo wykorzystuje lęki, kontrowersyjne wątki oraz silne emocje do podniesienia oglądalności programu, co przekłada się na udział w rynku i sukces finansowy. Kontrowersje

25 M. Rydlewski, *Nigdy nie przeżyłem takiego upokorzenia. Victim show jako nowy gatunek medialny*, „Studia i Perspektywy Medioznawcze” 2019, nr 1, s. 3.

i ekstremalne konkurencje, które niejednokrotnie są groteskową wersją świata modelingu, mogą także służyć jako strategia przynęty medialnej, a więc przyczyniają się do zwiększania zainteresowania programem i samonapędzającego się marketingu.

Istotną obserwacją wynikającą z badań jest zmediatyzowana prywatność uczestników, która niejednokrotnie przypomina swoją formą *Big Brother*a, jako że kamera nie rejestruje wyłącznie konkurencji i sesji, ale także codzienne życie przyszłych modelek i modeli [w tym higienę osobistą czy spożywanie posiłków w „domu modeli i modelek”]. Mediatyzacji ulegają także prywatne historie uczestników, rozmowy z najbliższymi, rodzinne opowieści, traumy, choroby i cielesność. Tym samym można zauważyć dużą rolę *voyeurizmu* medialnego, który oznacza pewnego rodzaju przyjemność wynikającą z samego patrzenia na ekran²⁶. Simon O. Lesser konstatuje natomiast, że telewizja ma: „sprawiać przyjemność, spowodować uniknięcie lub złagodzenie poczucia winy oraz ułatwić percepcję, czyli ukształtować materiał o pożądanym stopniu jasności. Gwoli dokładności należałoby powiedzieć, że forma ma zaledwie jeden cel: przekazanie wyrazistej treści w sposób sprawiający maksymalną przyjemność i zmniejszający poczucie winy i niepokoju”²⁷. W przypadku *Top Model* ekran umożliwia obserwację prywatnego życia innych jednostek, a wynikiem tego działania może być uczucie relaksu, zabawy, radości²⁸. Uczestnicy tym samym stają się aktorami, marionetkami w rękach produkcji, która pokazuje ich w określony sposób i wykorzystuje słabe punkty do celów rozrywkowych.

Ważne jest także, aby wspomnieć o strukturze programu, która zostaje zdynamizowana nie tylko przez skrajne konkurencje i silne emocje, ale także przez konwencję gry i rywalizacji, stanowiących fundament programu. Grywalizacja bardzo silnie koresponduje w *Top Model* z lokowaniem produktu, co jeszcze bardziej uwypukla ekonomiczne nastawienie produkcji. Co więcej, program wyraźnie monetyzuje także samego bądź zwycięzcę, bądź zwyciężczynię, bowiem to nie jury decyduje, kto wygra, a widzowie w ostatnim odcinku sezonu na żywo poprzez wysyłane sms. Konwencja gry w *Top Model* nie zakłada zasady *winner-takes-all* (tł. zwycięzca bierze wszystko). Wygrywanie mini-konkurencji, zadań specjalnych i sesji w trakcie trwania programu nie przekłada się bowiem na ostateczne zwycięstwo, a stanowi o indywidualnych sukcesach uczestników i wpływa na tempo programu.

Warto wspomnieć, że scenariusze odcinków *Top Model* praktycznie nie różnią się z sezonu na sezon, stąd stała rola sześciu wyróżnionych powyżej kategorii. Elementami niezmiennymi są: naga sesja, sesja z dzikimi zwierzętami, sesja wymagająca ponadprzeciętnej sprawności fizycznej, wybiegi z „atrakcjami”, zadania aktorskie, sesja przełamująca lęki, samodzielne dotarcie na casting wyjazdowy, finał na żywo. Zmieniały się jedynie nagrody w konkurencjach pobocznych, obecnie są to

26 A. Ogonowska, *Voyeurizm telewizyjny: między ontologią telewizji a rzeczywistością telewidza*, Kraków 2006, s. 23-36.

27 S.O. Lesser, *Funkcje formy*, w: *Psychoanaliza i literatura*, red. P. Dybel, M. Głowiński, Gdańsk 2001, s. 127.

28 L. Mulvey, *Visual and other pleasures*, London 1989, s. 806.

kampanie wizerunkowe, bony pieniężne czy sesje, co wyraźnie wpływa na aspekt grywalizacji i wzmacnia rywalizację wśród uczestników.

Analiza uwidoczniła także, iż na przestrzeni dziesięciu sezonów *Top Model* nastąpiło wyraźne złagodzenie narracji seksualizującej, *body shamingu* oraz uwag *ad personam* ze strony jury. Miejsca intymne uczestników są cenzurowane w postprodukcji, kamera nie skupia się zbyt na detalach nagich ciał, a seksualność została zmarginalizowana na rzecz pracy nad ciałem i ambicji. Niemniej jednak *Top Model* wciąż wzmacnia zarzuty ze strony przedstawicieli branży modelingowej, jako że wiele konkurencji odbiega mocno od jej realiów.

Bibliografia

- Barić-Šelmić S., Levak T., Balen Domatezović B., *Marginal groups and their role within media and society spectacularization — the case of the international "Big Brother" television reality show*, „Communication Today” 2017, vol. 8, no. 2, s. 70-89.
- Feuer J., *HBO i pojęcie telewizji jakościowej*, tłum. studenci piątego roku kulturoznawstwa pod opieką dr. Mirosława Filiciaka, w: *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, T. Bielak, M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2011.
- Filonenko A., *Reality Show in Modern System of Mass Communication (Based on Ukrainian Reality Shows)*, „АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ МАСОБІ КОМУНІКАЦІЇ” 2017. 22/2017, s. 8-18.
- Hunicke R., LeBlanc M., Zubek R., *A formal approach to game design and game research*, „Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI” 2004, vol. 4, no. 1, s. 1-5.
- Jarecka U., *Tabloidyzacja oferty medialnej na tle przemian sfery publicznej*, w: *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, red. W. Chyła, M. Kamińska, P. Kędziora, M. Kosińska, Poznań 2010.
- Kosińska-Krippner B., *Problemy genologiczne z pejzażem telewizyjnym. Propozycja klasyfikacji faktycznych gatunków hybrydowych i gatunków reality TV*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 112(2020), s. 38-64.
- Lesser S.O., *Funkcje formy*, w: *Psychoanaliza i literatura*, red. P. Dybel, M. Głowiński, Gdańsk 2001.
- Maćkiewicz J., *Badanie mediów multimodalnych — multimodalne badanie mediów*, „Studia Medioznawcze” 2017, 2(69), s. 33-42.
- Madsen O.J., Svend Brinkmann, *Lost in Paradise: Paradise Hotel and the Showcase of Shamelessness*, „Cultural Studies ↔ Critical Methodologies” 2012, vol. 12(5), s. 459-467.
- Mast J., *Negotiating the 'real' in 'reality shows: production side discourses between deconstruction and reconstruction*, „Media, Culture & Society” 2016, vol 38(6), s. 901-917.
- Mołęda-Zdziech M., *Mediatyzacja życia publicznego — globalne trendy i ich lokalne aplikacje*, „Studia i prace kolegium ekonomiczno-społecznego SGH” 2009, z. 18, s. 43-63.
- Mołęda-Zdziech M., *Zmediatyzowana tożsamość w ponowoczesnym świecie*, w: *Tożsamość na przełomie wieków. Nowe możliwości, nowe wyzwania. Księga jubileuszowa prof. dr hab. Jolanty Polakowskiej-Kujawy*, red. K. Górak-Sosnowska, A. Kozłowska, Warszawa 2013.
- Mulvey L., *Visual and other pleasures*, Palgrave Macmillan, London 1989.
- Ogonowska A., *Voyeuryzm telewizyjny: między ontologią telewizji a rzeczywistością telewizyjną*, Kraków 2006.

- Pankiewicz M., *Gamifikacja – tymczasowy trend czy długofalowa strategia*, w: „Zarządzanie Zasobami Ludzkimi” 2015, nr 2, s. 123-132.
- Postawa A., *Medialne (r)ewolucje a komunikowanie społeczne*, Toruń 2020.
- Rydlewski M., *Nigdy nie przeżyłem takiego upokorzenia. Victim show jako nowy gatunek medialny*, „Studia i Perspektywy Medioznawcze” 2019, nr 1, s. 1-15.
- Sanakiewicz M., *Telewizja ponowoczesna, Logiki i imaginacje medialne*, Gdynia 2016.
- Sasińska-Klas T., *Mediatyzacja a medializacja sfery publicznej*, „Zeszyty Prasoznawcze” 2014, t. 57, nr 2(218), s. 162-175.
- Sosnowska J., *Aktor czy zwykły człowiek? Bohater telewizyjnych reality shows*, „Zeszyty Naukowe KUL” 2016, nr 3(235), s. 45-58.
- Wawer M., *Gatunki, formaty w pejzażu telewizyjnym. Jak badać współczesną telewizję?*, Kraków 2020.

Źródła internetowe

- <https://www.glamour.pl/artukul/top-model-jury-kim-sa-joanna-krupa-kasia-sokolowska-marcin-tyszka-i-dawid-wolinski-czyli-jurorki-oraz-jurorzy-modowego-show-210827091946>, [dostęp: 15.01.2022 r.].
- <https://www.tvn.pl/programy/top-model,49,pc>, [dostęp: 15.01.2022 r.].
- <https://www.tvn.pl/programy/top-model,49,pc/aktualnosci,3774/michal-pirog-przywrocil-ewe-do-top-model-oficjalna-strona-stacji-tvn,216746,n.html>, [dostęp: 15.01.2022 r.].
- <https://www.tvn.pl/programy/top-model,49,pc/aktualnosci,3774/wielkie-zmiany-w-top-model-oficjalna-strona-stacji-tvn,125626,n.html>, [dostęp: 15.01.2022 r.].
- <https://www.wirtualnemedialia.pl/artukul/top-model-tvn-10-sezon-uczestnicy-wyniki-ogladalnosci>, [dostęp: 15.01.2022 r.].
- MK, „*Top model 10*” stracił widzów, ale TVN nadal liderem w 16-49, <https://www.wirtualnemedialia.pl/artukul/top-model-tvn-10-sezon-final-kto-wygral-dominika-wysocka>, [dostęp: 15.01.2022 r.].

Abstrakt

Zjawisko grywalizacji pojawia się w telewizji od samych początków jej istnienia, wpisując się w koncepcję rozrywki jako głównego typu zawartości tego medium. Zarówno stacje publiczne, jak i prywatne, emitują różne formy rozrywki, a do najbardziej powszechnych formatów telewizyjnych z tego obszaru zaliczyć można nie tylko teleturnieje, ale także programy *reality show*, ze szczególnym uwzględnieniem *game shows*. Na przestrzeni lat można zaobserwować zmiany w obrębie tych formatów, w których coraz częściej przekracza się granice norm, choć z drugiej strony świadomość społeczna w obrębie wrażliwości i etyki wzrasta. Jednym z przykładów *reality game show* jest program *Top Model*, emitowany w Polsce od 2010 roku na licencji amerykańskiej. Audycja ta stanowi wprowadzenie widzów w realia świata modelingu i możliwość śledzenia rywalizacji uczestników o tytuł najlepszego modela.

Celem niniejszego referatu jest prezentacja wyników badań nad szkodliwymi elementami grywalizacji odbywającej się w ramach *Top Model*. Wyróżnione zostały kategorie naruszające normy społeczne oraz dobrostan uczestników: *body shaming*, granie na emocjach, wytykanie słabości, podejście do nagości, igranie z lękami, narażanie na fizyczne niebezpieczeństwo. Badaniom poddano wybrane odcinki *Top Model*, które bezpośrednio nawiązują do powyższych kategorii. Do osiągnięcia celu badawczego zastosowano analizę multimodalną w ujęciu jakościowym.

Słowa kluczowe: reality game show, top model, grywalizacja, gatunki telewizyjne

Abstract

The phenomenon of gamification has appeared on television since the very beginning, fitting into the concept of entertainment as the main type of content of this medium. Both public and private stations broadcast various forms of games, and the most common TV formats in this area include not only quiz shows, but also reality shows, with a particular emphasis on game shows. Over the years, changes can be observed within these formats, in which the boundaries of norms are being crossed more and more often. On the other hand, public awareness within the area of sensitivity and ethics is increasing. One example of a reality game show category is *Top Model*, broadcasted in Poland since 2010 under American license. This program aims to bring viewers closer to the realities of the world of modeling and the possibility of following the rivalry between contestants for the title of *Top Model*.

The aim of this paper is to present the results of the research on the harmful elements of gamification taking place in *Top Model*. The following categories were identified as violating social norms and participants' well-being: body shaming, playing on emotions, pointing out weaknesses, approach to nudity, playing with fears, exposing to physical danger. Selected episodes of *Top Model* that directly relate to the above categories were studied. A qualitative multimodal analysis was used to achieve the research objective.

Keywords: reality game show, next top model, gamification, tv genres

Morderczy turniej jako metafora problemów współczesnego społeczeństwa. Casus serialu *Squid Game*

mgr Adam Jankowiak
Nauki o Polityce i Administracji
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
ORCID: 0000-0002-1497-9294

Squid Game to najpopularniejsza południowokoreańska drama 2021 roku i najchętniej oglądany serial w historii platformy streamingowej Netflix. Produkcja ta niespodziewanie odniosła komercyjny sukces¹ i stała się globalnym fenomenem, czego przykładem są liczne analizy², memy i zawody wzorowane na serialowych grach, które były organizowane w różnych państwach, również w Polsce³. Od dawna żaden serial nie zyskał aż takiej popularności, pomimo bardzo nietypowej konwencji w przypadku poetyki dzieła – morderczego turnieju. Jednakże *Squid Game* zawiera w sobie dużo metafor i motywów, będących nawiązaniem do problemów współczesnego świata. Celem niniejszej pracy jest analiza wybranych przeze mnie zagadnień związanych z tą problematyką.

***Battle Royal* — definicja**

Serial *Squid Game* można bez wątpienia zaliczyć do omawianego gatunku, który określa się różnymi terminami np. mordercza gra, śmiertelny pojedynek/turniej, walka do ostatniego żywego gracza. Pierwszym dziełem, które jest uznawane za protoplastę gatunku *battle royale*, choć ówczesnie jeszcze nienazwanego, jest opowiadanie *The Most Dangerous Game* z 1924 roku autorstwa Richarda Connella, w którym główny bohater, myśliwy, w wyniku katastrofy statku trafił na wyspę należącą do generała Zarowa, znudzonego tradycyjnymi regułami łowiectwa człowieka. Jego

- 1 A. Anagnostopulu, „*Squid Game*” to nie całkiem fikcja. Koreańczycy toną w długach, Business Insider, <https://businessinsider.com.pl/wiadomosci/squid-game-to-nie-calkiem-fikcja-koreanczy-cy-tona-w-dlugach/3nckgsx> [dostęp: 01.12.2021]; E. Chang, “*Squid Game*” is influenced by the horror of survival comics and real-life debt, TheConversation.com, <https://theconversation.com/squid-game-is-influenced-by-the-horror-of-survival-comics-and-real-life-debt-170514> [dostęp: 01.12.2021]; N. Siregar, A. Br. Perangin Angin, U. Mono, *The Cultural Effect of Popular Korean Drama: Squid Game*, “Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature”, <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/2341> [dostęp: 23.12.2021 r.].
- 2 E. Chang, *Squid Game*’ is influenced by the horror of survival comics and real-life debt; N. Siregar, A. Br. Perangin Angin, U. Mono, *The Cultural Effect of Popular Korean Drama*.
- 3 C. Clarke, S. Lee, M.D. Woolnough, *Squid Game, the most popular show on Netflix, was inspired by South Korea’s crippling debt crisis*, ABC, <https://www.abc.net.au/news/2021-10-16/squid-game-on-netflix-inspired-by-koreas-debt-crisis/100533282> [dostęp: 30.12.2021 r.]; E. Chang, “*Squid Game*’ is influenced by the horror of survival comics and real-life debt; MrBeast, *\$456,000 Squid Game In Real Life!*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=0e3GPea1Tyg> [dostęp: 11.05.2022]; Rezigiusz, *Największy polski Squid Game na 100 osób!*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=BWk8vPY-fv8E> [dostęp: 11.05.2022 r.].

nowym wyzwaniem stały się polowania na ludzi⁴. Opowiadanie stało się bazą dla licznych ekranizacji i tym samym nieformalnym początkiem gatunku *battle royale*⁵. W kolejnych latach pojawiały się produkcje z motywem morderczych rozgrywek, takie jak np. *Uciekinier* z 1987 roku czy *Cube* z 1997 roku, jednakże przełomowy był rok 2000, w którym to zadebiutowała ekranizacja japońskiej mangi pod tytułem *Battle Royale*. Film wywołał kontrowersje wśród odbiorców, ponieważ jego fabuła koncentrowała się na grupie licealistów, porwanych przez wojsko i wysłanych na bezludną wyspę, na której mieli walczyć ze sobą dopóty, dopóki przy życiu nie zostanie tylko jedna osoba. Tytuł filmu stał się nazwą dla całego gatunku produkcji wykorzystujących motyw walki „wszystkich ze wszystkimi” oraz określeniem specjalnego trybu rozgrywki w grach komputerowych⁶. W kolejnych latach pojawiły się mangi, filmy i seriale, takie jak *Kaiji*, *Liar Game*, *As the gods will* czy *Alice in Borderland*, jednakże ich popularność ograniczała się do państw azjatyckich, głównie Japonii. Dopiero amerykańskie produkcje, takie jak np. *Gracz*, serie *Igrzyska Śmierci* i *Noc Oczyszczenia*, *Zabawa w pochowanego* czy *Polowanie*, stopniowo wprowadzały do mainstreamu początkowo niszowy na Zachodzie gatunek *battle royale*, tym samym tworząc podatny grunt dla popularności *Squid Game*⁷.

W koreańskim serialu fabuła koncentruje się na grupie 456 zawodników rywalizujących w turnieju, składającym się z 6 konkurencji wzorowanych na dziecięcych zabawach, takich jak:

1. Czerwone światło, zielone światło (w Polsce znane, jako Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy!),
2. Wycinanie kształtów z Dalgony, nazywanej plastrzem miodu,
3. Przeciąganie liny,
4. Różne wersje gry w kulki,
5. Szklany most, przypominający grę w klasy,
6. Tytułowa gra w kalmara⁸.

4 Z. Patkowska, *Nie tylko Squid Game, czyli rzecz o śmiertelnych grach i komentarzu społecznym*, Iviter.pl, <https://iviter.pl/artykuly/nie-tylko-squid-game-czyli-rzecz-o-smiertelnych-grach-i-komentarzu-spoiecznym/> [dostęp: 20.12.2021 r.].

5 Z. Patkowska, *Nie tylko Squid Game*.

6 T. Faber, *Battle royale games keep players fighting to the death*, Financial Times, <https://www.ft.com/content/93445dac-7872-4b43-8926-9b67755c1684> [dostęp: 29.01.2022].

7 J. Demiańczuk, *Zwierzyna polityczna*, „Polityka” 2020, nr 31, s. 68-70; M. Jarecki, „Squid Game” — podobne filmy i seriale. Ta produkcja to hit Netfliksa, Spidersweb, <https://spidersweb.pl/rozrywka/2021/10/04/squid-game-netflix-podobne-battle-royale-gra-smierc> [dostęp: 17.12.2021]; Z. Patkowska, *Nie tylko Squid Game*.

8 Oprócz nich w serialu pojawiają się jeszcze *dakkji* [rozgrywana przed turniejem], „gra specjalna” [nocne zamieszki między 2. i 3. grą] oraz nieformalna 7. gra, będąca w istocie zwykłym zakładem. M. Park, *Grając w kalmara. Nieoficjalny przewodnik*, Warszawa 2021, s. 44, 78-99.

Zawody i tym samym nagrodę w wysokości 45,6 miliarda południowokoreańskich wonów (ok. 152 mln złotych) może wygrać tylko jedna osoba. Konkurencje rozgrywane na arenach podobnych do placów zabaw, zostają zamienione w krwawe starcie między uczestnikami, którzy nie cofną się przed niczym, aby zdobyć nagrodę pieniężną. Pomimo fabuły, będącej połączeniem motywów rozgrywki na śmierć i życie, dziecięcych zabaw, problemów społecznych, otwartej krytyki współczesnego kapitalizmu oraz naturalistycznej przemocy, zamkniętych w charakterystycznej dla koreańskiej kinematografii konwencji, *Squid Game* odniósł komercyjny sukces, nie tylko zyskując pozytywne recenzje krytyków i widzów, ale też stając się kulturowym fenomenem. Przykład stanowią publikacje w formie popularnych internetowych memów z motywami z serialu⁹ oraz odwołania obecne w debacie publicznej.

Rywalizacja w popkulturze i prawdziwym życiu

Zanim przejdziemy do analizy serialu, przytoczona zostanie metafora gatunku *battle royale*. „Królewska bitwa” jest odczytywana jako motyw wielu problemów społecznych. Walki na śmierć i życie są odniesieniem do polaryzacji społecznej, ponieważ w filmach czy komiksach często to bogaci zabijają biednych, motywowani darwinizmem społecznym, pogardą lub psychopatycznymi skłonnościami¹⁰. Inną metaforą jest tzw. wyścig szczurów, bowiem walka „wszystkich ze wszystkimi” jest nawiązaniem do rywalizacji na polu zawodowym i społecznym po to, by awansować na wyższe stanowisko w pracy lub wyższe miejsce w społecznej hierarchii i tym samym zdobyć więcej pieniędzy, co udaje się tylko nielicznym. W przypadku produkcji azjatyckich gatunków *battle royale* jest również metaforą rywalizacji na płaszczyźnie edukacyjnej. System oświaty w państwach, takich jak Japonia czy Korea Południowa, jest skonstruowany w sposób konfrontacyjny, ponieważ tylko najlepsi uczniowie i studenci otrzymują najwyższe oceny i tym samym mają największe szanse, by dostać się na prestiżowe uczelnie, a później zdobyć dobrze płatną pracę. Pozostali, jeżeli chcą poprawić swoje wyniki, muszą korzystać z usług korepetytorów i szukać innych sposobów, by zwiększyć swoje szanse w „edukacyjnej grze”. Wbrew pozorom, szkolna rzeczywistość bardzo przypomina *battle royale*, ponieważ uczniowie mają świadomość tego, że ich koledzy to potencjalni rywale, którzy mogą odebrać im szanse na lepszą przyszłość¹¹. Skutkiem tego jest wszechobecna

9 Najczęstszym motywem memów, dotyczących *Squid Game*, były sceny z pierwszej gry, szczególnie ogromna lalka-robot Youngnhee, scena głosowania, symbole z dalgony i masek strażników oraz charakterystyczne stroje, czyli zielone dresy zawodników i czerwone uniformy „obsługi gry”. N. Siregar, A. Br. Perangin Angin, U. Mono, *The Cultural Effect of Popular Korean Drama*.

10 Z Patkowska, *Nie tylko Squid Game*.

11 C. Clarke, S. Lee, M.D. Woolnough, *Squid Game*; R. Husarski, *Kraj niespokojnego poranka. Pamięć i bunt w Korei Południowej*, Wołowiec 2021, s. 80; D. Wawrzusiszyn, „Znaczysz tyle, ile masz”. Koreańczycy od dawna grają w niebezpieczną grę — w prawdziwym życiu, NaTemat.pl, <https://natemat.pl/380675,squid-game-odkrywa-oblicze-korei-poludniowej-wywiad-z-husarskim-i-dr-krati> [dostęp: 11.12.2021 r.]; Z. Patkowska, *Nie tylko Squid Game*.

atmosfera rywalizacji, także w pracy i życiu osobistym. Jest to jeden z czynników popularności komiksów i filmów z gatunku *battle royale* w państwach azjatyckich, zwłaszcza w Japonii i Korei Południowej.

Metafora wolnego rynku

Serial *Squid Game*, jako całość, jest określany jako alegoria współczesnego kapitalizmu i na tej podstawie budowanych jest większość jego interpretacji. Według wizji reżysera Hwang Dong-hyuka nasza rzeczywistość społeczno-ekonomiczna to „wielka gra”, niekoniecznie śmiertelna, w której stawką jest awans w drabinie społecznej, jednakże mechanizm funkcjonowania jest podobny. Wymienione wcześniej konkurencje mają proste zasady, ale ich przestrzeganie nie gwarantuje sukcesu. Najbardziej widać to w 2 i 5 grze (odpowiednio dalgonie i kulkach), gdzie *de facto* o wygranej decyduje przypadek, a nie wiedza lub umiejętności zawodników, co podważa neoliberalne przekonanie, że *każdy jest kowalem swojego losu*, ponieważ nie zawsze sukces odnoszą najlepsi. Dobitnym przykładem jest fakt, że w grze w kulki jedyną postacią, która wygrywa uczciwie tj. nie oszukując, choć całkowicie przypadkowo, jest gangster Jang Deok-su (101)¹². Konkurencje ze *Squid Game* ukazują sukces jako grę o sumie zerowej, czyli wygrana jednej osoby, odbywa się kosztem pozostałych. Poza tym, nie każdy zna zasady gry, bardzo ogólne i nieprecyzyjne, więc próba osiągnięcia sukcesu nie zawsze odniesie skutek. Dobrym przykładem są reguły, zawarte w umowie, którą podpisują zawodnicy przed przystąpieniem do gry, gdzie szczególnie punkt 2 jest nieprecyzyjny. Zawodnicy nie mają pojęcia, że termin „eliminacja” oznacza zabicie gracza, dopóki nie przystąpią do 1 gry¹³. W takiej rzeczywistości, pełnej nieprecyzyjnych reguł, na którą wpływ ma wiele czynników, na czele z nieprzewidywalnymi sytuacjami, odniesienie sukcesu w życiu jest niemal tak samo trudne, jak dla zawodników ze *Squid Game* przejście po szklanym moście.

Metafory finansowe

Głównym motywem serialu są problemy ekonomiczne. Pierwszym z nich jest rozwarstwienie społeczne. Uczestnicy turnieju to osoby w trudnej sytuacji życiowej, w większości mocno zadłużone na kwoty sięgające setek milionów wonów, dla których perspektywa ogromnej wygranej to szansa na uwolnienie się od długów. Nie wszyscy mają problemy finansowe, jak np. Kang Sae — Byeok (067), która uciekła z Korei Północnej i nie może znaleźć pracy, więc utrzymuje się z drobnych kradzieży, Ali Abdul (199), imigrant z Pakistanu, który pracuje „na czarno” czy Ji-yeong

12 W nawiasach podano numery zawodników.

13 B. J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens in the Squid Game: A Study on State Domination in Hwang-Dong-Hyuk's Korean Drama „Squid Game”*, „Research Journal of English Language and Literature”, <http://www.rjelal.com/9.4.21/121-125%20BIBIN%20JOHN%20BABUJEE.pdf> [dostęp: 27.12.2021 r.].

(240), która wyszła z więzienia. Niemniej sytuacja życiowa zmusiła ich do udziału w turnieju. Z drugiej strony mamy bardzo bogatych przedstawicieli elit, utożsamianych przez serialowe VIPy i częściowo Oh Il-nama (001), dla których obserwowanie „współczesnych gladiatorów” i obstawianie wyników rozgrywek to sadystyczna forma rozrywki¹⁴. Tym samym wymowa serialu koreluje z popularną w ostatnim czasie narracją o najbogatszym 1% ludzkości, dysponującym większymi zasobami finansowymi niż pozostałe 99%, których dążenie do poprawy sytuacji życiowej jest przez miliarderów traktowane jak gra, tak ustawiona, by tylko nieliczni, ku ucieście bogaczy, mogli ją wygrać. Tym samym, neoliberalny paradygmat w zderzeniu z rzeczywistością, nie tylko serialu, okazuje się jedynie przejawem pięknoduchostwa, ponieważ na możliwość poprawy swojego losu przez jednostkę, główny wpływ ma szeroko pojęty „system” społeczno-ekonomiczny, w którym ona funkcjonuje. Może się okazać, że pomimo ciężkiej pracy i posiadanych umiejętności, „lepkie sufity i lepka podłoga”¹⁵, jak mawiają Koreańczycy, skutecznie uniemożliwią jej awans społeczny.

Kolejnym problemem ekonomicznym jest zadłużenie. Jak już zostało wspomniane, większość graczy to osoby zadłużone na ogromne kwoty, co wynika z prezentacji, wyświetlonej przed rozpoczęciem pierwszej gry. Największy dług ma prawdopodobnie bankier Cho Sang-Woo (218) – 6 miliardów wonów, czyli prawie 20 milionów złotych. Ludzie z takim obciążeniem, z wyczerpaną zdolnością kredytową w bankach oraz długami u lichwiarzy, jak w przypadku Seong Gi-Huna (456), znajdują się w beznadziejnej sytuacji, więc nie jest zaskoczeniem, że decydują się zagrać w turnieju, mając nadzieję na zdobycie nagrody, która pozwoli im spłacić długi i „rozpocząć życie od nowa”. W tym miejscu warto odwołać się do sytuacji w Korei Południowej, która była inspiracją dla twórców serialu. Ze względu na mniej restrykcyjne prawo, Koreańczycy mogą łatwo zaciągać zobowiązania, bez szczegółowego sprawdzania ich zdolności przez instytucje finansowe, a jeżeli nie mają szans na kredyt w banku, to z pomocą przychodzą podmioty oferujące tzw. szybkie pożyczki, przypominające polskie parabanki z „kredytami-chwilówkami”. Ukazany w serialu przykład Gi-Huna jest rzadko spotykany, ale odnotowano w państwach azjatyckich przypadki, kiedy to dłużnicy, by spłacić swoje należności, musieli sprzedawać na czarnym rynku swoje organy¹⁶. Zadłużenie obywateli Korei Południowej jest tak duże, że ich łączne zobowiązania osiągnęły poziom prawie 104 % PKB i są najwyższe na świecie¹⁷. Kwestia ta stała się ważnym tematem kampanii przed wyborami prezydenckimi w 2022 roku, kiedy to jeden z kandydatów, Lee Jae-Myung z Partii Demokratycznej, zaproponował jako rozwiązanie wprowadzenie powszechnego dochodu podstawowego,

14 B. J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens*; Ciekawostką jest fakt, że taki wizerunek VIPów jest tożsamy z obrazem elit przedstawionym w teoriach spiskowych, takich jak np. QAnon (przyp. autora).

15 C. Clarke, S. Lee, M. D. Woolnough, *Squid Game*.

16 A. Anagnostopulu, „*Squid Game*” to nie całkiem fikcja; J. Métraux, *The Gruesome Truth at the Heart of Squid Game*, Jstor.org, <https://daily.jstor.org/the-gruesome-truth-at-the-heart-of-squid-game/> [dostęp: 10.05.2022 r.].

17 A. Anagnostopulu, „*Squid Game*” to nie całkiem fikcja; B. J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens*.

co w założeniu ma pomóc najuboższym obywatelom¹⁸. Jednakże, eksperci podkreślają, że poza wyjątkami, długi Koreańczyków nie są wynikiem kaprysu czy braku wiedzy z zakresu ekonomii. Czynniki, takie jak tzw. wyścig szczurów, płatna edukacja, wysokie koszty życia, presja otoczenia, konsumpcjonizm oraz dominujący wzorzec piękna sprawiają, że Koreańczycy potrafią zaciągać kredyty, by sprostać oczekiwaniom społecznym, jednocześnie mając nadzieję na odniesienie sukcesu, dzięki czemu będą mogli w przyszłości spłacić zobowiązania¹⁹. Wyżej wymienione czynniki sprawiają, że obywatelom Korei Południowej bardzo trudno pozostać wolnymi od długów, jeżeli nie mają stabilnej i dobrze płatnej pracy. Warto odnotować, że w przypadku innych państw poziomy zadłużenia obywateli nie są aż tak wysokie, jednakże pandemia wirusa SARS COV-2 oraz globalna inflacja sprawiają, że lokalne problemy finansowe mogą osiągnąć większą skalę i stać się poważnym wyzwaniem, zarówno natury ekonomicznej, jak i politycznej.

Metafora pracy

Ciekawym motywem, obecnym w *Squid Game*, jest rola zatrudnienia, która nie jest tylko i wyłącznie źródłem dochodów, ale też stabilności i pozycji społecznej. Wymowa serialu sugeruje, że praca, jakakolwiek, jest cennym dobrem, które w dzisiejszych czasach można łatwo stracić, niekoniecznie z własnej winy. Przykładem są losy wielu postaci, szczególnie głównego bohatera serialu. Seong Gi-Hun pracował w fabryce samochodów fikcyjnej marki Dragon Motors²⁰ i jego życie układało się do czasu, gdy firma ogłosiła zwolnienia grupowe z powodu groźby bankructwa, spowodowanego kryzysem. W fabryce wybuchł strajk, do którego Gi-Hun dołączył. Robotnicy zamierzali powstrzymać wdrażane redukcje zatrudnienia i na znak protestu rozpoczęli okupację zakładu pracy. Niestety, wystąpienie zostało brutalnie stłumione przez policję²¹, po czym bohater psychicznie załamał się, ponieważ w wyniku starć robotników z funkcjonariuszami zginął jego przyjaciel, a firma nie zmieniła polityki i zwolniła wielu pracowników, w tym Gi-Huna. Nie mogąc znaleźć pracy, bohater zaciągnął kredyt na otwarcie działalności gospodarczej, jednakże bar, którego był właścicielem, zbankrutował, przez co dług bohatera się powiększył. W międzyczasie ujawniło się jego uzależnienie od hazardu, w postaci obstawiania wyników wyścigów konnych, co pochłaniało kolejne środki finansowe, aż w końcu Gi-Hun, nie mogąc w żadnym banku pożyczyć pieniędzy, zwrócił się do lichwiarzy. Zarobki

18 C. Clarke, S. Lee, M. D. Woolnough, *Squid Game*.

19 A. Anagnostopulu, „*Squid Game*” to nie całkiem fikcja; D. Wawrzusiszyn, „Znacysz tyle, ile masz”.

20 Jest to nawiązanie do prawdziwej południowokoreańskiej firmy Ssangyong, której nazwa oznacza „Podwójnego smoka”. E. T. Kim, *Squid Game's Capitalist Parables*, The Nation, <https://www.thenation.com/article/culture/squid-game-review/> [dostęp: 2.12.2021 r.].

21 Wydarzenia te nawiązują do prawdziwego strajku, który wybuchł w zakładach Ssangyonga w 2009 roku, z powodu planów redukcji zatrudnienia. Podobnie, jak w serialu, został on stłumiony przez policję po 77 dniach okupacji fabryki przez robotników. E. Chang, „*Squid Game*” is influenced by the horror of survival comics and real-life debt.

z pracy w charakterze kierowcy nie pozwalały bohaterowi na spłatę gigantycznego zadłużenia, wobec banków i gangsterów²². Losy Gi-Huna pokrywają się w większości z doświadczeniami ludzi, zaliczanych do tzw. prekariatu. Kolejny wariant dziejów człowieka „wykorzystywanego” reprezentuje Ali, imigrant z Pakistanu, który jest bezwzględnie wykorzystywany przez swojego szefa, a gdy upomina się o zaległe wypłaty, w odpowiedzi pracodawca grozi mu zwolnieniem. Problemy ze znalezieniem zatrudnienia miały również Sae-Byeok i Ji-yeong, ponieważ pierwsza z wymienionych bohaterek uciekła z Korei Północnej, a zdobyte tam wykształcenie i umiejętności, okazują się nieprzydatne na rynku pracy w rozwiniętym kraju, natomiast Ji-yeong wyszła z więzienia, więc jako była skazana tym bardziej nie ma szans na znalezienie zatrudnienia. Problemy związane z nisko wynagradzaną pracą lub jej brakiem, spowodowały, że bohaterowie dołączyli do rozgrywek. Całkowitym przeciwieństwem wyżej wymienionych postaci jest Sang-Woo, bankier, prywatnie kolega Gi-Huna z czasów młodości, który z trudem zdobył wykształcenie i dobrze płaćną pracę w funduszu inwestycyjnym, jednakże przez swoje nieprzemyślane inwestycje w kontrakty terminowe, wpadł w długi²³. Według autora, jest on jedyną postacią, której trudne położenie, było efektem świadomych działań, gdyż w przeciwnym razie nie musiałby zgłaszać się do turnieju.

Metafora relacji międzyludzkich

Szczególnie dobrze zobrazowane są interakcje między zawodnikami, którzy z powodu trudnej sytuacji życiowej oraz udziału w morderczym turnieju, szybko odrzucają normy moralne. Zawodnicy wykorzystują wszelkie możliwe sposoby, by zapewnić sobie przewagę i zwiększyć szanse na wygraną. Oszukują, zawierają sojusze, próbują uzyskać wsparcie ze strony strażników, a nawet zabijają innych graczy. Pod tym względem turniej przypomina słynne eksperymenty Zimbardo i Millgrama²⁴, badające zachowania ludzi w sytuacjach ekstremalnych. Tylko jednostki, jak Gi-Hun, Sae-Byeok i Ali, starają się w miarę moralnie postępować, co sprawia, że dwójka z nich ginie. Natomiast zdecydowanie negatywnymi zawodnikami są gangster Deok-su i bankier Sang-Woo, którzy dążą do celu za wszelką cenę i gotowi są mordować innych. Różnią się natomiast tym, że drugi z nich potrzebuje więcej czasu, by stać się bezwzględnym wobec pozostałych osób. W serialu przedstawienie relacji międzyludzkich nie ogranicza się tylko do uczestników turnieju, jednakże one również są „obciążone” czynnikiem ekonomicznym. W państwach Azji Wschodniej najlepiej widać model relacji społecznych, który zaczął się upowszechniać w innych częściach świata, oparty na zasadzie „znacysz tyle, ile masz”²⁵. Bohaterowie *Squid Game* to

22 M. Park, *Grając w kalmara*, s. 50-52.

23 *Squid Game*, reż. Hwang Dong-hyuk, Siren Pictures Inc., Netflix, www.netflix.com [dostęp: 15.10.2021 r.].

24 Według autora, również grę w dakji, można uznać za eksperyment, ponieważ rolą Sprzedawcy jest „przetestowanie”, jak bardzo gracze są zdesperowani, by wziąć udział w turnieju.

25 D. Wawrzusiszyn, „Znacysz tyle, ile masz”.

w większości osoby niezamożne i zadłużone, tym samym zepchnięte na margines społeczeństwa, hołdującemu tzw. wyścigowi szczurów²⁶. Nie odnalazły się w takiej rzeczywistości lub z różnych przyczyn „wypadły z gry” i dlatego są przez większość ludzi traktowane jako niewidoczne. Stanowi to pewnego rodzaju sugestię, dlaczego takie osoby są werbowane do turnieju, ponieważ w sytuacji, gdy zginą, nikt ich nie będzie szukał, a najbardziej prawdopodobną oficjalną wersją ich zniknięcia, będzie ucieczka przed wierzycielami²⁷. Wpływ pieniędzy na relacje międzyludzkie dobrze ukazuje również związek Seong Gi-huna z Kang Eun-ji, która, gdy zaczęły się jego problemy finansowe oraz osobiste, rozwiodła się z nim i związała z lepiej zarabiającym mężczyzną, z którym przeprowadziła się do Stanów Zjednoczonych²⁸.

Metafora humanistyczna

Jednostka i jej rola w serialu są ukazane przede wszystkim przez pryzmat pieniędzy i pozycji społecznej, co zostało już wspomniane. Determinują one jej miejsce w społeczeństwie. Kluczowym zatem stał się proces dehumanizacji, jaki przechodzą uczestnicy gry. W serialu zawodnicy noszą jednakowe dresy, są identyfikowani przez obsługę turnieju poprzez zdjęcia i przypisane numery. Tak samo są traktowani członkowie personelu, którzy noszą identyczne czerwone uniformy oraz czarne maski z symbolami, oznaczającymi ich miejsce w hierarchii. Zarówno zawodnicy, jak i personel muszą przestrzegać wyznaczonych reguł, których złamanie jest bezwzględnie karane. Na dodatek, gracze i obsługa gry poddani są szczegółowej inwigilacji, ponieważ organizatorzy turnieju, dzięki rozbudowanemu monitoringowi, widzą każdy ich ruch, zupełnie jak w programach *reality show*. Dokładna obserwacja, prawdopodobnie jeszcze przed przystąpieniem zawodników do turnieju, sprawia, że jego organizatorzy dysponują również szczegółową wiedzą na ich temat, np. informacjami o najbliższych członkach rodziny, sytuacji zawodowej, sumie łącznego zadłużenia itp., co wynika m.in. ze słów Sprzedawcy, z prezentacji, wyświetlonej graczom, przed rozpoczęciem 1 gry oraz bazy danych organizatorów²⁹. Sugeruje to, że nadzorcy turnieju musieli, w celu zdobycia tych informacji, obserwować ich od dłuższego czasu i nie wybrali na graczy przypadkowych osób³⁰. Jednostka w *Squid Game* zostaje z jednej strony pozbawiona indywidualności, by z drugiej stać się „zasobem” danych dla tajemniczej organizacji. Dehumanizację jednostki pogłębia sprowadzenie jej do wymiernych korzyści, ponieważ w momencie śmierci gracza, do ogromnej świnki-skarbonki wpadają pieniądze, na które „wyceniona” została

26 B.J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens*.

27 N. Gray, *How Squid Game Stays A Secret Despite So Many People Going Missing*, Screenrant.com, <https://screenrant.com/squid-game-island-death-players-missing-secret-how/> [dostęp: 10.12.2021].

28 M. Park, *Grając w kalmara*, s. 51-52; *Squid Game*, reż. Hwang Dong-hyuk, Siren Pictures Inc., Netflix, www.netflix.com [dostęp: 15.10.2021 r.].

29 B.J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens*.

30 Tamże.

jednostka, czyli 100 milionów wonów³¹. Także motyw handlu organami przez grupę strażników oraz groźba ze strony lichwiarzy pod adresem Gi-Huna, dotycząca wycięcia mu narządów na poczet spłaty długów³², pokazują, że jednostka zostaje łatwo „zmonetyzowana” w przedstawionym świecie.

Metafora roli państwa

Wizerunek struktur państwowych w *Squid Game* jest zarysowany negatywnie. Są one przedstawione jako bezsilne wobec bogatych i wpływowych oraz wszechmocne wobec słabszych. Głównym zarzutem stawianym im przez twórców serialu jest podtrzymywanie systemu, który sprawia, że są osoby na tyle pokrzywdzone przez administracyjne rozporządzenia, iż łatwo namówić je na uczestniczenie w krwawym turnieju. Podejście państwa do słabszych ze szczególnym naciskiem pokazują dwie sceny. Pierwsza dotyczy brutalnej pacyfikacji strajku, w którym uczestniczył Gi-Hun. Druga zaś rozgrywa się na komisariacie, do którego, po opuszczeniu przez graczy turnieju po 1 grze, w wyniku głosowania, trafił główny bohater. Opisał on makabrę wydarzenia, w którym uczestniczył, lecz został przez nich wyśmiany i wyrzucony z posterunku. Tylko jeden z policjantów, Hwang Jun-ho, zainteresował się słowami Gi-Huna, jednakże uczynił to z pobudek osobistych³³. Można odnieść wrażenie, że państwo w uniwersum *Squid Game* jest nieobecne. Ciekawostką jest fakt, że wspomniany policjant, któremu udało się przedostać na teren wyspy, gdzie rozgrywany jest turniej, trafia do archiwum. Z przeglądanych przez niego dokumentów wynika, że jest on rozgrywany od 1987 roku. W serialu nie wyjaśniono, czy na przestrzeni lat podjęto jakieś próby rozbicia tego procederu, jednakże, biorąc pod uwagę historię Korei Południowej, okres ten przywołuje pewne analogie. Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku doszło do przemian ustrojowych, na skutek których Republika Korei odeszła od autorytaryzmu i stała się państwem demokratycznym, czebole rozpoczęły ekspansję na rynki zagraniczne, a w 1988 roku w Seulu odbyły się Letnie Igrzyska Olimpijskie, które pośrednio są związane ze *Squid Game*. W okresie przygotowań do tego wydarzenia, władze wprowadziły politykę „oczyszczania” ulic, w ramach której policjanci wyłapywali ludzi bezdomnych, ubogich, pijanych oraz zupełnie przypadkowe osoby i kierowali je do specjalnych ośrodków, w których oficjalnie miały przejść resocjalizację i aktywizację zawodową. W rzeczywistości, placówki te bezwzględnie wykorzystywały osadzonych, traktując ich jak niewolników. Przypominały one bardziej więzienia niż domy pomocy społecznej. Na porządku dziennym było znęcanie się nad osadzonymi i tortury,

31 M. Park, *Grając w kalmara*, s. 19.

32 A. Anagnostopulu, „*Squid Game*” to nie całkiem fikcja; J. Métraux, *The Gruesome Truth at the Heart of Squid Game*, Jstor.org, <https://daily.jstor.org/the-gruesome-truth-at-the-heart-of-squid-game/> [dostęp: 10.05.2022 r.].

33 B.J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens*; N. Gray, *How Squid Game Stays A Secret Despite So Many People Going Missing*.

m.in. zmuszanie ich do udziału w makabrycznych „grach”. Proceder został ujawniony w 1987 roku, za sprawą skandalu, który wybuchł po ujawnieniu informacji o sytuacji zaistniałej w Ośrodku Pomocy Społecznej „Bractwo” w mieście Busan³⁴. Z powodu nadchodzącej olimpiady i ze względów wizerunkowych, toczące się w tej sprawie śledztwo zostało wyciszone i nie wszyscy winni zostali pociągnięci do odpowiedzialności³⁵. Związek tych wydarzeń z fabułą serialu sugeruje, że w uniwersum *Squid Game* państwo może w pewien sposób tolerować turniej jako metodę inżynierii społecznej, tj. wyeliminowania osób, które nie pasują do kategorii ludzi sukcesu (dłużnicy, bezrobotni, przestępcy, imigranci, osoby skompromitowane) i tym samym „psują” wizerunek państwa³⁶. Tak samo prawdziwym celem polityki „oczyszczania” ulic koreańskich miast przed igrzyskami w Seulu była poprawa wizerunku kraju na arenie międzynarodowej, m.in. poprzez usunięcie wszystkich, którzy mogli „zepsuć” narrację ówczesnych władz o Korei Południowej, jako rozwiniętym i dostatnim kraju, który dokonał spektakularnej transformacji gospodarczej.

Podsumowanie

Squid Game okazał się serialem, którego globalna popularność uznawana jest za punkt kulminacyjny tzw. koreańskiej fali. Za jedną z przyczyn sukcesu uznawane jest umieszczenie w serialu motywów, odwołujących się do prawdziwych problemów współczesnego społeczeństwa koreańskiego, głównie społecznych i ekonomicznych, ale dotyczących obecnie wielu ludzi na całym świecie. Jest to cecha, która wyróżnia serial spośród innych produkcji z gatunku *battle royal*, które w większości koncentrowały się na samych morderczych turniejach, zamiast na uczestnikach i motywacjach, które skłoniły ich do udziału. Treści zawarte w serialu stanowią doskonałe zobrazowanie wielu problemów, takich jak rozwarstwienie ekonomiczne, rosnące zadłużenie, erozja roli pracy czy instrumentalizacja relacji międzyludzkich, które są uniwersalne, bez względu na szerokość geograficzną. Zgadzam się z opinią części publicystów, którzy uważają, że pomimo krwawej fabuły i nietypowej estetyki, *Squid Game* może stanowić przyczynek do dyskusji nad rozwiązaniem ważnych problemów społecznych.

34 Podobny skandal miał miejsce w 2014 roku, kiedy to południowokoreańska policja zlikwidowała nielegalny zakład, zajmujący się wydobywaniem soli morskiej. Jego model funkcjonowania i traktowanie pracowników przez nadzorców przypominał ośrodki, takie jak „Bractwo”. R. Husarski, *Kraj niespokojnego poranka*, s. 108-109.

35 Pyra w Korei, *Koszmar w ośrodku pomocy społecznej — koreański obóz koncentracyjny?* || *Ciemna Strona Korei*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4eVolikaDGo> [dostęp: 15.12.2021]; S. Rice, *Squid Game 'played for real' in South Korea*, The Australian, <https://www.theaustralian.com.au/world/squid-game-played-for-real-in-south-korea/news-story/3b0939161226c48ea5ebe6ced4a6238> [dostęp: 08.01.2022 r.].

36 B.J. Babujee, S.S. Varghese, *Unknown Citizens*; J. Williams, *How The 1988 Seoul Olympics Influenced Squid Game*, Screenrant.com, <https://screenrant.com/squid-game-seoul-olympics-1988-influences-inspiration/> [dostęp: 09.12.2021 r.].

Bibliografia:

- Demiańczuk J., *Zwierzyna polityczna*, „Polityka” 2020, nr 31, s. 68-70.
- Husarski R., *Kraj niespokojnego poranka. Pamięć i bunt w Korei Południowej*, Wołowiec 2021.
- Park M., *Grając w kalmara. Nieoficjalny przewodnik*, Warszawa 2021.

Netografia

- Anagnostopulu A., „*Squid Game*” to nie całkiem fikcja. Koreańczycy toną w długach, Business Insider, <https://businessinsider.com.pl/wiadomosci/squid-game-to-nie-calkiem-fikcja-koreanczycy-tona-w-dlugach/3nckgsx> [dostęp: 1.12.2021 r.].
- Babujee B.J., Varghese S.S., *Unknown Citizens in the Squid Game: A Study on State Domination in Hwang-Dong-Hyuk's Korean Drama „Squid Game”*, Research Journal of English Language and Literature, <http://www.rjelal.com/9.4.21/121-125%20BIBIN%20JOHN%20BABUJEE.pdf> [dostęp: 27.12.2021 r.].
- Chang E., *‘Squid Game’ is influenced by the horror of survival comics and real-life debt*, TheConversation.pl, <https://theconversation.com/squid-game-is-influenced-by-the-horror-of-survival-comics-and-real-life-debt-170514> [dostęp: 1.12.2021 r.].
- Clarke C., Lee S., Woolnough M.D., *Squid Game, the most popular show on Netflix, was inspired by South Korea's crippling debt crisis*, ABC, <https://www.abc.net.au/news/2021-10-16/squid-game-on-netflix-inspired-by-koreas-debt-crisis/100533282> [dostęp: 30.12.2021 r.].
- Faber T., *Battle royale games keep players fighting to the death*, Financial Times, <https://www.ft.com/content/93445dac-7872-4b43-8926-9b67755c1684> [dostęp: 29.01.2022 r.].
- Gray N., *How Squid Game Stays A Secret Despite So Many People Going Missing*, Screenrant.com, <https://screenrant.com/squid-game-island-death-players-missing-secret-how/> [dostęp: 10.12.2021 r.].
- Jarecki M., „*Squid Game*” – podobne filmy i seriale. Ta produkcja to hit Netfliksa, Spiderweb, <https://spidersweb.pl/rozrywka/2021/10/04/squid-game-netflix-podobne-battle-royale-gra-smierc> [dostęp: 17.12.2021 r.].
- Kim E.T., *Squid Game's Capitalist Parables*, The Nation, <https://www.thenation.com/article/culture/squid-game-review/> [dostęp: 2.12.2021 r.].
- Métraux J., *The Gruesome Truth at the Heart of Squid Game*, Jstor.org, <https://daily.jstor.org/the-gruesome-truth-at-the-heart-of-squid-game/> [dostęp: 10.05.2022].
- MrBeast, *\$456,000 Squid Game In Real Life!*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=0e3GPea1Tyg> [dostęp: 11.05.2022 r.].
- Patkowska Z., *Nie tylko Squid Game, czyli rzecz o śmiertelnych grach i komentarzu społecznym*, Iviter.pl, <https://iviter.pl/artykuly/nie-tylko-squid-game-czyli-rzecz-o-smiertelnych-grach-i-komentarzu-spolecznym/> [dostęp: 20.12.2021 r.].

- Pyra w Korei, *Koszmar w ośrodku pomocy społecznej — koreański obóz koncentracyjny?* || *Ciemna Strona Korei*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4eVoli-kaDGo> [dostęp: 15.12.2021 r.].
- Rezigiusz, *Największy polski Squid Game na 100 osób!*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=BWk8vPYfv8E> [dostęp: 11.05.2022 r.].
- Rice S., *Squid Game 'played for real' in South Korea*, The Australian, <https://www.theaustralian.com.au/world/squid-game-played-for-real-in-south-korea/news-story/3b0939161226c48ea5ebe6ceed4a6238> [dostęp: 08.01.2022 r.].
- Siregar N., Perangin-angin A.B., Mono U., *The Cultural Effect of Popular Korean Drama: Squid Game*, Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature, <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/ideas/article/view/2341> [dostęp: 23.12.2021 r.].
- Squid Game*, reż. Hwang Dong-hyuk, Siren Pictures Inc., Netflix, www.netflix.com [dostęp: 15.10.2021 r.].
- Tan M., *Squid Game: the smash-hit South Korean horror is a perfect fit for our dystopian mood*, The Guardian, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/oct/01/squid-game-the-smash-hit-south-korean-horror-is-a-perfect-fit-for-our-dystopian-mood> [dostęp: 25.12.2021 r.].
- Wawrzusiszyn D., „Znaczysz tyle, ile masz”. Koreańczycy od dawna grają w niebezpieczną grę — w prawdziwym życiu, NaTemat.pl, <https://natemat.pl/380675,squid-game-odkrywa-oblicze-korei-poludniowej-wywiad-z-husarskim-i-dr-krati> [dostęp: 11.12.2021 r.].
- Williams J., *How The 1988 Seoul Olympics Influenced Squid Game*, Screenrant.com, <https://screenrant.com/squid-game-seoul-olympics-1988-influences-inspiration/> [dostęp: 9.12.2021 r.].

Abstrakt

Serial *Squid Game* niespodziewanie okazał się najchętniej oglądaną produkcją w historii platformy Netflix, która wywołała globalny fenomen. Popularność serialu stała się przedmiotem licznych analiz, w których wskazywano na różne czynniki. Jednym z nich jest odniesienie do wielu aktualnych problemów, np. społecznych i ekonomicznych, które przedstawiono za pomocą nietypowej metafory. Jest nią główny wątek serialu, czyli morderczy turniej, w którym gracze rywalizują ze sobą na śmierć i życie w makabrycznych wersjach dziecięcych zabaw. W niniejszym artykule zdefiniowany zostanie gatunek *battle royale*, do którego zaliczany jest serial *Squid Game*, a następnie zostaną omówione zawarte w serialu metafory, odnoszące się do prawdziwych problemów, które nie dotyczą tylko południowokoreańskiego społeczeństwa.

Słowa kluczowe: Squid Game, Battle Royale, Korea Południowa, Koreańska Fala, Długi

Abstract

The *Squid Game* series unexpectedly turned out to be the most watched production in the history of the Netflix platform, which caused a global phenomenon. The popularity of the series has been the subject of numerous analyzes in which various factors have been pointed out. One of them is the reference to many current problems, e.g. social and economic, which are presented in an unusual metaphor. It is the main plot of the series, i.e. a murderous tournament in which players compete with each other to the death in macabre versions of children's games. This article will define the battle royale genre, which includes the *Squid Game* series, and then discuss the metaphors in the series that relate to real problems that do not only affect South Korean society.

Keywords: Squid Game, Battle Royale, South Korea, Korean Wave, Debts

Wpływ muzyki na doświadczanie wirtualnych światów przez odbiorców gier RPG w kontekście zjawiska intermedialności

lic. Kinga Skowron
kulturoznawstwo
Uniwersytet Rzeszowski
ORCID: 0000-0003-4667-058X

Adam Rosiński słusznie zauważa, że społeczeństwo XXI wieku można określić mianem multimedialnego, gdyż najważniejszą funkcję pełnią w nim urządzenia cyfrowe, determinujące każdą sferę ludzkiego życia, a świat wirtualny i rzeczywisty przenikają się, tworząc spoistą strukturę¹. Badacz zauważa też, że świat realny często zostaje poddany digitalizacji, a zaistnienie tego zjawiska skutecznie ułatwiają nowe rozwiązania technologiczne². Uczestnicy współczesnej kultury upatrują w świecie wirtualnym namiastki realnego świata, zaś z drugiej strony — nowej rzeczywistości, zapewniającej nieustanną rozrywkę, która dostarczy im ogrom intensywnych wrażeń zmysłowych. Dla twórców cyfrowych uniwersów stanowi to wyzwanie, któremu starają się sprostać przy wykorzystaniu pełni możliwości, jakie oferują nowe rozwiązania medialne.

Wzrost znaczenia gier komputerowych jako istotnych elementów współczesnej kultury spowodował, że społeczeństwo przestało zwracać uwagę jedynie na negatywne aspekty ich użytkowania, wiążące się z izolacją społeczną jednostek oraz uzależnieniem od urządzeń elektronicznych. Ich złożoność przykuwa uwagę badaczy reprezentujących różne dyscypliny naukowe, którzy dostrzegają nowy obszar do przeprowadzenia szczegółowej analizy. Zwracając uwagę na to zjawisko, Marcin Pietrowicz stawia tezę: „Tak jak powieść zdominowała masową wyobraźnię XIX wieku, a kino było wyobraźnią XX stulecia, tak gry wideo staną się powszechnym imaginariem rozpoczętego wieku”³. Wieloaspektowość, adaptacyjność, a przede wszystkim kontekstualność, sprawiają, że gry zyskują miano wartościowych tekstów kultury — dziedzictwa, które zasługuje na wyjątkowe miejsce w realiach XXI wieku i stanowi cenny dorobek dla przyszłych pokoleń.

Według definicji zaproponowanej przez Katarzynę Marak i Miłosza Markockiego, gra komputerowa to tekst kultury, który zostaje zapośredniczony poprzez oprogramowanie. Po jego uruchomieniu odbiorca nawiązuje kontakt z tekstem, zaś w czasie rozgrywki realizuje jeden z wariantów przebiegu zaistniałej

1 A. Rosiński, *Cyberkultura i twórczość digitalna jako moda w społeczeństwie multimedialnym*, „Muzyka Historia Teoria Edukacja” 2016, nr 6, s. 76.

2 Tamże, s. 78-79.

3 M. Pietrowicz, *Gry wideo — medium XXI wieku, Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, w: red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 157.

zależności. Badacze zwracają również uwagę na aspekt interaktywności wynikający z tego, że gracz w pewnym stopniu kontroluje sekwencję zdarzeń. Jego działania są jednak ograniczone ustaloną przez twórców mechaniką⁴. Fenomen gier komputerowych polega również na mnogości istniejących gatunków, dzięki czemu każdy odbiorca może odnaleźć coś, co odpowiada jego zainteresowaniom, zyskując możliwość wyboru wyzwania, z którym chciałby się zmierzyć. Ta różnorodność daje możliwość zetknięcia się z różnymi doświadczeniami, poznawania stojących przed różnymi bohaterami dylematów. Wszystko to sprawia, że współczesna epoka gromadzi coraz więcej pasjonatów wirtualnych światów.

Spośród gatunków cieszących się dużą popularnością warto wyróżnić tzw. RPG. Jak wskazują Anna Szymanik i Michał Kostrzewski, jest to skrót od angielskiego wyrażenia *Role Playing Game*. W tego typu grach fabularnych gracz trafia do uniwersum, gdzie wciela się w określoną postać⁵. Narratorem, zajmującym się opowiadaniem historii, jest w tym przypadku oprogramowanie, zaś gracz kieruje losami głównego bohatera, który swoim postępowaniem dąży do jednego spośród uprzednio określonych zakończeń fabularnych⁶. *Role Playing Game* posiada również formę gry planszowej określanej jako „papierowe RPG”, która odbywa się w świecie rzeczywistym. Gracze wybierają swoją postać spośród kart z ich statystykami oraz krótką charakterystyką, a fabuła jest prowadzona przez Mistrza Gry. Do rozgrywki wykorzystywane są również dodatkowe akcesoria, takie jak schematy, rysunki czy plany⁷. Sesje „papierowych RPG” z pewnością w większym stopniu rozwijają wyobraźnię jej uczestników, ale ich komputerowe wersje dają im znacznie większe możliwości. Rozwój technologiczny pozwala na wykreowanie własnego bohatera od podstaw – konfigurujemy m.in. rasę, płeć, profesję, strój, nadanie mu określonych rysów twarzy, sylwetki czy też specjalizowania się w wybranym rodzaju broni. Wśród najbardziej charakterystycznych cech komputerowych gier RPG José P. Zagal i Sebastian Deterding wyróżniają: możliwość sterowania bądź bohaterem, bądź jego towarzyszami przez gracza oraz występowanie określonych reguł rządzących wirtualnym światem. Zdaniem badaczy konstrukcja uniwersum powinna wpływać na wyobraźnię, czerpiąc z takich form gatunkowych, jak fantastyka, science fiction czy horror. Ponadto, dzięki systemowi rozwoju bohatera, można skutecznie rozwijać jego umiejętności⁸. Dodatkowo, rozbudowane wirtualne światy często tworzy wiele różnorodnych krain, charakteryzujących się bądź odmiennym krajobrazem, bądź obecnością nowych przeciwników. Jak zauważają Douglas Schules, Jon Peterson

4 K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków*, Toruń 2016, s. 11-12.

5 A. Szymanik, M. Kostrzewski, *Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce*, „Forum Dydaktyczne: przeszłość, teraźniejszość, przyszłość” 2012, nr 9/10, s. 166-167.

6 Tamże, s. 167.

7 Tamże.

8 J.P. Zagal, S. Deterding, *Definitions of Role-Playing Games*, w: *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, red. J.P. Zagal, S. Deterding, Nowy Jork, s. 38-39.

oraz Martin Picard: „gracze intuicyjnie rozpoznają, że wchodząc na nowy obszar, najprawdopodobniej napotkają nowych, trudniejszych wrogów”⁹.

Gry tego rodzaju charakteryzują się też niezwykle rozbudowanym uniwersum – zazwyczaj gracz ma możliwość podróżowania po otwartym wirtualnym świecie. Nie musi stale podążać za główną fabułą. Posiada także opcję realizacji pobocznych zadań i poznawania poszczególnych lokacji. Jak zauważa Gerald Voorhees, dominującą funkcję pełni wówczas technologia reprezentacji wizualnej, dotycząca nie tylko poszczególnych elementów świata i tworzących go obiektów, ale także innych komponentów w postaci wideo, poszczególnych animacji czy nawet szaty graficznej ekranu ładowania¹⁰. Badacz zwraca również uwagę na dwie mniej doceniane płaszczyzny, których obecność współtworzy wirtualny świat gry: warstwę audiowizualną – zawartą w efektach akustycznych czy ścieżce dźwiękowej – oraz tekstualną, towarzyszącą graczowi począwszy od menu startowego, poprzez opisy przedmiotów i kwestie dialogowe, a kończąc na napisach wyświetlanych po osiągniętym zakończeniu fabularnym¹¹.

O bagatelizowaniu znaczenia muzyki pisze także Wojciech Sikora, upatrując w tym cechy współczesnej kultury, która przede wszystkim nastawia odbiorcę na intensywne doświadczenia wzrokowe¹². Kompozycje występujące w grach komputerowych mają inne przeznaczenie niż te odtwarzane za pośrednictwem mediów, ponieważ przede wszystkim stanowią funkcjonalny element rozgrywki. Przed twórcami muzyki stoi wyzwanie związane z dostosowaniem jej do przedstawionego świata oraz określonych sytuacji mających zwrócić uwagę i wywołać pożądane emocje. Muzyka nie stanowi oddzielnego tworu – ma czynny udział w budowaniu narracji oraz odgrywa rolę pośrednika między graczem a twórcą gry komputerowej. Paulina Bieleśz dokonuje podziału muzyki w grach na linearną oraz interaktywną. Linearna jest odtwarzana przez oprogramowanie. Można usłyszeć ją wielokrotnie w pewnych sekwencjach fabularnych oraz określonych przestrzeniach świata przedstawionego. Z kolei na interaktywną wpływ ma gracz oraz podejmowane przez niego decyzje, związane z kliknięciem kursorem w odpowiednim miejscu lub wejście w interakcję z określonym przedmiotem, a także stan rozgrywki, np. odniesienie zwycięstwa lub poniesienie porażki¹³. Muzyka często staje się także elementem, który wyróżnia dany tytuł poza rozgrywką. Istnieje międzynarodowy festiwal Game Music Festiwal, który odbywa się we Wrocławiu i ma na celu promowanie muzyki z gier

9 Za: D. Schules, J. Peterson, M. Picard, *Single-Player Computer Role-Playing Games*, s. 109, tłum. własne.

10 G. Voorhees, *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, w: *Dyskursy gier video*, red. M. Kłosiński, K.M. Maj, Kraków 2019, s. 41.

11 Tamże, s. 42.

12 W. Sikora, *Czy muzyka przynależy do świata przedstawionego? Analiza z perspektywy Ingardenowskiej*, s. 111.

13 P. Bieleśz, *Muzyka i dźwięk w grach komputerowych w kontekście wartości sztuki*, w: red. J. Uchyła-Zroski, Z. Mojżysz, *Sztuka i jej wartości*, Katowice 2017, s. 116-117.

video jako odrębnej formy sztuki¹⁴. Organizowane wydarzenie stanowi świadectwo troski o potrzebę jej docenienia przez szersze grono odbiorców.

Nietrudno zauważyć, że gry RPG są podobne do filmu w wielu aspektach. Podobieństwem jest przede wszystkim narracyjność – zarówno w filmie, jak i grze komputerowej istnieje możliwość uczestnictwa w określonej historii przedstawionej za pomocą rozmaitych środków wyrazu, spośród których najbardziej dominującą rolę pełni obraz. Aktorami w grze komputerowej stają się postacie, które główny bohater napotyka na swojej drodze. Warto dodać, że pierwiastek ludzki zyskują one przede wszystkim dzięki głosom prawdziwych aktorów, którzy dokonują ich dubbingu. Przemierzany świat można utożsamić z planem filmowym. Przy pomocy odpowiednich elementów zyskuje on bardziej realny charakter i skutecznie wzbudza zainteresowanie gracza. Twórca gry, podobnie jak reżyser, zajmuje się konstruowaniem przedstawionego uniwersum oraz kreowaniem warstwy zdarzeniowej. Widocznym podobieństwem jest również, charakterystyczny dla filmu, trójpodział kompozycyjny zaczerpnięty ze struktury starożytnej tragedii, składającej się z początku, rozwinięcia oraz zakończenia¹⁵. Jak zauważa Jan Stasieńko, aby uatrakcyjnić rozgrywkę, twórcy wykorzystują również chwytów fabularnych, stosowanych uprzednio w literaturze, a także w kinematografii, takie jak: retrospekcje, powtórzenia czy konstrukcje szkatułkowe¹⁶. Zasadniczą różnicą między grą a filmem, o której piszą Katarzyna Marak i Miłosz Markocki, jest aspekt interaktywności, ponieważ to gracz decyduje o przebiegu wydarzeń. W przypadku filmu odbiorca może tylko oglądać ustaloną przez twórców fabułę. Ponadto, gry umożliwiają decydowanie o losie głównego bohatera, podczas gdy oglądający film mogą jedynie odczuwać empatię, obserwując jego przygody i domyślając się tego, jakie kroki podejmie w przedstawionych sytuacjach¹⁷.

Przytoczone w tekście spostrzeżenia Geralda Voorheesa, który dostrzegał trzy płaszczyzny w grze komputerowej: wizualną, audiowizualną oraz tekstową, kierują uwagę ku kolejnemu istotnemu podobieństwu między filmem a grą komputerową. Stanowią one układankę elementów pochodzących z różnych dyscyplin: sztuk audiowizualnych (skupionych na powiązaniach obrazu oraz dźwięku), muzykologii (w kwestii tworzenia kompozycji muzycznych, a także jej wpływu na odbiorców) oraz tekstologii (odnoszącej się do kreowanej warstwy tekstowej gier), co świadczy o wykorzystywaniu przez ich twórców zabiegu intermedialności. Roman Bromboszcz definiuje to zjawisko następująco: „Intermedialność to pojęcie opisujące relacje, w jakie dany obiekt (działanie) wchodzi z mediami. Media rozumiane są przy tym szeroko, zarówno jako środki wyrazu, gatunki artystyczne oraz media elektroniczne”¹⁸. Samo jego występowanie jest związane z rozwojem technolo-

14 https://pl.wikipedia.org/wiki/Game_Music_Festival, [dostęp: 1.11.2021].

15 Arystoteles, *Poetyka*, tłum. S. Siedlecki, Kraków 1887, s. 327.

16 J. Stasieńko, *Alien vs Predator? – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005, s. 85.

17 K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych*, s. 8-9.

18 R. Bromboszcz, *Intermedialność, pewne podejście do zagadnienia*, [dostęp: 2.11.2021], s. 1.

gicznym, który umożliwia syntezę wielu sztuk. Maryla Hopfinger zauważa, że specyfiką współczesnej kultury jest powoływanie innowacyjnej formacji poprzez rozwój komunikacji audiowizualnej. Oddziałuje ona na sąsiednie systemy znakowe, dominując i stanowiąc wobec nich nowy punkt odniesienia. Współczesny świadomy odbiorca kultury powinien postrzegać świat jako spójną całość znaczeniową, złożoną z aspektów wizualnych oraz audialnych, rozszyfrowywać te znaczenia oraz dostrzegać ich wielowymiarowość. Zmianom uległy wzajemne relacje medialne poprzez dopuszczanie przemieszania oraz przemieszczenia w ich obrębie¹⁹. Spośród dyscyplin naukowych, z których twórcy gier czerpią inspirację, można wymienić psychologię czy socjologię. Sposób sięgania do tych dziedzin zależy od kreacji świata przedstawionego gry. Sarah Lynne Bowman i Andreas Lieberoth zauważają, że odgrywanie ról w grach RPG związanych z wirtualnym uniwersum oraz jego składnikami wiąże się z wykorzystywaniem pojęć z dziedziny psychologii, takich jak osobowość i tożsamość²⁰. Z kolei J. Patrick Williams, David Kirschner, Nicholas Mizer i Sebastian Deterding dostrzegają potencjał socjologiczny gier RPG — w szczególności tych, które umożliwiają rozgrywkę w trybie wieloosobowym²¹. Zdaniem Konrada Chmieleckiego, w zakres przedmiotu intermedialności wchodzi wszystkie relacje zachodzące między różnymi mediami, czyli takie zjawiska jak: intertekstualność, intersemiotyczność czy interkonektywność. Do intermediów badacz zalicza m.in. poezję wizualną, muzykę wizualną, sztukę światła, a nawet kino interaktywne²². Łączenie w sobie konwencji pochodzących z różnych dyscyplin naukowych znajduje odzwierciedlenie na poziomach trzech płaszczyzn zaproponowanych przez Voorhesa. Z kolei intermedialność w filmie jest postrzegana przede wszystkim przez pryzmat sposobu jej tworzenia. Chmielecki zwraca uwagę na to, że nowoczesne technologie wizualne wykorzystywane w filmie stanowią często składowe fotografii, malarstwa, wideo oraz animacji komputerowej, przez co dochodzi do wymieszania ze sobą obrazów statycznych, ruchomych oraz wyliczonych²³. Zjawisko intermedialności najpełniej ujawnia się w całości zmontowanego filmu lub ukończonej gry komputerowej. Gdy indywidualne twory, takie jak muzyka, scenariusz oraz obraz, zaczynają tworzyć jedno dzieło, wówczas zmienia się ich wpływ na zmysły odbiorcy, a relacje między nimi można rozpatrywać wszechstronnie.

Pierwszym zetknięciem gracza z muzyką występującą w określonej grze jest menu główne. Wprowadzona tam kompozycja często staje się głównym motywem, który towarzyszy graczowi przez całą przygodę lub podczas istotnych sytuacji

19 M. Hopfinger, *Literatura w kulturze audiowizualnej*, „Pamiętnik Literacki” 1992, t. 83, z. 1, s. 99.

20 S.L. Bowman, A. Lieberoth, *Psychology and Role-Playing Games*, w: red. J. P. Zagal, S. Deterding, dz. cyt., s. 245.

21 J.P. Williams, D. Kirschner, N. Mizer, S. Deterding, *Sociology and Role-Playing Games*, w: red. J.P. Zagal, S. Deterding, dz. cyt., s. 232.

22 K. Chmielecki, *Estetyka intermedialności*, Kraków 2008, s. 94.

23 K. Chmielecki, *Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 2 (52), s. 14.

fabularnych. Jedną z najbardziej znanych gier RPG, której twórcy przywiązują dużą uwagę do tła muzycznego ekranu głównego, jest *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Piosenkę *Dovahkiin* wykonuje chór męski przy akompaniamencie orkiestry. Dominują w niej okrzyki wojenne oraz instrumenty dęte, co nadaje jej charakteru uroczystej pieśni motywującej wojowników do walki. Słowa utworu pochodzą z języka smoków, wymyślonego na potrzeby gry. Ponadto, kieruje ona emocjami gracza, ponieważ nastrój piosenki stopniowo się zmienia. Na przemian można usłyszeć fragmenty szybkie, rytmiczne, a następnie pozbawione wokalu, okraszone spokojną melodią. Podniosły charakter utworu, w połączeniu z intrygującym językiem, z pewnością jest czynnikiem zachęcającym gracza do tego, aby dołączył do świata *Skyrim*. Dodatkowo, sam interfejs kieruje uwagę ku aspektowi fantastyczności, ponieważ znajduje się tam medalion przedstawiający smoka. Stanowi odwołanie do tradycji literackiej, gdyż ta istota jest reprezentatywna dla gatunku *fantasy*, m.in. pojawia się w powieści Johna R. R. Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*²⁴. W związku z tym odbiorca może się domyślić, że w toku fabuły prawdopodobnie czeka go starcie ze smakiem.

Inną ciekawą piosenką odtwarzaną w ekranie głównym jest *Souls of Fire* z gry *Dark Souls*. W regularnej melodycznej kompozycji dominuje pianino. Niektórym fragmentom towarzyszą dźwięki bijącego dzwonu, melodia grana na skrzypcach oraz damska wokaliza. *Souls of Fire* nie należy do muzyki epickiej, lecz skutecznie buduje napięcie. Przypomina niezwykłą opowieść o podróży, sygnalizowanej melodią pianina trwającą przez cały utwór. Jej nieregularność może sugerować przeszkody, które główny bohater napotyka na swojej drodze. Ponadto, *Dark Souls* to gra o wysokim poziomie trudności, zatem muzyka obecna w ekranie głównym dezorientuje gracza, wywołując wrażenie pozornego spokoju. Jak można przeczytać w komentarzach pod tym utworem muzycznym, umieszczonym w serwisie YouTube²⁵, dla doświadczonych graczy ta kompozycja stanowi ukojenie po wymagającej rozgrywce. Wspomniany utwór muzyczny towarzyszy graczowi również podczas tworzenia własnej postaci w kreatorze. Poprzez relaksacyjny charakter nie rozprasza jego uwagi w czasie zapoznawania się z funkcjami kreatora oraz podejmowania decyzji na temat wyglądu i rasy bohatera.

W toku fabuły gracz często musi stawiać czoła różnym niebezpieczeństwom, zatem twórcy zazwyczaj starają się w jakiś sposób poinformować go o tym, że główny bohater znajduje się w sytuacji zagrożenia. Jednym z popularnych sposobów jest gwałtowna zmiana muzyki podczas starcia z przeciwnikiem. W *Wiedźminie 3: Dzikiem Gonie*, kiedy Geralt rozpoczyna walkę lub zostaje zaatakowany przez wroga, gracz słyszy jedną z zaprogramowanych piosenek. Jedną z takich kompozycji jest utwór *Silver for Monsters*. Słowiańską poetykę utworu podkreślają aranżacje na ludowe instrumenty. Pojawia się w nim również kobiecy śpiew biały opierający się na melodyjnych okrzykach. Piosenka przypomina skoczną ludową muzykę przeznaczoną do

24 Zob. J. R. R. Tolkien, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, tłum. M. Skibniewska, Warszawa 1988.

25 <https://www.youtube.com/watch?v=L6JH0EfTIKw>, [dostęp: 5.11.2021].

tańca. Odtwarzana w niebezpiecznych momentach fabularnych ułatwia sterowanie bohaterem w czasie walki oraz zachęca do stawienia czoła wrogom. Ludowe instrumenty oraz tradycyjny śpiew stanowią doskonałe tło muzyczne, szczególnie podczas potyczek z istotami inspirowanymi słowiańską mitologią. W połączeniu z wyglądem niesamowitych postaci oraz warstwą tekstową — Geralt często wypowiada komentarze kierowane bezpośrednio do przeciwników — pozwala skuteczniej angażować się w walkę i intensywniej odczuwać nastrojowość fantastycznego świata.

Jak zostało wspomniane wcześniej, w grach z gatunku RPG zazwyczaj, poza podążaniem za główną linią fabularną, gracz ma możliwość eksplorowania otwartego wirtualnego świata. Ciekawym pomysłem jest wykorzystanie muzyki do budowania nastroju podczas eksplorowania niezbadanych miejsc. W drugiej części z serii *Gothic* gracz może usłyszeć niepokojącą muzykę, będąc w jaskiniach czy katakumbach. Na początku rozlega się jednostajny niski odgłos, zmieniający się stopniowo w melodię złożoną z kilku dźwięków narastających w taki sposób, aby skutecznie zbudować nastrój grozy, który kreuje również głośny skrzekot wron. W ten sposób gra sugeruje obecność czarnej magii, z której pokonaniem główny bohater może mieć spore trudności. Ten dźwięk pojawia się m.in. podczas realizacji misji, polegającej na odzyskaniu amuletu Cor Angara wówczas, gdy gracz zbliża się do podziemnej krypty, w której znajduje się nekromanta rzucający groźne zaklęcia. Charakter tych tajemniczych miejsc podkreślają również inne elementy wizualne: obecność mgły, ruin, posągów czy tajemniczych mechanizmów. Podczas eksploracji jednego z grobowców w *Gothic 2* można odnaleźć list należący do paladyna imieniem Ivan. Jego treść zawiera historię tego miejsca. Stanowi ono miejsce wiecznego spoczynku Inubisa — paladyna, który został wygnany z prastarego zakonu i jako ożywieniec pozbawiał życia wszystkich, którzy wtargnęli do podziemi. Ivan przybył po to, aby zmierzyć się z czarną magią, lecz poniósł klęskę. List mówi o tym, że Inubis został przeklęty przez „potężnego nieprzyjaciela”, którego mianem, w toku głównej fabuły, jest określany Beliar — bóg śmierci oraz zniszczenia. Stanowi on największego przeciwnika bohatera gry, który musi zmagać się z jego wysłannikami. Chociaż znalezisko nie ma istotnego wpływu na rozgrywkę, przyczynia się do ukazania kolejnego dowodu olbrzymiej mocy głównego antagonisty.

W grach RPG muzyka jest również często realizowana przez poszczególne postacie, które można napotkać, przemierzając świat gry. Utwory muzyczne niejednokrotnie wykonują bardowie, których obecność jest podyktowana specyfiką fantastycznego uniwersum. Owe występy prezentowane są zazwyczaj w karczmach, bowiem po zmroku stają się ożywionymi miejscami spotkań. Niekiedy piosenki wykonywane przez NPC stanowią ważny aspekt fabularny. Taka sytuacja występuje w grze *Wiedźmin 3*. Główny bohater Geralt poznaje Priscillę — kochankę swojego przyjaciela Jaskra — podczas jej występu w *Zimorodku*. Po wejściu do gospody uruchamia się krótki film, a trubadurka wykonuje wówczas piosenkę *Wilcza zamieć*. Jej słowa nawiązują do opowiadania Andrzeja Sapkowskiego pt. *Ostatnie życzenie*.

Przybliża ono historię Geralta, który podczas schwytania dżina wyznał pragnienie, tym samym łącząc się miłosnym uczuciem z czarodziejką Yennefer²⁶. Tekst utworu muzycznego mówi o rozterkach związanych z wątpliwością co do realności ich relacji. Przedstawia również tęsknotę wiedźmina za czarnowłosą kobietą oraz obrazuje ją jako obiekt jego fascynacji. Piosenka jest bardzo emocjonalna i wykonywana na gitarze akustycznej, co nadaje jej melancholijnego wydźwięku.

Z kolei w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* w karczmach, ulokowanych w takich miastach jak Gwiazda Zaranna czy Biała Grań, gracz może spotkać bardów, którzy wykonują piosenkę pt. *Smocze dziecię nadchodzi*. Jest ona śpiewana m.in. przez Karitę czy Mikaela i opowiada o tytułowym Smoczym Dziecięciu, które według przepowiedni ma ocalić królestwo Skyrim przed smokiem Alduinem. W toku fabuły okazuje się, że to główny bohater jest Ostatnim Smocznym Dziecięciem, zatem to o nim opowiada tekst. Rolą *Smocze dziecię nadchodzi* jest przede wszystkim wzbudzanie nadziei w sercach mieszkańców królestwa. Może stanowić także formę mobilizacji do kontynuowania przygody, ponieważ ukazuje to, jak wiele osób wierzy w przepowiednię, którą bohater ma wypełnić. Gracze mają potrzebę, aby w grach RPG występowały miejsca, gdzie mogą zatrzymać się i posłuchać spokojnych piosenek. Twórcy w pierwszej części z serii *Gothic* nie wprowadzili tła muzycznego w gospodach, lecz modyfikację *Mroczne Tajemnice* autorstwa fanów, zawierającą balladę *Przez mgły widzę wyspę*, wykonywaną przez barda w ulokowanej w Starym Obozie Tawernie Siekacza. Wydarzenia rozgrywają się w kolonii karnej, do której zostali wtrąceni najwięksi przestępcy. Tekst piosenki opowiada o Wyspie Khorinis, gdzie niegdyś prowadzili oni życie na wolności. Tęskny głos wokalisty został okraszony dźwiękami gitary akustycznej. W *Przez mgły widzę wyspę* występuje także interesujący motyw kulturowy, ponieważ bard określa Wyspę Khorinis mianem Avalonu – wyspy na mitycznym Oceanie Zachodnim – gdzie na bohaterskich mężczyzn czeka wieczna rozkosz i dobrobyt życia wśród bogiń. Owa wyspa pojawia się w mitologii celtyckiej²⁷.

Muzyka w grach komputerowych z gatunku RPG staje się ich istotnym elementem już od menu głównego. Łączy się z interfejsem, stanowiąc wprowadzenie do nastrojowości wirtualnego świata i towarzyszy graczowi aż do ukończenia rozgrywki. W toku fabularnym pełni rozmaite funkcje: stanowi rodzaj przerwy w podróży podczas wizyty w karczmie, jest jednym z elementów ostrzegających przed zbliżającym się niebezpieczeństwem, wskazuje tajemnicze miejsca, w których można odnaleźć skarby i zetknąć się z magią. Twórcy gier dbają o dopracowanie poszczególnych utworów muzycznych zarówno pod względem ich warstwy muzycznej, dobierając instrumenty oddające charakter przedstawionego świata, jak i warstwy tekstowej, stosując nawiązania do literatury fantastycznej i wirtualnego uniwersum. Muzyka, współgrając z warstwą tekstową oraz wizualną, skutecznie odkrywa tajemnice eksplorowanego świata i sprawia, że gracz spędza kolejne godziny

26 A. Sapkowski, *Ostatnie życzenie*, w: *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993, s. 314-316.

27 J. Gąssowski, *Mitologia Celtów*, Warszawa 1987, s. 51-52.

na przeżywaniu ekscytujących przygód. Czerpiąc z dorobku poprzedników, kolejni twórcy gier RPG powinni przykładąć dużą uwagę do tego, jaką rolę pełni ona w reżyserii wirtualnych światów. W przeciwnym wypadku gracze będą musieli, podobnie jak twórcy modyfikacji do gry *Gothic*, wziąć sprawy w swoje ręce, udowadniając, jak istotne znaczenie ma dla nich obecność muzyki podczas prowadzonej rozgrywki.

Bibliografia

- Arystoteles, *Poetyka*, tłum. S. Siedlecki, Kraków 1887.
- Bielesz P., *Muzyka i dźwięk w grach komputerowych w kontekście wartości sztuki*, w: *Sztuka i jej wartości*, red. J. Uchyla-Zroski, Z. Mojżysz, Katowice 2017, s. 107-120.
- Chmielecki K., *Estetyka intermedialności*, Kraków 2008.
- Chmielecki K., *Intermedialność jako fenomen ponowoczesnej kultury*, „Kultura Współczesna” 2007, nr 2 (52), s. 118-137.
- Gąssowski J., *Mitologia Celtów*, Warszawa 1987.
- Kochanowicz R., *Kulturotwórcza rola uniwersów fantastycznych z gier komputerowych na przykładzie serii The Elder Scrolls*, w: *Literatura i kultura popularna. Badania, analizy, interpretacje*, red. A. Gemra, Wrocław 2015, s. 203-2016.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków*, Toruń 2016.
- Petrowicz M., *Gry wideo — medium XXI wieku*, w: *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. Gałuszka D., Ptaszek G., Żuchowska-Skiba D., Kraków 2016, s. 155-171.
- Rosiński A., *Cyberkultura i twórczość digitalna jako moda w społeczeństwie multimedialnym*, „Muzyka Historia Teoria Edukacja” 2016, nr 6, s. 74-90.
- Sapkowski A., *Ostatnie życzenie*, w: *Ostatnie życzenie*, Warszawa 1993.
- Stasieńko J., *Alien vs Predator? — gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005.
- Szymanik A., Kostrzewski M., *Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce*, „Forum Dydaktyczne: przeszłość, teraźniejszość, przyszłość” 2012, nr 9/10, s. 166-178.
- Tolkien J.R.R., *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, tłum. Maria Skibniewska, Warszawa 1988.
- Zagal J.P., Deterding S., *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*, Nowy Jork 2018.
- Voorhees G., *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, w: *Dyskursy gier video*, tłum. i red. Kłosiński M., Maj K.M., Kraków 2019, s. 39-59.

Źródła internetowe

- Bromboszcz R., *Intermedialność, pewne podejście do zagadnienia*, [dostęp: 2.11.2021].
<https://www.youtube.com/watch?v=L6JH0EfTIKw>, [dostęp: 5.11.2021].
https://pl.wikipedia.org/wiki/Game_Music_Festival, [dostęp: 1.11.2021].

Abstrakt

Celem artykułu jest przedstawienie intencji towarzyszących twórcom gier, podczas umieszczania muzyki w stworzonych przez nich oprogramowaniach. Tekst ma za zadanie zwiększyć zainteresowanie rolą muzyki w grach komputerowych jako jednego z ważnych elementów, która je charakteryzuje. Autorka wyróżnia gatunek gier fabularnych — RPG — jako oprogramowania, którego twórcy przykuwają szczególną uwagę do tworzenia rozbudowanego uniwersum. Poprzez analizę muzyki występującej w wybranych grach RPG: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dark Souls*, *Gothic 2* i *Wiedźmin 3: Dziki Gon* udowadnia istotną rolę muzyki w „reżyserii” wirtualnych światów oraz ukazuje sposób, w jaki twórcy gier, przy jej pomocy, realizują zjawisko intermedialności.

Słowa kluczowe: intermedialność, muzyka, Role Playing Game

Abstract

The main objective of the article is showing intentions of the computer game's creators, during situating music in, created by them, software. The text is intended to increase people's interest in the role of music in computer games, as one of more important elements, that typify them. Authoress distinguishes the genre of Role Playing Games as the software, whose creators attract a lot of attention to making extensive universe. By analyzing music in selected RPG games: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Dark Souls*, *Gothic 2* and *The Witcher 3: Wild Hunt* she proves important role of music in „directing” of the extensive universes and shows the way that, with her help, computer game's creators achieve phenomenon of intermediality.

Key words: intermediality, music, Role Playing Game

Po trzecie

Historia

Wirtualny świat gier jako źródło propagowania wiedzy historycznej wśród społeczeństwa — na przykładzie gry *World of Tanks*

mgr Damian Michał Szewczyk
Instytut Historii, Historia
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
ORCID 0000-0003-4383-1114

Wprowadzenie

Jednym z najważniejszych symboli gwałtownego rozwoju technologicznego na świecie w drugiej połowie XX w. jest skonstruowanie komputera. Urządzenie to w założeniu miało m.in. pomóc człowiekowi przeprowadzać obliczenia i wykonywać czynności, które bez wsparcia technologicznego wymagałyby dużo większego nakładu czasu, pracy czy zasobów. Pierwsze komputery były maszynami dość prostymi, aczkolwiek zajmującymi dużo miejsca oraz wymagającymi poważnego poboru energii elektrycznej, w związku z tym początkowo były dostępne wyłącznie dla wąskiego grona odbiorców — przede wszystkim dla wojska, instytucji publicznych, ośrodków badawczych oraz tych, którzy mogli sobie pozwolić na zakup kosztownej i wielkogabarytowej maszyny. Postęp technologiczny sprawił jednak, że urządzenia te stopniowo stawały się mniejsze, a co najważniejsze — tańsze. W efekcie tych procesów zmieniły się w produkt ogólnie dostępny dla społeczeństwa i zaczęły gościć w gospodarstwach domowych nawet tych osób, które nie zaliczały się do grona najbogatszych. Pod koniec XX w. komputer stał się standardowym wyposażeniem domów, a w XXI w. posiadanie tego urządzenia (często w kilku egzemplarzach) było czymś wręcz oczywistym — jego brak dotyka zazwyczaj tylko najuboższych przedstawicieli społeczeństwa.

Za archetyp dzisiejszych komputerów przyjmuje się opracowane jeszcze w starożytności urządzenia, które miały służyć do pomocy w wykonywaniu obliczeń matematycznych — abaki i liczydła. Za ważne momenty, które doprowadziły do powstania znanego nam dziś urządzenia należy uznać: opracowanie w XVI w. przez Wilhelma Schickarda maszyny myślącej oraz skonstruowanie przez Blaise'a Pascala maszyny arytmetycznej (Francuz miał wtedy zaledwie 18 lat)¹. Kamieniem milowym dla rozwoju domowych komputerów były lata 70. XX w., kiedy to w 1977 r. opracowany i skierowany do sprzedaży został komputer TRS-80 (*Tandy Radio Shack 80*)². Posiadał on własną jednostkę centralną, monitor i magnetofon do zapisywania

1 P. Sienkiewicz, *Od Eniaca do internetu i społeczeństwa wiedzy*, „Zeszyty Naukowe” 2006, nr 1, s. 10-11.

2 Początkowo jego cena została ustalona na 199\$, następnie zmienioną ją na 300\$, a ostatecznie komputer Tandy Radio Shack 80 dostępny był dla konsumentów na rynku amerykańskim za 399\$ za sztukę; https://www.atarimagazines.com/creative/v10n11/292_Tandy_Radio_Shack_enters_.php [dostęp 14.05.2022 r.].

oraz odczytywania danych. Odniosł olbrzymi sukces marketingowy – producentom udało się sprzedać blisko 10 tys. egzemplarzy³. Niezależnie od twórców TRS-80 w 1979 r. firma Atari opracowała dwa inne modele pierwszych zaawansowanych komputerów domowych – Atari 400 oraz Atari 800⁴. Równocześnie z rozwojem prac nad stacjonarnymi i domowymi komputerami prowadzono badania nad stworzeniem przenośnych modeli. Pierwszym takim urządzeniem był stworzony w 1975 r. IBM-5100, następnie w 1978 r. skonstruowano komputer Xerox NoteTaker (druga znana nazwa tego modelu to Xerox PARC). Były one ciężkie, niezgrabne i ważyły nawet do 20 kg wraz ze specjalną walizką. Dla komputera Xerox NoteTaker Larry Tesler i Douglas Fairbairn opracowali specjalny wózek, który ułatwiał jego transport w podróży i zabranie do samolotu, tym samym Douglas Fairbairn stał się pierwszą osobą, która skorzystała z przenośnego komputera podczas lotu do Rochester. Oba te modele nie odniosły sukcesu komercyjnego, udało się to dopiero opracowanemu w marcu 1981 r. urządzeniu Osborne-1⁵.

Dla rozwoju komputerów istotny był też postęp w dziedzinie łączności pomiędzy nimi. W 1969 r. ARPA (*Advanced Research Projects Agency* – *Agencja Zaawansowanych Projektów Badawczych*, amerykańska instytucja zajmująca się rozwojem technologii wojskowej) stworzyła pierwowzór Internetu – sieć nazwaną ARPANET. Początkowo połączyła ona Uniwersytet Kalifornijski w Los Angeles ze Stanford Research Institute, następnie do sieci włączono kolejne uniwersytety (łącznie było ich 4). W 1971 r. Ray Tomlinson wysłał pierwszego e-maila, który według słów autora wiadomości składał się z przypadkowego ciągu znaków i liter. Słowa „Internet” po raz pierwszy użyto w 1973 r. Stosowany nadal protokół TCP/IP stworzono w 1978 r., w 1984 r. powstał wciąż użytkowany system DNS, a w 1990 r. zastosowano protokół www, który także funkcjonuje do dnia dzisiejszego⁶.

Pierwszym komercyjnym polskim komputerem był zaprezentowany na 58. Międzynarodowych Targach Poznańskich w 1986 r. model Mazovia 1016, nazwany „polskim IBM”. Maszyna była bardzo droga i trudno dostępna nawet dla instytucji państwowych. Jej koszt wynosił 3 mln zł. (dla porównania: zakup samochodu marki Fiat 125p wymagał wydatku rzędu 1,4 mln zł, a średnia pensja w Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej w 1987 r. wynosiła 30 tys. zł.)⁷. Efektem upadku komunizmu i przekształceń mających miejsce w Polsce po 1989 r. był wzrost gospodarczy kraju i stopniowe bogacenie się społeczeństwa. Dobrze obrazują to statystyki prowadzone przez GUS (Główny Urząd Statystyczny) dotyczące dostępu do Internetu w Polsce i posiadania przez polskie gospodarstwa domowe sprzętu komputerowego. W 2003 r. zaledwie 35,7% rodzin mogło pochwalić się komputerem, a tylko 16,9% miało dodatkowo

3 K. Król, B. Czesak, *Początki cyfrowego dziedzictwa*, Kraków 2021, s. 44-45.

4 Tamże, s. 38-39.

5 Tamże, s. 12-13.

6 A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa 2012, s. 34-39.

7 K. Król, B. Czesak, *Początki cyfrowego dziedzictwa*, s. 24.

dostęp do Internetu. W 2015 r. natomiast komputer znajdował się już w 72,1% gospodarstw, a 71,8% posiadało dostęp do sieci internetowej. Po 2015 r. liczby te notują spadek, który spowodowany jest stałym wzrostem popularności smartfonów⁸.

Rozwój gier komputerowych — zarys historii, rodzaje gier

Przy stwarzaniu komputera człowiekowi przyświecał cel, aby urządzenie to nie służyło wyłącznie do pracy i badań naukowych, ale także stanowiło kolejny instrument rozrywki dla użytkowników. Za pierwszą grę komputerową uznaje się powstałą w 1947 r. analogowy symulator pocisku balistycznego *Cathode-Ray Tube Amusement Device*, autorstwa inżynierów Thomasa T. Goldsmitha Jr. i Estle'a Raya Manna⁹. W kolejnych dekadach rozwojowi technologicznemu komputerów towarzyszył nieodłącznie postęp w świecie gier — coraz lepszy i wydajniejszy sprzęt pozwalał na bardziej złożone i rozbudowane projekty. Także miniaturyzacja komputerów miała znaczący wpływ na zwiększanie się grona graczy. W ostatnich dekadach XX w. komputer stał się dość powszechnym urządzeniem domowym, a co za tym idzie — liczebność potencjalnych graczy istotnie wzrosła. Świadomość zwiększającej się liczby odbiorców, a więc i nowych klientów, sprawiła, iż świat gier zaczął przeżywać gwałtowny rozwój, dodatkowo konkurencja na rynku wymusiła na twórcach wymyślanie coraz to nowych projektów, które będą miały przewagę nad innymi tytułami na rynku. Oprócz jakości grafiki, mechaniki rozgrywek, trybu gry elementem, który miał stanowić cechę zachęcającą gracza do zakupu konkretnego tytułu, stała się ciekawa fabuła. Obecnie, aby zainteresować gracza nie wystarczy po prostu stworzyć kolejną grę, która jest łudząco podobna do setek innych na rynku — trzeba być oryginalnym.

Dzisiaj można wyróżnić szereg podgatunków gier: edukacyjne, fabularne, logiczne, przygodowe, sportowe, strategiczne, symulacyjne, zręcznościowe itd. Bardzo często konkretny tytuł nie wpisuje się wyłącznie w jeden z powyższych typów — najczęściej stanowią one połączenie różnych rodzajów. Takim przykładem jest np. seria *Fifa*, w której użytkownicy mają do czynienia z grą sportową, symulacyjną i zręcznościową w jednym. Ponieważ w niniejszym tekście gry komputerowe są traktowane jako narzędzie popularyzacji wiedzy historycznej, uwaga skupi się wyłącznie na fabułach oraz tych elementach gry, które bezpośrednio zawierają w sobie bagaż informacji historycznych.

8 D. Pekasiewicz, A. Szczukocka, *Analiza rozwoju nowych technologii w gospodarstwach domowych w Polsce*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2017, nr 52, s. 247–259.

9 D. Bartosiak, *Kamienie milowe w grach*, „CD-Action” 2010, nr 11, s. 100–102.

Gry komputerowe jako źródło wiedzy historycznej – przykłady

Jak zauważono, jednym ze sposobów zachęcenia gracza do zakupu konkretnej gry jest interesująca fabuła rozgrywki. Bardzo często jej podstawą są prawdziwe wydarzenia z przeszłości. Stanowi ona tło m.in. w takich seriach jak: *Total War*, *Assassin's Creed*, czy *Call of Duty*.

W przypadku serii *Total War* tłem rozgrywek są m.in.: średniowieczna Japonia (*Shogun: Total War*), Cesarstwo Rzymskie (*Rome: Total War*) oraz epoka napoleońska w Europie (*Napoleon: Total War*). Przekazują one pewien zasób informacji o epoce historycznej lub miejscach, w których odbywają się rozgrywki.

Gry z serii *Assassin's Creed* przenoszą użytkowników w sam środek określonych wydarzeń historycznych. *Assassin's Creed IV: Black Flag* prezentuje Karaiby w XVIII w., gdzie gracze stykają się z piratami, w tym z najsłynniejszym morskim rozbójnikiem w historii tamtego okresu – Czarnobrodym – na czele. W trakcie rozgrywki w *Assassin's Creed: Unity* poznają oni wydarzenia, które miały miejsce w Paryżu podczas wybuchu rewolucji francuskiej, w niektórych biorąc też aktywny udział. Z kolei *Assassin's Creed: Valhalla* przenosi graczy do Anglii w IX w., gdzie wraz z innymi Normanami (wikingami) uczestniczą w kampanii podboju tej wyspy. W związku z tym można z przekonaniem stwierdzić, że gry przygodowe z tej serii dostarczają konkretny zasób informacji historycznych o określonych miejscach, epokach, wydarzeniach czy postaciach.

Seria *Call of Duty* to natomiast gry zręcznościowe (potocznie nazywane strzelankami), których fabuła i tło osadzone są w realiach m.in. II wojny światowej. W ramach szeregu kampanii w grze *Call of Duty* gracze przenoszą się np. do Normandii w czerwcu 1944 r., czyli poznają wydarzenia związane z desantem aliantów w północnej Francji; uczestniczą w akcji przeciwko niemieckiemu pancernikowi Tirpitz, czy walczą w bitwie stalingradzkiej jako żołnierze Armii Czerwonej. Bardzo podobnie prezentuje się fabuła gry *Call of Duty 2* – gracz uczestniczy w walkach na froncie zachodnim, wschodnim, czy walczy pod egipskim El Alamein w ramach kampanii pustynnej w Afryce Północnej w 1942 r. Podobne osadzenie w tle i fabule towarzyszy również trzeciemu tytułowi z serii – *Call of Duty 3*. Gracz przyjmuje tu postać np. żołnierza armii brytyjskiej lub amerykańskiej, co interesujące – zwłaszcza dla polskich użytkowników – w tej grze można wcielić się także w polskiego żołnierza 1 Dywizji Pancernej pod dowództwem gen. Stanisława Maczka w ramach kampanii zatytułowanej w grze „polską”. Osią jej fabuły są walki polskich czołgistów o Mont Ormel (wzgórze 262), w trakcie bitwy pod Falaise w północnej Francji w 1944 r.

Są to tylko pojedyncze serie z bardzo dużej liczby gier, których fabuła bądź tło bezpośrednio lub pośrednio odnoszą się do prawdziwych wydarzeń z przeszłości. Każda z nich w jakimś stopniu dostarcza graczowi określony bagaż informacji historycznych, np. o miejscach rozgrywki, wydarzeniach będących tłem danej misji, czy o postaciach historycznych, które przewijają się w fabule. Wybrane serie w bardzo

dobry sposób pokazują, że wiedza może być serwowana graczowi nie tylko w grach strategicznych, ale też w przygodowych czy zręcznościowych. Dla precyzyjniejszego i dokładniejszego opisanie tej kwestii podstawą rozważań uczyniono inną specyficzną grę zręcznościową — *World of Tanks* (dalej WoT). Kryterium wyboru oparto m.in. na tym, iż gra ta jest bezpłatna, dzięki czemu jest ona dostępna dla większego grona odbiorców niż tytuły wymagające zakupu. Żeby zagrać w WoT wystarczy posiadać komputer z dostępem do Internetu — aktualnie wymogi te są łatwe do spełnienia dla większości potencjalnych graczy. Dodatkowo gra nie ma wysokich wymagań sprzętowych, a więc zagrać w nią mogą nawet ci, którzy dysponują nieco starszymi modelami. Ostatnim argumentem przemawiającym za wyborem tego tytułu do bliższej prezentacji problemu jest fakt, iż gra ta nie posiada ograniczeń wiekowych wynikających np. z występowania w niej brutalnych scen, czy niewłaściwego słownictwa. To drugie można spotkać wyłącznie okazjonalnie na zespołowym czacie, warto jednak od razu podkreślić, że w tym przypadku źródłem są niekulturalni gracze, a nie gra sama w sobie.

Gra *World of Tanks* jako instrument do szerzenia wiedzy historycznej

Charakterystyka gry

WoT powstał w 2010 r., a jego twórcą jest studio Wargaming.net. To gra symulacyjna i zręcznościowa typu *free-to-play/F2P* — czyli darmowa; płatne natomiast są ekskluzywne dodatki, które ułatwiają i ulepszają rozgrywkę. Gra zaliczana jest do gatunku *massively multiplayer online game/MMOG/MMO*, co oznacza, że rozgrywka odbywa się poprzez Internet i nie ogranicza liczby uczestników w jednym momencie (za wyjątkiem zespołów w konkretnych rozgrywkach). Uruchamiając WoT mamy możliwość zagrania licznymi pojazdami pancernymi z wielu różnorodnych armii: niemieckimi, radzieckimi (rosyjskimi), brytyjskimi, amerykańskimi, chińskimi, japońskimi, czeskimi, francuskimi, szwedzkimi, włoskimi i polskimi. Rozgrywka polega na poprowadzeniu do walki wybranego czołgu/pojazdu pancernego w losowej bitwie. Gracz umieszczany jest na jednej z wielu map (miejsc rozgrywki) gdzie towarzyszy mu 14 innych graczy (walczą ze sobą dwa 15-osobowe zespoły). Losowany jest także typ rozgrywki, np. obowiązek zdobycia bazy przeciwnika bądź wskazanego miejsca na mapie czy obrona własnej bazy przed wrogiem. Walka trwa do momentu zrealizowania celu rozgrywki, zniszczenia wszystkich pojazdów wrogiej drużyny bądź po upływie 15 minut (czas ustalony dla każdego typu rozgrywki). Wynik potyczki to zwycięstwo, przegrana lub remis. Jest to więc symulator pojazdu pancernego.

Gracz WoT może uczestniczyć w rozgrywce nie tylko w standardowym czołgu — dostępne są dla niego także inne klasy sprzętu pancernego: niszczyciele czołgów, działa samobieżne (ruchoma artyleria) oraz kołowe samochody pancerne. Zdecydowaną większość pojazdów w grze stanowią jednak czołgi podzielone na

trzy klasy: lekkie, średnie i ciężkie — oddające ich rzeczywisty podział. Tłem dla gry WoT są w zdecydowanej większości: sprzęt pancerny, lokalizacje oraz asy pancerne znane z II wojny światowej, ale dostępne są także pojazdy powstałe bądź zaprojektowane po 1945 r. Gra stanowi więc instrument popularyzacji wiedzy historycznej z zakresu broni pancernej, szczególnie z okresu dwudziestolecia międzywojennego i II wojny światowej. Treści historyczne prezentowane są przy okazji przedstawiania graczom charakterystyk poszczególnych pojazdów, toczenia rozgrywek w historycznych lokalizacjach, czy zdobywania medali za szczególne osiągnięcia w grze, które noszą nazwy odwołujące się do konkretnych asów pancernych z okresu II wojny światowej.

Historyczne pojazdy w grze na wybranym przykładzie

Najwięcej treści historycznych gra WoT dostarcza wraz z pokaźną liczbą pojazdów pancernych dostępnych dla gracza. Przy przeglądaniu specyfiki danego sprzętu można kliknąć w specjalną zakładkę, w której znajduje się krótka notka o pojeździe. Zawarte są tam informacje m.in.: o roku zaprojektowania i skierowania maszyny do produkcji (w przypadku pojazdów prototypowych — o dacie rocznej stworzenia projektu), dla kogo została przeznaczona i jakie były jej dalsze losy (np. porzucenie prac). Pozwala to graczowi poznać nie tylko pojazdy rzeczywiście pojawiające się na polu walki, ale także te, które nigdy nie zjechały z taśm produkcyjnych lub powstały jako pojedyncze prototypy. Jest to bardzo wartościowe źródło wiedzy o historii broni pancernej dla graczy nie pasjonujących się na co dzień tym zagadnieniem.

PanzerKampfwagen VI Tiger I (SonderKraftfahrzeug 181)

Czołg PanzerKampfwagen VI Tiger I (SonderKraftfahrzeug 181) Ausf. H1¹⁰ to jeden z najsłynniejszych przedstawicieli tej klasy uzbrojenia w historii nie tylko II wojny światowej, ale także całej broni pancernej. Pojazd ten stał się legendarny m.in. za sprawą niesamowitych wyczynów, których dokonywali w nim niemieccy pancerniacy. Warto w tym miejscu przywołać chociażby starcie z 13 czerwca 1944 r. kiedy to Michael Wittman prowadząc Tygrysa I zatrzymał natarcie całej brytyjskiej 7 Dywizji Pancernej, niszcząc wiele brytyjskich czołgów i innych pojazdów pancernych. Na skutek brawurowej szarży Wittmana Brytyjczycy zostali zmuszeni do odwrotu z miasteczka Villers-Bocage¹¹. Triumf Tygrysa I Wittmana oraz podobne wyczyny innych czołgów tego typu na frontach II wojny światowej przyczyniły się do powstania jego legendy i uzyskania przez ten pojazd miana kultowego. Obecnie jest to jeden z najbardziej znanych pojazdów pancernych tego okresu, a jego wizerunek można

10 Symbol H1 pochodzi od pierwszej litery nazwy niemieckiej firmy, która skonstruowała i zaprojektowała czołg — Henschel-Werke. PanzerKampfwagen VI oznacza opancerzony pojazd bojowy nr VI, a nazwa SonderKraftfahrzeug 181 — specjalny pojazd mechaniczny nr 181.

11 E. Żygulski, *Mit Villers-Bocage*, „Technika wojskowa. Historia. Numer specjalny” 2021, nr 2, s. 4-18.

spotkać w wielu filmach (*Szeregowiec Ryan*, *Furia*). Za każdym razem jest on tam symbolem siły i potęgi, budzącym obawy, lęk i strach wśród przeciwników. Dlatego też nie mogło go zabraknąć w WoT jako jednego z wielu przedstawicieli pojazdów z tzw. niemieckiego drzewka konstruktorskiego.

W grze czołg Tiger I reprezentuje tzw. *Tier VII*¹² w klasie niemieckich czołgów ciężkich. Jest on ogólnodostępny dla każdego gracza, a wymogiem zagrania nim jest dotarcie do Tygrysa I poprzez odblokowywanie określonych pojazdów niższych klas w niemieckim drzewku konstruktorskim. Pierwszym kryterium oceny rzetelności ukazania tego czołgu w grze jest wygląd pojazdu. Tiger I zaprezentowany w grze oddaje dość wiernie jego rzeczywisty wygląd.



Tiger I — zdjęcie pojazdu znajdującego się w Muzeum Czołgów w Bovington, źródło: Wikipedia, zdjęcie dostępne na zasadzie licencji Creative Commons.



Tiger I — zdjęcie czołgu znajdującego się w garażu w grze, należące do autora tekstu, źródło: prywatna galeria autora.

12 Pojazdy w grze WoT podzielone są na klasy oraz typy od I do X, gdzie typ I oznacza najsłabsze pojazdy podstawowe danej klasy, z którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę, a typ X oznacza ostatni i najmocniejszy pojazd w danej ścieżce rozwoju, zwyczajowo typy te nazywa się „tierami”. *Tier VII* oznacza więc jeden z wyższych typów, w tym przypadku wśród klasy czołgów ciężkich.

Oglądając oba powyższe zdjęcia nietrudno zauważyć, że Tygrys I dostępny w grze WoT jest zbliżony wyglądem do jego historycznego pierwowzoru. Kolejnym aspektem, który warto porównać, są parametry pojazdu prezentowane w grze w konfrontacji z wielkościami rzeczywistego Tygrysa I.

Parametr	Tiger I w WoT13	Pierwowzór	Zgodność
Pancerz wieży (przód, bok)	100mm/80mm	100-80 mm ¹⁴	TAK
Pancerz kadłuba (przód, bok)	100mm/80mm	100-80 mm ¹⁵	TAK
Armata	75 mm KW.K.16 42 L/70 88 mm KW.K 36 L/56 88 mm KW.K 36 L/71 105 mm KW.K L/28	88 mm KW.K 36 L/56 ¹⁷	NIE
Prędkość maksymalna	40 km/h	38 km/h ¹⁸	TAK

Czołg Tygrys I w grze WoT prawie dokładnie oddaje swój historyczny pierwowzór. Oczywiście fakt, iż gracz może zamontować w pojeździe niehistoryczne uzbrojenie jest pewnym mankamentem, ale wynika on z charakterystyki gry, gdzie m.in. słabsze działo poprzedza armatę przeciwpancerną kal. 88 mm, a armata 105 mm jest dedykowana dla specjalnego rodzaju amunicji burzącej, której można użyć w rozgrywce. Docelowym modelem działa w czołgu Tygrys I w grze jest dłuższa od historycznej odmiana czołgowej armaty 88 mm – w miejsce oryginalnej L/56 zamontować można L/71. Różnicą jest więc długość 15 kalibrów. Jednak warto zaznaczyć, iż gracz ma możliwość grać Tygrysem I z historycznym działem 88 mm jako wybranym przez siebie rodzajem uzbrojenia. Co ważne, po odblokowaniu dłuższej odmiany armaty 88 mm istnieje możliwość powrotu do wersji oryginalnej – jest to jednak nadal pewna nieścisłość historyczna. W kwestii pancerza zgodność pomiędzy wersją tego pojazdu w grze a pierwowzorem jest niemal idealna. Niezgodność pomiędzy prędkością maksymalną pojazdu przyjętą w grze, a tą realną jest na tyle niewielka, że należy uznać ją za mało istotną i pozwalającą stwierdzić, że również w tym punkcie oba pojazdy są do siebie bardzo podobne.

Powyższe fakty w połączeniu z dość dobrym oddaniem wizerunku historycznego Tygrysa I pozwalają uznać, iż gracz WoT ruszając do walki tym pojazdem

13 Wszystkie dane pochodzą z oficjalnej strony twórców gry: worldoftanks.eu, https://worldoftanks.eu/pl/tankopedia/529-G04_PzVI_Tiger_I/ [dostęp 28.01.2022 r.].

14 T. Anderson, *Tygrys. Legendarny czołg*, Warszawa 2017, s. 106.

15 Tamże, s. 106.

16 KW.K., *Kampfwagenkanone* – działo wozu bojowego/działo czołgowe; KW.K. 42 – działo wzór 42.

17 D. Porter, *Niemiecka broń pancerna 1939-1945. Czołgi. Działa samobieżne. Samochody pancerne*, Warszawa 2019, s. 93.

18 R. Jackson, *101 słynnych czołgów. Legendarne czołgi od I wojny światowej do dzisiaj*, Warszawa 2017, s. 55.

ma możliwość rozegrać bitwę maszyną lądzącą podobną do swojego historycznego odpowiednika.

Historyczne lokalizacje na mapach gry na wybranym przykładzie

Gra WoT prezentuje nie tylko historyczne pojazdy, jak opisany wcześniej niemiecki czołg ciężki Tygrys I, ale także lokalizacje. Ponieważ większość pojazdów w grze pochodzi z okresu dwudziestolecia międzywojennego oraz II wojny światowej to mapy (miejsca rozgrywek) także w zdecydowanej części odnoszą się do tego okresu. Co prawda w grze można spotkać mapy prezentujące np. wydarzenia z lat 1914–1918 (*Redshire* z charakterystycznymi sterowcami na niebie), czy ukazujące określone miejsca z wyglądem infrastruktury już po 1945 r. (mapa Mińska), jednak są to pojedyncze wyjątki. Większość map prezentuje lokalizacje z okresu II wojny światowej. Są to miejsca z różnych części świata: Prokhorovka (ZSRR, dzisiejsza Rosja, miejsce największej bitwy pancерnej II wojny światowej), Studzianki (wieś w Polsce gdzie stoczono w 1944 r. bitwę pancerną, obecnie Studzianki Pancerne), Linia Zygfryda (linia niemieckich umocnień na granicy francusko-niemieckiej z okresu międzywojennego i II wojny światowej) czy „Overlord” (kryptonim desantu alianckiego w Normandii w 1944 r.).

1.1.1. Mapa *Overlord*

6 czerwca 1944 r. w Normandii alianci przeprowadzili desant, w wyniku którego wojska amerykańskie i brytyjskie wylądowały w północnej Francji. Kryptonim tej operacji brzmiał „Overlord”. Taką samą nazwę nosi jedna z map zawartych w grze. Przenosi ona graczy na francuskie wybrzeże tuż po lądowaniu aliantów. Na mapie widoczne są liczne niemieckie bunkry (elementy umocnień tzw. Wału Atlantyckiego), rozstawione w różnych miejscach egzemplarze niemieckiego uzbrojenia (np. armaty przeciwlotnicze) oraz spalone wraki czołgów obu walczących stron. Na jednym ze skrajów znajduje się dodatkowo plaża z porzuconymi i częściowo zniszczonymi barkami oraz statkami desantowymi. Mapa bardzo ciekawie oddaje klimat tego miejsca. Oczywiście nie jest to idealne odwzorowanie, ale osoba nie wiedząca tego, nie zauważyłaby nawet, że walczy na fikcyjnym wybrzeżu Francji.



Zdjęcie fortyfikacji na plaży w Normandii z okresu II wojny światowej, źródło: Wikipedia, zdjęcie dostępne na zasadzie licencji Creative Commons.



Mapa *Overlord* — zdjęcie plaży, będącej grywalnym fragmentem mapy wykonane podczas rozgrywki, źródło: prywatna galeria autora.

Na prezentowanym powyżej wycinku mapy widoczny jest m.in. niemiecki bunkier (dalej w tle są kolejne), będący fragmentem umocnień broniących dostępu do lądu od strony morza, w tle można dostrzec barki desantowe i przeszkody terenowe ustawione przez Niemców na plaży. Przeszkody te — charakterystyczne drewniane konstrukcje wbite w piach — faktycznie zostały rozstawione przez

niemieckich saperów na plażach, na których spodziewano się desantu aliantów. Takie instalacje oglądać można np. w filmie *Szeregowiec Ryan* w scenach na plaży Omaha. Charakterystyczną cechą panoramy mapy *Overlord* w grze jest naszpikowanie jej licznymi bunkrami i schronami. Nie było to dalekie od faktycznego wyglądu niektórych elementów niemieckich fortyfikacji w północnej Francji, wchodzących w skład tzw. Wału Atlantyckiego. Do momentu desantu aliantów w Normandii Organisation Todt (paramilitarna organizacja w III Rzeszy tworząca cywilne jednostki inżynierskie) za sprawą niemieckiego feldmarszałka Erwina Rommla¹⁹ wzniosła na terenie Francji wiele betonowych instalacji obronnych, których łączna liczba wynosiła ok. 13,5 tys.²⁰ Wizja twórców mapy *Overlord* jest bliska ich prawdziwemu wyglądowi.

Ze względu na fakt, iż mapa ta nie jest wiernym przeniesieniem do gry konkretnego wycinka plaży w Normandii, nie można ocenić jej z perspektywy rzetelności — byłoby to możliwe, gdyby nazwa mapy wskazywała na konkretną lokalizację w północnej Francji (np. Bayeux, Caen, czy Carentan). Dlatego też można ocenić ją wyłącznie przez pryzmat oddania klimatu miejsca desantu aliantów z 1944 r. i realizmu wyglądu plaży oraz niemieckich umocnień. Analiza dostępnych dzisiaj informacji o kształcie i wyglądzie niemieckich fortyfikacji w północnej Francji pozwala stwierdzić, że twórcy gry WoT dość dobrze wywiązali się ze swojego zadania.

Historyczne postacie w grze na wybranym przykładzie

Trzecim elementem gry WoT przekazującym graczowi odpowiedni ładunek informacji historycznych (poza pojazdami i mapami) są medale za wybitne osiągnięcia w grze. Każdy uczestnik, który w rozgrywce uzyska bardzo dobry wynik lub wykaże się jakimś spektakularnym wyczynem otrzymuje specjalny medal upamiętniający to osiągnięcie w bitwie. Jest on przyznawany za różne sukcesy, m.in.: za zniszczenie określonej liczby czołgów wrogiego zespołu, za samotną obronę i wygraną przeciwko kilku wrogom (gracz jest już ostatnim czynnym walczącym ze swojego zespołu na mapie) czy za wyeliminowanie przynajmniej dwóch dział samobieżnych w drużynie rywali. Każdy z tych medali nosi miano asa pancernego z okresu II wojny światowej albo grupy czołgistów (w przypadku Medalu Bohaterów Rosieni). Reprezentują oni różne narodowości np. Oskin — Rosja, Tamada — Japonia, Orlik — Polska. Wszystkie te medale poza odpowiednią grafiką — pojazd pancerny związany z owym asem — zawierają także krótką notkę historyczną, która opisuje rzeczywisty wyczyn lub cechę szczególną danego czołgisty, wyróżniające go spośród pozostałych towarzyszy broni lub rywali.

19 J. E. Kaufmann, H. W. Kaufmann, R. M. Jurga, *Fortyfikacje III Rzeszy. Niemieckie umocnienia i systemy obronne w II wojnie światowej*, Poznań 2011, s. 315-316.

20 J. E. Kaufmann, R. M. Jurga, *Twierdza Europa. Europejskie fortyfikacje drugiej wojny światowej*, Warszawa 2002, s. 415.

1.1.2. Roman Edmund Orlik – *Medal Orlika*

Roman Edmund Orlik był polskim asem pancernym, który zyskał sławę podczas obrony Polski przed niemiecką agresją w 1939 r. Będąc dowódcą czołgu TKS uzbrojonego w najcięższy karabin maszynowy o kalibrze 20 mm (dalej n.k.m. 20 mm) stał się pierwszym asem pancernym II wojny światowej. Miał on łącznie unieszkodliwić 13 niemieckich pojazdów różnych typów – 3 pod Brochowem (14 września), 3 pod Pocięgą (18 września) i 7 pod Sierakowem (19 września)²¹. W grze WoT jego nazwiskiem określono medal, który gracz otrzymuje za świetną grę w czołgu lekkim.



Medal Orlika w grze WoT, źródło: prywatna galeria autora.

Analizując wizerunek powyższego medalu należy stwierdzić, iż przekazuje on liczne wartościowe informacje o Orliku. Po pierwsze, medal zawiera sylwetkę pojazdu TKS z n.k.m. 20 mm, a więc takiego, który miał być użytkowany przez polskiego asa w 1939 r. Po drugie, niewielka notka historyczna przekazuje wszystkie kluczowe informacje o Romanie Orliku – kiedy walczył i osiągnął status asa pancernego (wrzesień 1939 r.) oraz jaki wyczyn pozwolił mu na zdobycie tego zaszczytnego miana (zniszczenie 13 pojazdów wroga). Bez wątplenia należy pochwalić autorów gry WoT za dbałość o szczegóły i rzetelne przekazanie informacji historycznych o osobie sierżanta Romana Orlika.

21 M. Derela, *Polskie tankietki TK-3 i TKS, Tankietki z działkami 20 mm*, 2018, <http://derela.pl/tks20pl.htm#4b> [dostęp 22.01.2022 r.].

W tym elemencie gra WoT stanowi wartościowe źródło wiedzy historycznej. Dzięki takim właśnie smaczkom gracz np. spoza Europy może dowiedzieć się o fakcie, iż pierwszym asem pancernym II wojny światowej był polski czołgista. Stanowi to duży walor edukacyjny.

Inne wartościowe polskie akcenty w grze *World of Tanks*

Oprócz postaci Romana Orlika, uwiecznionego na medalu, warto wspomnieć o tym, że w 2018 r. do gry dodane zostało tzw. polskie drzewko konstruktorskie. Pierwszym pojazdem w drzewie jest prototypowy czołg lekki 4 TP. Drugi to legendarny czołg lekki 7 TP — najlepszy polski pojazd pancerny użyty w walkach w 1939 r. Kolejny w drzewku jest czołg lekki 10 TP. Jako czwarty dostępny dla gracza jawi się pojazd 14 TP. W tym miejscu, po aktualizacji z 2020 r., następuje rozdzielenie drzewka na dwie drogi — czołgi ciężkie i czołgi średnie. Pierwszą z nich otwiera 25 TP, który jest prototypowym czołgiem szybkim. Po nim w drzewku gracz ma możliwość odblokowania pierwszego z czołgów ciężkich — 40 TP. *Tier VII* tych pojazdów reprezentuje 45 TP, następnie 53 TP, a po jego zdobyciu gracz odblokowuje czołg ciężki 50 TP. Na szczycie tej gałęzi drzewka czeka czołg *Tieru X* — 60 TP. W przypadku czołgów średnich pojazd otwierający to prototypowy DS PZInż. Jego następcą na *Tierze VI* jest B.U.G.I., a po odblokowaniu tego czołgu gracz otrzymuje możliwość zagrania pojazdem CS-44. Na *Tierze VIII* czołgi średnie reprezentuje polska konstrukcja prototypowa CS-53, której następcą na kolejnym tierze jest CS-59. Gałąź tego rodzaju czołgów wieńczy CS-63. Dodatkowo polskie drzewo konstrukcyjne zawiera kilka pojazdów premium, które nie są normalnie dostępne dla graczy, są to: TKS z n.k.m. 20 mm, Pudiel (czołg Pantera w malowaniu z Powstania Warszawskiego — pojazd tego typu polscy powstańcy zdobyli na ulicach Warszawy i nadali mu taką właśnie nazwę), T-34-85 Rudy (radziecki pojazd T-34 nawiązujący do maszyny ze słynnego serialu *Czterej pancerni i pies*), CS-52 Lis i prototyp 50 TP. Aby zagrać tymi maszynami należy zakupić je w sklepie premium, były one także nagrodami dla graczy w trakcie eventów trwających w grze²².

Polskie drzewko konstrukcyjne pozwala więc nie tylko poznać historyczne konstrukcje, które powstały nad Wisłą (jak 7 TP czy tankietka sierżanta Orlika), ale umożliwia też zagranie prototypami. Dzięki temu gracz ma możliwość zapoznania się z historią rozwoju polskiej myśli konstruktorskiej w zakresie broni pancerniej. Fakt umieszczenia w grze czołgu Pudiel stanowi też świetne źródło wiedzy historycznej o Powstaniu Warszawskim i jego mniej znanym aspekcie — o użyciu przez polskich powstańców zdobycznego niemieckiego sprzętu pancernego. Należy to uznać za duży walor edukacyjny gry WoT.

²² <https://wiki.wargaming.net/en/Tank:Poland> [dostęp 14.05.2022 r.], <https://defence24.pl/world-of-tanks-pokazuje-historie-polskich-czolgow-foto> [dostęp 14.05.2022 r.], <https://spidersweb.pl/2020/09/polskie-czolgi-world-of-tanks.html> [dostęp 14.05.2022 r.].

Wnioski

Gra *World of Tanks* jako pierwszy cel stawia sobie dostarczenie graczom rozgrywki i możliwości wcielenia się w dowodzącego czołgiem. Niejako obok tego aspektu służy również jako interesujące źródło wiedzy historycznej o szeroko pojętej broni pancernej. Ze względu na wykorzystanie modeli prawdziwych czołgów, zaprojektowanie kilku map, które wiernie odtwarzają historyczne miejsca czy zastosowanie mechaniki przyznawania medali za osiągnięcia, które odwołują się do historii asów pancernych II wojny światowej należy uznać, iż gra ta jest świetnym źródłem popularyzacji wiedzy historycznej w społeczeństwie.

Elementy gry WoT, czy też innych gier osadzonych w konkretnych wydarzeniach historycznych lub przedstawiających ważne postacie z historii świata, mogą być przydatnym narzędziem edukacyjnym, które wykorzystać można np. w szkołach, czy w innych miejscach, w których pracuje się z dziećmi bądź młodzieżą.

Przykład gry WoT pokazuje, że wirtualny świat gier może stanowić bardzo atrakcyjną platformę popularyzacji wiedzy historycznej w społeczeństwie, szczególnie wśród graczy. Gry komputerowe mają dużo łatwiejszą możliwość dotarcia do szerokiego grona odbiorców, szczególnie takiego, dla którego historia nie stanowi przedmiotu zainteresowania. Szczególnie wartościowym jest fakt, że w ten sposób wiedza może dotrzeć do młodszego odbiorcy, który z historią ma styczność np. wyłącznie na lekcjach.

Niniejszy artykuł stanowi wstęp do szerszych badań nad wykorzystaniem wirtualnego świata gier jako instrumentu edukacji społeczeństwa w zakresie wiedzy historycznej. Wpływ tego elementu popkultury na rozwój świadomości historycznej wśród graczy, na popularyzację historii (szczególnie wśród młodzieży), skuteczność gier jako instrumentu edukacyjnego, czy sposoby ich wykorzystania jako narzędzia do nauki są zagadnieniami interesującymi i wartymi dalszych badań.

Bibliografia

- Adamski A., *Media w analogowym i cyfrowym świecie. Wpływ cyfrowej rewolucji na rekonfigurację komunikacji społecznej*, Warszawa 2012
- Anderson T., *Tygrys. Legendarny czołg*, tłum. G. Siwek, Warszawa 2017.
- Bartosik D., *Kamienie milowe w grach*, „CD-Action” 2010, nr 11, s. 100-102.
- Jackson R., *101 słynnych czołgów. Legendarne czołgi od I wojny światowej do dzisiaj*, tłum. E. Chmielewska-Tomczak, Warszawa 2017.
- Kaufmann J.E., Jurga R.M., *Twierdza Europa. Europejskie fortyfikacje drugiej wojny światowej*, tłum. S. Kędzierski, Warszawa 2002.
- Kaufmann J.E., Kaufmann H.W., Jurga R.M., *Fortyfikacje III Rzeszy. Niemieckie umocnienia i systemy obronne w II wojnie światowej*, tłum. S. Kędzierski, Poznań 2011.
- Król K., Czesak B., *Początki cyfrowego dziedzictwa*, Kraków 2021.
- Pekasiewicz D., Szczukocka A., *Analiza rozwoju nowych technologii w gospodarstwach domowych w Polsce*, „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy” 2017, t. 4, nr 52, s. 247-259.
- Porter D., *Niemiecka broń pancerna 1939-1945. Czołgi. Działa samobieżne. Samochody pancerne*, tłum. G. Siwek, Warszawa 2019.
- Sienkiewicz P., *Od Eniaca do internetu i społeczeństwa wiedzy*, „Zeszyty Naukowe Warszawskiej Wyższej Szkoły Informatycznej” 2006, nr 1, s. 9-24.
- Żygulski E., *Mit Villers-Bocage*, „Technika wojskowa. Historia. Numer specjalny” 2021, nr 2, s. 4-18.

Netografia

<https://defence24.pl>
<http://derela.pl>
<https://spidersweb.pl>
<https://wiki.wargaming.net>
<https://worldoftanks.eu>

Abstrakt

Niniejsza publikacja będzie stanowiła próbę zaprezentowania sposobu popularyzacji wiedzy historycznej za pośrednictwem gier komputerowych. Przedmiotowe rozważania będą opierały się na analizie gry sieciowej online *World of Tanks* w tym kontekście. W pierwszej części artykułu przedstawiono główne informacje odnośnie samej gry i jej charakterystyki/specyfiki. W dalszej części publikacji zaprezentowane zostały sposoby upowszechniania wiedzy historycznej w grze *World of Tanks* na przykładzie grywalnych czołgów, map (miejsc rozgrywki) oraz medali za wybitne osiągnięcia odnoszących się do historycznych [postaci](#). Następnie przybliżono wybrane polskie akcenty w grze *World of Tanks*.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, World of Tanks, historia, II wojna światowa, popularyzacja, społeczeństwo.

Abstract

This publication will attempt to present a way of popularising historical knowledge through computer games. The considerations in question will be based on the analysis of the online network game *World of Tanks* in this context. In the first part of the article, the author presents the main information about the game itself and its characteristics/specifications. In the next part of the publication will be presented the ways of popularising historical knowledge in the game *World of Tanks* on the example of playable tanks, maps of the game, referring to historical locations and medals for outstanding achievements in the game. Then the author presents selected Polish accents in the game *World of Tanks*.

Keywords: computer games, World of Tanks, history, World War II, popularisation, society.

Obraz Słowiańszczyzny w grach strategicznych z serii *Age of Empires*, *Sid Meier's Civilization* i *Total War*

mgr Jagoda Kościelniak
Zakład Slawistyki i Studiów Bałkańskich
Językoznawstwo
Uniwersytet Gdański
ORCID 0000-0002-1391-208X

Wstęp

Strategiczne gry cyfrowe, zarówno turowe, jak i czasu rzeczywistego, stanowiły dość popularny gatunek od początku swojego istnienia. Niektóre z kultowych serii (*Age of Empires*, *Sid Meier's Civilization*, *Total War*) bazują na umieszczeniu rozgrywki w realiach historycznych i częściowo obiecują ich symulację, w związku z czym są dla graczy bogatym źródłem informacji, a często stanowią też – poprzez wąski zestaw artefaktów takich jak: specyficzne jednostki militarne, architektura czy znane osoby – pewne konkretne przedstawienie ludów czy narodów. Wśród nich coraz powszechniejsza staje się ogólnie pojęta Słowiańszczyzna.

W artykule dokonano analizy informacji, które pojawiają się na temat Słowiańszczyzny w wybranych grach z serii *Age of Empires*, *Sid Meier's Civilization* i *Total War*. Wszystkie dane zostały spisane z oficjalnych polskich wersji językowych, choć nieraz są to tłumaczenia niedoskonałe, często z błędami językowymi. Z tego względu niekiedy przytaczane są także oryginalne anglojęzyczne zwroty np. nazw technologii i jednostek.

W analizie materiału wzięto pod uwagę: warstwę tekstową i wizualną, mechanikę gry oraz retorykę proceduralną. W przypadku warstwy tekstowej uwzględniono liczne wpisy encyklopedyczne pojawiające się we wszystkich badanych tytułach, jednak ze względu na fakt, że są to przede wszystkim długie akapity faktów historycznych na temat danych haseł, nie są one szczegółowo przytaczane. Wyróżniono natomiast fragmenty wpisów, które oprócz faktualności stanowią pewną dodatkową interpretację ze strony autorów (np. wartościowanie, dobór ciekawostek itd.) wpływającą na obraz Słowiańszczyzny ukazany w tych grach.

Przedstawienie historii w grach cyfrowych

W wąskim jeszcze dyskursie na temat przedstawienia historii w grach powracającymi tematami są: wierność odwzorowania faktów, wartość przekazywanej wiedzy, a także odrębność gier jako medium w przedstawianiu historii i narracji historycznej.

Gry cyfrowe, będąc kontrfaktycznymi symulacjami, nie mogą być dobrą reprezentacją historii — wskazują bowiem na to, co mogło się wydarzyć, a nie co rzeczywiście się wydarzyło. Sean J. Fedorko i inni znawcy zagadnienia sugerują jednak, że gry skutecznie wyznaczają pewne ramy koncepcyjne umożliwiające zrozumienie i konstrukcję historycznej reprezentacji w lepszym stopniu niż poprzez inne media. Pozwalają odbiorcy nauczyć się niektórych faktów, procesów i perspektyw, które są komponentami wiedzy historycznej¹. W porównaniu do tekstu linearnego symulacje nie tylko zapoznają odbiorcę z definicjami, ale też demonstrują niektóre idee w operacjach proceduralnych, umożliwiając interaktywne eksperymentowanie, a wykorzystanie różnych procesów skutkujących sukcesem bądź porażką może być ocenione i porównane między sobą przez samych graczy². I chociaż gry komercyjne nie są dobrym medium dla idealnej prezentacji faktów historycznych, to stanowią wartościowe narzędzie dla zdobywania i produkowania wiedzy historycznej³.

Problem „historyczności” gier cyfrowych porusza Tobias Winnerling. Zwraca on uwagę na to, iż gry nie są i nie mogą być faktycznym oknem do przeszłości, ale nie są nim także książki historyczne, a nawet sama historia jest tylko przybliżeniem rzeczywistych wydarzeń z przeszłości, skonstruowanym na podstawie ograniczonych źródeł, jakie są dzisiaj dostępne⁴. Winnerling porównuje do tej sytuacji utworzony przez siebie termin historyzmu afektywnego:

w przeciwieństwie do historii faktograficznej, definiuję afektywny historyzm jako próbę stworzenia przedstawień, które przekazują odczucie (przedstawienie) przeszłości. Historyzm afektywny nie jest oczywiście identyczny z przeszłością. Jest to w najlepszym razie przybliżenie „przeszłości takiej, jaka była” i z konieczności ma też charakter interpretacyjny. Kluczową różnicą między tymi dwoma podejściami w tym ujęciu pojęciowym jest to, że afektywny historyzm jest elastyczniejszy w swoim sposobie interpretacji, ponieważ w celu osiągnięcia swoich rezultatów kieruje się estetycznymi i wyobrażeniowymi procedurami⁵.

1 S.J. Fedorko, A.J. Miller, R.D. Peterson, *The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises*, w: A.B.R.Elliot, M.W.Kapell, *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Nowy Jork, Londyn 2013, s. 37–38.

2 Tamże, s. 40.

3 Tamże, s. 35.

4 T. Winnerling, *The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2014, t. 8, nr 1, s. 152, 159.

5 „in contradistinction to factual history, I define affective historicity as the attempt to create representations that convey the feeling of (representations of) the past. Affective historicity, therefore, is also clearly not identical with the past. It is at best an approximation of the ‘past as it was,’ and it is also necessarily interpretative. The key difference between the two approaches in this conceptual framing is that affective historicity is more flexible in its manner of interpreting because it follows mainly aesthetic and imaginative procedures to arrive at its results”[tłum. własne]. Tamże, s. 152.

Zdaniem Winnerlinga historia faktograficzna i historyzm afektywny mogą czerpać od siebie nawzajem — ta pierwsza w celu ilustrowania czy rekonstrukcji koncepcji historycznych, a ten drugi — w celu weryfikacji danych. Zwraca uwagę to, że historyczna otoczka gier wydaje się sugerować głębszy związek z faktyczną historią. Otoczka ta może wydawać się obietnicą, że gra zawiera w swojej syntagmatycznej strukturze i algorytmach emulację prawdziwego procesu mającego miejsce w rzeczywistych sytuacjach, które reprezentuje — nie tylko wygląda jak historia, ale też zachowuje się jak ona i tak też może być odczytywana⁶.

Istotność badania przedstawień historii w grach podkreślają też Andrew B.R. Elliot i Matthew W. Kapell, zwracając uwagę na to, że pytanie nie powinno brzmieć: czy można z zadowalającą wiernością mieć kontakt z historią w kulturze popularnej, ale: jaki to rodzaj kontaktu, kto go dokonuje i co oznacza dla naszego przyszłego zrozumienia historii⁷.

Age of Empires

Seria gier *Age of Empires* jest reprezentantem gatunku RTS — strategii czasu rzeczywistego (ang. *real-time strategy*). Pierwsza część franczyzy opublikowana została w roku 1997, nie zawierając jednak śladu cywilizacji słowiańskiej. Ze względu na obszerność materiału źródłowego omówiona tu zostanie przede wszystkim druga część serii wraz z dodatkami. Gra opiera się przede wszystkim na historycznej reprezentacji, której akcja dzieje się w okresie średniowiecza. Gracz ma do wyboru dwa tryby rozgrywki — pojedynczą potyczkę z komputerem lub innym graczem oraz kampanię, polegającą na wykonywaniu zadań w celu swobodnego odwzorowania określonych wydarzeń historycznych. Rozpoczynając rozgrywkę, gracz wybiera z listy jedną z dostępnych cywilizacji. Sama mechanika gry polega natomiast na zdobywaniu surowców w celu stawiania budynków o różnych funkcjach, produkcji jednostek wojskowych i gospodarczych, a także wynajdywania nowych technologii, które udoskonalają niektóre elementy (np. wytrzymałość jednostek, szybkość ich produkcji, siłę ataku). Cele gry są bardzo różne, choć w przeważającej mierze opierają się na militarnym pokonaniu przeciwnika. Różne cywilizacje w grze posiadają charakterystyczne dla siebie jednostki, budynki i technologie, które wyróżnia specyficzna reprezentacja graficzna (w przypadku jednostek też dźwiękowa) oraz często odrębne charakterystyki, choć fundamentalnie przynależą do podstawowych grup w mechanice gry (np. piechota, statek, maszyna oblężnicza).

6 Tamże, s. 156.

7 A.B.R. Elliot, M.W. Kapell, *Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time" — Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, w: tychże, *Playing with the Past*, s. 9.

Sposób dość rzetelnego przedstawienia historii w tym tytule dobrze opisują Justyna Migoń-Sasuła i Łukasz Sasuła:

Narracja historyczna zawarta w omawianej przez nas grze, zarówno mechaniczna jak i pozarozgrywkowa, jest oskryptowana. Oznacza to, że chociaż gracz ma bardzo duży wpływ na samą rozgrywkę (w końcu może ją np. przegrać), to nie ma żadnego na samą narrację. Preprogramowana kampania oraz struktura poszczególnych mechanik gry, odwzorowujących procesy historyczne, nie zmieni się niezależnie od jego wyborów. Co nie znaczy, że narracja ta idealnie naśladuje to, co wiemy dzięki historiografii – znaczy jedynie, że jest ona określona z góry⁸.

Podstawowa gra *Age of Empires II: The Age of Kings* wydana została w 1999 roku, wzbogacona wkrótce o dodatek *The Age of Empires II: The Conquerors* – żadna z tych części nie zawiera jednak ludów słowiańskich jako grywalnej cywilizacji, natomiast w kampaniach spotykamy się z nimi z nazwy jako Polska i Czesi. Reprezentują je jednak Goci i Teutonowie (Polska pojawia się jako główny przeciwnik w scenariuszu *Barbarossa*, ale poza nazwą nie ma z Polską nic wspólnego – w praktyce jest to cywilizacja Gotów). Słowianie (*Slavs*) jako osobna cywilizacja pojawili się w wydanym w 2013 roku dodatku *The Forgotten* do gry *Age of Empires II HD*. Mimo ogólnej nazwy skoncentrowana została przede wszystkim na Rosji i w mniejszym stopniu Polsce, co przejawia się chociażby w opisie dostępnym na oficjalnej stronie gry:

While new kingdoms formed from the ruins of the Roman Empire in Western Europe, Slavic tribes zettled the rich lands of Central and Eastern Europe and established formidable states of their own. Illuminate your populations with the teachings of Orthodoxy, recreate the rich farming and trade economies of Poland and Kievan Rus, assemble retinues of Boyars and Druzhina to defend the Russian principalities from the Mongols, or lead a charge of Winged Hussars to save Europe from Ottoman conquest!⁹

W opisie cywilizacji zawartym w historycznej encyklopedii gry jako pierwsze ważne słowiańskie państwo wymieniono Imperium Bułgarskie z 681 r., zaznaczając przy tym, że nie było słowiańskie, a jedynie zeslawizowane w X wieku. Wskazano też język bułgarski jako *lingua franca* krajów słowiańskich, zapewne odnosząc się raczej do staro-cerkiewno-słowiańskiego. W dalszej części jako kolejne państwo opisano Księstwo Wielkomorawskie, a następnie „*last great medieval slavic state*” – Ruś Kijowską. Szeroko opisano też bojarów – nie bez przyczyny, gdyż to właśnie oni są charakterystyczną dla Słowian jednostką wojskową. Co ciekawe, we wcześniejszej

8 J. Migoń-Sasuła, Ł. Sasuła, *Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w Age of Empires II*, „Irydion. Literatura-Teatr-Kultura” 2018, t. 4, nr 1, s. 114.

9 *Slavs*, w: *Forgotten Empires*, <https://www.forgottenempires.net/age-of-empires-ii-definitive-edition/civilizations/slavs> [dostęp: 04.02.2022 r.].

wersji gry pojawia się skrzydlata husaria jako jednostka dostępna prawie wszystkim imperiom, też zachodnio-europejskim, bliskowschodnim czy azjatyckim, co chociażby fanowska encyklopedia gry wskazuje jako błąd¹⁰.

Słowianie określani są jako „cywilizacja piechoty i maszyn oblężniczych”. Ich jednostką specjalną jest Bojar, unikalnymi technologiami Prawowierność (w oryginale więcej mówiące *Orthodoxy*) zwiększająca defensywę mnichów i Drużyna książęca (w języku angielskim podkreślająca słowiańskie pochodzenie nazwy *Druzhina*). Słowianie mają też bonusy do rolnictwa i ponadprzeciętnie rozwinięte technologie kościelne.

Interesującym aspektem tej cywilizacji jest język w postaci kwestii wypowiedzianych przez jednostki — jest to głównie rosyjski z wyjątkiem użycia starosłowiańskiego zaimka osobowego *az*, pochodzącego z prasłowiańskiego *(j)azъ*, zamiast rosyjskiego *ja* (*я*), prawdopodobnie w celu nadaniu starszego brzmienia wypowiedziom, czy pojedyncze staro-cerkiewno-słowiańskie słowa (np. *зизждительница*).

Warto zwrócić uwagę, że termin „Słowianie” jest zatem ogólnym określeniem obejmującym zarówno Słowiańszczyznę zachodnią, wschodnią i południową, w praktyce koncentrującą się jednak na wschodzie poprzez zawarcie elementów wykluczających zachód i część południa. Wyraźnie wynika to ze wspomnianej już technologii Prawowierność (a właściwie Ortodoksji) nawiązującej do kościoła prawosławnego, a także używanego języka czy jednostki nie pojawiającej się na Słowiańszczyźnie zachodniej (bojarzy). Również budynek typu Cud, posiadający osobną formę graficzną dla każdej cywilizacji, to w przypadku Słowian Cerkiew Przemienienia Pańskiego (ros. *Церковь Преображения Господня*).

Słowianie w grze dzielą styl architektoniczny z cywilizacją węgierską, litewską i bułgarską, później też polską i czeską, jako wspólną grupą wschodnioeuropejską.

W 2019 roku ukazała się nowa edycja — *Age of Empires II: Definitive Edition*. Zawierała ona rozszerzenie *The Last Khans*, w którym pojawiła się kolejna cywilizacja o charakterze słowiańskim — Bułgaria. Jest ona w grze określona cywilizacją „piechoty i kawalerii”, ma tańsze technologie kuźni i zakładów artyleryjskich. Posiada także specjalny budynek — Twierdzę (*Krepost*) przypominającą bułgarską twierdzę Asenowa (ros. *Асенова Крепост*). Budynek ten pozwala na zwiększenie populacji o 20 jednostek, co ma pewne podstawy historyczne, jako że bułgarskie twierdze funkcjonowały również jako miasta¹¹. Unikalną jednostką Bułgarii jest Konnik, prawdopodobnie wzorowany na reliefie naskalnym Jeździec z Madary (ros. *Мадарски конник*)¹² od 1979 roku wpisanym na listę światowego dziedzictwa UNESCO, który uznawany jest za narodowy symbol powstania Bułgarii¹³. Charakterystyczne technologie tej cywilizacji

10 *Hussar (Age of Empires II)*, w: *Age of Empires Series Wiki*, [https://ageofempires.fandom.com/wiki/Hussar_\(Age_of_Empires_II\)](https://ageofempires.fandom.com/wiki/Hussar_(Age_of_Empires_II)) [dostęp: 13.05.2022 r.].

11 T. Wasilewski, *Historia Bułgarii*, Wrocław 1988, s. 92.

12 Tamże, s. 40.

13 D. Rumenov, S. Vaskova, *Unesco's World Heritage Properties in North East Bulgaria — a Project Proposal for Their Popularization*, „Quaestus” 2016, nr 8, s. 185-187.

to Strzemiona zwiększające prędkość ataku kawalerii oraz Bagainowie dający wzmocnienie pancerza straży obywatelskiej, których nazwa nawiązuje do warstwy rycerskiej poddanej chanowi¹⁴. Bułgarskim Cudem jest Okrągła Cerkiew w Presławiu¹⁵.

Oprócz wspomnianych wyżej punktów wraz z Bułgarią wprowadzona została kampania o nazwie *Iwajło*, oparta na bułgarskim powstaniu chłopskim w drugiej połowie XIII wieku, na którego czele stanął „prosty chłop z północno-wschodniej Bułgarii, Iwajło, [...] oracz i świniopas”¹⁶, który poślubiając żonę zabitego przez siebie cara — sam carem został. Jak wszystkie kampanie posiada ona fragmenty narracji tekstowej przed i po każdym z pięciu rozdziałów rozgrywki wzorowanej zgodnie z faktami na określonym wydarzeniu historycznym z wyznaczonymi do osiągnięcia przez gracza celami. Narrację tę prowadzi żona Iwajły, caryca Maria. Opowiada o jego życiu i ich dziecku. Fabuła kampanii opiera się na konfliktach z carem Konstantym Asenem, Iwanem Asenem III, bojarami, Tatarami, Kumanami, Złotą Ordą i relacji z Marią. W wypowiedziach przeciwników podkreślane jest chłopskie pochodzenie Iwajły — świniopasa — jako jego główna charakterystyka (np. wypowiedź Iwana Asena: „Małe prosię przyszło się bawić... Bez obaw, świnko. W moim królestwie znajdzie się dla ciebie miejsce — przy sprzątaniu świńskiego łajna!” czy fragment wstępu do rozdziału o treści: „Iwajło stanął przed nią, a caryca włożyła koronę cara, którą kiedyś nosił jej mąż i ojciec jej dziecka, na głowę świniopasa, mianując chłopca władcą. Sprzeciw zgromadzonych szlachciców był milczący, ale wyczuwalny”. Warto zwrócić uwagę, że główny bohater kampanii jest trochę wybielany. Podkreślana jest brutalność chłopskiego powstania, jednak narracja winą za to obarcza nie samego Iwajłę, lecz jego ludzi, którzy, żądni zemsty, wymknęli się spod jego kontroli. Podobnie podczas prób zyskania przychylności Nogaja, tłumaczy się: „Wbrew mej woli wymordowałem niewinnych mężczyzn i niewiasty, byś mnie wsparł, a Bułgaria znów była wolna”. W kampanii jako sojusznicy pojawiają się też bogomilcy — heretycki ruch chrześcijański, powstały na skutek złego położenia chłopów¹⁷.

W roku 2021 gra *Age of Empires II: Definitive Edition* wraz z dodatkiem *Dawn of the Dukes* wzbogaciła się o Polaków i Czechów. Polska nazwana jest „cywilizacją kawalerii”, jej specjalnymi jednostkami wojskowymi są Wojownik z obuchem i Huzar ze skrzydłami¹⁸, dostępny także w cywilizacji litewskiej. Budynkiem specjalnym

14 T. Wasilewski, *Historia Bułgarii*, s. 42.

15 I. Dikov, 'Age of Empires' Finally Features Medieval Bulgarian Empire, Bulgarians in 'Age of Empires II: Definitive Edition', *Archaeology in Bulgaria and Beyond*, <http://archaeologyinbulgaria.com/2019/11/22/age-of-empires-finally-features-medieval-bulgarian-empire-bulgarians-in-age-of-empires-ii-definitive-edition/> [dostęp 25.01.2022 r.].

16 T. Wasilewski, *Historia Bułgarii*, s. 99-100.

17 J. Skowronek, M. Tanty, T. Wasilewski, *Słowianie południowi i zachodni VI-XX wiek*, Warszawa 2005, s. 69.

18 Warto zwrócić uwagę, że w polskim przekładzie występuje właśnie „huzar” odwołujący się raczej do jazdy węgierskiej, a nie polski „husarz” — w języku angielskim, który jest oryginalnym językiem tej gry, nie ma rozróżnienia tych pojęć, w związku z czym w obydwu przypadkach spotykamy określenie *hussary* (w przypadku polskiej husarii — *winged hussary* albo *polish hussary*). Może to być błąd w tłumaczeniu, a może też wynikać z uproszczenia — w grze tej pojawiają się dostępni dla większości cywilizacji huzarzy, a skrzydlata husaria funkcjonuje jako jej rozwinięcie.

tej cywilizacji jest Folwark, który zastępuje Młyn. Oprócz tego dysponuje dwiema technologiami specyficznymi dla cywilizacji — Przywileje szlachty i Spuścizna Lechitów. Polski zamek w warstwie wizualnej wzorowany jest na zamku w Będzinie, a Cud na katedrze na Wawelu.

Polska otrzymała też osobną kampanię — *Jadwiga*, opisującą wydarzenia z życia Jadwigi Andegaweńskiej. Narrację tekstową towarzyszącą otwarciu i zakończeniu każdego etapu kampanii prowadzi postać królowej, a konkretnie — są to fragmenty prowadzonego przez nią w trakcie ciąży dziennika, w którym opisuje swoje życie, wspomnienia i przemyślenia. Ujawnia, że jej dni wypełnione są „walką i znojem”. Wspominając o młodości, mówi o sobie jako o węgierskiej księżniczce przybywającej do obcego sobie kraju, który dostała w spadku — Polski. Ważnym elementem z jej wczesnego życia jest: narzeczeństwo z Wilhelmem Habsburgiem — Jadwiga podkreśla swoją miłość do księcia — zerwanie owych zaręczyn i ślub z Władysławem Jagiełłą, stanowiący ważny element samej rozgrywki w pierwszym rozdziale. W nim to postać arcybiskupa krakowskiego mówi: „Jadwiga nie ma pojęcia, co planujemy; nadal wierzy, że ma wyjść za Wilhelma Uprzejmego. Prawda złamie jej serce, ale smutek dziecka, choć gwałtowny, jest bardzo ulotny. Jestem pewien, że ostatecznie wszystko zrozumie”. W słowach Jadwigi pojawiają się także ważne elementy jej charakteru w grze — uczuciowość, rozwaga i skłonność do poświęceń dla kraju: „Długo upierałam się, że muszę wyjść za swojego Wilhelma, ale po wielu dniach i nocach spędzonych na płaczu i modlitwie nie widziałam już drogi, która nie prowadziła do złamania mojej przysięgi. Miałam zamienić własne szczęście na szczęście polskiego ludu. Miałam wyjść za Jogaiłę, pogańskiego księcia, i wypełnić swój obowiązek jako królowa”. Jej związek z Jagiełłą przedstawiony jest jednak jako udany — oboje są wobec siebie bliscy zarówno jako małżeństwo, jak i partnerzy polityczni o wspólnych celach, które starają się realizować.

Wydarzenia ujęte w kampanii to m.in. walki o Galicję, konflikt z Witoldem Kiejstutowiczem oraz wojna z zakonem krzyżackim (obrona Wilna, Żmudzi i bitwa pod Grunwaldem). Co ciekawe, Zakon jest przedstawiony jednoznacznie negatywnie słowami: „Po ponad stu latach spędzonych w tym regionie pierwotna misja Zakonu została już prawie zapomniana. Ci tak zwani Krzyżowcy uczestniczą teraz w grze o władzę i ziemię, zaślaniając się wolą bożą”. Ostatni fragment narracji prowadzi już Władysław Jagiełło, informując gracza, iż dziecko Jadwigi zmarło cztery dni po urodzeniu, zaś sama Jadwiga dwa tygodnie później. W tekście kampanii pojawiają się też malownicze opisy Krakowa, np.: „W oddali słychać bijący dzwon, a pierwsze promienie świtu połyskują na tafli Wisły; pracowity mnich na obrzeżach Krakowa wita nowy dzień na długo przed tym, jak kapłani z naszej katedry powstaną z łóżek”.

W samej rozgrywce Jadwiga (tak jak i jej mąż) jest postacią grywalną. Co ciekawe, jako jednostka jest konnym mnichem — nie walczy, a leczy jednostki sojusznicze lub nawraca na swoją stronę jednostki wroga.

Polska pojawia się jako przeciwnik gracza w trzech kampaniach — *Barbarossa*, *Genghis Khan* i *Iwajło*, jako sojusznicy Polska Armia i Władysław Jagiełło — w kampanii *Jan Žižka*, a także Zawisza Czarny jako przeciwnik.

W grze występują też Czechy jako „cywilizacja prochu i mnichów”. Ich unikalnymi jednostkami są: Husycki wóz bojowy — odzwierciedlające taborzyckie opancerzone wozy wyposażone w broń palną, „spełniające rolę ruchomej fortecy lub muru obronnego”¹⁹ — i Hufnica — działó krótkolufowe (20 cm) stanowiące wsparcie dla taboru husyckiego²⁰. Technologiami są: szyk taborowy i reformy husyckie. Czechy nie mają natomiast charakterystycznego budynku. Cywilizacja ta posiada też dodatkowe bonusy w różnych obszarach, zwłaszcza klasztornych. Zamek czeski ma formę zamku Karlsztejn, Cud natomiast Bramy Prochowej w Pradze.

Czechy posiadają kampanię *Jan Žižka*, inspirowaną życiem Jana Žižki z Trocnova — jednego z przywódców taborytów w czasie wojen husyckich, bohatera narodowego Czech²¹. Narrację tekstową rozdziałów prowadzi Žižka, opisując swoje życie. Jest pewny siebie — zwłaszcza swoich umiejętności strategicznych, porównuje się do Odyna: „Podobnie jak jednooki bóg, którego sławią opowieści mieszkańców dalekiej Północy, mam talent do wojennego rzemiosła”. Często podkreśla swoje oddanie wobec Czech, które, jak uważa, „schodzą na psy”. Głównymi motywami jego kampanii są: konflikt z Henrykiem z Rosenberga, przyjaźń z Janem Sokolem z Lamberka i przynależność do jego grupy najemników, udział w bitwie pod Grunwaldem, skomplikowana relacja z Zawiszą Czarnym, rola w rewolucji husyckiej i wynalezieniu wozów bojowych oraz szyku taborowego, walka z Zygmuntem Luksemburskim i sprowadzonymi przez niego krzyżowcami. Historia kończy się śmiercią Žižki wynikającą z zachorowania na dżumę. Ważnym elementem narracji jest rola Jana Husa w życiu Žižki i kształtowanie jego wizji Czech, co podkreśla chociażby słowami: „Pomimo moich umiejętności dowódczych nie mogę powiedzieć, że jestem wielkim człowiekiem — urodziłem się jednak w tych samych czasach, co jeden z nich i miałem nawet szczęście mu służyć. Człowiekiem tym był reformator Jan Hus”.

Co ciekawe, w pierwszym rozdziale kampanii gracz — wcielając się w Žižkę — może przejąć wrogie wioski lub je zniszczyć i zabić ich mieszkańców. W przypadku wyboru drugiej opcji Žižka mówi: „Gardzę zabijaniem niewinnych ludzi, ale potrzebujemy zaopatrzenia, by wzmocnić naszą armię!”, w pewnym sensie narracyjnie tłumacząc wybory gracza przedstawiające Žižkę w złym świetle. Dodatkowo za zniszczenie wszystkich możliwych wiosek można otrzymać osiągnięcie „złowrogi maruder”. Jego okrucieństwo pojawia się też w tekstowych wstępach i zakończeniach rozdziałów, np.: „Z Sedlca uszła z życiem tylko jedna osoba: szlachcic, któremu darowaliśmy wolność pod warunkiem, że odrąbie głowy pięciu arystokratom, którzy stali obok niego”. Dylemat pomiędzy okrucieństwem a litością widać też w innej

19 J. Skowronek, M. Tanty, T. Wasilewski, *Słowianie południowi i zachodni VI-XX wiek*, s. 134.

20 M. Gomółka, *Wpływ szyku taborowego husytów na polską sztukę wojenną XV-XVII*, „Historia Slavorum Occidentis” 2018, nr 1, s. 18.

21 A. Paner, *Jan Žižka z Trocnova*, Gdańsk 2002, s. 144, 299.

wypowiedzi Żiżki: „Zygmunt porzucił aroganckich mieszkańców Pilzna na pastwę okrutnego losu. Powinniśmy być miłośnikami jak lew wobec myszy, czy okrutni niczym orzeł ze sztandaru Zygmunta?”.

W kampanii pojawiają się też ważne czeskie miejsca i obiekty, np.: Praga, Kutna Hora czy praska katedra św. Wita.

Trzecia odsłona serii — *Age of Empires III* — ukazała się w 2005 roku. Jako przedstawiciele Słowiańszczyzny pojawiają się w niej Rosjanie z Iwanem IV Groźnym w roli lidera. Cywilizacja ta dysponuje trzema jednostkami specjalnymi. Pierwszą z nich stanowią Oprychnicy (*Oprichnik*) historycznie będący przedstawicielami instytucji mającej pomóc Iwanowi Groźnemu rozprawić się z bojarstwem²². Drugą jednostką są natomiast Kozacy — przedstawiciele rekrutującej się do służby militarnej grupy ludności, żyjącej początkowo na dalekich kresach²³. Trzecia to Strzelcy (*Strelet*) — piechota uzbrojona w długie strzelby, konkretnie piszczele, powstała za czasów Iwana Groźnego²⁴. Dodatkowo, Rosja posiada specjalny budynek — Blokhauz (*Blockhouse*) — wzorowany na blokhauzach z rosyjskiego osiedla Fort Ross, mieszczącego się na terenie obecnych Stanów Zjednoczonych (dokładnie w Kalifornii). Cywilizacja ta nie posiada własnej kampanii.

W ostatnim kwartale 2021 roku wydana została ostatnia odsłona serii — *Age of Empires IV*, gdzie pojawia się Ruś, nie została ona jednak ujęta w niniejszym tekście ze względu na niedawną premierę.

Sid Meier's Civilization

Inną serią, tym razem z gatunku strategii turowych, jest zapoczątkowana w 1991 roku *Sid Meier's Civilization*, obecnie posiadająca sześć części.

Gry te polegają przede wszystkim na prowadzeniu wybranej przez gracza cywilizacji od czasów starożytnych do najnowszych, a także przyszłych — budowaniu stolicy i innych miast, rozwoju technologicznym, militarnym i kulturowym, zdobywaniu nowych terytoriów i surowców. Celem gry jest pokonanie wszystkich przeciwników na planszy (prowadzonych przez komputer lub innych graczy) na jeden z kilku możliwych sposobów, np.: zniszczenie militarne przeciwnika, największy rozwój kulturowy czy poczynienie pierwszych kroków w kierunku podboju kosmosu. Gra ta, podobnie jak opisywana wcześniej seria, posiada charakterystyczne budynki i jednostki dla każdej cywilizacji (choć nie specyficzne technologie). Mimo tego, że występuje w niej tryb scenariusza, nie ma on tak bogatej narracji jak ta, którą możemy znaleźć w kampaniach *Age of Empires II*.

Seria ta jednak była krytykowana za to, że posiada jedynie pewne oznaki historyczności, służące w rzeczywistości tylko wzbogaceniu rozgrywki. Znaczący

22 L. Bazyłow, *Historia Rosji*, t. 1, Warszawa 1985, s. 196.

23 Tamże. s. 190-191

24 Tamże. s. 186.

tematu argumentują jednak, że gry te są i tak wartościowe w tym aspekcie poprzez m.in. wprowadzanie obszernych wpisów encyklopedycznych odnoszących się do wszystkich artefaktów (budynków, technologii, ludzi itd.), wiążących faktyczny historyczny kontekst z funkcjonalną reprezentacją w symulacji. Innym aspektem, na który wskazują jest możliwość eksploracji różnych historycznych konceptów w trakcie rozgrywki ²⁵.

Rosja jest jedyną słowiańską cywilizacją pojawiającą się w pierwszych czterech odsłonach serii, początkowo posiadając też mało cech charakterystycznych ze względu na mniejsze rozbudowanie tego aspektu gry. W pierwszej części liderem Rosji jest Józef Stalin, w drugiej Włodzimierz Lenin i Katarzyna Wielka, którzy ukazują cywilizację o charakterze agresywnym i militarnym. W *Civilization III* natomiast — naukowo-ekspansywnym. W czwartej odsłonie serii Rosję reprezentują trzech liderzy — Katarzyna Wielka, Józef Stalin i Piotr I. Wszystkie z tych postaci posiadają swój wpis w encyklopedii gry — *Civilopedii*. Pojawia się tam również bardzo skrócona historia Rosji, koncentrująca się wokół tych trzech przywódców, a także podkreślająca problem Rosji w określeniu swojej tożsamości — czy chce podążać za Zachodem, czy też obrać swoją własną, indywidualną drogę.

Specjalną jednostką Rosji, wyróżniającą ją na tle innych cywilizacji, są Kozacy (*Cossacks*). W grze zaznaczono, że historycznie Kozacy byli znaczną siłą wojskowości rosyjskiej, jednak za czasów sowieckich byli skutecznie prześladowani jako mniejszość. Specjalnym budynkiem jest Instytut badawczy, co encyklopedia argumentuje ponadprzeciętnym naciskiem Rosji, a przede wszystkim Związku Radzieckiego, na rozwój nauki, dzięki któremu przedstawiciele ZSRR uplasowali się wśród najlepszych naukowców świata. Instytut badawczy przyspiesza budowę statków kosmicznych, a także zwiększa liczbę naukowców w mieście, gdzie został wybudowany.

W *Civilization V* Rosja ponownie jawi się pod przewodnictwem Katarzyny Wielkiej. Specjalną jednostką cywilizacji jest Kozak, a budynkiem Twierdza — co ciekawe w anglojęzycznym oryginale nazwa budynku to *Krepost*, czyli rosyjska wersja nazwy tego budynku. Wzorowana jest ona, podobnie jak Blokhauzy w grze *Age of Empires III*, na budownictwie z kalifornijskiej osady Fort Ross, nazywającej się zresztą oryginalnie *Krepost Ross* (*Крепость Росс*), czyli Twierdza Ross. Specjalną umiejętnością Rosji są Bogactwa Syberii nawiązujące do faktu wydobywania tam licznych surowców. *Civilopedia* w tej części, oprócz streszczenia historii państwa, dodaje też bardziej subiektywne spojrzenie na niektóre aspekty czy ciekawostki. Współczesną Federację określa jako enigmę, która porzuciła komunizm na rzecz „oligarchicznego kapitalizmu”, gdzie obok milionerów żyją ludzie w skrajnej biedzie. Wprawdzie jest demokracją, ale pod przywództwem jednego człowieka. Jako ciekawostki zaś podaje informacje na temat roli wódki w Rosji, fakt, że nielegalne jest jeżdżenie tam brudnym samochodem czy to, że jest tam najczęściej używane na świecie metro.

25 S.J. Fedorko, A.J. Miller, R.D. Peterson, *The Same River Twice*, s. 43.

Piąta odsłona serii wraz z dodatkiem *Sid Meier's Civilization V: Brave New World* z roku 2013 rozszerzyła słowiańską reprezentację o Polskę, której przywódcą jest Kazimierz III Wielki. Jej specjalną umiejętnością jest Solidarność, specyficzną jednostką wojskową jest zaś Skrzydlaty husarz, a budynkiem — Książęce stajnie.

W przypadku Polski *Civilopedia* szeroko omawia jej historię, podkreślając przy tym to, ile państwo polskie wycierpiało, a także widząc optymistycznie jego przyszłość jako progresywnego i tolerancyjnego państwa. Jako ciekawostki na temat kraju wymienia natomiast postaci Kazimierza Pułaskiego i Tadeusza Kościuszko jako patriotów amerykańskich, Fryderyka Szopena jako kompozytora, a także przystanek Woodstock jako największy festiwal pod gołym niebem na świecie.

W 2016 roku wydana została szósta część serii — *Civilization VI*. Początkowo posiadała 19 różnych cywilizacji, z których jedną stanowiła Rosja z Piotrem I jako liderem, ponownie Kozakami jako specjalnymi jednostkami wojskowymi i Ławrą jako osobną dzielnicą klasztorną. Specjalna umiejętność Rosji to Matka Rosja, umożliwiająca graczowi zajęcie większego terenu przy zakładaniu miasta i zwiększoną produkcję w tundrze. Oprócz tego jej jednostki są odporne na zamieci śnieżne, podczas gdy przeciwnicy otrzymują podwójne obrażenia od śniegu, gdy przebywają na jej terenie.

Wpisy encyklopedyczne w tej części są jeszcze obszerniejsze, streszczające dość szczegółowo historię narodu. Warto zauważyć, że wpisy te są napisane swobodnym stylem i językiem, czasem wartościującym (np.: „jak na tyranów dynastia Romanowów nie była taka zła”). Zwracają uwagę na rozwój rosyjskiej kultury po otwarciu przez Piotra I Rosji na wpływy Zachodu, a także specyfikę jej architektury czy sztuki ludowej, jako przykłady podając matrioszki i ceramikę.

W dodatku *Poland Civilization & Scenario Pack* dodana została Polska z Królową Jadwigą jako liderką. Jako jednostka specjalna ponownie pojawia się Skrzydlaty husaria, budynek specjalny to Sukiennice zastępujące targ. Umiejętnością cywilizacji jest Złota wolność, nawiązująca do przywilejów szlacheckich w Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Polska w opisie encyklopedycznym jest przedstawiona raczej pozytywnie, podkreślone zostały jej wybitne osiągnięcia w dziedzinie literatury i muzyki, a także nauki (Mikołaj Kopernik).

Total War: Attila

W charakterystyczny sposób Słowianie jawią się w dodatku *Slavic Nations Culture Pack* do gry *Total War: Attila*. Tytuł ten stanowi połączenie dwóch omawianych wcześniej gatunków — strategii turowej i strategii czasu rzeczywistego. Podobnie jak wcześniejsze tytuły gra polega na wyborze jednej z cywilizacji — tutaj nazywanej frakcją — i rozwijaniu jej pod względem militarnym. Wyraźną różnicę widać w przejściu między trybami: turowym w przypadku zarządzania miastami pod względem ekonomii, polityki czy produkcji jednostek, i czasu rzeczywistego podczas starć armii,

gdzie gracz może prowadzić swoje oddziały w bitwie z przeciwnikiem. Seria ta jednak kładzie największy nacisk na prowadzenie wojny, na co wskazuje zresztą tytuł.

Gra toczy się ok. VI wieku n.e., a Słowianie są adekwatnie dla tego przedziału czasowego reprezentowani przez trzy plemiona, nazwane w grze frakcjami – Wenedów, Antów i Sklawinów – z których każde ma inne cechy charakterystyczne.

Wenedowie byli pierwszym ludem zdecydowanie uznawanym za słowiański, wspomnianym już w I wieku n.e. przez Tacyty. Ci przodkowie Słowian zachodnich zamieszkiwali północno-wschodnią Germanię²⁶. W grze jest to frakcja przede wszystkim rolnicza i kolonizacyjna, posiadająca dobre relacje z Hunami, gorzej radząca sobie z handlem, przemysłem i kulturą. Antowie – przodkowie Słowian wschodnich i południowych²⁷ – otrzymują bonusy dla wojska w walkach na terenie lasów i rzek, natomiast tracą podczas walk na otwartym polu. Sklawinowie – przodkowie Słowian południowych – są natomiast opisani jako lud agresywny, stanowiący nadzieję dla świata na pokonanie Hunów. Ich frakcja jest specjalnie predysponowana do zabijania jednostek ludów nomadycznych, przeciwko którym mają podniesione statystyki i otrzymują zyski z unicestwienia każdej takiej jednostki. Dodatkowo posiadają zwiększony porządek publiczny przy obecności wojska.

Wspólną umiejętnością wszystkich Słowian jest posługiwanie się zatrutymi strzałami – co jest rzeczywiście charakterystyczne dla plemion słowiańskich, które posiadały nawet specjalistów w tej dziedzinie, zwanych jadownikami – wytwarzali oni truciznę głównie z tojadu²⁸. Frakcje posiadają budynek specjalny – Zadrugę, co w rzeczywistości oznaczało wspólnotę rodową wśród Słowian bałkańskich. Wspólnymi cechami są też: odporność na śnieg, brak kosztów kolonizacji i tańsze budynki wioskowe. Słowianie posiadają też swoje własne jednostki wojskowe, jednak są one zwykłymi jednostkami z dodanym przymiotnikiem „słowiański” (*Slavic*) lub nazwą bóstwa (*Perun*, *Veles*, *Svarog*).

Podsumowanie

Słowiańszczyzna w przytoczonych grach przedstawiona została w sposób dość zróżnicowany, zarówno pod względem tematyki, jak i sposobu jej ukazania w rozgrywce.

Warto zwrócić uwagę na szczególnie wierne oddanie wydarzeń historycznych w kampaniach gry *Age of Empires II*. Połączenie predefiniowanych ram narracyjnych ze swobodną rozgrywką, w której spełnienie wyznaczonych celów prowadzi gracza do konkluzji zgodnych z historiografią. Jednocześnie wydarzenia te są dramatyzowane poprzez wykorzystanie historyzmu afektywnego, co nie odejmuje w znaczącym stopniu wierności historycznej a wzbudza przy tym jednak większe zaangażowanie odbiorcy (można znaleźć np. komentarze graczy mówiące o tym, że płakali przy śmierci królowej Jadwigi czy smucili się jej rozstaniem z ukochanym²⁹).

26 J. Skowronek, M. Tanty, T. Wasilewski, *Słowianie południowi i zachodni VI-XX wiek*, s. 10-11.

27 Tamże.

28 J. Tyszkiewicz, *Pogańska Polska*, Warszawa 2020, s. 129-130.

29 *Jadwiga*, w: *Age of Empires Series Wiki*, <https://ageofempires.fandom.com/wiki/Jadwiga?commentId=440000000000054998> [dostęp: 10.05.2022].

W grach z serii *Sid Meier's Civilization* Słowiańszczyzna również przedstawiona jest z dość dużą dokładnością, choć ze względu na sposób rozgrywki, oprócz nielicznych jednostek, budynków i liderów, nie daje wielu możliwości obcowania z faktami na temat krajów słowiańskich (i nie tylko), zwłaszcza w porównaniu z wcześniej omawianą serią. Tak jak we wszystkich przytaczanych tu grach pojawiają się w niej obszerne wpisy encyklopedyczne, wyraźnie będące przedstawieniem historii faktograficznej — jednak wadą takiego rozwiązania jest to, że wpisy te pozostają w pewnym oderwaniu od faktycznej rozgrywki. Nie są one integralną częścią gry, jak jednostki czy budynki, ale raczej dodatkiem, który można uruchomić przez osobne wejście przez menu. Oczywiście seria ta pozostaje wartościowym sposobem zapoznawania się z historią poprzez symulację, ale raczej, jak twierdzą też cytowani badacze, nie przysłuży się zdobywaniu wiedzy faktycznej.

Gra *Total War: Attila* przedstawia za to Słowiańszczyznę w dość wąskim zakresie, warto jednak zwrócić uwagę na wyjątkowe ramy czasowe, w które jest ujęta. Okres ten, a także podstawowe informacje na temat plemion słowiańskich z czasów migracji pojawiają się w kulturze popularnej niezmiernie rzadko, a także informacje historyczne na ich temat są mocno ograniczone.

Zarówno w *Age of Empires II* jak i *Total War: Attila* pojawiają się Słowianie południowi (Bułgarzy, Sklawinowie i Antowie), co jest dość znaczące, jako przedstawiciele z obszaru Bałkanów prawie nie są reprezentowani w grach cyfrowych — zwłaszcza w porównaniu z Rosją czy Polską. Można jednak zauważyć, że Słowiańszczyzna (poza Rosją) zaczęła pojawiać się w tych grach dopiero od 2013 roku, co daje nadzieję, że w przyszłości jej obraz stanie się znacznie bogatszy.

Bibliografia

- Bazyłow L., *Historia Rosji*, tom I, Warszawa 1985.
- Elliot A.B.R., Kapell M.W., *Introduction: To Build a Past That Will "Stand the Test of Time" — Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, w: tychże, *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Nowy Jork, Londyn 2013, s. 1-30.
- Fedorko S.J., Miller A.J, Peterson R.D., *The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises*, w: Elliot A.B.R., Kapell Jeremie C., Hopkins H., Wilkinson G., *Beyond the "Historical" Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design*, „Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association” 2012, t. 6, nr 8, s. 3-16.
- M.W., *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Nowy Jork, Londyn 2013, s. 33-48.
- Gomółka M., *Wpływ szyku taborowego husytów na polską sztukę wojenną XV-XVII*, „Historia Slavorum Occidentis” 2018, nr 1, s. 11—29.
- Migoń-Sasula J., Sasula Ł., *Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w Age of Empires II*, „Irydion. Literatura-Teatr-Kultura” 2018, t. 4, nr 1, s. 111—121.
- Paner A., *Jan Žižka z Trocnova*, Gdańsk 2002.
- Rumenov D., Vaskova S., *Unesco's World Heritage Properties in North East Bulgaria — a Project Proposal for Their Popularization*, „Quaestus” 2016, nr 8, s. 183—194.
- Skowronek J., Tanty M., Wasilewski T., *Słowianie południowi i zachodni VI-XX wiek*, Warszawa 2005.
- Tyszkiewicz J., *Pogańska Polska*, Warszawa 2020.
- Wasilewski T., *Historia Bułgarii*, Wrocław 1988.
- Winnerling T., *The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity*, „Eludamos. Journal for Computer Game Culture” 2014, t. 1, nr 8, s. 151-170.
- Wyrozumski J., *Królowa Jadwiga. Międzyepoką piastowską i jagiellońską*, Kraków 2006.

Netografia

- Dikov I., *'Age of Empires' Finally Features Medieval Bulgarian Empire. Bulgarians in 'Age of Empires II: Definitive Edition'*, *Archaeology in Bulgaria and Beyond*, 22.11.2019.
<http://archaeologyinbulgaria.com/2019/11/22/age-of-empires-finally-features-medieval-bulgarian-empire-bulgarians-in-age-of-empires-ii-definitive-edition/> [dostęp 25.01.2022 r].
- [https://ageofempires.fandom.com/wiki/Hussar_\(Age_of_Empires_II\)](https://ageofempires.fandom.com/wiki/Hussar_(Age_of_Empires_II)) [dostęp: 13.05.2022].
- <https://ageofempires.fandom.com/wiki/Jadwiga?commentId=4400000000000054998> [dostęp: 10.05.2022].
- <https://www.forgottenempires.net/age-of-empires-ii-definitive-edition/civilizations/slavs> [dostęp: 04.02.2022 r.]

Abstrakt

Artykuł porusza temat przedstawienia Słowiańszczyzny w grach z serii *Age of Empires*, *Sid Meier's Civilization* i *Total War*. Przybliżone zostały w nim niektóre teorie na temat postrzegania gier o tematyce historycznej i odmienności sposobu ukazania w nich historii na tle innych mediów. W przypadku wszystkich gier analizie poddane zostały jednostki wojskowe, budynki, osoby itp. aspekty odróżniające konkretne cywilizacje czy frakcje od innych — czyli je charakteryzujące.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, słowiańszczyzna, gry strategiczne, Polska, Rosja

Abstract

This article deals with the presentation of Slavdom in digital games from Age of Empires, Sid Meier's Civilization and Total War series. Some theories about the perception of historical games and the different way in which they represent history compared to other media are presented. In the case of all games, the analysis covers units, buildings, people, etc., which distinguish specific civilizations or factions from others.

Key words: Slavdom, Poland, Russia, strategy games, Slavs

Po czwarte

Kultura

Groza wciągających światów. Wokół motywu gry w zbiorze opowiadań *Sępy* Robert Cichowłasa i Jacka M. Rostockiego

mgr Aleksandra Chlipała-Zug
Katowice
ORCID 0000-0002-6472-0512

Wśród różnorodności zagadnień, tematów i wątków przedstawionych w zbiorze opowiadań *Sępy* Roberta Cichowłasa i Jacka M. Rostockiego warto zwrócić szczególną uwagę na powtarzający się oraz wyraźnie eksponowany motyw gry, postrzeganej tu jako ważny i nieustannie obecny w życiu kolejnych bohaterów element towarzyszący ich codzienności¹. W opublikowanym w 2009 roku tomie — prezentującym utwory przede wszystkim z zakresu fantastyki grozy i horroru — zostały zawarte liczne obrazy wzajemnego przenikania się świata realnego i wirtualnego, a także różne formy równoczesnego współistnienia czy też „zachodzenia na siebie” здаwałoby się zupełnie odrębnych obszarów i przestrzeni. Wymagają one z pewnością głębszej refleksji i rozpoznania. W interesujących mnie opowiadaniach, takich jak między innymi *Armagedon twenty/twelve*, *Griot*, *Pobite gary* bądź *Kareta dam*, to właśnie rozmaite wątki związane z grą lub samą czynnością grania wypełniają i determinują ukazaną w tych utworach rzeczywistość, stanowiąc jednocześnie ciekawe świadectwo realizacji tego motywu w polskiej literaturze XXI wieku. Bohaterowie Cichowłasa i Rostockiego niejednokrotnie doświadczają skrajnych uczuć i emocji oraz doświadczają na sobie grozy przedstawianych miejsc i wydarzeń, co ma ścisły związek z wybieranymi przez różne postacie grami komputerowymi, losowymi czy nawet karcianymi, często unaoczniającymi mroczną i niebezpieczną stronę obecności wymienionych rozrywek w życiu tak jednostek, jak i całych społeczności. W *Sępach* można dostrzec niemożność całkowitego nasycenia się osobliwościami wszelakich gier i rozgrywek. Pragnę zatem przyjrzeć się zawartemu w omawianym zbiorze motywowi gry (jak również zagadnieniu grania jako czynności), przyjmując za punkt wyjścia do rozważań fakt, iż decyzja o rozpoczęciu gry nie pozostaje bez wpływu na życie i postępowanie bohaterów. Jak się okazuje, decyzja ta może być śmiertelnie poważna i prowadzić do znaczących zmian. Celem mojej pracy jest także zbadanie, uchwycenie rozmaitych ludzkich odczuć i doświadczeń mających źródło „w bezpośrednim kontakcie” z wirtualnymi przestrzeniami gier komputerowych, pełnych grozy, mistyfikacji i nieoczywistych możliwości.

1 R. Cichowłas, J. M. Rostocki, *Sępy*, Lublin 2009. Należy zauważyć, że zamieszczone w analizowanym tomie opowiadania są w zdecydowanej większości efektem samodzielnej pracy pisarzy i tylko dwa utwory — *Armagedon twenty/twelve* oraz *Niemoc* — zostały napisane wspólnie przez autorów.

Ciekawym przykładem utworu, w którym bohaterowie Cichowlasa i Rostockiego egzystują w świecie bez wyraźnych ram i granic pomiędzy grą komputerową a prawdziwym życiem, niejako uwięzieni w wykreowanej wcześniej wirtualnej rzeczywistości, jest opowiadanie *Armagedon twenty/twelve* autorstwa obydwu przywołanych pisarzy. W analizowanej opowieści czytelnik szybko orientuje się, że główne postacie, Mateusz oraz Szymon, to jednocześnie najważniejsi gracze i uczestnicy rozgrywki, którzy — aby przeżyć i ocalić znany im dotąd świat — muszą uciekać przed niebezpiecznymi stworami i rozwiązywać kolejne zagadki, co realnie zagraża ich bezpieczeństwu². Czasami można odnieść wrażenie, że ci bohaterowie-gracze, mimo że grozi im prawdziwa śmierć lub kalectwo, wciąż nie do końca zdają sobie sprawę z własnej sytuacji i rozpaczliwie próbują się w niej odnaleźć:

— Nie wiem, dokąd dokładnie zmierzamy — podjął Mateusz, gdy wjechali na most Królowej Jadwigi — ale wiem, że musimy tam dotrzeć, i to szybko. Im bliżej tego miejsca jesteśmy, tym lepiej dla nas, a gorzej dla bestii. Nie wiem, na czym to polega. Nie wiem... — powtórzył bezradnie.
Szymon milczał. Przyglądał się Warcie. Rzeka stała, jakby nagle przestała być realna, jakby stanowiła element mrocznej fotografii³.

W *Armagedonie* główni bohaterowie zostają umiejscowieni zatem w samym środku wydarzeń i osadzeni wewnątrz gry, w ten sposób kreując poszczególne jej etapy. Wirtualny świat staje się dla nich przestrzenią rzeczywistego funkcjonowania, jedynym obszarem egzystencji i działania. Jest to w istocie najważniejszy z warunków rozpoczęcia tej rozrywki. W omawianym utworze Mateusz i Szymon wraz z przystąpieniem do zabawy naprawdę narażają swoje życie, a wszystko, co się wokół nich dzieje, skutkuje realnymi konsekwencjami. Dlatego w ich postrzeganiu rzeczywistości zaciera się wyraźna granica między światem wyobrażonym a prawdziwym. Gracze są zagubieni, dezorientowani i nie pamiętają nawet tego, kim byli przed rozpoczęciem gry: „Teraz dopiero skojarzyłem, że mam jakąś przerwę w życiorysie. Jakbym urodził się dzisiaj, właśnie teraz”⁴. Tę swoistą utratę kontroli nad otoczeniem i kolejnymi zdarzeniami, a także niezdolność postaci do obiektywnego oglądu własnego położenia można dostrzec chociażby w stosunku bohaterów do fantastyczno-makabrycznej przestrzeni, która ich wyniszcza psychicznie i fizycznie:

2 Tego rodzaju sposób prowadzenia fabuły jest typowy dla wielu utworów literackich z dziedziny zarówno fantastyki naukowej, sensacji czy o charakterze przygodowym, jak również analogicznie często jest wykorzystywany w filmach akcji, science fiction bądź horrorach (filmach grozy). Wspomniane tu przeze mnie pełne utożsamienie się w *Armagedonie...* osoby grającej z bohaterem gry i postawienie jej przed kolejnymi wyzwaniami niejako już wewnątrz rozgrywki niesie ze sobą dla grającego poważne i daleko idące konsekwencje. Jak spostrzega Ksenia Olkusz, *Armagedon...* — realizując popularny „motyw zabójczej gry” — „odwołuje się do problemu identyfikacji gracza z bohaterem, świadcząc tym samym o szkodliwości całkowitego »wniknięcia« w świat gry”. K. Olkusz, *Niebezpieczne rozrywki. Motyw gry w zbiorze opowiadań Sępy Roberta Cichowlasa i Jacka M. Rostockiego*, <https://depot.ceon.pl/handle/123456789/7434> [dostęp: 2.12.2021 r.].

3 R. Cichowlas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 253.

4 Tamże, s. 228.

Szymek dopiero teraz to zauważył. Dopiero teraz też dostrzegł, że Warta rzeczywiście jest węższa niż powinna, a nabrzeża są bardziej płaskie niż były w rzeczywistości... Rzeczywistość.

Co się z nią stało?

Zszokowały ich zniszczenia, jakie zobaczyli, gdy wjechali do miasta, ale to, co ujrzeli później, dobijając do placu Andersa, przerosło nawet szok.

[...] Wzdłuż ulicy Królowej Jadwigi leżał gigantyczny samolot. [...] Prawdziwy gigant, którego wrak spoczywał teraz w centrum Poznania. Prawe skrzydło dosłownie przebijało na wylot ponad stumetrowy wieżowiec Andersia Tower.

Widok rozbitej maszyny budził grozę, wprawiał w stan absolutnego osłupienia. [...]

Mateusz wołał nie wyobrażać sobie piekła, które przeżyli pasażerowie [...]. Martwo wpatrywał się w dogasającą maszynę i jej elementy porozrzucane po całej ulicy.

[...] Wilda wyglądała inaczej niż kiedyś. Stała się pobożowiskiem. Kamienice, zgwo-
glone wraki tramwajów i samochodów, zrujnowane ulice i podwórza. Także tu
dotarła pożoga⁵.

W innym miejscu narrator spostrzega:

W oddali płonął las, za nim ośrodek wypoczynkowy, dalej gmina. Za gminą Kobyle Pole ogień trawił chyba cały świat. Koszmar. Apokalipsa.

[...] Swąd spalenizny stawał się nie do wytrzymania. Musieli przyspieszyć. Czuli na plecach gorąco, coraz trudniej było złapać oddech w gryzącym dymie.

[...] Ogarnęła ich apatia. Tracili chęć do walki. A jeżeli chcieli ocalić życie, musieli walczyć. Musieli mieć nadzieję⁶.

Przywołane fragmenty dobrze uzmysławiają zarówno obserwowaną dookoła przez bohaterów skalę zniszczeń, jak również stan emocjonalny i fizyczny uciekających przed potworami postaci. Obrazy rozkładu dawniej znanych kształtów, widoki upiornych gruzowisk i płonących obiektów czy też stale towarzyszące graczom wrażenie osaczenia przez wszechobecny ogień i krwiożercze bestie kojarzą się jednoznacznie z zagładą, rozpadem i destrukcją wszystkiego, co dotychczas istniało. Nawet twarze przyjaciół wydają się tu być dziwnie odrealnione⁷. Co więcej, bohaterowie jak gdyby wciąż się zastanawiają: czy to jest jeszcze ten sam Poznań, który znali? Czy już zupełnie inne miejsce? Z pewnością obecnie z jakiegoś powodu odmienione i dla nich zdecydowanie bardziej mroczne, nieprzystępne, złowrogie, a przez to też obce, mentalnie odległe i w znacznej mierze irrealne. Tytułowy Armagedon stanowi tutaj wyraz przejęcia przez komputer władzy nad światem człowieka i zarazem zapowiedź unicestwienia przychylniej dotąd rzeczywistości, mającego się dokonać

5 Tamże, s. 254-255.

6 Tamże, s. 228-229.

7 Tamże, s. 233.

tak w wymiarze wirtualnym, jak i prawdziwym. W analizowanym opowiadaniu Mateusz i Szymon osobiście doświadczają grozy nieuchwytnych sił zaprogramowanych w przestrzeni gry, która rozrasta się w sposób przez nich niekontrolowany, pochłania ich i wciąga bez reszty. W *Armagedonie...* to ktoś inny, jakaś niewidzialna wszechmoc w pełni grę kreuje, nadzoruje, potrafi jednocześnie niszczyć i tworzyć. Dla samych bohaterów, ale też dla odbiorcy utworu taki sposób prowadzenia akcji i ukazywania otaczającego świata musi rodzić wiele pytań:

— Nie mam pojęcia, skąd wzięły się te pistolety, karabiny. Nie wiem, co myśleć o strzępach mięsa, które wleciały nam na szybę. Były, ale ich nie było, kumasz? Co się stało z naszą bronią? Potrafisz wytłumaczyć, skąd się wzięła i gdzie jest teraz? Odkładałeś karabin na tylne siedzenie. Zniknął. Tak po prostu. Jakby nigdy go tam nie było. A ulice? Zwróć na nie uwagę. Zwróć uwagę na ten most. Na torowiska. Nie wydaje ci się, że się zmieniły? Że wszystko się pozmieniało?⁸

Można tu spostrzec — co też charakterystyczne dla fantastyki naukowej, a ten utwór jest ze zbioru *Sępy* jej najbliższy — wysuwającą się na pierwszy plan kwestię zwycięstwa maszyny, „żyjącego i myślącego” niezależnie od ludzkiej woli komputera, lecz także problem zdeterminowania losu człowieka przez siły niedostępne głębszemu poznaniu. Świat przedstawiony w *Armagedonie...* przywodzi na myśl słowa Wolfganga Kaysera dotyczące różnych aspektów obecności apokaliptycznych wizji w codzienności jednostki, jako że w utworze Cichowłasa i Rostockiego mamy do czynienia w znacznym stopniu z sytuacją, gdy: „Urządzenia stają się [...] nosicielami demonicznego pędu do zagłady i poczynają panować nad swym twórcą”. Co więcej, w analizowanej fabule bohaterowie są zmuszeni odgrywać swe role według z góry narzuconego i nieznanego im scenariusza. Widać to między innymi w dziwnej pewności Mateusza, który choć nie potrafi tego wyjaśnić, to jednak od początku ma bardzo silne przeczucie, że wraz z zagrożonymi przyjaciółmi powinien jak najszybciej przedostać się do Poznania i tylko tam odnajdzie bliżej nieokreślony cel, dzięki któremu wszyscy mogą się uratować⁹. Bohater ten odczuwa swego rodzaju

8 Tamże, s. 253-254. Warto przy tym zauważyć, że wyraźnie widoczna w *Armagedonie...* duża ilość dialogów między bohaterami dobrze oddaje szybko zmieniające się okoliczności wewnątrz rozgrywki i ukazuje kolejne jej etapy. Niełatwe do przewidzenia nowe sytuacje i wydarzenia wymagają ze strony postaci stosownych reakcji, refleksji, zrozumienia i nieraz zjednoczenia sił. W omawianym utworze umiejętność sprawnej komunikacji pomiędzy uczestnikami gry w znacznej mierze decyduje o tym, czy przetrwają „następny stopień trudności”, ale także wzmacnia u czytelnika odczucie wartkiej akcji. Wprowadzony przez autorów tego rodzaju zabieg narracyjny służy zdynamizowaniu fabuły, aby przedstawiana historia przypominała w istocie grę walki.

9 W. Kayser, *Próba określenia istoty groteskowości*, tłum. R. Handke, „Pamiętnik Literacki” 1979, nr 4, s. 275. Zob. również na temat fantastyki grozy/literatury horroru ciekawą książkę Marka Wydmucha: M. Wydmuch, *Gra ze strachem: fantastyka grozy*, Warszawa 1975.

10 Wiara i ufność głównego bohatera w to, że cały czas podąża we właściwym kierunku udzielają się również odbiorcy opowiadania, który identyfikuje się tu z uciekającymi przed złem postaciami. W ten sposób czytelnik szybko nabywa przeświadczenia, że wkrótce uda się wresz-

„wewnętrzny imperatyw”¹¹, wszakże nie pochodzący od niego samego. Jak gdyby nie była to całkowicie własna decyzja mężczyzny. W pewnym momencie Mateusz stwierdza: „To, do czego mnie ciągnie, jest tutaj. [...] Nie mam zielonego pojęcia, co mnie tu przyprowadziło”¹². Tym samym bohater przyznaje, że to ktoś inny umieścił w jego umyśle czy też „zainstalował” w nim przekonanie wskazujące jedyny możliwy kierunek ucieczki oraz nakazał zmierzać ku określonemu celowi. Zatem bohaterowie, odgrywając kolejne sceny z narzuconego im scenariusza, instynktownie dokonują najważniejszych wyborów w oparciu o rozpisane już dla nich role w przestrzeni gry. Równocześnie wiąże się to z koniecznością podejmowania przez Mateusza i Szymona wielu trudnych decyzji – niejako na oczach czytelnika – przy oczywistym dążeniu postaci do przetrwania w nieraz dramatycznych okolicznościach. Zresztą jak zauważa Antoni Smuszkiewicz: „Fantastyka naukowa bardzo często stawia bohatera w takich właśnie skrajnych sytuacjach, poddaje go obciążeniom ponad ludzką miarę i sprawdza jego reakcje psychiczne. Każę mu rozstrzygać niecodzienne dylematy moralne”¹³. Co przy tym szczególnie niepokojące w wymowie interesującego mnie utworu, to fakt, iż w gruncie rzeczy pozwolili na to sami uczestnicy wydarzeń w momencie podjęcia tak ryzykownej gry, której instrukcja wyraźnie informowała, że może się ona wymknąć spod wszelkiej kontroli i zacząć rozwijać w niebezpiecznym kierunku. Świadczy o tym nieco groteskowo zamieszczone przez twórców „zabawy” przy jej opisie następujące ostrzeżenie: „Zastrzegamy, że nie odpowiadamy za żadne szkody wynikające z używania gry. Gra jest nielegalna, więc jej posiadanie, uruchamianie i wykorzystywanie jest również nielegalne. ArmagedonTeam”¹⁴.

cie rozwiązać zawiłą zagadkę, pokonać mroczne siły, dotrzeć do bezpiecznego miejsca (azyłu) i osiągnąć upragniony cel. Jak sądzę, w tej powtarzającej się częstokroć „formule” historii grozy można odkryć różne schematy dojrzewania bohaterów, wspinania się przez nich na coraz wyższe poziomy wiedzy oraz odnalezienie swoistą magię sprawczości człowieka, co może przynosić czytelnikowi pewną ulgę i otuchę. Wszakże staje się on świadkiem tego, że inni także popełniają błędy, potykają się i mierzą z przeciwnościami losu, a następnie krok po kroku wychodzą z tych porażek zwycięsko. Zdaniem Yvonne Leffler: „Kiedy czytamy bądź oglądamy opowieść grozy, otrzymujemy potwierdzenie, że możliwe jest uniknięcie niebezpieczeństwa i możliwe jest poznanie nieznanego, a tym samym zmiana czegoś zagrażającego i obcego w coś znanego i osiągalnego. To odkrycie daje nam satysfakcję ze zdobycia nowej wiedzy, choćby z pewną dozą wysiłku, z dokonania zaskakujących odkryć dotyczących natury złego potwora i ze znalezienia potwierdzenia w tym, na co długo mieliśmy nadzieję. Ponadto w tym samym czasie jesteśmy emocjonalnie pobudzani przez włączenie w ekscytującą i pełną przygód fabułę. [...] Opowieść grozy zatem należy do kategorii popularnych opowieści, które pozwalają nam doświadczać i opanowywać przerażające sytuacje w znanych, kontrolowanych warunkach. [...] Mamy możliwość spróbować w wyobraźni nieprzyjemnych sytuacji i tym samym pośrednio doświadczyć najsilniejszych, najbardziej skomplikowanych i nieprzyjemnych ludzkich uczuć – jak strach, cierpienie i przerażenie – na wygodny dystans”. Zob. Y. Leffler, *Współczesny horror jako gra satysfakcji*, tłum. I. Karczewski, w: *Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002, s. 48-49.

11 Tamże, s. 256.

12 Tamże, s. 256.

13 A. Smuszkiewicz, *Zaczarowana gra. Zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej*, Poznań 1982, s. 272.

14 R. Cichowlas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 261.

Zawarta w opisie gry przestroga uzmysławia, jak bardzo gracze chcą podejmować ryzykowne wyzwania i realizować nawet najbardziej szalone fantazje, bez względu na późniejsze konsekwencje. Już sama świadomość, że gra jest nielegalna, właściwie zabroniona i niedostępna dla przeciętnego użytkownika wzmaga w potencjalnych uczestnikach rozgrywki poczucie wyjątkowości, podsyca ich zapał do zagrania i obsesyjne myśli o stworzeniu czegoś niepowtarzalnego: „Spodziewaj się najgorszego! Zrób Apokalipsę! Zaprojektuj potwory, które zniszczą świat. Wybierz, kto zginie pierwszy!”¹⁵. Bohaterowie, którzy – pomimo tak jasno wyrażonego i zapowiedzianego zagrożenia związanego z aplikacją – podejmują się wejścia do świata gry przynoszącej negatywne następstwa również w prawdziwym życiu, pragną przekroczyć kolejną granicę poziomu adrenaliny i własnej wytrzymałości w swoim uzależnieniu od gier komputerowych. Aby zaspokoić swą obsesję grania, użytkownicy sięgają po aplikację, w której obszar zabawy przekształca się w strefę pełną realnie czyhających pułapek. Rezygnacja z niebezpiecznej gry nie jest tu możliwa właśnie dlatego, że ta niedozwolona, zakazana wręcz rozrywka jeszcze bardziej przyciąga i intryguje uczestników. Sama nazwa gry i jednocześnie firmy, która ją stworzyła, wskazuje wymownie na niszczycielską moc tej aplikacji, stanowiąc dla jednych złowróżbną przestrogę, a dla innych nęcącą zachętę do podjęcia wyzwania. Zatem w *Armagedonie*... zarówno gra, jak również stan uzależnienia od czynności grania prowadzą nieuchronnie do zniszczenia, rozbiórki, totalnej destrukcji świata zewnętrznego i wewnętrznego bohaterów. Okazuje się bowiem, że nawet dotarcie głównej postaci do celu gry, jakim jest tajemniczy trzypiętrowy dom – nie przynosi jej ulgi, pocieszenia i kojącego nerwy spokoju. W środku budynku Mateusz w dalszym ciągu musi się zmagać z rozmaitymi podstępami i zagrożeniami: laserami, wybuchami, strzałami. Mężczyzna wciąż w każdej chwili może stracić życie. Dom ten nie daje schronienia i zamiast azylu czy bezpiecznej przystani przywodzi na myśl raczej (występujące często w wesołych miasteczkach) „domy pułapek” bądź „domy strachu” wypełnione atrakcjami wywołującymi lęk, niepokój oraz szybsze bicie serca. *Armagedon*... Cichowłasa i Rostockiego pokazuje, że po przekroczeniu progu gry niezwykle trudno jest bohaterom wycofać się lub uchwycić moment, kiedy teren zabawy i rozrywki przekształca się w przestrzeń zdominowaną przez paraliżujące doznanie grozy i strachu, w której: „demony wdzierają się w codzienność”¹⁶. Analizowany utwór sprawnie wykorzystuje tak popularny w literaturze z zakresu fantastyki naukowej i horroru motyw przejmowania przez sztuczną inteligencję kontroli nad światem człowieka czy też poszczególnymi aspektami egzystencji jednostki. Już samo uzależnienie od grania może być niezwykle obciążającym doświadczeniem. Szczególnie gdy człowiek nie dostrzega swojego nadmiernego zaangażowania i wówczas destrukcyjnego wpływu gier komputerowych na własne lub cudze życie.

15 Tamże.

16 W. Kayser, *Próba określenia istoty groteskowości*, s. 277.

Podobna problematyka została podjęta przez Jacka M. Rostockiego w opowiadaniu *Sępy*. W tym krótkim szkicu główny bohater-narrator również nie może wyzbyć się niepohamowanego pragnienia przekraczania kolejnych granic, doznawania skrajnych emocji i ekstremalnych przeżyć. Opowiadający o swojej niezdrowej fascynacji krwawymi filmami coraz częściej pojawiającymi się w Internecie i serwisie YouTube, mimo ich brutalnej treści, nie tylko obnaża swój całkowity brak wrażliwości na cierpienie i krzywdę drugiego człowieka, lecz także stopniowo ukazuje odbiorcy, jak postępuje jego własny proces uzależniania się od tego rodzaju rozrywki. Choć rola bohatera *Sępów* sprowadza się przede wszystkim do oglądania nagrań, wyszukiwania tych najbardziej realistycznych i analizowania ich autentyczności, to jego wzrastającą ekscytację — jak sądzę — można odczytywać jako bezrefleksyjne i granie, zabawę z prawdziwymi wydarzeniami, nierzadko losowymi tragicznymi wypadkami. Narrator potrafi bez problemu dostrzec, który film bądź relacja są fałszywe, udawane, co wywołuje w nim irytację i znudzenie:

Jaki tu bajer?

[...] Właśnie o to biega. Od początku wiadomo, że mu zrobią kuku. On tam jest po to i oni są po to. I po to jest nagranie. Oczywiście, jak prezent na gwiazdkę. Zero zaskoczki, normalnie. I tego właśnie nie lubię.

Już snuffy są lepsze. Właściwie snuff jest okej. Tylko że tam się wszystko za wolno dzieje.

[...] Takie udawane są dla matołów. Ja zawsze odróżnię. Zresztą tam, gdzie się szuka, fałszywki nie chodzą¹⁷.

Bohater Rostockiego wielokrotnie cofa, przewija, zatrzymuje, jak również spowalnia nagrania i czasami powraca do ulubionych „momentów”, co unaocznia jego psychiczny dystans do przedstawianych scen pełnych brutalności i okrucieństwa. Narrator bawi się tymi czynnościami i filmami, poświęcając im bardzo dużo uwagi oraz czasu. Właściwie kiedy mężczyzna przegląda nagrania, znajduje się jak gdyby poza czasem czy własnym życiem, zostaje on dobrowolnie wciągnięty w krwawy świat relacji grozy. Liczą się dla niego tylko realizm i stopień makabryczności ukazywanych treści. Bohater sam podkreśla, że najważniejsze staje się to, czy wyraźnie widać ów moment, jak: „śmierć machnęła kosą”¹⁸. Relacjonując jeden z filmów, podekscytowany

17 R. Cichowlas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 492. Bohater wspominając tu o „snuffach” najprawdopodobniej ma na myśli filmy snuff, czyli gatunek filmowy mający ukazywać sceny rzekomo prawdziwych scen zabójstw lub znęcania się nad ofiarą. Są to tak zwane „filmy ostatniego tchnienia”, w których twórcy starają się bardzo realistycznie i szczegółowo przedstawiać ludzkie cierpienie. Jak zaznacza Bartosz Czartoryski: „Według literatury branżowej, filmy snuff to obrazy pokazujące zabójstwo człowieka, bez zastosowania efektów specjalnych, rozpowszechniane wśród kolekcjonerów, w celach czysto rozrywkowych”. B. Czartoryski, *Śmierć, kłamstwa i kasety wideo, czyli „filmy ostatniego tchnienia”*, <https://weekend.gazeta.pl/weekend/7,152121,18376688,smierc-klamstwa-i-kasety-wideo-czyli-filmy-ostatniego-tchnienia.html> [dostęp: 12.01.2022 r.].

18 R. Cichowlas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 497.

dodaje on również: „Tak naprawdę wszystkich podnieciło uchwycenie Kostuchy na gorącym uczynku. [...] Tam widać, jak mu z głowy poleciał taki strumyk krwi, jakby ktoś kran odkręcił. [...] To się czuje. Musi być zaskoczenie i musi być coś ostatecznego. [...] Jak komuś urwie rękę, to też może być... fajnie”¹⁹. Jako że opowiadający jest widzem, który oczekuje wyłącznie autentyzmu, to dla bohatera obserwowana w filmach rzeczywistość stanowi jedynie podsycającą ciekawość grę, zabawę, przestrzeń rozrywki i pewną sekwencję obrazów, jakimi można dowolnie zarządzać. Nie ma tu mowy o głębszej refleksji nad oglądanymi ludzkimi dramataми. Postawa głównej postaci charakteryzuje się całkowitym brakiem zrozumienia dla położenia drugiego człowieka, nieumiejętnością wczucia się w jego cierpienie, ból i strach. Jakby ekran komputera przyciągał i jednocześnie — z powodu fizycznego, mentalnego i czasowego oddalenia widza — był przyczyną emocjonalnego chłodu, tak wiele mówiącej oziębłości wobec prezentowanych jednostkowych nieszczęść. Mamy tu do czynienia z pewnego rodzaju oderwaniem od człowieczeństwa na rzecz bezwzględnej „dobrej zabawy”, zatracenia się bez skrępowań w perwersyjnym obliczu cyfrowego świata. Można to zaobserwować na przykładzie tragicznie zmarłej spadochroniarki, której ostatnie chwile życia uchwyciła kamera. Bohater samodzielnie nagrywając moment jej śmierci, jeszcze przed upadkiem kobiety nie czyni nic, aby ją uratować i ostrzec innych, chociaż od początku mężczyzna spodziewa się, że ktoś celowo przeciął linki w spadochronie. Dla kamerzysty ważna jest tylko jakość jego filmu grozy oraz oddanie realizmu nagranej sceny, gdyż relacja ta w zamyśle twórcy ma wzbudzać prawdziwy dreszcz emocji i potęgować wrażenie ostateczności chwili wśród przyszłych oglądających. Istotne wydają się następujące słowa narratora:

Ja miałem tylko kręcić!

Czy mnie obchodzą uczucia jej bliskich? A co? Czy ja ją znałem, żeby się podniecać?

Jej nie znałem, to co mnie jej rodzina obchodzi? Była i wybyła — fiu!

[...] Tuba wyłapuje takie klimaty, więc się ostrożnie montuje, żeby wyglądało na takie z przejęciem [...]. Tylko ja nic nie organizowałem, nie-nie-nie!

[...] Jak wygląda wypadek? Zdarza się niespodzianie. Nie przewiduje się wypadków, przynajmniej na długo wcześniej. Wypadek, incydent, zdarzenie — czasem dosłownie koło nas i... nic. Nie zauważyliśmy. Innym razem w odległości tysiąca kilometrów, ale analizując obraz z kamery czy aparatu, możemy dostrzec każdy szczegół. Po wielokroć²⁰.

Nasuwa się tu — moim zdaniem — ciekawa refleksja związana z tytułem analizowanego utworu, która jednak rzutuje równocześnie na cały (nie bez powodu tak zatytułowany) tom Cichowłasa i Rostockiego. Tytuł *Sępy* w odniesieniu do zamieszczonego na końcu tego zbioru opowiadania autora *Serio* trafnie oddaje

19 Tamże, s. 496-497.

20 Tamże, s. 494.

raczej powszechne ludzkie odczucia i nawiązuje do negatywnych skojarzeń, jakie w kulturze wywołują te duże padlinożerne ptaki. W potocznym myśleniu sępy jako stworzenia żywiące się głównie martwymi, rozkładającymi się szczątkami zwierząt nie cieszą się sympatią ludzi ani dobrymi konotacjami. Wręcz przeciwnie — ich sposób zdobywania i konsumowania jedzenia, kojarzący się z padliną, śmiercią oraz zabrudzonymi krwią potężnymi dziobami, wzbudza odrazę, obrzydzenie, poczucie niesmaku oraz jednocześnie przestrasz i trwogę. Biorąc pod uwagę tak nakreślony wizerunek sępa w kulturze — zapoczątkowany już w micie o doznającym ogromnego cierpienia Prometeuszu, którego ciągle odrastającą wątrobę codziennie o świcie wyjadał właśnie ów ptak — można skonstatować, że: „sęp jest »postacią« jednoznacznie negatywną: jakby nie patrzeć żeruje na cudzym nieszczęściu”²¹. Dlatego wydaje się, iż te tajemnicze ptaki zawsze czekają na czyjąś śmierć i dosłownie: rozkład ciała. W tym kontekście bohater-narrator z utworu Rostockiego oraz inni (ściągający tego typu filmy użytkownicy serwisu YouTube) stają się takimi tytułowymi sępami, niecierpliwie czyhającymi na ból, upadek lub agonię drugiego człowieka. Więcej nawet — podobnie jak ten padlinożerny ptak żywi się mięsem innych zwierząt, tak bohater z opowiadania *Sępy* i jego koledzy są niejako pobudzani do życia przez różnego rodzaju nieszczęścia przytrafiające się obcym ludziom. To te „przypadkowe” akty kalectwa, zabójstw i naocznej śmierci wywołują w nich prawdziwą ekscytację, dreszcze, rozbudzają wszelkie stany podekscytowania, a dodając energii i uzależniając od „mocnych wrażeń” — skłaniają ich do dalszych poszukiwań i podniet. W tym sensie tytuł interesującego mnie utworu ma znaczenie raczej symboliczne, przenośne, gdyż bohaterowie nie spożywają w ścisłym rozumieniu tego słowa ciał swoich ofiar. Poszczególne wypadki przynoszą obserwującym korzyści mające tu wymiar psychiczny, emocjonalny i w taki też sposób wzbogacający ich życie, zdominowane przecież uzależnieniem od tego typu scen. Dlatego w opowiadaniu Rostockiego oglądający te filmy grają cudzą śmiercią i dobrze bawią się cierpieniem innych, dokarmiając tym samym swoje emocje i wypełniając uczucie pustki.

Autorzy analizowanego zbioru — jak się wydaje — nie bez powodu opatrzyli tytułem *Sępy* cały opublikowany wspólnie tom opowiadań. Co interesujące, w niektórych utworach (spośród zawartych w tym zbiorze) można odnaleźć zdecydowanie bardziej dosłowną realizację rozumianego potocznie obrazu sępa, przywodzącą na myśl przedstawiony powyżej jego wizerunek jako stworzenia żerującego na cudzej śmierci. Motyw ten pojawia się tutaj w różnych opowiadaniach i w odniesieniu do zupełnie odmiennych wątków. Poza wrażeniem odautorskiego zamysłu, aby połączyć zebrane w jednej publikacji w gruncie rzeczy tematycznie odrębne utwory pewną tytułową klamrą, jakimś powracającym raz po raz narracyjnym elementem podobieństwa czy też innymi słowy: spajającym poszczególne opowieści wspólnym, nieco mrocznym pierwiastkiem — można sądzić, że jest to przede wszystkim

21 *Sęp — opis, występowanie i zdjęcie. Ptak sęp ciekawostki*, <https://www.ekologia.pl/arttykul/stereotypy/sep-opis-wystepowanie-i-zdjecia-ptak-sep-ciekawostki,6940.html> [dostęp: 12.01.2022 r.].

swego rodzaju gra z czytelnikiem, którego zadaniem staje się odszukanie, a także odpowiednie zinterpretowanie tego motywu i jego akcentów w różnych miejscach zbioru. Ta swoista gra z odbiorcą uobecnia się na wielu płaszczyznach interesujących mnie opowiadań, przyjmując rozmaite oblicza. Już pierwszy szkic pod tytułem *Pięknoduch*, napisany przez Jacka M. Rostockiego, wprowadza zagadkową i bliżej nieokreśloną postać Ducha, który — jak się okazuje — przechodził z człowieka na człowieka, niszczył po kawałku jego organizm i jak pasożyt: „Żywił się ciałem swojego nosiciela”²². Trudno nie dostrzec tutaj pewnej analogii do padlinożernego sępa, który jest wszakże zwierzęciem przyczyniającym się do znikania rozkładających się szczątków. W opowiadaniu Rostockiego natomiast to tajemniczy Duch „pomaga” całkowicie ulotnić się skórze, mięśniom i kościom mężczyzny: „Oto, w miarę ubytku ciała, na wierzch zaczął wyglądać Duch. [...] Inni to widzieli, on nie. [...] A jego samego było coraz mniej. Albo gnił, albo znikał, czasem coś mu odpadało. Kiedyś zniknął zupełnie. Jego duch poświecił jeszcze przez moment, a potem też się rozpułynał”²³. Tak przedstawiony i odbierany tu osobliwy Duch-sęp staje się w tym krótkim, zaledwie dwustronicowym utworze symbolem pazerności oraz śmierci, który sprawia, że stopniowo rozchodzi się i rozpada ludzkie ciało, znika materia. To postać, która intryguje, niepokoi i wprowadza czytelnika w kolejne zaprezentowane przez Cichowłasa i Rostockiego historie ze zbioru.

Warto przywołać również realizację tego motywu ukazaną choćby w *Życzeniu* Roberta Cichowłasa. W tym szkicu autora *Wylęgarni* wizerunek sępa przyjmuje oblicze zdecydowanie jeszcze bardziej mroczne i demoniczne. Skądinąd wśród historii zamieszczonych w *Sępach* utwór ten stanowi jeden z najbardziej wyrazistych przykładów opowieści rodem z horroru i w pełni odpowiada oczekiwaniom, jakie stawia się fantastyce grozy. Tytułowe „życzenie” staje się w fabule Cichowłasa początkiem i osią kolejnych makabrycznych wydarzeń. Główny bohater, Patryk, który po śmierci żony i jeszcze nienarodzonego syna czuje się osamotniony, za sprawą wypowiedzianych w myślach życzeń wskrzesza (dzięki pomocy tajemniczej rybki) obydwój zmarłych. Niemniej jednak chwilowe szczęście i radość mężczyzny z obecności ukochanych osób szybko przeradza się w tym utworze w serię przerażających scen. Po niedługim czasie najpierw żona bohatera, a następnie po latach również syn, Dawid, zaczynają odczuwać ogromny i niczym niepohamowany głód, który na krótko zaspokajają jedynie surowym zwierzęcym mięsem. Kolejnym etapem ich postępującej przemiany jest fakt, że nawet ogromne ilości odzwierzęcego jedzenia przestają już wystarczać. W akcie desperacji, aby nie zabijać innych ludzi lub bezcześcić ich zwłok, kobieta popełnia samobójstwo. Jednakże pełnoletni Dawid uosabiający tu człowieka-zombie bądź właśnie człowieka-sępa regularnie odkopuje świeże groby na pobliskim cmentarzu i tam posila się ludzkimi szczątkami. Kiedy w kulminacyjnym momencie ojciec Dawida jest świadkiem udręki syna i obydwaj

22 R. Cichowłas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 8.

23 Tamże.

nie mogą dostać się na czas do wnętrza żadnego grobu, główny bohater w iście upiornej scenerii i okolicznościach pozwala swojemu dziecku zjeść siebie samego. Wymowa tej sceny budzi grozę i przerażenie także dlatego, iż Dawid ucieka i zapewne będzie powtarzał swoje zbrodnie. Zatem *Sępy* Cichowlasa i Rostockiego można odbierać również jako ciekawą propozycję gry ze strony pisarzy, którzy zapraszają czytelnika do poszukiwania i odkrywania w poszczególnych utworach „sępich motywów”. Jak sądzę, w ten sposób skonstruowana książka sama w sobie może stać się pewnego rodzaju grą i płaszczyzną zabawy pomiędzy autorami i adresatami tak skomponowanych opowiadań.

Z interesująco zarysowaną problematyką grania i wysuniętym wprost na pierwszy plan motywem gry mamy do czynienia w utworze Rostockiego pod tytułem *Pobite gary*. Fabuła opowiadania została osnuta wokół gry, która z niewinnej zabawy w paintball z firmowymi współpracownikami zamienia się w desperacką ucieczkę, wypełnioną prawdziwym bólem i śmiercią młodych ludzi. Bohaterowie tej historii – chcąc zorganizować koledze urodziny poza miejscem pracy, aby się „rozerwać”, rozładować napięcie, przeżyć ten dzień w jak najbardziej atrakcyjny sposób czy też jeszcze lepiej ze sobą zintegrować – popełniają błąd, zapraszając do rozgrywki umysłowo chorego weterana wielu misji wojskowych. Śmierć większości uczestników pojedynku, która miała być początkowo tylko żartem i mistyfikacją, przeradza się za sprawą zastawionych przez żołnierza pułapek w koszmarną rzeczywistość i autentyczną walkę o przetrwanie. Pomimo że pracownicy korporacji włożyli dużo trudu i starań w opracowanie idealnego planu gry, zawierającego takie elementy jak: przygotowanie wszelkich niezbędnych rekwizytów, sugestywne zaaranżowanie przestrzeni walki oraz zorganizowanie przemyślanej charakterystyki graczy, to rzeczywisty bieg zdarzeń przeszedł ich najśmielsze wyobrażenia:

Wszystko szło zgodnie z planem. Jacek dał się wkręcić, aż miło. Właściwie wszyscy nawzajem dali się wkręcić. Co innego scenariusz, co innego próby „na sucho”, a jeszcze co innego prawdziwa gra. Komplet, który Kris ściągnął ze Stanów, robił kolosalne wrażenie. Pełny profesjonalizm – aluminiowe walizki, wszystko poukładane jak trzeba, a sztuczne obrażenia tak realistyczne, że po otwarciu dziewczyny zzieleniały jak mortadela na wakacjach.

[...] Scenariusz opracowali wspólnie, żałując trochę, że Jacek nie może w tym uczestniczyć. Ale i on miał przecież wyjść na scenę. W odpowiednim momencie. Najwięcej problemów nastręczyło odnalezienie tajemniczego egzekutora. Musiał być profesjonalny, bo wielki finał wymagał udziału faceta pokroju Rambo.

Jednakże stworzony przez bohaterów pierwotny plan gry, ustalony wcześniej szczegółowo scenariusz szybko przestaje tu obowiązywać, ponieważ muszą oni zmierzyć się z prawdziwym zagrożeniem – pułapkami zastawionymi przez weterana. Już wywodzące się z dziecięcej zabawy w chowanego tytułowe sformułowanie

„pobite gary” sugeruje, że gra powinna zostać natychmiast przerwana lub zawieszona, gdyż z jakiegoś powodu jej zasady zostały naruszone bądź po prostu nie można jej kontynuować²⁴. W dziecięcych rozgrywkach po tym komunikacie zwykle zaczyna się zabawę od nowa, jednak w opowieści Rostockiego jest to niemożliwe i zabójcza gra ku przerażeniu uczestników trwa dalej. W analizowanym opowiadaniu nie zależy ona bowiem od samych graczy, ostatecznie to ktoś inny ponownie wymyślił jej reguły według nieznanego klucza. Po przystąpieniu do pierwszej rundy potyczki współpracownicy muszą zagrać w prawdziwą wojnę, której nie można nagle przerwać. Co ciekawe, zabawa w paintball, niejednokrotnie kojarząca się z firmowymi zjazdami integracyjnymi, jako gra zespołowa o charakterze militarnym zawiera w sobie również pewne aspekty dziecięcych gier w chowanego oraz w podchody²⁵. Warto przy tym zauważyć, że choć paintball jest rozrywką służącą przede wszystkim rekreacji, wspólnej zabawie, ułatwiającą zdobywanie lepszej sprawności ruchowej lub orientacji przestrzennej, to jednocześnie w warunkach korporacyjnych stanowi grę pomagającą wskazać spośród uczestników przywódcę grupy, zwycięzcę danej sekcji czy po prostu osobę o najbardziej odpowiednich predyspozycjach psychicznych – potrafiącą podejmować trafne decyzje pod wpływem stresu, brać na siebie odpowiedzialność za wdrażane rozwiązania bądź skutecznie mobilizować swoje otoczenie. Zatem paintball to zazwyczaj gra, w której – mimo elementu dobrej zabawy, odbywającej się w ramach bezpiecznych i z góry ustalonych granic – od początku jest obecny jakiś stopień rywalizacji i świadomość konkurowania między sobą. Dlatego nawet podczas rekreacyjnych wyjazdów integracyjnych, organizowanych zdawałoby się w celu wypoczynku i zredukowania napięcia, współpracownicy mogą mieć poczucie, że pomiędzy nimi nieustannie toczy się pewna gra podparta nigdy niegasnącą rywalizacją:

Paintball to nie bezmyślna strzelanina (z reguły), tutaj w pierwszej kolejności liczy się dobra komunikacja, zgranie zespołu oraz przyzwoity plan taktyczny [...]. Każda rozgrywka wymaga innej koordynacji ze wszystkimi „żołnierzami” – każdy musi wiedzieć, co ma robić. Najlepiej przeanalizować scenariusz, uzgodnić plan działania, a potem być konsekwentnym, ale również niekiedy elastycznym. W ten sposób się wygrywa²⁶.

W *Pobitych garach* (grający i równocześnie rywalizujący ze sobą) bohaterowie okrutnie przekonują się o tym, że nie mogą uciec od zabawy, której zasady stworzył chory psychicznie żołnierz. Weteran szczegółowo zaplanował i przygotował liczne śmiertelne pułapki, by pokazać młodym ludziom, jak bardzo naiwne są ich wyobrażenia i fantazje dotyczące wojny. W pewnym momencie żołnierz stwierdza:

24 Zob. na ten temat *Pobite gary*, <https://slang.pl/pobite-gary/> [dostęp: 12.01.2022 r.].

25 *Paintball*, Encyklopedia Zarządzania, <https://mfiles.pl/pl/index.php/Paintball> [dostęp: 13.01.2022 r.].

26 *Paintball w innym wymiarze*, <https://www.7wymiar.com/paintball/o-paintballu/> [dostęp: 14.01.2022 r.].

„...bo nie wiecie, jak to jest! Bo się [...] bawicie w zabijanie... ”²⁷. Morderca pragnie, aby pracownicy korporacji doświadczyli, tak jak on, brutalnej wojennej rzeczywistości. Ich życie zależy już tylko od decyzji byłego żołnierza, staje się częścią jego gry. W dodatku, oprawca widzi, iż pomimo codziennej wspólnej pracy, uczestnicy zabawy nie potrafią tak naprawdę ze sobą współdziałać ani skutecznie się ze sobą komunikować: „arsenał i scenariusz, który dla nas przygotował, wymykał się naszej wyobraźni”²⁸. W utworze Rostockiego zaplanowana przez psychopatę zabójcza gra ujawnia zatem przy okazji różne słabości współpracowników i panujące pomiędzy nimi nieporozumienia. Ich nieporadność i noszone dotychczas na twarzach maski zostały obnażone dopiero w tak ekstremalnych okolicznościach. Uczestnicy tej gry — identycznie zresztą jak w *Armagedonie twenty/twelve* — nie potrafią w żaden sposób przerwać swojej udręki, dlatego wyrażenie „pobite gary” tu nie działa i ma wydźwięk jedynie życzeniowy.

W tym kontekście zamieszczone na końcu utworu ogłoszenie firmy, dla której przed śmiercią pracowali bohaterowie, wybrzmiewa nieco groteskowo: „Ze względu na pozyskanie nowych klientów dynamicznie rozwijająca się agencja reklamowa poszukuje osób na następujące stanowiska: dyrektor kreatywny, dwa teamy kreatywne copywriter/artdirector, traffic, producent i operator DTP...”²⁹. Okazuje się, że dla korporacji nie były to osoby niezastąpione i wyjątkowe, których pamięć warto uczcić albo przynajmniej odnotować ich tragedię. Przytoczona oferta pracy wskazuje raczej na charakterystyczną dla wielkich firm tendencję do zbyt łatwej wymiany pracowników czy też skrywania przed konkurencją i klientami wewnętrznych problemów. A przecież bohaterowie *Pobitych garów*, uczestnicząc w dodatkowych spotkaniach, wykazali się nie tylko chęcią pogłębienia wzajemnych relacji (między innymi dla dobra działalności instytucji), lecz także stworzyli przy tym swój własny, niezwykle kreatywny scenariusz gry.

Podobne obrazy i motywy, jak we wspomnianych już utworach *Sępy* czy *Pobite gary*, można zaobserwować również w opowiadaniu Rostockiego pod tytułem *Griot*. Ta opowieść grozy ukazuje postać „samotnego grajka”, Griota, uosabiającego tu jednocześnie figurę tajemniczego czarnoksiężnika, mędrca, przywódcy afrykańskiego plemienia i demonicznego ducha: „Jestem czymś, w co ludzie wierzą. Jestem tym, co mi przypisują — okrucieństwem, złością, brakiem przebaczenia, strachem. [...] Jeśli plemię traci Griota, traci korzenie, a korzenie są najważniejsze. Griot gra na korze i ożywia przeszłość. Griot przywołuje chwile dobre i złe. Griot pamięta”³⁰. Tytułowy bohater w utworze Rostockiego doprowadza do sytuacji, w której obsesyjne zamierzenia reżysera filmu o jak największym autentyzmie głównej sceny masakry stają się faktem — aktorzy, statyści i realizatorzy produkcji giną naprawdę. Wielomiesięczne przygotowania twórców filmu (wypełnione nieustannymi poprawkami scenariusza)

27 R. Cichowlas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 289.

28 Tamże, s. 287.

29 Tamże, s. 291.

30 Tamże, s. 140-141.

kończą się tym, że decydująca walka — mająca imitować zaplanowane wcześniej wydarzenia — za sprawą zasadzek Griota przedstawia w istocie samą rzeczywistość, prawdziwą rzeź, kiedy kolejni uczestnicy przedsięwzięcia umierają w dramatycznej scenerii tuż pod okiem kamer. Stąd można odnaleźć w tym opowiadaniu liczne analogie do *Pobitych garów* oraz *Sępów*. Dążenie do jak najwierniejszego pokazania krwawych aktów wraz z uporczywą chęcią zaprezentowania widzowi ich brutalnego realizmu w najdrobniejszych szczegółach tutaj również wymyka się spod kontroli bohaterów. Scena masakry w zamyśle Griota skutkuje nie tyle nawet zburzeniem wizji artystycznej twórców filmu, ile autentycznym rozkładem ich dotychczasowego świata: „Tu wyobraźnia wręcz nie chciała składać puzzli z fragmentów zniszczonych głów”³¹. W momencie, gdy reżyser z grupką ocalałych pragnie odszukać pozostałych współpracowników na planie filmowym, odnajduje tylko ich porozrzucane wnętrzności oraz towarzyszącą temu widokowi przejmującą ciszę.

Zatem *Griot* stanowi kolejny utwór w analizowanym zbiorze, w którym bohaterowie stają się uczestnikami cudzej gry i nieświadomie zostają wciągnięci wprost do irracjonalnego i makabrycznego świata grozy. Różne postacie Cichowlasa i Rostockiego niepostrzeżenie wnikają w sam środek masakry, zamieniając bezpieczną perspektywę widza bądź gracza na niepewną egzystencję w złowrogiej przestrzeni gry, która najczęściej jest dla nich przestrzenią obcości i miejscem wciąż na nowo podejmowanej walki. Owa zmiana perspektywy z gracza lub widza na uczestnika gry, a nawet więcej — na jeden z elementów w obrębie takiej rozgrywki — jest sugestywnie ukazana w utworze *Kareta dam* Roberta Cichowlasa, w którym przegrywający potyczkę Kazek przemienia się w figurę karcianą waleta i zostaje uwięziony na zawsze w talii kart. Finałowa scena tej fabuły ma nieco ironiczny wydźwięk, ponieważ Kazek jako zawodowy pokerzysta dotychczas sam grał i dysponował wszystkimi kartami, a w szczególności: „Miał [...] swoje damy. Cztery czarujące niewiasty, które pozwalały mu czuć się spełnionym. [...] Stworzyły mu niebo na ziemi. Uwielbiał te ich wymowne spojrzenia, gdy wracał po spędzonej w kasynie nocy”³². Status czterech dam, będących równocześnie figurami karcianymi i towarzyszkami głównego bohatera, nie jest jednoznaczny. Nie wiadomo do końca, czy kobiety w tym utworze przyjmują prawdziwą, „namacalną” postać, czy też istnieją one wyłącznie w wyobraźni Kazka, stanowiąc jedynie fantazję uzależnionego od grania hazardzisty. Nie ulega wątpliwości, że w opowiadaniu Cichowlasa rzeczywistość nieustannie miesza się z grą zarówno w trakcie pokerowej rozgrywki, jak również po jej zakończeniu. Zresztą dla hazardzisty najważniejszym i jedynym znaczącym światem jest właśnie szeroko pojmowane terytorium gry, które wciąż przyciąga i zniewala. Tak rozumiana (stale wabiąca) gra może odbierać jednostce trzeźwość oglądu sytuacji. W *Karecie dam* mamy do czynienia z pełnym zatarciem się granicy pomiędzy grą a realnym życiem bohatera, gdyż zewnętrzny świat jest w znacznej

31 Tamże, s. 135.

32 Tamże, s. 221.

mierze wyrazem najskrytszych pragnień i fantazji pokerzysty. Kazek w opowieści Cichowlasa to przede wszystkim postać tragiczna — główny bohater jest zaślepiony grą i za wszelką cenę pożąda dalszych zwycięstw, nie zwracając uwagi na skutki swych działań. Dlatego gdy przegrywa on z Litwińskim decydującą partię pokera — tak naprawdę traci całe swoje życie. Mężczyzna, zagłębiając się w rozgrywkę bez żadnych zabezpieczeń, nie przemyślał tego, iż istotą hazardu jest ryzyko, a wynik gry zależy często od przypadku. W rezultacie Kazek stał się własnością innego uzależnionego gracza, oddał swą wolność i ku własnej rozpacz przybrał postać figury waleta. Odtąd mężczyzna będzie zadowalał, cieszył i spełniał zachcianki kogoś innego. Tragiczny los Kazka przywodzi na myśl refleksję, że: „Zgroza przejmuję nas tak bardzo właśnie dlatego, że chodzi o nasz świat, którego pewność okazała się pozorem. Czujemy zarazem, że w owym odmienionym świecie nie moglibyśmy żyć”³³. Przewrotność i groza ukazanej w *Karecie dam* rzeczywistości polega na tym, że teraz główny bohater stał się przedmiotem w rękach hazardzisty-rywala oraz bezwolną częścią jego perwersyjnych fantazji. Trudno mówić tu więc o prawdziwym, pełnowymiarowym życiu, jednakże wcześniej Kazek niewzruszenie czynił dokładnie to samo ze swoją kareta dam.

Można stwierdzić, że w zbiorze opowiadań *Sępy* Cichowlasa i Rostockiego kolejni bohaterowie są wiecznie nienasyceni rozrywek. Poszczególne jednostki w wyniku zetknięcia się z pełnymi grozy przestrzeniami gier (komputerowych, losowych, towarzyskich czy karcianych) doświadczają tu nieustannie złowieszczej nieoczywistości świata. Wśród doznań bohaterów-graczy często dominuje niejasne poczucie zgłębiania rozmaitych tajemnic i obszarów, które na siebie zachodzą lub ze sobą współistnieją. Utwory z interesującego mnie tomu prezentują zwykle obraz i stan człowieka uzależnionego od grania i zawieszonego pomiędzy tym, co autentyczne a tym, co wymyślone, nierealne, wirtualne. Jak sądzę, jest to jednostka ciągle jak gdyby oscylująca, balansująca między różnymi wyobrażeniami na temat zbyt płynnej i niepewnej w jej odczuciu rzeczywistości. Wiąże się to również z uwypatnianiem w analizowanych opowieściach fantastycznej i mrocznej aury wokół bohaterów. Dlatego zasadniczym pytaniem nierzadko staje się tutaj kwestia: czy to, co gracz obserwuje (lub w czym bierze udział), jest prawdziwe? Poszczególne opowiadania, jak powyżej wykazano, dostarczają na nie różnych odpowiedzi. Idąc dalej, co również koresponduje z wpisaną w te utwory tematyką grania i dążenia ku rozrywce, zapowiedź autorów zbioru, że ich intencją jest: „rozszerzyć granicę grozy tak, by każdy znalazł coś dla siebie”³⁴, można odczytywać — poza pragnieniem pisarzy pozyskania szerokiego grona odbiorców — także jako otwarte zaproszenie do tropienia tu wielości złowrogich „sępich motywów”, podjęcie ze strony Cichowlasa i Rostockiego swego rodzaju literackiej gry z czytelnikiem. To ciekawe wskazanie przez samych autorów na różnorodność realizacji owych przyprawiających

33 W. Kayser, *Próba określenia istoty groteskowości*, s. 277.

34 R. Cichowlas, J. M. Rostocki, *Sępy*, s. 502.

o dreszcze wątków w utworach wypełnionych obrazami fantastyki, grozy i makabry. Zatem przedstawione w zbiorze *Sępy* poszczególne światy na swój sposób wciągają i uzależniają kolejnych uczestników rozgrywek — jak najlepsza gra, od której trudno jest się oderwać czy wyzwolić spod jej wpływu. Wejście do gry, choć pozwala tu jednostce uciec od męczącej rutyny, pociąga za sobą niezwykłą swobodę działania oraz sprzyja doznawaniu różnego rodzaju niesamowitości, to jednak prowadzi także do wielu osobistych dramatów.

Bibliografia

- Cichowlas R., Jacek M. Rostocki, *Sępy*, Lublin 2009.
- Kayser W., *Próba określenia istoty groteskowości*, tłum. R. Handke, „Pamiętnik Literacki” 1979, nr 4, s. 271-280.
- Leffler Y., *Współczesny horror jako gra satysfakcji*, tłum. L. Karczewski, w: *Wokół gotyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.
- Smuszkiewicz A., *Zaczarowana gra. Zarys dziejów polskiej fantastyki naukowej*, Poznań 1982.
- Wydmuch M., *Gra ze strachem: fantastyka grozy*, Warszawa 1975.

Netografia

- Czartoryski B., *Śmierć, kłamstwa i kasety wideo, czyli „filmy ostatniego tchnienia”*, <https://weekend.gazeta.pl/weekend/7,152121,18376688,smierc-klamstwa-i-kasety-wideo-czyli-filmy-ostatniego-tchnienia.html> [dostęp: 12.01.2022 r.].
- Olkusz K., *Niebezpieczne rozrywki. Motyw gry w zbiorze opowiadań Sępy Roberta Cichowlasa i Jacka M. Rostockiego*, <https://depot.ceon.pl/handle/123456789/7434> [dostęp: 2.12.2021 r.].
- Paintball w innym wymiarze...*, <https://www.7wymiar.com/paintball/o-paintballu/> [dostęp: 14.01.2022 r.].
- Paintball*, Encyklopedia Zarządzania, <https://mfiles.pl/pl/index.php/Paintball> [dostęp: 13.01.2022 r.].
- Pobite gary*, <https://slang.pl/pobite-gary/> [dostęp: 12.01.2022 r.].
- Sęp — opis, występowanie i zdjęcia. Ptak sęp ciekawostki*, <https://www.ekologia.pl/artykul/stereotypy/sep-opis-wystepowanie-i-zdjecia-ptak-sep-ciekawostki,6940.html> [dostęp: 12.01.2022 r.].

Abstrakt

Celem pracy jest zbadanie, przedstawienie oraz przeanalizowanie różnych zagadnień i wątków ukazujących motyw gry w zbiorze opowiadań *Sępy* Roberta Cichowłasa i Jacka M. Rostockiego. W opublikowanym w 2009 roku tomie — prezentującym utwory przede wszystkim z zakresu fantastyki grozy i horroru — zostały zawarte liczne obrazy wzajemnego przenikania się świata realnego i wirtualnego, jak również rozmaite formy współistnienia czy też „zachodzenia na siebie” różnorodnych obszarów i przestrzeni związanych z szeroko rozumianą problematyką gry. Przedmiotem namysłu stają się kolejne aspekty dotyczące tematyki gier komputerowych, losowych, karcianych czy nawet literackich. Poszczególne wątki często pokazują mroczną i niebezpieczną stronę obecności wymienionych rozrywek w życiu tak jednostek, jak też całych społeczności. W pracy zwrócono uwagę na rozmaite ludzkie odczucia i doświadczenia wynikające z kontaktu z wirtualnymi przestrzeniami gier komputerowych, nierzadko pełnych grozy i mistyfikacji. Powracające w opowiadaniach problemy (uzależnienia od kolejnych rozrywek, przejmowania przez komputer władzy nad światem człowieka, doznawania skrajnych emocji, przeżywania fantastyczno-makabrycznej atmosfery czy różnego rodzaju niesamowitości) skłaniają do wniosku, że choć często wejście do gry pozwala jednostce uwolnić się od męczącej codzienności oraz pociąga za sobą niezwykłą swobodę działania, to jednak może prowadzić do wielu osobistych dramatów.

Słowa kluczowe: gra, groza, fantastyka, Cichowłas, Rostocki

Abstract

The aim of this paper is to examine, present and analyse the various issues and themes depicting the game motif in the short story collection *Sępy* by Robert Cichowłas and Jacek M. Rostocki. The volume, published in 2009 and presenting works mainly in the field of horror fiction, contains numerous images of the interpenetration of the real world and the virtual world, as well as various forms of coexistence or overlapping of various areas and spaces related to the broadly understood problem of the game. Subsequent aspects of computer games, games of chance, card games or even literary games become the subject of reflection. The individual themes often show the dark and dangerous side of the presence of the above-mentioned entertainment in the lives of both individuals and entire communities. The work draws attention to various human feelings and experiences resulting from contact with virtual spaces of computer games, often full of terror and mystification. The recurring problems in the stories (addiction to new forms of entertainment, the computer taking over the human world, experiencing extreme emotions, experiencing a fantastic and macabre atmosphere, or various types of the uncanny) lead to the conclusion that although entering a game often allows the individual to break free from tiresome everyday life and entails extraordinary freedom of action, it can also lead to many personal dramas.

Keywords: game, horror, fantasy, Cichowłas, Rostocki

Gry cyfrowe jako czynnik integrujący społeczeństwo — przykłady więzi społecznych w wybranych wspólnotach gamingowych

mgr Krystian Mularz
Nauki Socjologiczne
Uniwersytet Rzeszowski
ORCID: 0000-0002-5011-6576

Wprowadzenie

Epoka cyfrowa i charakterystyczny dla niej rozwój nowoczesnych technologii w sposób znaczący oddziałuje na przemiany wielu modeli życia społecznego. Jednym z takich obszarów, który uległ zmianom w wyniku rozwoju sieci, jest komunikacja międzyludzka. Portale społecznościowe oraz wszelkie platformy komunikacji internetowej są w kontekście nawiązywania i podtrzymywania stosunków społecznych bardzo ważne, niekiedy wręcz fundamentalne. Jan Van Dijk zwraca uwagę, że współczesne społeczeństwo charakteryzuje się wzajemnym wzmacnianiem kontaktów internetowych i organicznych. Znaczenie relacji internetowych ujmuje w następujący sposób: „Nie mogą zastąpić wspólnot organicznych, ponieważ są zbyt jednowymiarowe i nietrwałe, aby mogły bez nich przetrwać. Nie ulega jednak wątpliwości, że w coraz większym stopniu będą uzupełniać wspólnoty tradycyjne”¹. Platformy komunikacyjne w Internecie zapewniają możliwość rozmowy z innymi jednostkami bez ograniczeń czasoprzestrzennych. Dziś, wysyłając komunikat w sieci, niezależnie od aplikacji, nie potrzeba osób trzecich, by dostarczyć wiadomość, jak ma to miejsce w przypadku poczty tradycyjnej. Nie ogranicza nas również odległość. Nasza informacja dociera do odbiorcy natychmiast po jej wysłaniu. Sieć pokonuje bariery czasoprzestrzenne, czym sprawia, że jest atrakcyjną formą komunikacji oraz nawiązywania więzi z ludźmi².

Niektóre publikacje naukowe dotyczące kontaktów internetowych pełne są jednak negatywnych ocen. Zaznacza się, że m.in. anonimowość w społecznościach online skutkuje brakiem poczucia odpowiedzialności i strachu przed konsekwencjami czynów patologicznych, wpływając tym samym na ich rozprzestrzenianie³. Częstym zarzutem wobec kontaktów internetowych jest ich negatywny wpływ na umiejętności społeczne, takie jak okazywanie empatii, wspieranie innych czy szeroko rozumiane zdolności komunikacyjne⁴. Norman H. Nie wskazuje z kolei na zubożenie interakcji społecznych, które wynikają z zastąpienia relacji analogowych

1 J. Van Dijk, *Społeczne aspekty nowych mediów*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2020, s. 234.

2 Tamże, s. 221.

3 M. Karasiński, *Technologiczne, społeczne i informacyjne aspekty funkcjonowania Internetu a zjawiska patologiczne*, „Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla bezpieczeństwa” 2009, nr 3, s. 41-42.

4 Tamże, s. 44-45.

przez kontakty internetowe⁵. Badacz ten wraz ze swoim współpracownikiem, Lutzem Erbringiem, przeprowadził sondaż, w którym kluczowym wnioskiem jest istnienie korelacji między częstotliwością korzystania z Internetu a spadkiem jakości kontaktów w świecie realnym⁶. Znamienne są również słowa futurologa, Alvina Tofflera, który w jednym z wywiadów na pytanie dziennikarki odnośnie wirtualnych relacji odpowiedział:

Istnieją ludzie, którzy są niesamowicie „łakomi innych”. Jest też o wiele mniejsza część populacji, która z różnych powodów preferuje samotność i nie chce wchodzić w prawdziwą interakcję z innymi. Jednak pokusa i iluzja, jaką daje możliwość zawierania internetowych znajomości, zwiększa grono osób, które prawdopodobnie będą spędzać życie w samotności⁷.

Zdaniem autora artykułu powyższe wyniki badań oraz tezy nie mają pełnego odzwierciedlenia w rzeczywistości społecznej, co skłoniło do przeprowadzenia badań własnych w obszarze relacji wirtualnych i więzi społecznej w Internecie. Za teren badawczy przyjęto wirtualne wspólnoty oparte na tematyce gier cyfrowych. Można bowiem przypuszczać, że rozwój Internetu wpłynął również na wzrost znaczenia funkcji integracyjnej gier, co także stanowi interesujący obszar badań. Niniejszy artykuł ma na celu opis więzi społecznej w wirtualnych wspólnotach opartych na tematyce gier cyfrowych, które określono mianem wspólnot gamingowych.

Problematyka, metoda i próba badawcza

Celem przeprowadzonego badania było poznanie i opis więzi społecznej we wspólnotach gamingowych. Miało ono dostarczyć odpowiedzi na pytanie o możliwość zaistnienia silnych stosunków emocjonalnych w Internecie i wyjaśnić przyczyny łączenia się ludzi w wirtualne wspólnoty. Autor chciał uzyskać informacje na temat jakości stosunków społecznych w wirtualnych wspólnotach oraz funkcji, jakie pełnią gry cyfrowe w kontekście nawiązywania relacji społecznych.

W niniejszym badaniu postawiono trzy problemy główne. Pierwszym z nich było pytanie: „Jakie szanse w kontekście zawierania bliskich relacji i rozwoju osobistego stwarzają wspólnoty wirtualne?”. Problemy szczegółowe składające się na pierwszy problem główny były następujące:

5 N.H. Nie, *Socialibity, interpersonal relations and the Internet: reconstructing conflicting findings*, „American Behavioral Scientist” 2001, nr 45 (3), s. 420-435.

6 N.H. Nie, L. Erbring, *Internet and society. A Preliminary Report*, http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/tics_arq_urb/internet_society%20report.pdf [dostęp: 04.02.2022 r.].

7 B. Piechota, *O atrakcyjności sieci*, w: *Paradoksy Internetu. Konteksty społeczno-kulturowe*, red. M. Szpunar, Toruń 2011, s. 122-123.

1. Jak badani oceniają swoje relacje internetowe (relacja „platoniczna”, przyjaźń)?
2. Jaka jest częstotliwość i jakość wzajemnego kontaktu pomiędzy członkami grupy?
3. Jaki jest stosunek badanych do wydarzeń organizowanych przez „streamerów” (spotkania z fanami, gry terenowe)?
4. Jakie różnice dostrzegają badani między relacją wirtualną a relacją organiczną?

Drugi problem główny stanowiło pytanie: „Jak wspólne »przeżywanie« gier cyfrowych oddziałuje na poczucie więzi z grupą internetową?”. Problemy szczegółowe składające się na drugi problem główny były następujące:

1. Jak emocje wywołane przez grę wpływają na spajanie grupy uczestniczącej w transmisji?
2. Jak widzowie angażują się w rozwój grupy?
3. Jak wsparcie udzielane grupie wpływa na poczucie własnej wartości?
4. Jak relacje wirtualne oddziałują na stosunki analogowe?

Trzecim problemem głównym było pytanie: „Jakie szanse społeczności internetowej stwarzają osobom, które odczuwają brak akceptacji w świecie rzeczywistym?”. Na trzeci problem główny składały się następujące problemy szczegółowe:

1. Czy członkowie wirtualnych grup odczuwają brak wsparcia i akceptacji najbliższego otoczenia?
2. Jak częstotliwość korzystania z gier oddziałuje na izolację społeczną?
3. Jak badani oceniają wirtualne wspólnoty w kontekście okazywania empatii i wsparcia?

Należy zaznaczyć, że powyższe pytania badawcze stanowiły jedynie swobodną ramę pomocną przy zbieraniu i analizowaniu materiału badawczego. W trakcie rozmów pojawiało się wiele innych istotnych zagadnień w kontekście analizowanego zjawiska, dlatego zachowana została otwartość również na inne problemy, które wyłoniły się w trakcie procesu.

Metoda badawcza jest formą ustrukturyzowanego postępowania, które wiąże się z zastosowaniem odpowiednich narzędzi badawczych w celu uzyskania odpowiedzi na pytania problemowe⁸. Badanie zostało zrealizowane metodą indywidualnego wywiadu pogłębianego. Jest to metoda jakościowa, której celem jest bardziej szczegółowa analiza zjawiska w celu jego lepszego zrozumienia. W najprostszych słowach, wywiad pogłębiony jest rozmową badacza z respondentem na temat problematyki badawczej⁹. Zaletą tej formy badań jest możliwość głębszej analizy zjawisk

⁸ J. Apanowicz, *Metodologia ogólna*, Gdynia 2002, s. 60.

⁹ S. Kvale, *Prowadzenie wywiadów*, tłum. A. Dziuban, Warszawa 2010, s. 37.

społecznych oraz zrozumienie postaw jednostek w badanym obszarze. Ta metoda umożliwia podjęcie tematyki badawczej w zakresie wartości, ocen oraz indywidualnych doświadczeń jednostki i związanych z nią przeżyć emocjonalnych¹⁰. Choć wyniki badań jakościowych nie nadają się do uogólniania i wnioskowania statystycznego z powodu małej próby badawczej, która wyklucza reprezentatywność, to dostarczają bardziej szczegółowych informacji w zakresie analizowanej problematyki, które mogą inspirować i stanowić fundament do prowadzenia dalszych poszukiwań w danym obszarze tematycznym¹¹.

Ważnym elementem procesu badawczego jest weryfikacja hipotez. Badania jakościowe tym się różnią od ilościowych, że nie odpowiadają na pytania dotyczące mierzalnych wskaźników czy kierunków wpływu, które mierzy się w sposób ilościowy. Metody jakościowe dostarczają odpowiedzi na pytania o charakter procesów społecznych i ich specyfikę. Badając jakieś zjawisko w sposób jakościowy, zamiarem badacza nie jest zmierzenie zależności między konkretnymi zmiennymi, lecz lepsze zrozumienie procesów lub zasad funkcjonowania specyficznych grup społecznych, jak np. w przypadku tego badania i wirtualnych wspólnot. Earl określa hipotezę stwierdzeniem, które wyraża własne oczekiwania wobec rzeczywistości w kwestii poruszanej problematyki, a to stwierdzenie w czasie procesu badawczego ulega weryfikacji¹².

Hipotezy postawione w niniejszym badaniu były następujące:

1. Badani odczuwają większą swobodę w relacjach wirtualnych, co sprzyja pogłębianiu więzi społecznej;
2. Wspólnoty gamingowe sprzyjają więzom społecznym dzięki możliwości poznania ludzi o wspólnych zainteresowaniach;
3. Stereotypy i negatywna ocena gier w otoczeniu analogowym skutkuje poszukiwaniem relacji społecznych w świecie wirtualnym;
4. Uczestnictwo we wspólnocie wirtualnej zmniejsza poczucie samotności.

Ważne dla każdego procesu badawczego jest właściwe dobranie próby do badań, aby wyniki, które chcemy uzyskać były rzetelne. W związku z tym próba powinna składać się z osób, które są w stanie udzielić odpowiedzi na pytania badawcze i dostarczyć oczekiwanych informacji. W niniejszym badaniu próbę badawczą dobrano w sposób nielosowy. Zastosowano technikę doboru celowego oraz metodę kuli śnieżnej. Pierwszy typ doboru polega na świadomym wyborze respondentów na podstawie własnej wiedzy w kwestii dostępności badanych, celów badania oraz znajomości terenu badań¹³. Metoda kuli śnieżnej z kolei polega na pomocy ze strony samych badanych, którzy udzielają informacji na temat potencjalnych

10 T. Pilch, *Zasady badań pedagogicznych*, Warszawa 1998, s. 56.

11 E. Babbie, *Badania społeczne w praktyce*, tłum. W. Betkiewicz [et al.], Warszawa 2003, s. 334-335.

12 Tamże, s. 67.

13 Tamże, s. 205.

respondentów lub odsyłają ich do badacza w celu ułatwienia procesu badawczego¹⁴. W niniejszym badaniu wzięło udział 13 osób, w tym 7 mężczyzn oraz 6 kobiet. Każdy z rozmówców mieścił się w przedziale wiekowym 20-25 lat. Są wśród nich członkowie następujących wspólnot gamingowych:

1. Tarczownicy Roja;
2. Gałgany Wagona;
3. Piranie Sawy;
4. Pizzożercy Hiratoshi.

Wypowiedzi respondentów zostały poddane transkrypcji, czyli zapisowi przeprowadzonej rozmowy w formie tekstu, a następnie każda z nich została oceniona pod względem wartości merytorycznej w obszarze poruszanych tematów. W ten sposób badacz wyodrębnił najważniejsze wypowiedzi, które stanowią odpowiedzi na nurtujące pytania.

Dalsza część artykułu składa się z analizy obszarów tematycznych w zakresie więzi społecznej we wspólnotach wirtualnych w oparciu o literaturę przedmiotu i skonfrontowane z nią wypowiedzi respondentów w ramach przeprowadzonego badania.

Funkcja integracyjno-edukacyjna gier cyfrowych

Wcześniej wspomniany zarzut pod adresem Internetu w kwestii szerzenia zachowań patologicznych oraz izolacji społecznej nie dotyczy tylko relacji internetowych samych w sobie. Panuje powszechnie opinia, że taki skutek wywołuje również użytkowanie wszelkiego rodzaju gier cyfrowych¹⁵. Gry są oprogramowaniami służącymi do realizacji celów edukacyjnych lub rozrywkowych poprzez zachęcenie użytkownika do wykonywania różnych zadań logicznych lub zręcznościowych¹⁶. Cieszą się dużą i stale rosnącą popularnością nie tylko wśród młodzieży, ale również osób dorosłych. Wywarły także duży wpływ na marketing. Według raportu firmy Newzoo analizującej wpływy gier na rynku ekonomicznym ogólna wartość gier w 2017 roku miała przekroczyć barierę 102 mld dolarów¹⁷. Według najnowszych prognoz w roku 2023 wartość gier ma przekroczyć 200 mld dolarów, a ich średnia wartość w latach

14 Tamże, s. 206.

15 K. Kowalczyk, *Niebezpieczne gry komputerowe? — stereotypy i uprzedzenia*, https://ktime.up.krakow.pl/symp2014/referaty_2014_10/kowalczyk.pdf [dostęp: 5.02.2022 r.].

16 K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studium przypadków*, Toruń 2016, s. 13.

17 M. Grębosz, D. Siuda, G. Szymański, *Social Media. Marketing*, Łódź 2016, s. 84.

2019-2024 ma wynieść 218,7 mld dolarów¹⁸. Dane te ukazują, w jakim tempie rozwija się rynek gier cyfrowych i jak dużą popularnością cieszą się one w społeczności.

Zdaniem autora artykułu, wbrew wszelkim zarzutom na temat szkodliwości, grom i relacjom wirtualnym należy przypisać znaczącą funkcję integracyjną. Nawiązywanie relacji może opierać się na współpracy poprzez grę sieciową i dążenie do osiągnięcia wspólnego celu. Nie jest to jednak jedyny czynnik wpływający na zaistnienie swego rodzaju więzi między ludźmi. Obecnie gracze stają się kimś w rodzaju łącznika pomiędzy innymi ludźmi. W jakim sensie? Ostatnimi czasy bardzo popularne jest publikowanie za pośrednictwem platform internetowych materiałów, których tematyką są właśnie gry cyfrowe. Wśród takich twórców wyróżnić można dwie grupy: tzw. streamerów oraz letsplayerów. Letsplayer to rodzaj twórcy internetowego, który nagrywa filmy w tematyce gier, a następnie, po uprzedniej obróbce materiału pod względem technicznym, publikuje go na takich platformach jak np. YouTube lub Twitch¹⁹. Są to swego rodzaju relacje z rozgrywki z konkretnej gry prezentowanej w formie filmów zatytułowanych m.in. *Zagrajmy w...*²⁰. Streamer z kolei to twórca, który nie przygotowuje wcześniej materiału, lecz prowadzi transmisje na żywo. Taka forma prezentacji umożliwia równoczesną komunikację ze swoimi widzami za pośrednictwem *chatu*, co wpływa nie tylko na szybkie przekazywanie informacji, w tym różnych porad dotyczących danego tytułu, ale pozwala również prowadzić konwersacje na tematy niezwiązane z grą²¹. Warto zaznaczyć, że obecnie twórcy najczęściej pełnią obie role jednocześnie, toteż pojęć tych nie należy w każdym przypadku traktować oddzielnie.

Jak wykazało badanie własne, takie transmisje poprawiają samopoczucie w chwilach samotności. Wskazuje na to wypowiedź jednego z respondentów:

Zazwyczaj w chwilach samotności potrzebuję takiego człowieka, który po prostu coś do mnie mówi. Streamerów oglądam, aby właśnie nie czuć się samotnym w chwili, gdy jestem sam w domu. To mi bardzo pomaga, gdy słyszę głos człowieka, który do mnie mówi, nawet jeśli jest tylko w Internecie. Gdy np. ćwiczę, to lubię odpalić w tle taką transmisję, bo lepiej się przy tym czuję, gdy ktoś coś do mnie mówi. (Bartosz, 20 lat)

Nie jest to jedyna wypowiedź świadcząca o pozytywnym oddziaływaniu streamów na samopoczucie. Kolejny respondent porównuje uczestnictwo w transmisjach z gier do przeżycia towarzyskiego:

18 Rynek gier nie zwalnia tempa. Jego wartość ciągle wzrasta, <https://www.bankier.pl/wiadomosc/Rynek-gier-nie-zwalnia-tempa-Jego-wartosc-ciagle-wzrasta-8145908.html> [dostęp: 4.02.2022 r.].

19 K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier*, s. 119.

20 Tamże.

21 Tamże.

Oglądanie streamerów to jest dla mnie coś na zasadzie przeżycia towarzyskiego. Dajmy na to, że odpalasz sobie takiego youtubera, który podziela twoje pasje, jakimi w tym przypadku są gry komputerowe. To jest trochę tak, jakbyś siedział z przyjacielem z dzieciństwa, gdy za młodych lat graliście sobie razem w jakąś grę i spędzaliście czas przed komputerem. Różnica jest taka, że zamiast sprowadzać kolegę do domu, to włączasz sobie „wirtualnego kolegę”, który w coś gra i z tobą rozmawia. Nawet jeśli go tylko słuchasz, to czujesz się jakoś bardziej towarzysko. (Adrian, 23 lata)

Gry cyfrowe są jedną z kategorii, która na platformach typu YouTube cieszy się największą popularnością²². Z czego to wynika? Przede wszystkim gry pełnią kilka kluczowych funkcji. Wśród nich można wyróżnić funkcję edukacyjną. Przykładowo jedna z gier strategicznych pt. *Age of Empires 2* nawiązuje do przeszłych wydarzeń dotyczących np. cywilizacji Azteków. Gracz ma możliwość poprowadzenia rdzennych mieszkańców dawnej Ameryki Środkowej podczas historycznej wojny z hiszpańską flotą Hernána Cortésa, która faktycznie odbyła się w latach 1519-1524²³. W trybie kampanii można np. wziąć udział w wirtualnym odpowiedniku oblężenia miasta-państwa Tenochtitlán. Opowieść przedstawiona w grze zawiera również informacje historyczne na temat utraty władzy przez Montezumę II i przejęcia jej przez azteckiego wojownika Cuauhtémoca. Kolejną grą zawierającą ciekawostki historyczne jest seria firmy Ubisoft, *Assassin's Creed*. W przedstawionej opowieści gracz ma możliwość wzięcia udziału w wirtualnym odpowiedniku tzw. spisku Pazzich, czyli zamachu stanu we Florencji, którego celem było obalenie Wawrzyńca Medyceusza²⁴. Poza faktami historycznymi gra zawiera również elementy kultury. Przedstawione w serii miasta, takie jak Damaszek czy Jerozolima, dobrze odzwierciedlają benedyktyńską infrastrukturę, pokazując tym samym, że twórcy w czasie produkcji w skrupulatny sposób kierowali się zapiskami historycznymi i elementami kultury poszczególnych rejonów świata²⁵. To pozwala stwierdzić, że gry, które przede wszystkim zapewniają rozrywkę, w połączeniu z wymiarem edukacyjnym działają pozytywnie na odbiorcę w kontekście rozwoju jego wiedzy i pogłębiania zainteresowań. Zrzeszają również w ten sposób graczy zainteresowanych tematyką historyczną, na co wskazuje następująca wypowiedź:

Interesuję się grami i historią, a najlepiej jeśli gry zawierają wątki historyczne. Bo wiesz, najgorzej jak mieszkasz sobie w jakiejs podkarpackiej wsi, gdzie ludzie mają pewne zainteresowania i poglądy, a ty wybiegasz ponad to wszystko. W takiej

22 M. Majorek, *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Kraków 2015, s. 32.

23 M. Piorun, *Holocaust Azteków. Cała prawda o masowym mordzie na mieszkańcach Ameryki Środkowej*, <https://ciekawostkihistoryczne.pl/2015/08/11/holocaust-aztekow-cala-prawda-o-masowym-mordzie-na-mieszkancach-ameryki-srodkowej/> [dostęp: 5.02.2022 r.].

24 J.M. Długosz, *Assassin's Creed okiem historyka*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/assassins-creed-okiem-historyka/2ts769b> [dostęp: 5.02.2022 r.].

25 Tamże.

sytuacji ciężko znaleźć takie osoby, które są podobne do ciebie, z którymi miałbyś fajne relacje i spędzał miło czas. Niestety, niewielu ludzi z mojego otoczenia interesuje się historią i grami. Myślę więc, że szukanie tych ludzi w Internecie jest jakimś sposobem na zastąpienie ludzi z realnego świata. (Dawid, 25 lat)

Gry — poza historią — promują również autorów literackich. Tak jest w przypadku najpopularniejszej polskiej serii gier pt. *Wiedźmin* opartej na powieści Andrzeja Sapkowskiego. Gra zawiera liczne elementy literatury, jak np. nawiązanie do wiersza o Panu Twardowskim. Sukces *Wiedźmina* i duża popularność wśród graczy spowodowały również znaczny wzrost zainteresowania książkami Sapkowskiego²⁶. *Wiedźmin* jest na tyle popularny, że platforma Netflix zdecydowała się na produkcję serialu opartego na tym uniwersum, a jego premiera odbyła się w grudniu 2019 roku²⁷. Można jedynie spekulować, czy taka produkcja powstałaby bez popularności gry.

Najważniejszą funkcją w kontekście problematyki artykułu jest jednak funkcja integracyjna gier, ale wspomniane powyżej popularyzacja literatury i edukacja za ich pośrednictwem jest nieprzypadkowa. Szeroki zakres gier i wielość funkcji, które oferują, są przyczyną niezwyklej atrakcyjności tej formy rozrywki. Do tego stopnia, że produkcje te dziś nie stanowią już formy spędzania wolnego czasu jedynie w postaci indywidualnego grania. Użytkownicy bardzo często uczestniczą w transmisjach na żywo, czerpiąc radość ze wspólnego „przeżywania” historii opowiedzianej w grze z innymi widzami zainteresowanymi daną tematyką, np. fantastyką. W ten sposób platformy streamingowe stały się przestrzenią budowania więzi między ludźmi w oparciu o wspólne zainteresowania²⁸. Samo granie, przy ogólnym deficycie kontaktów międzyludzkich, nie wystarcza już do czerpania pełnej satysfakcji z gry. Ogólna dostępność różnego rodzaju transmisji i streamerów tworzących swoje własne społeczności widzów sprawiła, że użytkownicy uświadomili sobie brak łączności z innymi ludźmi o podobnych zainteresowaniach, przez co samotna gra nie wywołuje już takiej radości. Dobrze obrazuje to następująca wypowiedź wskazująca na problem rozpadu różnych grup internetowych:

Ja bardzo się utożsamiam z tymi ludźmi. Na przykład odwiedzasz sobie sklep spożywczy codziennie, wracając z pracy. Przychodzisz, jest jedna pani, która sprzedaje, plotkujecie sobie i nagle się dowiadujesz, że po 10 latach kończy działalność. No i nie zrobi ci się przykro, bo już możesz tej pani nie zobaczyć, o ile się nie umówisz? To był pewien rytuał, a już go nie ma. Tak samo jest z takimi grupami. Wracasz z pracy, masz wolny dzień, odpalasz sobie transmisję, rozmawiasz z tymi ludźmi, a nagle streamy upadają i ludzi też nie ma. Pozostaje pustka. Dla mnie to niemal

26 Jak rozwój technologiczny wpływa na popularność literatury polskiej? — analiza fenomenu *Wiedźmina*, <https://www.czytelnik.pl/2019/08/jak-rozwoj-technologiczny-wplywa-na.html> [dostęp: 5.02.2022 r.].

27 Tamże.

28 M. Majorek, *Kod YouTube*, s. 135.

jak rodzina. Wiele takich wspólnot upadło i potem już, nawet gdy sam gram, to nie odczuwam takiej radości. (Dominik, 20 lat)

Czynnikiem, który dodatkowo łączy ludzi w grupy sieciowe są stereotypy wokół gier cyfrowych. Utrudniają one wielu graczom pełne wyrażanie siebie w realnym otoczeniu i wpływają na poszukiwanie osób o podobnych zainteresowaniach w Internecie. Wskazuje na to następująca wypowiedź:

Zawsze zastanawiało mnie, dlaczego niektórzy tak źle patrzą na gry? Ja przykładowo jestem katoliczką, należę do kilku grup parafialnych i, niestety, moi koledzy i koleżanki nie popierają niektórych moich zainteresowań. Przykładowo wśród katolików często neguje się gry, gdzie występuje magia, bo to stanowi jakieś tam zagrożenie duchowe. Dziwi mnie jednak, że nie jest się konsekwentnym, gdy np. w *Dziadach* pojawiają się sceny przyzywania duchów i wchodzenia w czary, a jest to praktykowana lektura szkolna. Ja nie widzę w tym nic złego, ale nie rozumiem takiego podejścia i gadania, że gry to zło. Dlatego trudno znaleźć czasem osoby o podobnych zainteresowaniach i dopiero sieć stwarza dla mnie taką szansę. (Ilona, 24 lata)

Poprzez uczestnictwo w transmisjach z gier jednostki mogą nie tylko poznać nowe osoby i prowadzić wielotematyczne konwersacje, ale również poznają historię z danej gry, którą mogą na bieżąco komentować i wspólnie „przeżywać” z innymi widzami oraz prowadzącym. W ten sposób poprzez regularne transmisje i obecność widzów tworzy się pewnego rodzaju więź, której pielęgnowanie nie ogranicza się jedynie do wspólnego wieczoru spędzonego przy danym tytule. Twórcy bowiem tworzą również własne grupy na portalach społecznościowych typu Facebook oraz w aplikacjach komunikacyjnych, np. Discord. W takich grupach widzowie prowadzą dalsze konwersacje, zarówno w zakresie zainteresowań np. historią lub literaturą, jak i na temat zwykłej codzienności. Często również widzowie organizują czas, aby wspólnie spędzić wolne chwile w grze sieciowej. W ten sposób można mówić o grupach związanych ze sobą ludzi, którzy tworzą tzw. wspólnoty gamingowe.

Więź w badanych grupach wirtualnych

Z samej definicji wspólnoty wynika, że tworzy ją grupa ludzi odczuwających silną więź. Ferdinand Tönnies definiował pojęcie wspólnoty jako grupy co najmniej dwóch osób, które wiąże silny związek o nawarstwieniu emocjonalnym²⁹. Niemiecki socjolog określił więź jako spójne działanie i wzajemne wsparcie jednostek, których stosunek określa jako poufale i intymne współżycie w otoczeniu zaufanych ludzi³⁰. Tönnies ponadto wskazuje na bezrefleksyjność i spontaniczność we wzajemnych

29 F. Tönnies, *Wspólnota i stowarzyszenie*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 1988, s. 27.

30 Tamże.

interakcjach jako główne elementy łączące jednostki w postaci zażyłej więzi emocjonalnej³¹. Mirosława Marody i Anna Giza-Poleszczuk, analizując koncepcję teoretyczną Ferdinanda Tönniesa oraz Jean-Luca Nancy'ego, piszą:

Wspólnota tworzy się bowiem przez wspólne życie-bycie-dzielone-z-innymi, używając terminologii Nancy'ego — wyrasta z działań kierowanych w swym przebiegu przez przedrefleksyjne upodobania, dopasowania oraz pamięć. Wzajemne powiązania są zatem wytworem owych działań, podobnie jak wspólne użytkowanie dóbr, niemające nic wspólnego ze współczesnym rozumieniem idei dobra wspólnego. [...] Na recepcji pojęcia *Gemeinschaft* zaważyło niewątpliwie użyte przez Tönniesa stwierdzenie, że „teoria wspólnoty wychodzi od doskonałej jedności ludzkiej woli jako stanu pierwotnego albo naturalnego, który utrzymuje się mimo empirycznych podziałów”³².

Tym samym ważnym elementem więzi jest wola naturalna, która inaczej określana jest mianem bezrefleksyjności. Tönnies zagrożenie dla tak rozumianych wspólnot postrzegał w zaniku woli naturalnej i przekształceniu jej w wolę arbitralną, która charakteryzuje się nadmiernym namysłem nad własnym działaniem³³. Z woli arbitralnej z kolei wyrasta wola refleksyjna, która oznacza przejście od namysłu do konkretnej strategii działania³⁴. Zdaniem niemieckiego socjologa w ten sposób wspólnota przekształca się w stowarzyszenie, które charakterystyczne jest dla grupy ludzi dążących do wspólnego celu, a po jego osiągnięciu relacje między nimi upadają³⁵. Jak sam pisze: „Członkowie wspólnoty pozostają związani mimo rozłąki, członkowie stowarzyszenia pozostają rozdzieleni mimo powiązań”³⁶. Tönnies w nowoczesności upatrywał zagrożenia dla wspólnot ze względu na nadmierną refleksyjność ludzi nad własnym działaniem i coraz większym tłumieniem woli naturalnej, na którą składają się:

- upodobania — uczucia żywione w stosunku do innych jednostek lub obiektów;
- przyzwyczajenia — działania powtarzalne zapewniające pozytywne bodźce emocjonalne;
- pamięć — myśl jako składnik ukształtowanego aparatu mentalnego³⁷.

31 M. Marody, A. Giza-Poleszczuk, *Przemiany więzi społecznych*, Warszawa 2004, s. 106-107.

32 Tamże.

33 Tamże.

34 Tamże.

35 F. Tönnies, *Wspólnota i stowarzyszenie*, s. 31-32.

36 Tamże.

37 M. Marody, A. Giza-Poleszczuk, *Przemiany więzi społecznych*, s. 105-106.

Jedynie w spontanicznym działaniu i bezrefleksyjności powstać mogą prawdziwe więzi o nawarstwieniu emocjonalnym, a współczesne społeczeństwo często określa się jako społeczność pozbawioną prawdziwych więzi właśnie z powodu nadmiernej refleksyjności nad własnym zachowaniem³⁸.

Ten krótki opis teoretycznej koncepcji więzi społecznej jest nieprzypadkowy. Tak rozumiana więź stanowi bowiem nieodłączny element integracji społecznej. Cytując Władysława Jachera: „istnieje ścisła współzależność między więzią społeczną a integracją; ta bowiem jest zawsze wynikiem istnienia i działania więzi”³⁹.

Tönnies w postępie widział zagrożenie z powodu przekształcenia relacji społecznych w związku z charakterem instrumentalnym nastawionym na zyski i manipulację⁴⁰. Być może z tego powodu ludzie tak często szukają kontaktu w Internecie. W relacjach wirtualnych łatwiej o swobodę w nawiązywaniu stosunków społecznych z uwagi na poczucie bezpieczeństwa oraz anonimowość, która sprzyja mniejszej refleksji nad własnym działaniem i oceną ze strony innych⁴¹. W wirtualnych wspólnotach ludzie odnajdują więzi, które opierają się na wspólnych zainteresowaniach, upodobaniach i przyzwyczajeniach, a takimi w analizowanych wspólnotach gamingowych są właśnie gry cyfrowe. Warto w tym miejscu powrócić do wspomnianej we wstępie opinii Tofflera, który zarzucał relacjom internetowym stwarzanie iluzji więzi społecznych, której realne wystąpienie w sieci jest niemożliwe⁴². Trzeba więc zadać sobie pytanie: czy w wirtualnych wspólnotach faktycznie mogą zaistnieć silne więzi emocjonalne między członkami grupy?

Jednym z zarzutów stawianych relacjom internetowym jest zubożenie więzi analogowych i umiejętności komunikacyjnych. W związku z tym zadano respondentom pytanie o wpływ kontaktów internetowych na relacje z najbliższym otoczeniem. Wbrew negatywnym opiniom na ten temat badani w większości stwierdzili, że kontakty internetowe znacząco wpłynęły na ich rozwój. Wskazuje na to wypowiedź jednej z respondentek, która nie tylko jest członkinią grup wirtualnych, ale sama prowadzi transmisje na żywo, gromadząc wokół siebie widzów:

Ja z autopsji mogę powiedzieć, że ja nauczyłam się z różnych takich grup i swojej własnej działalności takiego luźnego podejścia do osób. Kiedyś miałam problem ze *small talkiem*, żeby usiąść, pogadać, zagadać do kogoś. Ze streamów wyniosłam taką lekką charyzmę odnośnie tego, jak oni to robią i jak sobie radzą w społeczeństwie. Sama zaczęłam to stosować i mam dzisiaj łatwość w tym. W sensie w kontakcie z innymi ludźmi. (Karolina, 22 lata)

38 Tamże.

39 W. Jacher, *Zagadnienie integracji systemu społecznego. Studium z zakresu teorii socjologii*, Warszawa 1976, s. 31.

40 P. Sztompka, *Socjologia. Wykłady o społeczeństwie*, Kraków 2021, s. 751.

41 S.E. Flores, *Sfejsowani. Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi*, tłum. K. Mojkowska, Warszawa 2017, s. 42.

42 B. Piechota, *O atrakcyjności sieci*, w: *Paradoksy Internetu. Konteksty społeczno-kulturowe*, red. M. Szpunar, Toruń 2011, s. 122-123.

Dobrym przykładem jest również wypowiedź cytowanego już wcześniej Dominika, któremu relacje wirtualne znacznie ułatwiły otwartość na inne osoby i poprawiły poczucie własnej wartości. Kluczowa okazała się tutaj gra sieciowa, za pośrednictwem której nawiązał ważną znajomość:

Grałem sobie kiedyś w *Counter-Strike*, byłem jeszcze takim dzieciakiem. Wymieniłem się tam z jednym gościem kontaktem na TeamSpeaku i dołączyłem do całkiem fajnej ekipy. Przez rok utrzymywaliśmy kontakt, było nas pięciu. Odwiedzili mnie kiedyś prywatnie, spędziliśmy wspólnie czas przy ognisku. Później większość poszła w swoją stronę, pozakładała rodziny i kontakt jest sporadyczny, ale został taki kolega, z którym mam kontakt do dzisiaj niemalże codziennie. Można powiedzieć, że jesteśmy kumplami, odwiedzam go w Krakowie, on również do mnie przyjeżdża. To jest bardzo pozytywna relacja. Być może kiedyś miałem taką izolację w rzeczywistości, bo nigdy nie byłem wystawiony jako ten super z kolegami. Dla mnie taka relacja z tym kolegą to lek i pomaga, a nie szkodzi. (Dominik, 20 lat)

Wypowiedzi badanych dostarczyły również informacji o tzw. etapach przejścia relacji z internetowej w realną i warunków, jakie muszą zostać spełnione, by można było mówić o prawdziwej więzi. Wskazano tutaj na konieczność spotkania w świecie rzeczywistym osoby poznanej w Internecie oraz konieczność dostarczenia pozytywnych emocji obu stronom wynikające ze spełnienia wzajemnych oczekiwań. Dużą rolę odgrywa tu więc spójny wizerunek kreowany w sieci z prawdziwą osobowością danej jednostki. Wówczas wzajemne zainteresowanie nie maleje, a znajomość internetowa przekształca się w realną w zależności od stopnia dalszego zaangażowania i inicjowania wzajemnych kontaktów. Przykładem tego jest poprzednia zacytowana wypowiedź, w której respondent stwierdził, że znajomość wirtualna przeobraziła się w realną. Konieczność dążenia do pierwszego spotkania w świecie rzeczywistym i wystąpienia pozytywnych emocji dla trwałości takiej relacji potwierdza również wypowiedź kolejnej badanej:

Niezależnie od naszych najlepszych chęci, to jeżeli gdzieś tam fizycznie się nie spotkamy, na jakimś evencie czy na jakimś spotkaniu... Akurat w moim przypadku było tak, że po prostu stwierdziliśmy, że spotkamy się na mieście i pogadamy, zobaczymy, co z tego wyjdzie. No i było średnio, ale spróbowaliśmy. Utrzymywałyśmy jakiś kontakt przez Internet, ale nie był on zbyt intensywny i choć czasem się do siebie odezwiemy, to kontakt jest raczej sporadyczny. Uważam jednak, że bez próby takiego spotkania to prędzej czy później zaniknie. Nawet jedno spotkanie zwiększa szansę na zachowanie takiej znajomości, to jest kluczowe. (Gabriela, 21 lat)

Rozwój technologii wiąże się ze zmianami w kontekście pielęgnowania codziennych relacji międzyludzkich. Z jednej strony bowiem sieć pozytywnie wpływa

na jednostki nieśmiałe, które dopiero w Internecie są gotowe do pełnego wyrażania siebie i ukazania swojej prawdziwej natury, co pozytywnie wpływa na pojedyncze stosunki z ludźmi⁴³. Z drugiej strony relacje społeczne nie polegają jedynie na wymianie komunikatów za pośrednictwem aplikacji internetowych, a jednostka wcześniej czy później będzie musiała zmierzyć się z doświadczeniami rzeczywistości. W sieci łatwiej o kreowanie własnego wizerunku i poczucie bezpieczeństwa, w przeciwieństwie do kontaktów analogowych charakteryzujących się większą spontanicznością i mniejszą kontrolą nad sytuacją, a to oddziałuje często wystąpieniem uczuć dyskomfortu i lęku u ludzi o słabszej osobowości⁴⁴. Dla relacji, w których nie występuje właściwa proporcja między kontaktem internetowym a analogowym, jest to pewnego rodzaju zagrożenie, ponieważ zakłóca właściwe poczucie spontaniczności i bezrefleksyjności, które charakteryzują więź społeczną o nawarstwieniu emocjonalnym⁴⁵. W kontekście dbałości o relacje respondenci zwracają uwagę jednak, że rzadko bywa tak, by znajomość internetowa pozostała w przestrzeni wirtualnej. Najczęściej członkowie grup wirtualnych dążą do realnych spotkań i nawiązania głębszych relacji społecznych, ponieważ więź wirtualna jest niewystarczająca:

Relacje internetowe całkiem nie zastąpią realnej, bo bliskość fizyczna też jest potrzebna, a ja nie postawię sobie obok telefonu, żeby mnie przytulił. Tylko raczej mało osób podchodzi właśnie do tego tak, że tylko kontakty internetowe. Uznają to raczej jakby za początek i za ten moment, żeby się przełamać. Uczą się takiej interakcji, a jednocześnie pogłębiają relacje i później przechodzą w te rzeczywiste. Oczywiście, że takie relacje wirtualne są intensywne. Myślę nawet, że tylko takie jeśli już się utrzymuje ze sobą kontakt. Jest dużo takich historii udanych przyjaźni czy jakiegoś love story. (Julita, 23 lata)

Członkowie grup wirtualnych dążą więc do nawiązywania intensywniejszych stosunków społecznych i spotkań w świecie realnym. Sprzyjać temu mogą wydarzenia w postaci zlotów fanów, które są organizowane przez streamerów. Na nich bowiem dochodzi do spotkań między członkami grupy zainteresowań, a — jak było wskazane wcześniej — podzielane pasje są istotnym elementem nawiązywania więzi:

Jeśli pojedziesz na taki event i spotkasz się z takimi ludźmi, którzy mają wspólne zainteresowania, wspólne pasje, to można jakieś fajne znajomości zawiązać. W takiej rzeczywistości ciężko jest znaleźć osoby, które twoje zainteresowania dzielą. Jeśli chodzi o eventy, gdzie styka się to wszystko wokół jakiejś pasji, np. grania w gry, fantasy, historii, to tutaj naprawdę fajnych ludzi można spotkać. (Adrian, 23 lata)

43 K. Mularz, *Media społecznościowe a budowanie wizerunku i relacji międzyludzkich*, w: *Świat (po)cyfrowej rewolucji. W kręgu analiz socjologicznych*, red. A. Kotowska, Rzeszów 2019, s. 103.

44 Tamże.

45 M. Marody, A. Giza-Poleszczuk, *Przemiany więzi społecznych*, s. 105-106.

Aby uniknąć jednostronnej oceny relacji wirtualnych, należy przytoczyć wady i nowe zjawiska przez nie wywołane i wskazywane również przez badanych. Sieć implikuje dodatkowe wzajemne zobowiązania względem partnerów interakcji. Możliwość komunikacji, dla której nie ma już barier czasoprzestrzennych, sprawiła, że wzrosły wzajemne oczekiwania w kontekście częstotliwości przesyłanych komunikatów⁴⁶. Dziś brak natychmiastowej odpowiedzi na komunikat nadawcy może być potraktowany, głównie przez osoby z niskim poczuciem własnej wartości, jako jej zlekceważenie przez odbiorcę. Można to zauważyć na przykładzie portali społecznościowych typu Facebook, gdzie brak reakcji w postaci „polubienia” zdjęcia czy odpowiedzi na wiadomość bywa niekiedy źródłem nieporozumienia czy wręcz konfliktu⁴⁷. Potwierdza to wypowiedź jednego z respondentów:

Ja osobiście wolę rozmowę twarzą w twarz. Forma pisanie nie pozwala nam zobaczyć drugiej osoby, jej wyrazu twarzy. Nie pozwala nam zobaczyć reakcji tej osoby, czy jest szczerą w swojej opinii. Weźmy np. Messenger. Możesz dzwonić, pisać, nie ma znaczenia, ale tylko kiedy jesteś dostępny i jest dostępna druga osoba. Wiesz, jak jesteś dostępny, a nie odpisujesz, nie oddzwaniaasz, to rozmówca może poczuć się urażony, więc dochodzą tutaj jakby nowe problemy, których nie ma w kontakcie osobistym. To jest taka psychologia, często sobie dopowiadamy. Mam wiele kontaktów wirtualnych, ale zawsze dążę do spotkań realnych, by uniknąć tego typu sytuacji. (Maciej, 23 lata)

Podsumowując zacytowane wypowiedzi, można wnioskować, że więzi emocjonalne w Internecie są możliwe, a relacje wirtualne pomagają w przełamaniu wewnętrznych lęków przed inicjowaniem kontaktów analogowych. Dużą rolę odgrywają tutaj gry cyfrowe, które w przypadku tej próby badawczej były fundamentem funkcjonowania wspólnoty. Pełnią one funkcję integracyjną i wpływają na zacieśnianie się więzi między ludźmi. Pojawiają się w tym kontekście nowe problemy związane z przekazem komunikatów oraz interpretacją emocji i zamiarów partnerów interakcji, ale — jak wskazuje większość respondentów — wszyscy członkowie wirtualnych wspólnot dążą do spotkań rzeczywistych, a komunikacja internetowa jest dużą szansą na nawiązanie więzi społecznych.

Podsumowanie

Wyniki badania stoją w opozycji do przytoczonych tez dotyczących negatywnego wpływu kontaktów wirtualnych na człowieka. Należy oczywiście zaznaczyć, że próba badawcza jest zbyt mała, aby na jej podstawie można było wnioskować o zależnościach. Niemniej zacytowane wypowiedzi skłaniają do dalszej eksploracji zjawiska

46 S.E. Flores, *Sfejsowani*, s. 239.

47 Tamże.

więzi wirtualnych, których pozytywnej wartości nie należy wykluczać. W artykule przytoczono jedynie część wypowiedzi respondentów, lecz były to opinie najbardziej treściwe, oddające ogólną opinię badanych na temat społeczności, do których należą.

Właściwa wydaje się być teza o współczesnej ludzkości jako społeczeństwie uzależnionym od sieci. Dobrze obrazuje to obecna sytuacja epidemiologiczna związana z pandemią Covid-19. W wyniku wprowadzonych obostrzeń odnośnie do przestrzegania zasad dystansu przestrzennego, które miały na celu zapobieganie rozprzestrzenianiu się niebezpiecznego wirusa, relacje społeczne, zarówno formalne jak i nieformalne, podtrzymywane są za pośrednictwem sieci. Epidemia koronawirusa wyraźnie ukazała, jak ważny w kontekście prawidłowego funkcjonowania w życiu społecznym jest Internet. To właśnie dzięki rozwojowi technologicznemu i dostępności wirtualnych metod komunikacji społeczeństwo mogło funkcjonować w stanie zagrożenia epidemiologicznego. Nowoczesne technologie umożliwiły jednostkom pracę oraz edukację zdalną, zapobiegając tym samym zaprzestaniu codziennych praktyk i zatrzymaniu działań społecznych. Niestety mimo tego pandemia zdaje się znacząco wpływać m.in. na efekt socjalizacyjny edukacji. Szkoła w całej swojej historii zapewniała młodym ludziom nie tylko pogłębianie wiedzy i potrzebnych umiejętności praktycznych, ale stanowiła również ważny element uspołeczniania ich poprzez bezpośredni kontakt młodzieży wywodzącej się z różnych warstw społecznych. W dobie pandemii element socjalizacyjny edukacji wydaje się być zagrożony ze względu na zwiększony dystans czy wręcz społeczną izolację.

Nie bez powodu przytoczono tu młodzież, ponieważ w dużej mierze to właśnie uczniowie szkół oraz studenci tworzą analizowane w tym artykule wirtualne wspólnoty. Choć wyników badania nie należy uogólniać, a pewne zarzuty stawiane kontaktom internetowym są słuszne, to wypowiedzi respondentów skłaniają do docenienia pozytywnej wartości relacji wirtualnych, w których również należy upatrywać szansy na nawiązywanie istotnych więzi społecznych. Jest to ważne zwłaszcza w obecnej, niepewnej sytuacji epidemiologicznej, w której interakcje wirtualne są niekiedy jedyną szansą na właściwe funkcjonowanie w społeczeństwie i podtrzymywanie relacji międzyludzkich.

Bibliografia

- Apanowicz J., *Metodologia ogólna*, Gdynia 2002.
- Babbie E., *Badania społeczne w praktyce*, tłum. W. Betkiewicz [et.al.], Warszawa 2003.
- Flores S.E., *Sfejsowani. Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi*, tłum. K. Mojowska, Warszawa 2017.
- Grębosz M., Siuda D., Szymański G., *Social Media. Marketing*, Łódź 2016.
- Jacher W., *Zagadnienie integracji systemu społecznego. Studium z zakresu teorii socjologii*, Warszawa 1976.
- Karasiński M., *Technologiczne, społeczne i informacyjne aspekty funkcjonowania Internetu a zjawiska patologiczne*, „Przegląd Naukowo-Metodyczny. Edukacja dla bezpieczeństwa” 2009, nr 3, s. 40-49.
- Kvale S., *Prowadzenie wywiadów*, tłum. A. Dziuban, Warszawa 2010.
- Majorek M., *Kod YouTube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Kraków 2015.
- Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studium przypadków*, Toruń 2016.
- Marody M., Giza-Poleszczuk A., *Przemiany więzi społecznych*, Warszawa 2004.
- Mularz K., *Media społecznościowe a budowanie wizerunku i relacji międzyludzkich*, w: Świat (po)cyfrowej rewolucji. W kręgu analiz socjologicznych, red. A. Kotowska, Rzeszów 2019.
- Norman H. Nie, *Socialibity, interpersonal relations and the Internet: reconstructing conflicting findings*, „American Behavioral Scientist” 2001, nr 45, s. 420-435.
- Piechota B., *O atrakcyjności sieci*, w: *Paradoksy Internetu. Konteksty społeczno-kulturowe*, red. M. Szpunar, Toruń 2011, s. 117-123.
- Pilch T., *Zasady badań pedagogicznych*, Warszawa 1998.
- Sztompka P., *Socjologia. Wykłady o społeczeństwie*, Kraków 2021.
- Tönnies F., *Wspólnota i stowarzyszenie*, tłum. M. Łukasiewicz, Warszawa 1988.
- Van Dijk J., *Społeczne aspekty nowych mediów*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2020.

Netografia

- Długosz J.M., *Assasins Creed okiem historyka*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/assassins-creed-okiem-historyka/2ts769b> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Kowalczyk K., *Niebezpieczne gry komputerowe? — stereotypy i uprzedzenia*, https://ktime.up.krakow.pl/symp2014/referaty_2014_10/kowalczyk.pdf [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Nie N.H., Erbring L., *Internet and society. A Preliminary Report*, http://www.nomads.usp.br/documentos/textos/cultura_digital/tics_arq_urb/internet_society%20report.pdf [dostęp: 4.02.2022 r.].

- Piorun M., *Holocaust Azteków. Cała prawda o masowym mordzie na mieszkańcach Ameryki Środkowej*, <https://ciekawostkihistoryczne.pl/2015/08/11/holocaust-aztekow-cala-prawda-o-masowym-mordzie-na-mieszkancach-ameryki-srodkowej/> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Jak rozwój technologiczny wpływa na popularność literatury polskiej? — analiza fenomenu Wiedźmina*, <https://www.czytelnika.pl/2019/08/jak-rozwoj-technologiczny-wplywa-na.html> [dostęp: 5.02.2022 r.].
- Rynek gier nie zwalnia tempa. Jego wartość ciągle wzrasta*, <https://www.bankier.pl/wiadomosc/Rynek-gier-nie-zwalnia-tempa-Jego-wartosc-ciagle-wzrasta-8145908.html> [dostęp: 4.02.2022 r.].

Abstrakt

W dobie współczesnych zmian społecznych komunikacja internetowa stała się istotnym elementem integracji społecznej. Tym samym wirtualne wspólnoty stale zyskują na znaczeniu, a ważną częścią wielu grup internetowych, które służą rozrywce i integracji, są gry cyfrowe. Argumenty przedstawione w artykule pochodzą z literatury przedmiotu oraz badania przeprowadzonego metodą indywidualnego wywiadu pogłębianego. Próbę badawczą stanowili członkowie wspólnot gamingowych, tj. grup stworzonych przez twórców internetowych, którzy publikują materiały związane z grami cyfrowymi. Celem badania było poznanie i opis więzi społecznej we wspomnianych wspólnotach oraz odpowiedź na pytanie o możliwość zaistnienia silnych stosunków emocjonalnych w Internecie. Z przeprowadzonego badania wynika, że takie więzi są możliwe. Relacje wirtualne wymagają dużego zaangażowania jednostek i stanowią szansę na osobisty rozwój w sferze życia prywatnego. Badanie dostarczyło informacji o tzw. etapach przejścia relacji z internetowej w realną i wykazało, że w tym kontekście gry cyfrowe pełnią znaczącą funkcję integracyjną, zaprzeczając tym samym jakoby gry były powodem izolacji społecznej. Tematyka gier i wspólnot wirtualnych jest ważnym tematem dla dalszych analiz w świecie stale postępującej cyfryzacji, a wnioski zaprezentowane w artykule skłaniają do ciągłej eksploracji zjawiska relacji wirtualnych, których znaczenie, zwłaszcza w obecnych czasach, stale wzrasta. Jest to ważne również w kontekście gier cyfrowych, których pozytywna wartość jest często niedoceniana, a stereotypy wokół nich wpływają na negatywny stosunek do samych graczy, którzy akceptacji i więzi społecznych szukają często we wspomnianych wspólnotach gamingowych.

Słowa kluczowe: więzi społeczne, relacje wirtualne, gry cyfrowe, wspólnoty gamingowe, integracja społeczna.

Abstract

In the contemporary world full of social changes, online communication has become a crucial part of social integration. Therefore, online communities are becoming ever more important, and digital games are a significant element of a variety of online groups focused on the entertainment and integration aspects. The arguments presented in this article are based on the subject literature and on the study carried out using an individual in-depth interview. The study group was composed of members of "social gaming communities", i.e., groups created by online creators that publish materials on digital games. The aim of the research was to recognise and describe the social ties within the aforementioned social gaming communities and to answer the question as to whether strong emotional relationships can be built on the Internet. According to the results of the aforesaid study, such relationships may be established. Online relationships require a high level of

commitment and constitute an opportunity for personal development. The study referred to above provided information about the so-called stages of moving an online relationship into real life and showed that digital games play a significant integrating role, thus rejecting the view that games cause social isolation. Both digital games and online communities constitute an important topic for further analysis in an ever-growing digital world and the conclusions presented in the article prompts for exploring the phenomenon of online relationships, especially due to the fact that their importance is constantly increasing. This is also of key importance with regard to digital games, whose positive value is often underestimated. In addition, the stereotypes regarding games negatively affects the gamers themselves, who often seek acceptance from others and try to establish social ties in the social gaming communities.

Keywords: social ties, online relationships, digital games, social gaming communities, social integration.

Po czwarte

Prawo

Reglamentacja działalności hazardowej w Polsce — w poszukiwaniu intencji prawodawcy

dr hab. Michalina Duda-Hyz, prof. UO
Instytut Nauk Prawnych
Dyscyplina: Prawo
Uniwersytet Opolski
ORCID: 0000-0001-7058-3481

Uwagi wprowadzające

W Polsce, podobnie jak w pozostałych krajach europejskich, pierwszą zinstytucjonalizowaną formą hazardu, czyli formą umożliwiającą czerpanie zysku z gry przez osobę postronną, była loteria¹. Funkcjonujący w okresie dwudziestolecia międzywojennego monopol loteryjny miał jednak szczególny charakter. Jako *ratio legis* tej instytucji wskazywano bowiem względy społeczne, tj. potrzebę walki z nałogiem hazardu oraz konieczność ochrony mniej zamożnej ludności. Loteria zarządzana przez państwo była postrzegana jako: „najbardziej łagodne i naturalne ujście dla wrodzonego człowiekowi nałogu hazardowania się”². Podkreślano, że chodzi o zaspokojenie istniejącego w społeczeństwie zmysłu hazardu oraz o nadanie mu pewnego charakteru jawności i solidności³, a samą loterię nazywano „podatkiem na namiętność grających”⁴ lub „podatkiem od głupoty”⁵. Drugą legalną formą hazardu w Polsce międzywojennej były zakłady na wyścigach konnych, z których zyski pobierano w formie samorządowego podatku od stawek gry lub zakładów i od wygranych⁶. Obok bogatych tradycji w zakresie przeprowadzania prób dzielności koni głównym uzasadnieniem dla legalizacji tej formy hazardu były względy fiskalne. Zakładano bowiem, że podatek od publicznych zabaw, rozrywek i widowisk będzie stanowił godziwe źródło dochodów dla miast⁷. W okresie Polski Ludowej, pomimo

- 1 Szerzej zob. M. Duda-Hyz, *Loterie jako instrumenty pozyskiwania dochodów państwa w polskim prawie skarbowym w latach 1768-1871*, „Czasopismo Prawno-Historyczne” 2017, z. 2, s. 89-109, A. Rogalski, *O loteriach w dawnej Polsce*, Warszawa-Siedlce 2008; Z. Ofiarski, *Opodatkowanie działalności w zakresie urządzania loterii — reminiscencje z okresu II Rzeczypospolitej Polskiej oraz czasy współczesne*, w: *Prawo skarbowe i prawo finansowe. Szkoły i uczniowie. Księga dedykowana pamięci Profesora Jerzego Lubowickiego*, red. C. Kosikowski, Białystok 2013, s. 141-157.
- 2 T. Jakubowski, *Monopol loteryjny*, w: *Pięć lat na froncie gospodarczym 1926-1931*, t. II, Warszawa 1931, s. 300.
- 3 Zob. J. Dawidsohn, *Polskie monopole państwowe* (z referatu wygłoszonego w Senacie Rz. P. dnia 13 marca 1930 r.), Warszawa 1930, s. 33.
- 4 Zob. L. Biliński, *System nauki skarbowej a w szczególności nauki o podatkach*, Lwów 1876, s. 68-72 oraz powoływana tam literatura.
- 5 Zob. *Skarbowość. Wykłady prof. W. Babińskiego opracowane przez Słuchaczy Szkoły Nauk Politycznych w Warszawie*, Warszawa rok akadem. 1927/28, s. 82.
- 6 Art. 18 pkt 1 i 2 ustawy z dnia 11 sierpnia 1923 r. o tymczasowym uregulowaniu finansów komunalnych (Dz. U. RP Nr 94, poz. 747).
- 7 Zob. Uzasadnienie do ustawy o tymczasowym uregulowaniu finansów komunalnych opublikowane w *O skarbowości związków komunalnych*, red. B. Markowski, J. Horszowski, B. Konopiński, M. Latoszyński, J. Strzeszewski, Warszawa 1923, s. 60.

tego że organizowanie i udział w grach hazardowych nie znajdowały akceptacji w świetle pryncypiów socjalistycznego sposobu życia, nie zrezygnowano z czerpania dochodów publicznych z tego źródła. Działalność hazardowa była prowadzona przez przedsiębiorstwa państwowe oferujące gry o charakterze powszechnym, a wpływy z gier hazardowych wykorzystywano do realizacji zadań charakterystycznych dla państwa socjalistycznego, takich jak inwestycje jednostek gospodarki społecznej, czy pomoc finansowa dla czynów społecznych⁸. W późniejszych latach zyski Totalizatora Sportowego przeznaczano także na cele sportu i kultury. Na początku lat dziewięćdziesiątych, w następstwie zmiany ustroju politycznego oraz oparcia stosunków społecznych i gospodarczych na zasadzie swobody działalności gospodarczej wszystkich podmiotów oraz równouprawnienia wszystkich form własności, zaistniała potrzeba nowego uregulowania sektora gier hazardowych. Uwagę zwraca to, że u podstaw ustawy o grach losowych i zakładach wzajemnych z 1992 r. również legło założenie, iż zawarte w niej unormowania powinny służyć zaspokajaniu wyłącznie rzeczywistego, niestymulowanego zapotrzebowania społecznego na gry hazardowe⁹. Warto również zaznaczyć, że w pierwszych latach funkcjonowania gospodarki wolnorynkowej dominowało przeświadczenie o niezwyklej dochodowości przedsiębiorstw sektora gier hazardowych, czego wyrazem były kolejne nowelizacje przepisów normujących podatek od gier, zmierzające wyłącznie do zwiększenia wydajności fiskalnej tej daniny¹⁰.

W niniejszym opracowaniu przedstawiono główne założenia i cele, jakie zostały określone w trakcie procesu tworzenia obecnie obowiązujących przepisów prawa hazardowego, a także podjęto próbę odpowiedzi na pytanie, w jakim zakresie deklaracje te nie znalazły odzwierciedlenia w treści uchwalonych przepisów. Realizując wskazane cele przyjęto, że intencja prawodawcy kształtuje się w wielostopniowej procedurze (agencyjny model intencji kolektywnej)¹¹. W związku z powyższym w procesie ustalania intencji ustawodawcy wykorzystano materiały z procesu legislacyjnego, w tym przede wszystkim teksty uzasadnień do projektów ustaw oraz stenogramy z posiedzeń Sejmu i komisji parlamentarnych. Analizując treść prawa obowiązującego zastosowano metody właściwe współczesnej dogmatyce prawa.

8 Zob. uchwały Rady Ministrów w sprawie czynów społecznych oraz pomocy Państwa w ich organizowaniu i realizacji nr 366 z dnia 20 września 1961 r. (M. P. Nr 80, poz. 333), nr 307 z dnia 13 września 1966 r. (M. P. Nr 56, poz. 272, z późn. zm.) oraz nr 132 z dnia 2 września 1977 r. (M. P. Nr 24, poz. 122).

9 Wypowiedź posła Bogdana Łukasiewicza w trakcie posiedzenia Komisji Polityki Gospodarczej, Budżetu i Finansów oraz Komisji Ustawodawczej w dniu 20 lutego 1992 r., Biuletyn nr 196/I kad., s. 4, Archiwum Sejmu.

10 Szerzej zob. M. Duda-Hyz, *Funkcja stymulacyjna podatku od gier w ujęciu teoretycznym oraz w założeniach polskiego prawodawcy*, „Krytyka Prawa” 2018, nr 2, s. 487-506.

11 Szerzej zob. Z. Tobor, *W poszukiwaniu intencji prawodawcy*, Warszawa 2013, s. 58 i n.

Założenia i cele jakie legły u podstaw obowiązującej ustawy o grach hazardowych

W uzasadnieniu do projektu ustawy o grach hazardowych z 2009 r. wskazano, że: „Przedmiotowy projekt wychodzi naprzeciw potrzebom całłościowego uregulowania rynku gier i zakładów wzajemnych, na którym pojawiają się nowe rodzaje gier”¹². Zwrócono także uwagę, że uzasadniony interes państwa w monitorowaniu i regulowaniu rynku gier hazardowych wynika z zagrożenia uzależnieniem od hazardu. W tym zakresie przyjęto założenie, że szczególne zagrożenia w kontekście zaburzeń uprawiania hazardu niosą za sobą hazard internetowy i gry na automatach¹³. Jako podstawowe cele projektu wskazano: zwiększenie ochrony społeczeństwa i praworządności przed negatywnymi skutkami hazardu, zwiększenie pewności podmiotów legalnie prowadzących działalność oraz uporządkowanie systemu podatkowego w zakresie podatku od gier¹⁴. Z kolei podczas prac w Komisji Finansów Publicznych przedstawiciel projektodawcy zwracał uwagę, że ustawa miała służyć realizacji dwóch zasadniczych celów. Pierwszy, określony jako „moralny i społeczny” wiązał się z ograniczeniem dostępności hazardu, drugi miał być „przykładem troski państwa o dochody budżetowe”¹⁵. Należy również zaznaczyć, że w trakcie prac w Sejmie przyjęto poprawkę polegającą na zmianie podstawy opodatkowania podatkiem od gier w odniesieniu do zakładów wzajemnych z dochodowej na przychodową. Zgodnie z uzasadnieniem przedstawionym przez autorów poprawki miała ona służyć wyrównaniu obciążeń podatkowych w sektorze prywatnym i państwowym¹⁶.

Pierwszą nowelizacją, która wprowadziła istotne zmiany w zakresie reglamentacji działalności hazardowej była ustawa z 2011 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw¹⁷. W treści uzasadnienia do projektu tego aktu wskazano, że jego głównym celem było: „zwiększenie praworządności i ochrony społeczeństwa przed negatywnymi skutkami hazardu”¹⁸. Realizacji tego celu miały służyć zmiany polegające na:

12 Uzasadnienie do rządowego projektu ustawy o grach hazardowych, druk sejmowy nr 2481, Sejm VI kadencji, s. 1, dalej jako: uzasadnienie druk nr 2481.

13 Tamże, s. 2.

14 Tamże, s. 2-3.

15 Zob. wypowiedź ministra Michała Boniego podczas posiedzenia Komisji Finansów Publicznych nr 231 w dniu 18 listopada 2009 r., Biuletyn nr 2986/VI.

16 Zob. wypowiedź posła Henryka Kowalczyka podczas posiedzenia Komisji Finansów Publicznych nr 234 w dniu 19 listopada 2009 r., Biuletyn nr 3026/VI.

17 Ustawa z dnia 26 maja 2011 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw (Dz.U. Nr 134, poz. 779).

18 Uzasadnienie do rządowego projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw, druk sejmowy nr 3860, Sejm VI kadencji, s. 1, dalej jako: uzasadnienie druk nr 3860.

1. wprowadzeniu wyraźnego zakazu organizowania gier w sieci Internet i uczestnictwa w tego rodzaju grach, z wyjątkiem urządzania zakładów wzajemnych online;
2. określeniu warunków eksploatacji automatów i urządzeń do gier, w tym warunków badań sprawdzających;
3. wprowadzeniu systemu rejestracji gości we wszystkich ośrodkach gier i audiowizyjnego systemu kontroli gier w kasynach gry.

Stwarzając podstawę prawną do urządzania zakładów wzajemnych przez sieć Internet przyjęto założenie, że zakłady wzajemne różnią się istotnie od gier kasynowych i nie stanowią tzw. twardego hazardu. Podkreślano, że w przypadku zakładów sieć Internet stanowi jedynie kanał dystrybucji, w związku z czym nie ma możliwości oszustwa w sieci¹⁹. Podobnie jak w przypadku ustawy z 2009 r. podnoszono, że uzasadniony interes państwa w monitorowaniu i regulowaniu rynku gier hazardowych wynika także z zagrożenia uzależnieniem od hazardu²⁰. Należy także zaznaczyć, że w toku prac legislacyjnych projekt uzupełniono o przepis umożliwiający organizowanie loterii fantowych oraz gry bingo fantowe, w których wartość puli wygranych nie przekracza kwoty bazowej (tzw. małych loterii), po dokonaniu ich zgłoszenia. Celem wprowadzonych zmian miało być zniesienie barier w legalnym urządzaniu tego rodzaju gier²¹.

Kolejnym aktem, w drodze którego wprowadzono istotne zmiany w zakresie reglamentacji działalności hazardowej, była uchwalona z przedłożenia poselskiego ustawa z 2014 r.²² W drodze rzeczowej nowelizacji określono nowe zasady urządzania loterii fantowych i gier bingo fantowe w sytuacji, gdy ich organizatorem jest organizacja pożytku publicznego. W myśl dodanych regulacji organizacje pożytku publicznego mogą urządzać wskazane gry wyłącznie na podstawie zgłoszenia, pod warunkiem że wartość puli wygranych w grze nie przekracza piętnastokrotności kwoty bazowej, zaś łączna wartość puli wygranych w tego rodzaju grach, urządzanych przez daną organizację, nie przekracza w ciągu roku kalendarzowego trzydziestokrotności kwoty bazowej. Wprowadzając powyższe zmiany zwracano uwagę na to, że zrównanie podmiotów prowadzących komercyjną działalność hazardową oraz organizacji pożytku publicznego, które poprzez organizację wskazanych wyżej gier pozyskują fundusze na realizację celów społecznych i dobroczynnych: „nie jest ani sprawiedliwe ani uzasadnione celem obowiązujących regulacji prawnych”²³.

19 Tamże, s. 1-2.

20 Tamże, s. 2. Zob. także wypowiedź podsekretarza stanu w Ministerstwie Finansów w trakcie pierwszego czytania projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw (druk nr 3860), Sprawozdanie stenograficzne z 85. posiedzenia Sejmu w dniu 24 lutego 2011 r.

21 Zob. wypowiedź posła Marka Zielińskiego w trakcie drugiego czytania projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw (druk nr 3860), Sprawozdanie stenograficzne z 90. posiedzenia Sejmu w dniu 13 kwietnia 2011 r.

22 Ustawa z dnia 7 listopada 2014 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych (Dz.U. poz. 1717).

23 Uzasadnienie do poselskiego projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych, druk

W ocenie projektodawców: „Oczywistym jest to, że organizowanie loterii fantowych przez organizacje pożytku publicznego w żadnej mierze nie przyczynia się do zagrożenia społeczeństwa *negatywnymi skutkami hazardu*”²⁴.

Do istotnych nowelizacji ustawy o grach hazardowych niewątpliwie należy również ustawa z czerwca 2015 r.²⁵ W drodze tego aktu umożliwiono bowiem prowadzenie działalności hazardowej spółkom z ograniczoną odpowiedzialnością lub spółkom akcyjnym albo spółkom działającym na zasadach właściwych dla tych spółek, mającym siedzibę na terytorium innego państwa członkowskiego Unii Europejskiej lub państwa członkowskiego Europejskiego Stowarzyszenia o Wolnym Handlu — strony umowy o Europejskim Obszarze Gospodarczym. W kontekście rzeczzonej zmiany uwagę zwraca to, że w treści uzasadnienia do projektu ustawy całkowicie pominięto fakt, iż zmiana ta została wprowadzona w konsekwencji wystosowanego przez Komisję Europejską wezwania Polski do zapewnienia zgodności regulacji dotyczących gier hazardowych z prawem Unii Europejskiej²⁶. Jako pozostałe cele ustawy wskazano: „rozwiązanie problemu czasu oczekiwania na rozstrzygnięcia charakteru gier” oraz „zapewnienie prawidłowości funkcjonowania rynku gier i dokonywanych rozliczeń”²⁷.

Obowiązujący model reglamentacji hazardu został ukształtowany w drodze ustawy z grudnia 2016 o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw²⁸. W myśl uzasadnienia podstawowym celem tego aktu było zmniejszenie skali występowania tzw. szarej strefy w zakresie gier na automatach oraz gier w sieci Internet. Jako drugi zasadniczy cel ustawy wskazano: „zapewnienie najwyższego możliwego poziomu ochrony obywateli, w tym osób małoletnich, przed szkodliwymi skutkami hazardu związanymi z grą na automatach do gier i grą w sieci Internet”²⁹. W treści uzasadnienia zaakcentowano konieczność podniesienia poziomu społecznej świadomości co do zagrożeń wynikających z korzystania z usług nielegalnych operatorów hazardowych. Przedstawiono także argumenty za objęciem gier w sieci monopolem państwa. W ocenie projektodawców: „monopolem w sieci Internet objęte zostały gry kasynowe, posiadające o wiele wyższy współczynnik uzależnienia niż zakłady wzajemne i loterie promocyjne”³⁰. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, iż w trakcie debaty sejmowej przedstawiciel rządu wyraźnie

sejmowy nr 2510, Sejm VII kadencji, s. 2.

24 Tamże.

25 Ustawa z dnia 12 czerwca 2015 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych (Dz.U. poz. 1201).

26 Zob. wezwanie do usunięcia uchwały na mocy art. 258 TFUE, INFR(2013)4218, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/PL/IP_13_1101.

27 Uzasadnienie do rządowego projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych, druk sejmowy nr 2927, Sejm VII kadencji, s. 1, dalej jako: uzasadnienie, druk nr 2927.

28 Ustawa z dnia 15 grudnia 2016 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw (Dz.U. poz. 88).

29 Uzasadnienie do rządowego projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw, druk sejmowy nr 795, Sejm VIII kadencji, s. 3.

30 Tamże.

podkreślał, że celem wprowadzanej nowelizacji nie było zwiększenie wpływów z tytułu podatku od gier³¹.

Założenia i cele projektów ustaw w świetle uchwalonych przepisów

Jak już zaznaczono, deklarowanym celem ustawy o grach hazardowych było całościowe uregulowanie rynku gier hazardowych, na którym pojawiają się nowe rodzaje gier. Analiza uchwalonych przepisów nie pozwala jednak na stwierdzenie, że cel ten znalazł swój wyraz w płaszczyźnie normatywnej. Konstrukcja przepisów określających zakres przedmiotowy reglamentowanego hazardu nie uległa zasadniczym zmianom w porównaniu do ustawy z 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych. W szczególności należy zwrócić uwagę na to, że definiując gry losowe zastosowano pełną definicję zakresową. To oznacza, że grami losowymi w rozumieniu ustawy są wyłącznie takie przedsięwzięcia, które posiadają cechy wspólne dla wszystkich gier losowych³², a jednocześnie można im przypisać cechy charakterystyczne dla poszczególnych form aktywności zaliczanych do tej kategorii gier³³. Powyższa konstrukcja nie uległa również zmianom w wyniku kolejnych nowelizacji ustawy o grach hazardowych. Ustalony w płaszczyźnie normatywnej katalog gier losowych ma charakter zamknięty³⁴, a zatem nie można urządzać gier łączących cechy różnych tradycyjnych gier. Warto również zauważyć, że katalog ten nie uległ rozszerzeniu w porównaniu do zakresu ustalonego w ustawie o grach i zakładach wzajemnych, wręcz odwrotnie, wyłączono z niego wideoloterie. W toku kolejnych nowelizacji rozszerzeniu nie uległ również katalog zakładów wzajemnych ani form, w jakich można rozgrywać pokera. W szczególności nie wprowadzono możliwości urządzania tzw. giełd zakładów³⁵ oraz turniejów pokera online.

Z poddanych analizie materiałów legislacyjnych wynika, że wprowadzając kolejne zmiany w sferze prawa hazardowego nie powoływano się wprost na względy fiskalne. Niemniej jednak w treści uzasadnienia do projektu ustawy hazardowej wskazano, że wprowadzone zmiany będą obejmować:

31 Zob. wypowiedź sekretarza stanu w Ministerstwie Finansów Wiesława Janczyka w trakcie drugiego czytania projektu ustawy o zmianie ustawy o grach hazardowych oraz niektórych innych ustaw (druk nr 795), Sprawozdanie stenograficzne z 32. posiedzenia Sejmu w dniu 14 grudnia 2016 r.

32 W myśl art. 2 ust 1 ustawy o grach hazardowych w brzmieniu pierwotnym grami losowymi były gry o wygrane pieniężne lub rzeczowe, których wynik w szczególności zależy od przypadku, a warunki gry określa regulamin.

33 Grami losowymi są: gry liczbowe, loterie pieniężne i loterie rzeczowe, gra telebingo, gry cylindryczne, gra bingo pieniężne i bingo fantowe, loterie promocyjne i loterie audiotekstowe.

34 Szerzej zob. M. Duda, *Decyzja w sprawie gier hazardowych jako element kształtowania zakresu przedmiotowego podatku od gier*, w: *Stanowienie i stosowanie prawa podatkowego w Polsce. Rozstrzygnięcia w prawie podatkowym*, red. M. Duda, M. Münnich, A. Zdunek, Lublin 2014, s. 177-195.

35 Szerzej zob. R. Rzeszotarski, *Kwalifikacja prawna zakładu zawieranego na giełdzie zakładów*, „Przegląd Prawa Handlowego” 2015, nr 7, s. 41-49.

1. określenie wysokości stawek podatkowych w odniesieniu do efektywności finansowej oraz kosztów ponoszonych na organizację danej działalności w zakresie gier hazardowych,
2. opodatkowanie loterii audiotekstowych oraz wygranych w pokera w turnieju urządzanym w kasynie,
3. włączenie opłat wejściowych do kasyna gry w system podatku od gier z jednoczesnym podwyższeniem stawek³⁶.

Z kolei nowelizacja z czerwca 2015 r. zakładała zapewnienie prawidłowości dokonywanych rozliczeń w zakresie podatku od gier³⁷. Porównując deklarowane cele z treścią uchwalonych regulacji należy zauważyć, że w istocie zakres czynności podlegających opodatkowaniu rozszerzono o urządzenie loterii audiotekstowych oraz udział w pokerze rozgrywanym w turnieju gry pokera. Trudno jednak uznać, że w płaszczyźnie normatywnej znalazły odzwierciedlenie pozostałe założenia projektodawcy. Po pierwsze, wbrew przyjętej deklaracji opłat wejściowych do kasyna nie uwzględniono przy określaniu podstaw opodatkowania w odniesieniu do urządzanych tam gier. Jedynie w przypadku pokera rozgrywanego w formie turnieju gry przy ustalaniu podstawy opodatkowania bierze się pod uwagę kwotę wpisowego za udział w turnieju³⁸. Po drugie, ustalając wysokość stawek podatku dla poszczególnych rodzajów gier nie uwzględniono uwarunkowań ekonomicznych prowadzenia działalności hazardowej, a w szczególności odmiennych mechanizmów osiągania zysków z tytułu prowadzenia danych kategorii gier oraz ryzyka operacyjnego, jakie ponoszą podmioty prowadzące działalność w tym zakresie. Jako przykład można wskazać ustalenie stawki podatkowej w wysokości 12% w odniesieniu do zakładów wzajemnych innych niż na sportowe współzawodnictwo zwierząt, przy podstawie opodatkowania o charakterze przychodowym³⁹. Taki sposób określenia elementów kwantytatywnych podatku niewątpliwie nie uwzględnia faktu, że zysk bukmachera zależy od przyjętych kursów i obciążony jest ryzykiem wynikającym z charakteru zdarzeń stanowiących przedmiot zakładów. W świetle deklarowanego celu ustawy, jakim było określenie wysokości stawek podatkowych w odniesieniu do efektywności finansowej danej działalności hazardowej, jeszcze większe zdziwienie może budzić podwyższenie stawki opodatkowania gry bingo pieniężne z 10% do 25%. Należy bowiem zaznaczyć, że w czasie prac nad ustawą z 2009 r. funkcjonował tylko jeden podmiot, prowadzący jeden salon bingo, a skutkiem podwyższenia stawki podatku od gier była jego likwidacja.

Analizując przepisy normujące podatek od gier hazardowych w kontekście deklarowanych celów należy jeszcze zwrócić uwagę na nowelizację z czerwca 2015 r., która w założeniu miała służyć zapewnieniu prawidłowości rozliczeń w zakresie

36 Zob. uzasadnienie, druk nr 2481, s. 2-4.

37 Zob. uzasadnienie, druk nr 2927, s. 12-14.

38 Art. 73 ustawy o grach hazardowych.

39 W myśl art. 73 ust. 1 pkt 4 w zakładach wzajemnych podstawę opodatkowania stanowi suma wpłaconych stawek.

podatku od gier. W drodze wskazanej ustawy wprowadzono dwie zasadnicze zmiany. Pierwsza obejmowała doprecyzowanie regulacji określających zakres podmiotowy podatku od gier. Istotą drugiej było dodanie przepisu stanowiącego, iż podstawy opodatkowania poszczególnych rodzajów gier hazardowych nie podlegają sumowaniu, w szczególności nie podlega sumowaniu podstawa opodatkowania określona dla gier cylindrycznych, gier w kości i gier w karty z podstawą opodatkowania stosowaną w odniesieniu do gier na automatach⁴⁰. Nie budzi wątpliwości fakt, że wprowadzenie takiego przepisu wiązało się ze zwiększeniem ciężaru podatkowego w podatku od gier⁴¹. To zaś oznacza, że wbrew deklaracjom zawartym w treści uzasadnienia do projektu ustawy zmiana służyła realizacji celu fiskalnego.

Z materiałów legislacyjnych wynika, że zarówno na etapie prac nad projektem ustawy o grach hazardowych, jak i w trakcie uchwalania kolejnych nowelizacji tego aktu jako zasadniczy cel wskazywano konieczność przeciwdziałania negatywnym skutkom społecznym hazardu. Analiza przyjętych regulacji prowadzi do konkluzji, że cel ten jedynie w części znalazł odzwierciedlenie w treści przepisów. Po pierwsze, monopolem państwa w zakresie hazardu online objęto urządzenie wszystkich gier poza zakładami wzajemnymi i loteriami promocyjnymi⁴². To oznacza, że przedmiotem monopolu są nie tylko gry kasynowe ale także gry loteryjne, które co do zasady są postrzegane przez specjalistów z zakresu nauk społecznych jako stwarzające mniej zagrożeń w sferze zaburzeń uprawiania hazardu⁴³. W Polsce, podobnie jak w innych krajach europejskich, monopol państwa w zakresie gier loteryjnych jest uwarunkowany historycznie. Trudno się jednak zgodzić z twierdzeniem, że głównym celem tak ukształtowanego zakresu przedmiotowego monopolu państwa była ochrona społeczeństwa przed negatywnymi skutkami hazardu, a nie cel fiskalny⁴⁴.

Po drugie, na etapie projektowania i uchwalania obowiązujących regulacji przyjęto błędne założenie, że sieć Internet stanowi wyłącznie medium, za pośrednictwem którego mogą być rozgrywane gry hazardowe⁴⁵. W konsekwencji w treści definicji legalnych poszczególnych rodzajów gier nie uwzględniono faktu, iż

40 Art. 1 pkt 31 ustawy z dnia 12 czerwca 2015 r. o zmianie ustawy o grach hazardowych (Dz.U. poz. 1201).

41 Specyfika gier w kasynie polega na tym, że znaczna wygrana w danej grze (*jackpot*) może skutkować stratą kasyna w danym okresie rozliczeniowym, mimo uzyskania dochodów z innych gier.

42 Art. 5 ust. 1b ustawy o grach hazardowych.

43 W piśmiennictwie z zakresu nauk społecznych wskazuje się, że tradycyjne loterie i gry liczbowe charakteryzują się niższym potencjałem uzależniającym niż inne rodzaje gier hazardowych. Szerzej zob. P. Binde, *What are the most harmful forms of gambling? Analyzing problem gambling prevalence surveys*, Center for Public Sector Research Working Paper 12, 2011, s. 20, University of Gothenburg, http://www.utbildning.gu.se/digitalAssets/1327/1327132_cefos-wp12.pdf [dostęp: 31.07.2016 r.].

44 W treści uzasadnienia wskazano: „W opinii projektodawcy zapewnienie odpowiedniego nadzoru organów władzy publicznej nad segmentem rynku gier hazardowych obejmującym gry kasynowe urządzone za pośrednictwem sieci Internet (należące do najbardziej uzależniających gier hazardowych) może nastąpić wyłącznie w formie nadzoru nad podmiotami realizującymi monopol państwa”. Uzasadnienie, druk nr 795, s. 9.

45 Zob. uzasadnienie, druk nr 795, s. 11.

specyfika tych przedsięwzięć oraz związane z nimi zagrożenia w sferze uzależnień behawioralnych różnią się zasadniczo w zależności od tego, w jaki sposób generowany jest wynik gry i jak szybko informacja o tym wyniku jest udostępniana graczom. Ustawodawca nie dostrzegł różnicy pomiędzy takimi grami loteryjnymi online, w których sieć Internet jest wykorzystywana jedynie do dystrybucji losów lub innych dowodów udziału w grze od gier, w których o wyniku przesądzają generatory liczb pseudolosowych⁴⁶. Nie ma zatem przepisów, które statuowałyby odrębne zasady urządzania loterii z natychmiastowym wynikiem⁴⁷, podczas gdy w ocenie ekspertów z zakresu nauk społecznych gry te charakteryzują się wysokim potencjałem uzależniającym i powinny być postrzegane jako rodzaj „twardego” hazardu⁴⁸. Zarzut dotyczący nieuwzględnienia specyfiki gier urządzanych z wykorzystaniem sieci Internet dotyczy również przepisów zawierających definicje legalne gier cylindrycznych oraz gier w kości. W przypadku tego rodzaju przedsięwzięć wynik gry również może być bowiem generowany komputerowo lub stanowić rezultat gry prowadzonej przez osobę fizyczną (krupiera) w ramach tzw. kasyn na żywo⁴⁹.

Po trzecie, brak spójności pomiędzy deklarowanymi celami ustawy a treścią uchwalonych przepisów jest dostrzegalny na tle regulacji dotyczących zakładów wzajemnych. Wprowadzając możliwość urządzania tego rodzaju przedsięwzięć online wskazywano, że gracz zawiera zakład wykorzystując swoją wiedzę, doświadczenie i znajomość danej dyscypliny⁵⁰. Odnosząc się do powyższego twierdzenia należy zwrócić uwagę na rezultaty badań przeprowadzonych w tej dziedzinie w różnych krajach. Wynika z nich bowiem, że choć w przypadku zakładów sportowych nie można wykluczyć znaczenia wiedzy i doświadczenia graczy, to wpływ tych czynników na wynik gry jest znikomy⁵¹. Wypada również zauważyć, że na

46 Art. 2 ust. 1 pkt 1-pkt 2 ustawy o grach hazardowych.

47 Istota loterii z natychmiastowym wynikiem polega na tym, że uczestnik gry może poznać jej wynik natychmiast po otrzymaniu losu. Najpopularniejszą formą tego rodzaju gier są tzw. zdraпки, które mogą mieć postać tradycyjną lub elektroniczną.

48 Zob. M. Griffiths, *Are lottery scratchcards a "hard" form of gambling?*, „Journal of Gambling Issues” 2002, nr 7, s. 2; M. D. Griffiths, R. T. A. Wood, *Lottery gambling and addiction: An overview of European research*. Lausanne: Association of European Lotteries, s. 6. <https://www.academia.edu> [dostęp: 4.02.2022 r.], W literaturze przedmiotu gry tego rodzaju określa się nawet mianem „automatów do gry na papierze”. Zob. M. Griffiths, *Are lottery scratchcards*, s. 4; V. Ariyabuddhiphongs, *Lottery Gambling: A review*, „Journal of Gambling Studies” 2011, nr 27, s. 16; M. J. Rockloff, N. Hing, *The impact of jackpots on EGM gambling behaviour: a review*, „Journal of Gambling Studies” 2013, vol. 29, Issue 4, s. 777.

49 Ang. *live casinos*. Szerzej zob. M. Duda-Hyz, *Gry hazardowe urządzane w sieci Internet i ich opodatkowanie w prawie polskim oraz innych krajów europejskich*, Lublin 2019, s. 53-56.

50 Zob. uzasadnienie druk nr 3860, s. 2.

51 Szerzej zob. M. Browne, M. J. Rockloff, A. Blaszczyński et. al., *Delusions of Expertise: The High Standard of Proof Needed to Demonstrate Skills at Horserace Handicapping*, „Journal of Gambling Studies” March 2015, vol. 31, Issue 1, s. 73-89; Y. Khazaal, A. Chatton, J. Billieux et al., *Effects of expertise on football betting*, „Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy” 2012, vol. 7, s. 18 i n.; E. Vahid, A. Glöckner, *Game over: Empirical support for soccer bets regulation*, Preprints of the Max Planck Institute for Research on Collective Goods 2010, s. 33, <https://www.econstor.eu/handle/10419/57516> [dostęp: 2.02.2022 r.].

podstawie obowiązujących przepisów urządzone są także zakłady bukmacherskie dotyczące wyników symulacji gier karcianych takich jak poker, blackjack czy baccarat⁵². W przypadku tego rodzaju zakładów uczestnicy obstawiają zdarzenia o charakterze losowym, w związku z czym trudno uznać, że istotny wpływ na wynik zakładu mają wiedza, doświadczenie czy umiejętności graczy.

Po czwarte, deklarowany na etapie tworzenia regulacji cel nie w pełni znajduje odzwierciedlenie w tych przepisach, które zobowiązują podmioty zarządzające gry do podjęcia określonych działań mających na celu ochronę graczy przed rozwojem zaburzeń uprawiania hazardu, czyli w treści unormowań dotyczących regulaminów odpowiedzialnej gry⁵³. W szczególności polski ustawodawca zdaje się nie dostrzegać tego, że specyficzne właściwości sieci Internet mogą pozwalać na minimalizację zagrożeń płynących z e-hazardu w sposób nawet bardziej efektywny niż mechanizmy stosowane w przypadku tradycyjnych gier. Należy bowiem podkreślić, że dzięki sieci Internet możliwe jest stosowanie narzędzi umożliwiających zidentyfikowanie takich schematów zachowań graczy, które pozwalają na wykrywanie problemów związanych z zaburzeniami uprawiania hazardu oraz mogą zapobiegać ich rozwojowi⁵⁴. Z licznych badań przeprowadzonych w tym zakresie⁵⁵, w tym z badania zleconego przez Komisję Europejską wynika, że efektywnymi instrumentami wpływu na zachowania graczy⁵⁶ są limity pieniężne dotyczące poddawanych ryzyku stawek, pojawiające się trakcie gry alerty, a także mechanizm samowykluczenia się gracza na z góry określony czas⁵⁷. Przepisy polskiego prawa nie zobowiązują

52 Zob. Regulamin zakładów wzajemnych świadczonych drogą elektroniczną przez sieć Internet organizowanych przez „FORTUNA online zakłady bukmacherskie” Sp. z o.o. z dnia 10 czerwca 2021 r., <https://www.efortuna.pl/cms/regulaminy> [dostęp 4.02.2022]; Regulamin internetowych zakładów bukmacherskich STS z dnia 29 grudnia 2021 r., <https://www.sts.pl/pl/regulaminy/> [dostęp: 4.02.2022 r.].

53 Art. 15 ust. 1d i art. 15i ustawy o grach hazardowych.

54 Ang. *behavioral tracking tools*. Szerzej zob. K. Männer, *Why it is meaningful to collect and interpret player data from a risk perspective*, „European Gaming Lawyer” 2015, Spring Issue, s. 16-17; R. A. LaBrie, H. J. Shaffer, *Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling*, „Addiction Research & Theory” 2010, vol. 19, s. 1-10; J. Haefeli, S. Lisher, J. Schwarz, *Early detection items and responsible gaming features for online gambling*, „Journal of Gambling Studies” 2011, vol. 11, nr 3, s. 273-288; M. Auer, M. D. Griffiths, *Behavioral Tracking Tools, Regulation, and Corporate Social Responsibility in Online Gambling*, „Gaming Law Review and Economics” 2013, vol. 17, nr 8, s. 579-583; J. Haeusler, *Follow the money: using payment behaviour as predictor for future self-exclusion*, „Journal of Gambling Studies” 2016, vol. 16, nr 2, s. 246-259.

55 Zob. np.: A. Harris, M. D. Griffiths, *A Critical Review of the Harm-Minimisation Tools Available for Electronic Gambling*, „Journal of Gambling Studies” 2017, nr 33, s. 189; M. Bonello, M. D. Griffiths, *Analyzing Consumer Protection for Gamblers Across Different Online Gambling Operators: A Descriptive Study*, „Gaming Law Review and Economics” 2017, vol. 21, nr 3, s. 278-285; M. Auer, A. Litter, M. D. Griffiths, *Legal Aspects of Responsible Gaming Pre-commitment and Personal Feedback Initiatives*, „Gaming Law Review and Economics” 2015, vol. 19, nr 6, s. 444-455.

56 Ang. *harm-minimisation tools*.

57 Zob. C. Codagnone, F. Bogliacino, A. Ivchenko, et al., *Study on online gambling and adequate measures for the protection of consumers of gambling services. Final report*, final version (March 2014), s. 20-22 i 110-112, http://ec.europa.eu/internal_market/gambling/docs/initiatives/140714-study-on-online-gambling-final-report_en.pdf [dostęp: 3.04.2019 r.].

operatorów do wprowadzenia limitów środków pieniężnych, jakie mogą być deponowane na kontach graczy, a także innych limitów mających na celu ochronę uczestników gry. Do obowiązków związanych z regulaminem odpowiedzialnej gry ustawa nie zalicza także wymogu wdrożenia mechanizmu samowykluczenia się gracza z możliwości gry na z góry określony czas, mimo że jest to środek stosowany w wielu państwach, o potwierdzonej skuteczności, któremu mogą towarzyszyć dodatkowe instrumenty służące identyfikacji problematycznych zachowań wśród graczy. Symptomatyczne jest również to, że pomimo braku stosownych nakazów legalnie działający bukmacherzy stosują tego rodzaju instrumenty⁵⁸.

Na zakończenie warto jeszcze zaznaczyć, że ochrona społeczeństwa przed negatywnymi skutkami hazardu nie oznacza jedynie ochrony przed uzależnieniami. Równie istotna jest ochrona graczy przed nieuczciwymi i nielegalnymi praktykami ze strony organizatorów, innych uczestników gier oraz osób trzecich. W tym aspekcie uwagę zwraca fakt, że w przepisach prawa hazardowego nie określono standardów technicznych, jakim powinny odpowiadać sprzęt i oprogramowanie wykorzystywane do urządzania gier hazardowych online, podczas gdy w większości państw uznawanych za posiadające najbardziej efektywne systemy regulacyjne e-hazardu powyższe zagadnienia są unormowane bądź w aktach wykonawczych, bądź w treści wytycznych wydawanych przez organy pełniące funkcje regulatorów rynku⁵⁹.

Uwagi końcowe

Hazard niewątpliwie stanowi formę ludzkiej aktywności o specyficznych cechach. Zależność wyniku gry od przypadku, możliwość utraty znacznych środków bądź wzbogacenia się bez nakładu pracy przesądzają o tym, że tradycyjnie działalność w tej sferze była postrzegana jako niebezpieczna, nieetyczna i bezproduktywna. W okresie ostatniego półwiecza stosunek do zjawiska hazardu uległ jednak zasadniczym zmianom. Hazard coraz częściej był postrzegany jako aktywność istotna z punktu widzenia ekonomicznego i społecznego, zaś same gry zaczęto urządzać w ramach zorganizowanej, profesjonalnej i reglamentowanej działalności gospodarczej. W Polsce, podobnie jak w innych państwach byłego bloku socjalistycznego, proces legalizacji, legitymizacji i instytucjonalizacji hazardu rozpoczął się później,

58 Zob. np. Regulamin Odpowiedzialnej Gry Fortuna Online Zakłady Bukmacherskie spółka z o.o. z siedzibą w Cieszynie na prowadzenie działalności w zakresie gier hazardowych urządzanych przez sieć Internet z dnia 3 października 2018 r., <https://www.efortuna.pl/cms/regulaminy>, dostęp: 5.02.2022; Regulamin odpowiedzialnej gry Superbet zakłady bukmacherskie Sp. z o.o., <https://superbet.pl/wiki/regulamin>, [dostęp: 5.02.2022 r.]; Regulamin odpowiedzialnej gry Star-Typ Sport Zakłady Wzajemne z dnia 12 marca 2020 r., <http://www.sts.pl/pl/regulaminy>, [dostęp: 5.02.2022 r.].

59 Zob. np. Malta Gaming Authority, Guidelines. Technical Infrastructure hosting Gaming and Control Systems. Remote Gaming, December 2015, <http://www.mga.org.mt/gaming-sectors/remote-gaming/>, [dostęp: 5.02.2022 r.]; Gambling Commission, Remote gambling and software technical standards (RTS), December 2021, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/standards>, [dostęp: 5.02.2022 r.].

co było uwarunkowane zarówno funkcjonowaniem gospodarki centralnie sterowanej, jak i kreowanymi w tych państwach wzorcami socjalistycznej obyczajowości. Niemniej od początku lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku istnieje możliwość urządzania gier hazardowych w ramach prowadzonej działalności gospodarczej, a od kilku lat przedsiębiorcy mogą także prowadzić działalność odpowiednio w zakresie zakładów wzajemnych i loterii promocyjnych online.

Analiza materiałów legislacyjnych uzasadnia konstatację, że u podstaw ustawy o grach hazardowych oraz kolejnych nowelizacji tego aktu legło przeświadczenie o szczególnym charakterze aktywności hazardowej. Zarówno na etapie projektowania, jak i uchwalania przepisów jako główny cel unormowań wskazywano konieczność przeciwdziałania negatywnym skutkom społecznym hazardu, w sposób szczególny akcentując problem uzależnień od gier. Do zasadniczych celów ustawy o grach hazardowych oraz nowelizacji tego aktu należy także zaliczyć: całościowe uregulowanie rynku gier i zakładów, na którym pojawiają się nowe rodzaje gier, zapewnienie prawidłowości funkcjonowania tego rynku oraz ograniczenie zakresu nielegalnej działalności w tej sferze. W odniesieniu do żadnej z ustaw nie powoływano się natomiast wprost na konieczność zwiększenia dochodów budżetowych, których źródłem jest działalność hazardowa, w tym z tytułu podatku od gier.

Realizacja drugiego z przyjętych w niniejszym opracowaniu celów badawczych pozwala na sformułowanie dwóch konkluzji. Po pierwsze, deklarowane cele jedynie w części znalazły odzwierciedlenie w treści uchwalonych przepisów. Ustawa o grach hazardowych zawiera szereg trafnych i nowoczesnych rozwiązań. Trudno jednak twierdzić, że jej przepisy w sposób całościowy normują rynek gier hazardowych, w tym w zakresie pojawiających się nowych rodzajów gier. Analiza obowiązujących regulacji prowadzi do wniosku, że także cel jakim jest konieczność przeciwdziałania negatywnym skutkom hazardu jedynie w części znalazł odzwierciedlenie w treści przepisów. Świadczy o tym m.in. sposób zdefiniowania poszczególnych gier czy dobór środków służących ochronie graczy przed rozwojem zaburzeń uprawiania hazardu, do stosowania których zobowiązani są operatorzy e-hazardu. Po drugie, intencją ustawodawcy, która nie została wyraźnie wyrażona w trakcie procesu legislacyjnego lecz znajduje wyraz w przyjętych unormowaniach jest zwiększenie poziomu dochodów publicznych mających swe źródło w działalności hazardowej, a dokładniej zwiększenie zysków przedsiębiorstwa realizującego monopol państwa w dziedzinie hazardu oraz dochodów budżetu państwa z tytułu podatku od gier.

Bibliografia

- Vanchai Ariyabuddhiphongs, *Lottery Gambling: A review*, „Journal of Gambling Studies” 2011, nr 27, s. 15-33.
- Auer M., Griffiths M. D., *Behavioral Tracking Tools, Regulation, and Corporate Social Responsibility in Online Gambling*, „Gaming Law Review and Economics” 2013, vol. 17, nr 8, s. 579-583.
- Auer M., Litter A., Griffiths M. D., *Legal Aspects of Responsible Gaming Pre-commitment and Personal Feedback Initiatives*, „Gaming Law Review and Economics” 2015, vol. 19, nr 6, s. 444-455.
- Biliński L., *System nauki skarbowej a w szczególności nauki o podatkach*, Lwów 1876.
- Bonello M., Griffiths M. D., *Analyzing Consumer Protection for Gamblers Across Different Online Gambling Operators: A Descriptive Study*, „Gaming Law Review and Economics” 2017, vol. 21, nr 3, s. 278-285.
- Browne M., Rockloff M., Blaszczyński A. et al., *Delusions of Expertise: The High Standard of Proof Needed to Demonstrate Skills at Horserace Handicapping*, „Journal of Gambling Studies” March 2015, vol. 31, Issue 1, s. 73-89.
- Codagnone C., Bogliacino F., Ivchenko A., et al., *Study on online gambling and adequate measures for the protection of consumers of gambling services. Final report, final version* (March 2014), s. 20-22 i 110-112, http://ec.europa.eu/internal_market/gambling/docs/initiatives/140714-study-on-online-gambling-final-report_en.pdf [dostęp: 3.04.2019 r.].
- Dawidsohn J., *Polskie monopole państwowe (z referatu wygłoszonego w Senacie Rz. P. dnia 13 marca 1930 r.)*, Warszawa 1930.
- O skarbowości związków komunalnych*, red. B. Markowski, J. Horszowski, B. Konopińskiego, M. Latoszyński, J. Strzeszewski, Warszawa 1923.
- Duda M., *Decyzja w sprawie gier hazardowych jako element kształtowania zakresu przedmiotowego podatku od gier*, w: *Stanowienie i stosowanie prawa podatkowego w Polsce. Rozstrzygnięcia w prawie podatkowym*, red. M. Duda, M. Münnich, A. Zdunek, Lublin 2014, s. 177-195.
- Duda-Hyz M., *Funkcja stymulacyjna podatku od gier w ujęciu teoretycznym oraz w założeniach polskiego prawodawcy*, „Krytyka Prawa” 2018, nr 2, s. 487-506.
- Duda-Hyz M., *Gry hazardowe urządzane w sieci Internet i ich opodatkowanie w prawie polskim oraz innych krajów europejskich*, Lublin 2019.
- Duda-Hyz M., *Loterie jako instrumenty pozyskiwania dochodów państwa w polskim prawie skarbowym w latach 1768-1871*, „Czasopismo Prawno-Historyczne” 2017, z. 2, s. 89-109.
- Griffiths M. D., *Are lottery scratchcards a “hard” form of gambling?*, „Journal of Gambling Issues” 2002, nr 7, s. 1-11.
- Griffiths M. D., Wood Richard T. A., *Lottery gambling and addiction: An overview of European research*. Lausanne: Association of European Lotteries, <https://www.academia.edu> [dostęp: 4.02.2022 r.].

- Haefeli J., Lisher S., Schwarz J., *Early detection items and responsible gaming features for online gambling*, „Journal of Gambling Studies” 2011, vol. 11, nr 3, s. 273-288.
- Haeusler J., *Follow the money: using payment behaviour as predictor for future self-exclusion*, „Journal of Gambling Studies” 2016, vol. 16, nr 2, s. 246-259.
- Harris A., Griffiths M. D., *A Critical Review of the Harm-Minimisation Tools Available for Electronic Gambling*, „Journal of Gambling Studies” 2017, nr 33, s. 187-221.
- Jakubowski T., *Monopol loteryjny*, [w:] *Pięć lat na froncie gospodarczym 1926-1931*, t. II, Warszawa 1931, s. 297-305.
- Khazaal Y., Chatton A., Billieux J. at al., *Effects of expertise on football betting*, „Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy” 2012, vol. 7, <https://doi.org/10.1186/1747-597X-7-18> [dostęp: 3.02.2022 r.].
- LaBrie R. A., Shaffer H. J., *Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling*, „Addiction Research & Theory” 2010, vol. 19, s. 1-10.
- Männer K., *Why it is meaningful to collect and interpret player data from a risk perspective*, „European Gaming Lawyer” 2015, Spring Issue, s. 16-17.
- Ofiarski Z., *Opodatkowanie działalności w zakresie urządzania loterii — reminiscencje z okresu II Rzeczypospolitej Polskiej oraz czasy współczesne*, [w:] *Prawo skarbowe i prawo finansowe. Szkoły i uczniowie. Księga dedykowana pamięci Profesora Jerzego Lubowickiego*, red. C. Kosikowski, Białystok 2013, s. 141-157.
- Rockloff M., Hing N., *The impact of jackpots o EGM gambling behaviour: a review*, „Journal of Gambling Studies” 2013, vol. 29, Issue 4, s. 775-790.
- Rogalski A., *O loteriach w dawnej Polsce*, Warszawa-Siedlce 2008.
- Rzeszotarski R., *Kwalifikacja prawna zakładu zawieranego na giełdzie zakładów*, „Przegląd Prawa Handlowego” 2015, nr 7, s. 41-49.
- Skarbowość. Wykłady prof. W. Babińskiego opracowane przez Słuchaczy Szkoły Nauk Politycznych w Warszawie*, Warszawa rok akadem. 1927/28.
- Tobor Z., *W poszukiwaniu intencji prawodawcy*, Warszawa 2013.
- Vahid E., Glöckner A., *Game over: Empirical support for soccer bets regulation*, Preprints of the Max Planck Institute for Research on Collective Goods 2010,33, <https://www.econstor.eu/handle/10419/57516> [dostęp 2.02.2022 r.].

Abstrakt

W artykule przedstawiono główne założenia i cele, jakie zostały określone w trakcie procesu tworzenia obecnie obowiązujących przepisów prawa hazardowego, a także podjęto próbę odpowiedzi na pytanie, w jakim zakresie deklaracje te nie znalazły odzwierciedlenia w treści uchwalonych przepisów. Ustalając intencję ustawodawcy przyjęto koncepcję agencyjnego modelu intencji kolektywnej, w związku z czym wykorzystano materiały z procesu legislacyjnego, w tym przede wszystkim teksty uzasadnień do projektów ustaw oraz stenogramy z posiedzeń Sejmu i komisji parlamentarnych.

Przeprowadzona analiza uzasadnia konkluzję, że zarówno u podstaw ustawy o grach hazardowych, jak i kolejnych nowelizacji tego aktu, leżało przeświadczenie o szczególnym charakterze aktywności hazardowej. W konsekwencji jako pierwszorzędnym cel przepisów wskazywano konieczność przeciwdziałania negatywnym skutkom społecznym hazardu, w sposób szczególny akcentując problem uzależnień od gier. Założenia te jedynie w części znalazły odzwierciedlenie w treści uchwalonych regulacji. Intencją ustawodawcy, która nie została wyrażona w treści materiałów legislacyjnych, lecz wynika wyraźnie z brzmienia przepisów, było także zwiększenie poziomu dochodów publicznych mających swe źródło w działalności hazardowej.

Słowa kluczowe: hazard, reglamentacja hazardu, intencja prawodawcy

Abstract

The article presents the main assumptions and goals set in the process of creating the currently applicable provisions of gambling law, and it also attempts to answer the question about the extent to which those declarations were not reflected in the wording of the enacted provisions. In establishing the legislative intent, the concept of the agency model of collective intention was adopted, and therefore materials from the legislative process were resorted to, including primarily the texts of explanatory memoranda to the bills and transcripts of the Sejm's and parliamentary committees' sessions.

The analysis performed justifies the conclusion that both the Act on Gambling Games and the subsequent amendments thereto were underlain by the conviction about the peculiar nature of gambling activities. Consequently, the need to counteract the negative social impact of gambling, with particular emphasis on the problem of addiction to games, had been pointed out as the primary goal of the provisions. These assumptions were only partially reflected in the wording of the enacted regulations. A legislative intent which was not expressed in the content of the legislative materials but clearly transpires from the wording of the provisions discussed was also to increase the level of state revenues derived from gambling activities.

Key words: gambling, regulation of gambling, legislative intent

Prawnoautorski status gier komputerowych w polskiej i międzynarodowej przestrzeni normatywnej

Noemi Zaremba

Prawo

Akademia Ekonomiczno-Humanistyczna
w Warszawie

Wprowadzenie

Artykuł 1 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych traktuje o tym, że: „przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)”¹. Drugi ustęp natomiast wyraża, jakie przedmioty są w szczególności przedmiotem prawa autorskiego.

Pod pojęciem „utwór” kryje się więc rezultat działalności twórczej człowieka o indywidualnym charakterze. Celem mojego artykułu będzie przyjrzenie się czy zatem gry komputerowe kwalifikują się i mogą stanowić utwór w rozumieniu ustawodawcy. Norma wyrażona w ustępie drugim wylicza to, co jest przedmiotem prawa autorskiego, jednak użycie terminu „w szczególności” powinno być, zgodnie z dyrektywami prawidłowej wykładni, interpretowane jako sposób wprowadzenia wyliczenia przykładowego, niewyczerpującego całości zbioru desygnatów nazwy „utwór”. Ponadto zwrócić trzeba uwagę, że utwór powinien być utrwalony, jednakże nie musi być ukończony. Można zatem przyjąć, że gry komputerowe zawierają w sobie wiele elementów, które zależnie od sytuacji mogą być chronione łącznie lub oddzielnie.

Czym jest gra komputerowa

Gry komputerowe to zgodnie z definicją podaną przez słownik PWN:

gry wymagające do przeprowadzenia rozgrywki programu komputerowego; także programy komputerowe pozwalające jednemu lub więcej użytkownikom na rozgrywanie gier; często naśladują znane gry tradycyjne: planszowe (np. szachy, warcaby), karciane (poker, brydż, pasjanse) i in.; dzięki bogatej grafice komputerowej mogą symulować udział użytkownika np. w zawodach sport., locie samolotem, wydarzeniach hist.; partnerem gracza może być komputer lub inne osoby, także przebywające w odległych miejscach i dysponujące połączeniem przez sieć komputerową².

1 Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Dz.U. 1994 nr 24 poz. 8.

2 *Gry komputerowe*, Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/gry-komputerowe;3908365.html> [dostęp: 11.12.2021 r.]

Sama w sobie gra komputerowa często jest więc definiowana jako program, czyli kod, który jest dla naszych oczu teoretycznie niedostrzegalny. Można to traktować jako fundament, na którym budowana jest gra komputerowa. Program komputerowy jest zatem zbiorem instrukcji kierowanych do komputera w zrozumiałym dla niego języku – inaczej można to ująć jako kod źródłowy i kod wynikowy³.

Warto tutaj zauważyć, że program komputerowy, co jest istotne z punktu widzenia ochrony, korzysta jednak z innej ochrony prawnej aniżeli pozostałe utwory prawa autorskiego. O ochronie programu komputerowego mówi cały rozdział 7. ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, co stanowi potwierdzenie, że ustawodawca również dostrzegł potrzebę objęcia legislacją tak skomplikowanego i nowego tworu ludzkiej wynalazczości. Rozwój nie ustaje, zatem ustawa wymagała zmian, które zostały wprowadzone 1 stycznia 2003 roku. Od tamtego czasu żadne działania zmierzające do unowocześnienia i dostosowania do zmieniających się realiów nie zostały podjęte, co warto podkreślić z przyganą kierowaną do legislatora⁴.

Warto także wspomnieć o dyrektywie Rady 91/50/EWG z dnia 14 maja 1991 roku w sprawie prawnej ochrony programów komputerowych⁵. Została ona derogowana i zastąpiona ujednoliconą wersją – tj. dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 roku w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych⁶.

Kolejnym elementem związanym z ochroną prawną gier jest tak zwany *gameplay*, czyli zespół reguł, instrukcji i wszystkich możliwych interakcji gracza ze światem przedstawionym w grze. Jest to jeden z jej najważniejszych aspektów – jeśli nie najważniejszy – gdyż bez niego mogłyby być one właściwie jedynie utworem audiowizualnym – nieodróżnialnym od innych, jak na przykład film⁷. Warto zastanowić się czy *gameplay* mógłby stanowić oddzielny utwór w rozumieniu prawa autorskiego?

Odpowiedź na to pozornie proste pytanie jest w istocie wielopoziomowa. Albowiem z jednej strony *gameplay* to wyraz pewnej idei, pomysłu – a one nie są chronione prawem autorskim⁸. Z drugiej jednak ten element gier często jest bar-

3 P. J. Durka, *Program komputerowy*, w: tegoż, *Komputer. Internet. Cyfrowa Rewolucja*, Warszawa 2000, <https://www.fuw.edu.pl/~durka/ksiazki/KIC/node32.html> [dostęp: 11.12.2021 r.]

4 Jak twierdzi prawniczka Paula Pul na blogu LawMore: „gry komputerowe są traktowane przez polskie prawo raczej po macoszemu, również orzecznictwo i doktryna nazbyt nie rozstrzyga ich ochrony prawnoautorskiej. Status prawny gier komputerowych wciąż nie jest precyzyjnie określony i budzi wiele wątpliwości”. Pul P., *Komu przysługują prawa autorskie do gry komputerowej*, LawMore 11 listopada 2013 r., <http://lawmore.pl/komu-przysluguja-prawa-autorskie-do-gry-komputerowej> [dostęp: 20.11. 2021 r.] Por. też I. Matusiak, *Konsekwencje (braku) zmian przepisów prawa autorskiego a status prawny gier komputerowych*, „Białostockie Studia Prawnicze” 2015, z. 19, s. 63-76; *Ochrona gry komputerowej: aktualne wyzwania prawne*, red. E. Traple, Warszawa 2015.

5 Dz. U. UE. L. z 1991 r. Nr 122, s. 42 z późn. zm.

6 Dz. U. UE. L. z 2009 r. Nr 111, s. 16.

7 Vide I. Matusiak, *Multimedia i utwory multimedialne*, w: tegoż, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 53-83.

8 Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 Nr 24 poz. 83) Art. 1 ust. 21. *Ochroną objęty może być wyłącznie sposób wyrażenia; nie są objęte ochroną odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne.*

dzo szczegółowy, skonkretyzowany, więc w określonych przypadkach mógłby być faktycznie przedmiotem chronionym⁹. Z *gameplayem* zresztą, czyli jak wcześniej było wspomniane, zespołem reguł i instrukcji, mamy do czynienia nie tylko w grze komputerowej, ale także planszowej¹⁰.

Następnym ważnym elementem gier komputerowych, tym razem dostrzegalnym, jest interfejs, z poziomu którego następuje interakcja z grą. To graficzne zobrazowania świata przedstawionego w grze — menu, postacie, krajobraz czy mówiąc ogólnie świat przedstawiony. Interfejs stanowi więc przedmiot ochrony norm prawa autorskiego, natomiast nie jest, co istotne, programem komputerowym¹¹.

Czwartym elementem jest warstwa dźwiękowa. Mowa tutaj nie tylko o ścieżkach dźwiękowych (*soundtrackach*), czyli muzyce napisanej specjalnie do gry, ale też o dźwiękach otoczenia, czy dialogach bohaterów. Wszystkie one są objęte prawem ochroną prawa autorskiego.

Warstwa dźwiękowa korzysta zatem z ochrony prawa autorskiego bądź praw pokrewnych jako artystyczne wykonanie bądź fonogram¹², jednak pod pewnymi warunkami — musi być to coś twórczego i oryginalnego, a przede wszystkim — stworzone przez człowieka.

Ważną kwestią prawną okazał się sam tytuł gry. Czy jest chroniony prawem autorskim? Odpowiedź na to pytanie będzie, co do zasady, negatywna, jednakże istnieje możliwość uzyskania jego ochrony, chociażby poprzez zarejestrowanie go jako znaku towarowego. Nie jest też wykluczone uzyskanie ochrony na podstawie norm traktujących o ochronie konkurencji¹³.

Ciekawym przykładem ilustrującym to zagadnienie jest spór pomiędzy Take-Two Interactive versus Hazelight z marca 2021 roku. Przedsiębiorca Take-Two Interactive (odpowiedzialny między innymi za serię gier *Grand Theft Auto*) zażądał od studia Hazelight zaprzestania naruszania jego praw autorskich — w tym

9 Spór *Tetris Holding, LLC v. XIO Interactive, Inc., at 3* (D. N.J., May 30, 2012). Tutaj kluczowa była odpowiedź na pytanie, czy XIO Interactive naruszyło prawo autorskie *Tetris* czy też wykorzystało niechroniony pomysł. Pomimo iż XIO nie zapożyczyło bezpośrednio ani kodu źródłowego, ani grafiki z oryginalnej produkcji, to *Tetris* argumentował, iż wierne odtworzenie wymiarów pola gry, kolorów i kształtów klocków oraz animacji kończącej grę było pogwałceniem monopolu twórcy. W swojej analizie sąd zwrócił uwagę na znaczące podobieństwo między grami, pomimo iż swoboda twórcza umożliwia stworzenie odmiennej gry choćby przez nadanie klockom innego graficznego wyglądu, opracowanie innego sposobu obracania i poruszania się. Ten sam pomysł mógł być więc wyrażony na wiele różnych sposobów, wobec czego sąd rozstrzygnął spór na korzyść *Tetris*.; https://www.wired.com/images_blogs/gamelifelife/2012/08/Tetris-Holdings.pdf [dostęp: 10.10.2021 r.]

10 Wyrok SN z 15.09.2011 r., II CSK 572/10, LEX nr 1055020.

11 B. Hookway, *Chapter 1: The Subject of the Interface*, w: tegoż, *Interface*, Cambridge 2014, s. 1-58.

12 Wyrok Trybunału z dnia 22 czerwca 2021 r. wydany w sprawie *Frank Peterson przeciwko Google LLC i in. i Elsevier Inc. przeciwko Cyando AG* Sprawy połączone C-682/18 i C-683/18 <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=243241&pageIndex=0&doclang=PL&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=1220426> [dostęp: 13.11.2021 r.]

13 M. in. Wyrok Trybunału z dnia 26 października 2016 r. w sprawie C-482/15 P, Wyrok Trybunału z dnia 24 maja 2012 r. w sprawie C-196/11 P

przypadku mających postać znaku towarowego — poprzez zarzucenie stosowania nazwy gry *It Takes Two*, co w istocie wiąże się z koniecznością wyzbycia się własności gry¹⁴. Take-Two Interactive stwierdziło, że tytuł produkcji narusza wyłączny znak towarowy przynależny do nich¹⁵.

Gra komputerowa jest wielowarstwowym utworem, na który składają się poszczególne komponenty, jakże trudne czasem do wychwycenia przez użytkownika. Zależnie od sytuacji chronione mogą być np. elementy charakteryzujące postać fikcyjną, jak na przykład stało się to z kreacją Wiedźmina. Porównując jego wizerunek ukazany w grze wydanej przez Studio CD Project Red do pierwowzoru, czyli bohatera literackiego z sagi Andrzeja Sapkowskiego, można uznać, że gra jest swego rodzaju kontynuacją książki. Między jednym a drugim dziełem istnieje wiele rozbieżności, jednak główne motywy, jak i postaci, są tożsame. Sapkowski udzielił zezwolenia na produkcję gry o Wiedźminie, które sam określa jako niezwykle udaną adaptację, a jest ona przecież dziełem autonomicznym. Polskie prawo autorskie reguluje zagadnienia związane z korzystaniem z opracowań i rozporządzaniem nimi przez innych autorów, w szczególności dotyczy to tłumaczenia¹⁶, przeróbki czy adaptacji,¹⁷ które odbywają się bez uszczerbku prawa do utworu pierwotnego¹⁸.

Trzeba jednak zauważyć, że nie zawsze takowa zgoda jest wymagana. Samo wykonanie tłumaczenia na użytek własny nie wymaga zezwolenia twórcy utworu pierwotnego. Jest ono niezbędne dopiero w razie jego zwielokrotniania, nagrania, nadania, odtworzenia lub wykonania. Zgoda twórcy nie jest także wymagana w przypadku dwóch szczególnych sytuacji. Po pierwsze — gdy autorskie prawa majątkowe do danego utworu wygasły — zgodnie z obowiązującą w Polsce obecnie

14 Hazelight rzekło się praw do tytułu 30 marca 2021 r. co oznaczało wycofanie się z rejestracji znaku towarowego. Przedstawiciel studia stwierdził, że: „ekipa nie mogła skomentować toczącego się sporu, ale ma nadzieję, że problem się rozwiąże”. W odpowiedzi nie wspomniano nic o zmuszeniu do porzucenia tytułu (co oznaczałoby koniec faktycznej eksploracji gry), czy planuje się jakąkolwiek zmianę nazwy oraz jak bardzo konflikt przeszkodził w sprzedaży. *USPTO TSDR Case Viewer*

<https://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn88915900&docId=NOA20210330205959#docIndex=0&page=1> [dostęp: 11.11.2021 r.]

15 A. Chalk, *Take-Two takes issue with It Takes Two trademarking 'takes two,' too*; pcgamer.com www.pcgamer.com/take-two-takes-issue-with-it-takes-two-trademarking-takes-two-too/ [dostęp 10.10.2021 r.]

16 Więcej o tym M. Kusion, *Tłumaczenie według przepisów prawa autorskiego*, LookKreatywni, <https://lookkreatywni.pl/baza-wiedzy/prawa-autorskie-do-tlumaczenia/> [dostęp: 1.10.2021 r.]

17 Więcej: *Prawa autorskie zależne — z czym się wiążą*, Poradnik Przedsiębiorcy, <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/prawa-autorskie-zalezne-z-czym-sie-wiaza> [dostęp: 5.11.2021 r.]

18 Artykuł 2 ustęp 1 i 2 ustawy z 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych wskazuje, że aby korzystać z opracowania lub nim rozporządzać bez narażenia na roszczenia ze strony autora, twórca potrzebuje zezwolenia autora utworu pierwotnego. Zob. Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 Nr 24 poz. 83). Art. 2 ust. 2 Rozporządzanie i korzystanie z opracowania zależą od zezwolenia twórcy utworu pierwotnego (prawo zależne), chyba że autorskie prawa majątkowe do utworu pierwotnego wygasły. W przypadku baz danych spełniających cechy utworu zezwolenie twórcy jest konieczne także na sporządzenie opracowania.

ustawą z 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych przyjmuje się podział na prawa autorskie osobiste i autorskie prawa majątkowe. Te drugie są zbywalne i ograniczone w czasie, a trwają — zgodnie z polskim prawem autorskim — od momentu powstania dzieła przez całe życie jego twórcy i wygasają (co do zasady) dopiero po upływie 70 lat od dnia jego śmierci¹⁹. Po upływie okresu ochrony, autorskie prawa majątkowe do utworu wygasają, a utwór przechodzi do tzw. domeny publicznej. Po drugie — w przypadku przekładu treści nieobjętych prawem autorskim²⁰.

Warto tutaj także dodać, że Sąd Najwyższy w wyroku z grudnia 1979 roku stwierdził, że ochronie prawa autorskiego podlegają nie same idee i pomysły: „nie temat, lecz jego indywidualizacja (postać i koncepcja bohatera oraz innych postaci, ich losy, określone sytuacje, opisy itp.)”²¹ Stanowisko to pozostaje wciąż aktualne.

Sąd Najwyższy w wyroku z października 2007 roku podkreślił, że ochronę postaci fikcyjnej uzasadnia się w literaturze prawniczej szczególną, silną więzią emocjonalną między autorem, a stworzoną przez niego postacią²². Obecnie jednak realia techniczne umożliwiają stworzenie swego rodzaju relacji między twórcami a społecznością fanów. Odbiorcy więc mają możliwość nawiązania szczególnie emocjonalnej więzi z postaciami fikcyjnymi.

Gry komputerowe a orzecznictwo światowe

Już samo wymienienie utworów mogących potencjalnie składać na skomplikowaną sieć powiązań odbieraną całościowo jako gra komputerową pokazało z jak złożonym problemem musi się zmierzyć badacz. Jednakże w tym niełatwym zadaniu można wspomóc się orzecznictwem sądów powszechnych. Warto jednak przywołać kilka przykładów podanych w różnych artykułach naukowych i popularnonaukowych takich sporów sądowych, których podstawą były oskarżenia dotyczące różnych aspektów, gdyż ich przywołanie lepiej naświetli omawiane tu kwestie²³.

19 Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 Nr 24 poz. 83) rozdział 4

20 Tutaj warto spojrzeć m.in. na art. 4 ustawy o prawie autorskim, który wylicza treści nieobjęte ochroną prawnoautorską. Są to: akty normatywne lub ich urzędowe projekty; urzędowe dokumenty, materiały, znaki i symbole; opublikowane opisy patentowe lub ochronne; proste informacje prasowe. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie można całkowicie dowolnie używać urzędowych znaków i symboli takich jak godła, herby i flagi. Nie są one co prawda chronione prawem autorskim, ale za to obejmują je normy administracyjne, międzynarodowe i karne.

21 wyrok Sądu Najwyższego z dnia 31 grudnia 1974 roku I CR 659/74, niepublikowane, Lex 64198

22 wyrok Sądu Najwyższego z dnia 3 października 2007 roku, II CSK 207/07, Palestra 2009/9/261, www.sn.pl

23 vide. B. Celejowska, *Prawa autorskie a gry komputerowe*, <https://celejowska.pl/24-082014-r/> [dostęp: 10.10.2021 r.]

Konflikt dotyczący gier *Donkey Kong* wytwórni Nintendo – kreacja charakteryzująca postać fikcyjną

Donkey Kong to komputerowa gra platformowa wydana po raz pierwszy w 1981 roku, pierwotnie przeznaczona do grania na automatach do gier. Celem jej jest uratowanie Lady (później nazywana Pauline), ukochanej głównego bohatera, do której dotrzeć można skacząc po platformach. Donkey Kong, duży brązowy goryl, stara się to zadanie utrudnić rzucając beczki, które gracz musi przeskakiwać²⁴. Konflikt dotyczył głównej postaci gry – wytwórnia filmowa Universal Studios oskarżyła w tym przypadku wytwórnię Nintendo o naruszenie ich praw autorskich. Zarzuty związane były z podobieństwem Donkey Konga do postaci King Konga, do którego Universal Studios posiada pełne prawa.

Pełnomocnicy Nintendo swoją linię obrony oparli na stwierdzeniu, że brązowa ogromna małpa zakorzeniona jest w popkulturze, a zatem w tym przypadku nie może być mowy o kopii, która miałaby wpływać na omyłkę ze strony konsumentów. Sąd w wyroku z 29 lipca 1985 roku przychylił się do tej argumentacji²⁵.

Konflikt dotyczący gry *Pac Man* – ochrona interfejsu

Pac Man to komputerowa gra zręcznościowa stworzona przez przedsiębiorstwo Namco, wydana po raz pierwszy w 1980 roku na konsolę do gier Atari 2600 (zwaną także Atari Video Computer System). Gra była w większości rozwijana przez pracownika Namco, Tōru Iwatani²⁶.

W 1980 roku Philips wprowadziło na rynek grę *K. C. Munchkin*, która, zdaniem wielu konsumentów, była kopią gry *Pac Man*²⁷. Gra wykorzystywała w zasadzie te same zasady rozgrywki – celem gracza było uciekanie przed stworkami oraz zbieranie punktów. Pomimo tego że gra *K. C. Munchkin* posiadała nowszą grafikę oraz nowe funkcje, Atari skierowało sprawę na drogę sądową.

24 Vide. R. DeMaria, J. L. Wilson *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, Montgomery 2003.

25 Universal City Studios, Inc. v. Nintendo Co. Ltd., 615 F. Supp. 838 (S.D.N.Y. 1985) US District Court for the Southern District of New York — 615 F. Supp. 838 (S.D.N.Y. 1985) July 29, 1985, <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/615/838/1515073/> [dostęp: 12.11.2021 r.]

26 T. Long, *Pac-Man Brings Gaming into Pleistocene Era* weird.com [zarchiwizowane 5.12.2012 r.] <https://www.wired.com/2007/10/oct-10-1979-brings-gaming-into-pleistocene-era/> [dostęp: 10.10.2021 r.]

27 Postać Pac-Mana i seria gier zostały uznane za ikonę kultury gier wideo w latach 80. Świadczą o tym liczne nagrody, także te przyznane przez *Guinness World Records* „Gamer's Edition 2008”, w tym za „Najbardziej udaną grę uruchamianą za pomocą monet”. Więcej: M. Muller, *Pac-Man wereldrecord beklonken en het hele verhaal*, (niem.) NG-Gamer, zarchiwizowany 3 listopada 2015 r. https://web.archive.org/web/20120227102904/http://www.ng-gamer.nl/game-nieuws/11117_pacman-wereldrecord-beklonken-en-het-hele-verhaal/ [dostęp: 10.10.2021 r.]

Sąd przychylił się do wniosku Atari po raz pierwszy odnosząc się do tak zwanego *look and feel* interfejsu²⁸. Pojęcie to oraz jego znaczenie dla popularności gier zostało już wyżej omówione, jednak warto przytoczyć tutaj fragment komentarza, jaki pojawił się na portalu *New Media Law*:

look and feel oznacza wygląd oraz sposób użytkowania interfejsu. Ochrona udziału jego autorowi ma ogromne znaczenie, gdyż przyzwyczajenie się użytkownika do danych elementów ekspresji powoduje jego niechęć do nabywania gier (ale także programów komputerowych, aplikacji) zakładających inny, nowy sposób komunikacji z komputerem. Nie ma ogólnych, sztywnych zasad określających, czy w danym przypadku nastąpiło skopiowanie *look and feel* innego utworu. Ocena taka powinna każdorazowo następować w oparciu o indywidualne elementy danych interfejsów²⁹.

W sprawie Atari, Inc. V. North American Philips Consumer Electronics Corp. sąd przychylił się do argumentacji Atari, jednak warto przytoczyć tutaj także inną sprawę.

W 2012 roku magazyn *Wired* porównał wyrok w sprawie Atari v. Philips do podobnego orzeczenia w sprawie Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc. o naruszeniu praw autorskich, a także do orzeczenia z 1994 roku w sprawie Capcom U.S.A. Inc. v. Data East Corp. o braku naruszenia praw autorskich. Sprzeczne orzeczenia ilustrują wyzwania związane z rozróżnieniem idea-wyrażenie, zgodnie z którym rozróżnienie między ideą, a jej wyrażeniem może być „proste do stwierdzenia”, ale „trudne do zastosowania”³⁰. Jak podaje Bob Gordon w swojej publikacji na stronie ScreenRant³¹ sprawa: „ustanowiła główny precedens dla spraw dotyczących praw autorskich w grach wideo jako całości”³².

Konflikt dotyczący gry *Scramble* – kwestia klasyfikacji gier

Scramble to gra z gatunku *Shoot'em up* (z ang. dosłownie „zastrzel ich wszystkich”)³³ wydana w 1981 roku. Została opracowana przez Konami, a wyprodukowana i dystrybuowana przez Leijac w Japonii oraz Stern w Ameryce Północnej. Była to pierwsza strzelanka z wymuszonym przewijaniem i wieloma odrębnymi poziomami, która

28 B. Celejowska, *Prawa autorskie a gry komputerowe*, Celejowska.pl, blog, 24 sierpnia 2014 r., <https://celejowska.pl/24-082014-r/> [dostęp 10.10.2021 r.]

29 Tamże.

30 Ch. Kohler, *CourtVille: Why Unclear Laws Put EA v. Zynga Up for Grabs*, <https://www.wired.com/2012/08/ea-sues-zynga/> [dostęp: 14.11.2021 r.]

31 B. Gordon, *The Most Controversial Video Game Lawsuits*, <https://screenrant.com/controversial-video-game-lawsuits/> [dostęp: 14.11.2021 r.]

32 Tamże.

33 Popularnie zwana grą strzelankową. To gatunek gier wideo pochodzący od gier akcji, w której gracz kieruje pojazdem lub znakiem w celu zniszczenia dużej liczby wrogów używając coraz potężniejszej broni.

stała się fundamentem dla wszystkich późniejszych gier tego typu³⁴. Warto tutaj zaznaczyć, że sprawa ta miała miejsce na terenie Stanów Zjednoczonych, gdzie autorzy mają możliwość wyboru formularza służącego do zgłaszania dzieła. Autorzy mogą zgłosić więc grę jako dzieło audiowizualne albo utwór literacki. Twórcy gry *Scramble* zdecydowali się wybrać pierwszą z opcji. Konami Holdings Corporation nie zgłosiła jednak do biura patentowego kodu programu, a jedynie nagrania rozgrywki w dwóch trybach: *attact mode* oraz *play mode*³⁵. Problem ten szczegółowo wyjaśnił Sebastian Wiśniewski:

Było to podstawą do podniesienia przez stronę pozwaną zarzutów, że utwór audiowizualny w postaci gry nie jest ani utrwalony, ani też oryginalny w rozumieniu § 102(a) Copyright Act, Oba zarzuty wynikały z faktu, że sekwencja obrazów pojawiających się na ekranie podczas każdej gry będzie inna, zależnie od tego, jakie działania podejmuje gracz podczas danej rozgrywki. [...] Czy z faktu, że gracz ma wpływ na wyświetlane sekwencje wynika, że nie mogą one zostać jednak uznane za utwór audiowizualny? [...] Mimo że kolejność obrazów może być inna, a dźwięki odtwarzane w różnym czasie, to sekwencje obrazów uznać należy za utrwaloną i możliwą do wielokrotnego odtworzenia, a przez to zdolną do objęcia ochroną przyznaną utworom audiowizualnym³⁶.

Ostatecznie sąd w wyroku w sprawie *Stern Electronics, Inc v. Kaufman* z 20 stycznia 1982 roku jednak przychylił się do uznania, że sekwencje obrazów i dźwięków mogą być traktowane jako utwór audiowizualny. Sprawa ta była jedną z serii spraw sądowych, które wynikły ze wzrostu liczby gier łamiących prawa autorskie³⁷. Jest ona uważana za jedną z najwcześniejszych i wiodących spraw, w których sąd stwierdził naruszenie praw autorskich w grze wideo³⁸. W wyroku stwierdzono, że gry wideo mogą kwalifikować się do wielu rodzajów ochrony praw autorskich jednocześnie – jako utwory audiowizualne, graficzne lub literackie. Do 1988 roku tendencja w orzecznictwie dotyczącym praw autorskich rozszerzyła się z: „ochrony oprogramowania rozrywkowego obejmującego fantazyjne stworzenia i postacie do zezwolenia na objęcie tą ochroną interfejsu

34 J. Whitehead, *Game Geneses: Shmups*, 29 stycznia 2007 r. <http://www.cse.ucsc.edu/classes/cmcs080k/Winter07/lectures/shmups.pdf> [dostęp: 21.11.2021 r.]

35 S. Wiśniewski, *Prawnoautorska ochrona programów komputerowych z uwzględnieniem problematyki prezentacji ekranowych i gier komputerowych*, Praca magisterska na kierunku prawo, Kraków 2011, <https://docplayer.pl/5357080-Prawnoautorska-ochrona-programow-komputerowych-z-uwzglednieniem-problematyki-prezentacji-ekranowych-i-gier-komputerowych.html> [dostęp: 22.11.2021 r.]

36 Tamże.

37 T. J. Grabowski Jr., *Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Displays; and — Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games*, 01.01.1983 <https://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://en.wikipedia.org/&httpsredir=1&article=1048&context=elr> [dostęp 10.10.2021 r.]

38 Vide T. M. S. Hemnes, *The adaptation of copyright law to video games*, Pensylwania 1982.

użytkownika oprogramowania produkcyjnego [...] zawierającego niewielką lub żadną artystyczną lub twórczą oryginalność”³⁹.

W eseju z 1982 r. zatytułowanym *The Adaptation of Copyright Law to Video Games* (Dostosowanie prawa autorskiego do gier wideo) Thomas Hemnes zauważył, że: „pozwani w sprawach dotyczących gier wideo często umieszczają w swoich pismach procesowych argument, że oryginalnym dziełem autorskim jest program komputerowy» [...], a nie sama gra. Argument ten okazał się jednakowo nieskuteczny”⁴⁰. Hemnes podsumowuje opinię sądu, że pokaz audiowizualny jest wystarczająco oryginalny, by podlegać prawu autorskiemu, nawet jeśli kod bazowy, istnieje niezależnie i sam w sobie podlega prawu autorskiemu⁴¹.

W książce z 1997 roku *Ownership of Rights in Audiovisual Productions* (Własność praw do produkcji audiowizualnej) Marjut Salokannel wyjaśnił, w jaki sposób ta sprawa potwierdza, że gry wideo są utworami audiowizualnymi, ponieważ są utrwalone w „urządzeniach pamięciowych”, które mogą być wyświetlane z wykorzystaniem innych elementów technologicznych.⁴² Zasada, że gry wideo są utworami audiowizualnymi została potwierdzona w sprawie Atari przeciwko Amusement World⁴⁰, a także Williams Electronics przeciwko Arctic⁴³.

Próba klasyfikacji gier komputerowych w orzecznictwie na przykładzie dotyczących ich konfliktów

Wraz z rosnącym zainteresowaniem grami i ich produkcją zaczęły pojawiać się problemy związane z prawem autorskim dotyczącym gier komputerowych. Dotychczasowe rozwiązania prawne nie definiowały osobnej kategorii dla tej branży, natomiast istniejące prowadziły do sporów i niejednoznacznych wyroków sądowych. Każdy kolejny spór natomiast ukazywał coraz to nowe problemy związane z brakiem rozwiązań legislacyjnych.

39 Komputery i Własność Intelektualna: Przesłuchania przed Podkomisją ds. Sądów, Własności Intelektualnej i Administrowania Wymiarom Sprawiedliwości oraz Własnością Intelektualną Komisji Izby Reprezentantów Stanów Zjednoczonych ds. Sądownictwa; *United States Congress House Committee on the Judiciary Subcommittee on Courts, Intellectual Property, and the Administration of Justice* (1991). *Computers and Intellectual Property: Hearings Before the Subcommittee on Courts, Intellectual Property, and the Administration of Justice of the Committee on the Judiciary, House of Representatives, One Hundred First Congress, First and Second Sessions, November 8, 1989, and March 7, 1990*. U.S. Government Printing Office. <https://catalogue.nla.gov.au/Record/2644291> [dostęp 10.10.2021 r.]

40 T. M. S. Hemnes, *The Adaptation of Copyright Law to Video Games*, s. 131, 171, 171–233;

41 Wyrok Sądu Apelacyjnego Stanów Zjednoczonych, Drugi Okręg *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, 669 F.2d 852 (2nd Cir. 1982), <https://casetext.com/case/stern-electronics-inc-v-kaufman> [dostęp 10.10.2021 r.]

42 Vide. M. Salokannel, *Ownership of Rights in Audiovisual Productions: A Comparative Study*, Berlin 1997.

43 A. H. Gaon, *The Future of Copyright in the Age of Artificial Intelligence*. Edward Elgar Publishing 2021.

Gra jako program

Kwalifikacja gry komputerowej jako programu komputerowego w rozumieniu przepisów rozdziału 7. ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych wydaje się być najbardziej logicznym, wręcz instynktownym podporządkowaniem. Problem pojawia się, gdy dochodzi świadomość, że elementy audiowizualne nie są obecnie uzyskiwane wyłącznie za pomocą kodu źródłowego, czyli tak jak w czasach początku branży⁴⁴. Przepisy skupiają się jedynie na kodzie, podczas gdy animacje i ścieżka dźwiękowa (*soundtrack*) obecnie są swoistymi dziełami sztuki⁴⁵.

Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych nie zawiera definicji utworu audiowizualnego, mimo że poświęcono mu osobny rozdział. Pojęcie to zostało wprowadzone jako zastąpienie takich konstrukcji jak: „utwór sztuki kinematograficznej” czy „film kinematograficzny”.

Gra jako utwór audiowizualny

Utwór audiowizualny to taki, do którego odbiorca wykorzystuje zarówno zmysł wzroku jak i słuchu, przy czym kluczowe jest kryterium ruchu obrazu. Przedstawiciele doktryny zwracają jednak uwagę, że do pełnej klasyfikacji wymagana jest przesłanka liniowego, stałego charakteru pojawiających się po sobie elementów — czyli na przykład scen filmowych. Na rynku funkcjonują gry o liniowej fabule (na przykład *Beat Coop*) oraz — gry mieszane (*God of War*)⁴⁶.

Kolejnym istotnym czynnikiem pozwalającym zakwalifikować gry komputerowe jako utwory audiowizualne jest skomplikowany proces ich tworzenia czy też współpraca wielu podmiotów, a także nakłady finansowe.

Sebastian Wiśniewski w swojej pracy tak definiuje utwory audiowizualne:

44 Poszczególne elementy nie są obecnie uzyskiwane wyłącznie przez kod silnika gry. Obecne przepisy dotyczące programów komputerowych uniemożliwiają ochronę całości gry, w tym sfery audiowizualnej.

45 Pojawiają się już nagrody w tych dziedzinach — choćby towarzyszący grze *Medal of Honor: Above and Beyond* na VR film dokumentalny *Colette* został nagrodzony Nagrodą Akademii Filmowej jako zwycięzca kategorii Najlepszy krótkometrażowy film dokumentalny. Jego współproducentami są studia Respawn i Oculus Studios tworzące gry, co oznacza, że jest to pierwsza statuetka Oscara dla branży gier.

46 *God of War* — producent Sony Interactive Entertainment/Jetpack Interactive, wydawca Sony Interactive. Jest to gra, w której występuje liniowa fabuła, ale równocześnie otwarty świat. W nim gracz może się swobodnie przemieszczać. Ponadto w wielu grach stawia się na interaktywność, dzięki czemu gracz przez swoje decyzje w dużym stopniu kreuje świat przedstawiony (na przykład *Dishonored 1*, gdzie złe wybory gracza powodują, że plaga szczurów przybiera na sile, a klimat staje się coraz mroczniejszy), jak i co posunięcie akcji (na przykład trylogia gier *Wiedźmin*, gdzie wybór dialogowy może spowodować wyświetlenie się zupełnie różnych przerywników filmowych, co powoduje, że gracz poniekąd decyduje, jakie kolejne obrazy i dźwięki zostaną mu wyświetlone albo jak dalej potoczy się fabuła gry).

Obecnie można przyjąć, że pojęcie utworu audiowizualnego obejmuje nie tylko klasyczne dzieła kinematograficzne, ale także filmy rysunkowe, filmy wykorzystujące technikę komputerową (niektóre w technice powstania bardzo zbliżone do gier komputerowych, bądź wręcz bezpośrednio na nich oparte, a także pomniejsze formy audiowizualne³⁵.

Warto w tym miejscu wspomnieć o przełomowym w tym zakresie orzeczeniu wydanym przez Wyższy Sąd Krajowy (*Oberlandesgericht*) we Frankfurcie nad Menem, dotyczącym gier *Donkey Kong Junior* oraz *Parodius*. Sąd orzekł wówczas, że przedmiotowych gier nie można uznać za „utwory filmowe”, właśnie ze względu: „na możliwość generowania zróżnicowanych sekwencji filmowych”⁴⁷. Zdaje się to wskazywać na to, że wpływ gracza na przebieg rozgrywki dyskwalifikuje możliwość pełnej kwalifikacji gier jako utworów audiowizualnych. Jednak taka konstatacja jest bardzo krzywdząca, gdyż możliwość nawet pośredniego decydowania, o przebiegu rozgrywki, jest nieodłącznym elementem i istotą gier komputerowych, które oprócz biernego odbioru wyświetlanych treści, wymagają aktywności decyzyjnej graczy.

Z tego wynika, że w momencie przyjęcia, że gra komputerowa stanowi wyłącznie utwór audiowizualny, należałoby dopuścić stosowanie przepisów o dozwolonym użytku, co w opinii osób zajmujących się rynkiem gier mogłoby doprowadzić do nieopłacalności ich tworzenia. Dodatkowo, pomijając przepisy odnoszące się do programów komputerowych, automatycznie wyłącza możliwość stosowania np. zasady legalnej dekompilacji, co sprowadza się do zignorowania faktu, że gra jest w znakomitej większości programem komputerowym.

Gra jako dzieło złożone

Powyższe rozważania dowodzą więc, że nie da się ustalić jedynej słusznej, zawsze możliwej do zaaplikowania i nieomyłnej klasyfikacji gier komputerowych. Trudno zatem wytyczyć sztywne ramy tego pojęcia. W tej materii pomocne jest słynne już orzeczenie Trybunału Sprawiedliwości Unii Europejskiej w sprawie C-393/09 z dnia 22 grudnia 2010 r.⁴⁸, które jednak wskazuje, że problem ten jest wciąż badany i jest przedmiotem badań prawnych. Pierwsze pytanie, na które musiał odpowiedzieć Trybunał, można sprowadzić do osądzenia kwestii, czy interfejs użytkownika należy traktować jak program komputerowy. Trybunał zauważył, że graficzny interfejs użytkownika nie pozwala na powielanie programu komputerowego. Stanowi on jedynie element programu, za pomocą którego użytkownicy wykorzystują właściwości produktu. Potwierdziło to tylko już istniejące głosy doktryny proponujące, by

47 Wyrok Wyższego Sądu Krajowego we Frankfurcie nad Menem OLG Frankfurt am Mein, GRUR 1983, C.H. Beck, Munich 1983, pp. 757-758 on *Donkey Kong Junior* I and OLG Frankfurt am Mein, GRUR Int 1991, C.H. Beck, Munich 1991, pp. 171-172, on *Parodius*.

48 Wyrok Trybunału z dnia 22 grudnia 2010 r. wydany w sprawie *Bezpečnosti softwarowa asociace - Svaz softwarowe ochrany* przeciwko *Ministerstvo Kultury* C-393/09, Dz. U. C 11 z 16 grudnia 2010 r.

grę komputerową traktować właśnie jako „utwór złożony”, korzystający zarówno z ochrony przysługującej programom komputerowych, jak i tej wynikającej z przepisów ogólnych. Drugie pytanie dotyczyło z kolei dopuszczalności tzw. *let's play'ów* czyli materiałów, w których gracz *streamuje* (bądź nagrywa, a potem udostępnia na platformie internetowej) obraz i dźwięk z rozgrywki przeprowadzanej w ramach konkretnej gry.

Odpowiedź Trybunału jest bardzo ciekawa, gdyż skład orzekający stwierdził, że jeżeli „w ramach transmisji telewizyjnej wyświetlony jest graficzny interfejs użytkownika, to udostępniany jest on wyłącznie w sposób pasywny”⁴⁹. Odbiorca (widz) nie ma zatem możliwości aktywnego partycypowania w rozgrywce i wpływu na jej przebieg, co w konsekwencji pozbawia grę interaktywności jako jej niezbędnego przymiotu.

Uwagi końcowe

W powyższym artykule przedstawiono dotychczas stosowane rozwiązania dotyczące klasyfikacji gier komputerowych. Jednak tak krótka forma nie pozwoliła na przedstawienie wszystkich metod tak rozległego zagadnienia. Uwzględnione zostały niektóre rozważania prawników, jak i przedstawione poglądy z różnych prac badawczych. Zauważono, że problem ochrony prawnej gier komputerowych wynika z ich rozbudowanej formuły, jak i faktu, że na dzieło, jakim jest gra, składa się wiele czynników. W artykule podjęto próbę analizy dopasowania gier do znanych już kategorii jak i pokazano, w jaki sposób radzi sobie z tym problemem międzynarodowe orzecznictwo.

Z uwagi na rozległość tematu pominięte zostały kwestie związane z prawami majątkowymi, kwestie licencji czy prawa autorskie do wirtualnych przedmiotów wytwarzanych przez graczy w trakcie gry. Pominięto także kwestię ustalenia momentu, od którego można zacząć uznawać grę za ukończony, prawnie chroniony utwór.

Polski rynek ciągle się rozwija, a powstające w naszym kraju gry podbijają rynki całego świata. Tym bardziej przykry jest fakt, że polskie orzecznictwo i przedstawiciele doktryny nie dążą do pełnej regulacji aspektów związanych z ochroną prawną tak ważnego produktu, jakim jest gra komputerowa.

49 Tamże.

Bibliografia

- Celejowska B., *Prawa autorskie a gry komputerowe*, <https://celejowska.pl/24-082014-r/> [dostęp: 10.10.2021 r.]
- Chalk A., *Take-Two takes issue with It Takes Two trademarking 'takes two,' too*; pcgamer.com www.pcgamer.com/take-two-takes-issue-with-it-takes-two-trademarking-takes-two-too/ [dostęp 10.10.2021 r.]
- DeMaria R, Wilson J. L., *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, Montgomery 2003.
- Durka P. J., *Program komputerowy*, w: tegoż, *Komputer. Internet. Cyfrowa Rewolucja*, Warszawa 2000, <https://www.fuw.edu.pl/~durka/ksiazki/KIC/node32.html> [dostęp: 11.12.2021 r.]
- Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/24/WE z dnia 23 kwietnia 2009 r. w sprawie ochrony prawnej programów komputerowych; Dz. U. UE. L. z 2009 r. Nr 111, s. 16.
- Dyrektywa Rady 91/250/EWG z dnia 14 maja 1991 roku w sprawie prawnej ochrony programów komputerowych; Dz. U. UE. L. z 1991 r. Nr 122, s. 42 z późn. zm.
- Gaon A. H., *The Future of Copyright in the Age of Artificial Intelligence*. Edward Elgar Publishing 2021.
- Gordon B., *The Most Controversial Video Game Lawsuits*, <https://screenrant.com/controversial-video-game-lawsuits/> [dostęp: 14.11.2021 r.]
- Grabowski T. J. Jr., *Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Displays; and — Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games*, 01.01.1983 <https://digitalcommons.lmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://en.wikipedia.org/&httpsredir=1&article=1048&context=elr> [dostęp 10.10.2021 r.]
- Gry komputerowe*, Encyklopedia PWN, <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/gry-komputerowe;3908365.html> [dostęp: 11.12.2021 r.]
- Hemnes T. M. S., *The Adaptation of Copyright law to video games*, Pensylwania 1982, s. 131, 171, 171–233;
- Hookway B., *Chapter 1: The Subject of the Interface*, w: tegoż, *Interface*, Cambridge 2014, s. 1-58.
- Kohler Ch., *CourtVille: Why Unclear Laws Put EA v. Zynga Up for Grabs*, <https://www.wired.com/2012/08/ea-sues-zynga/> [dostęp: 14.11.2021 r.]
- Komputery i Własność Intelektualna: Przesłuchania przed Podkomisją ds. Sądów, Własności Intelektualnej i Administrowania Wymiaru Sprawiedliwości oraz Własnością Intelektualną Komisji Izby Reprezentantów Stanów Zjednoczonych ds. Sądownictwa; United States Congress House Committee on the Judiciary Subcommittee on Courts, Intellectual Property, and the Administration of Justice (1991). Computers and Intellectual Property: Hearings Before the Subcommittee on Courts, Intellectual Property, and the Administration of Justice of the Committee on the Judiciary,*

- House of Representatives, One Hundred First Congress, First and Second Sessions, November 8, 1989, and March 7, 1990. U.S. Government Printing Office.* <https://catalogue.nla.gov.au/Record/2644291> [dostęp 10.10.2021 r.]
- Kusion M., *Tłumaczenie według przepisów prawa autorskiego*, LookKreatywni, <https://lookkreatywni.pl/baza-wiedzy/prawa-autorskie-do-tlumaczenia/> [dostęp: 1.10.2021]
- Long T., *Pac-Man Brings Gaming into Pleistocene Era* weird.com [zarchiwizowane 5.12.2012 r.] <https://www.wired.com/2007/10/oct-10-1979-brings-gaming-into-pleistocene-era/> [dostęp: 10.10.2021 r.]
- Matusiak I., *Konsekwencje (braku) zmian przepisów prawa autorskiego a status prawny gier komputerowych*, „Białostockie Studia Prawnicze” 2015, z. 19, s. 63-76; *Ochrona gry komputerowej: aktualne wyzwania prawne*, red. E. Traple, Warszawa 2015.
- Matusiak I., *Multimedia i utwory multimedialne*, w: tegoż, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013, s. 53-83.
- Muller M., *Pac-Man wereldrecord beklonken en het hele verhaal*, (niem.) NG-Gamer, zarchiwizowany 3 listopada 2015 r. https://web.archive.org/web/20120227102904/http://www.ng-gamer.nl/game-nieuws/11117_pacman-wereldrecord-beklonken-en-het-hele-verhaal/ [dostęp: 10.10.2021 r.]
- Prawa autorskie zależne — z czym się wiążą*, Poradnik Przedsiębiorcy, <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/-prawa-autorskie-zalezne-z-czym-sie-wiaza> [dostęp: 5.11.2021 r.]
- Pul P., *Komu przysługują prawa autorskie do gry komputerowej*, LawMore 11 listopada 2013 r., <http://lawmore.pl/komu-przysluguja-prawa-autorskie-do-gry-komputerowej> [dostęp: 20.11. 2021 r.]
- Salokannel M., *Ownership of Rights in Audiovisual Productions: A Comparative Study*, Berlin 1997.
- Spór Tetris Holding, LLC v. XIO Interactive, Inc., at 3 (D. N.J., May 30, 2012)*, https://www.wired.com/images_blogs/gamelif/2012/08/Tetris-Holdings.pdf [dostęp: 10.10.2021. r.]
- USPTO TSDR Case Viewer <https://tsdr.uspto.gov/documentviewer?caseId=sn88915900&docId=NOA20210330205959#docIndex=0&page=1>
- Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Dz.U. 1994 nr 24 poz. 8.
- Whitehead, *Game Genres: Shmups*, 29 stycznia 2007 r. <http://www.cse.ucsc.edu/classes/cms080k/Winter07/lectures/shmups.pdf> [dostęp: 21.11.2021 r.]
- Wiśniewski S., *Prawnoautorska ochrona programów komputerowych z uwzględnieniem problematyki prezentacji ekranowych i gier komputerowych*, Praca magisterska na kierunku prawo, Kraków 2011, <https://docplayer.pl/5357080-Prawnoautorska-ochrona-programow-komputerowych-z-uwzglednieniem-problematyki-prezentacji-ekranowych-i-gier-komputerowych.html> [dostęp: 22.11.2021 r.]

- Wyrok Sądu Apelacyjnego Stanów Zjednoczonych, Drugi Okręg *Stern Electronics, Inc. v. Kaufman*, 669 F.2d 852 (2nd Cir. 1982); <https://casetext.com/case/stern-electronics-inc-v-kaufman> [dostęp: 10.10.2021 r.]
- Wyrok Sądu Najwyższego z dnia 3 października 2007 roku, II CSK 207/07, Palestra 2009/9/261, www.sn.pl
- wyrok Sądu Najwyższego z dnia 31 grudnia 1974 roku I CR 659/74, niepublikowane, Lex 64198
- Wyrok SN z 15.09.2011 r., II CSK 572/10, LEX nr 1055020.
- Wyrok Trybunału z dnia 22 grudnia 2010 r. wydany w sprawie *Bezpečnosti softwarowa asociace-Svaz softwarowe ochrany* przeciwko *Ministerstvo Kultury* C-393/09, Dz. U. C 11 z 16 grudnia 2010 r.
- Wyrok Trybunału z dnia 24 maja 2012 r. w sprawie C-196/11 P
- Wyrok Trybunału z dnia 26 października 2016 r. w sprawie C-482/15 P,
- Wyrok Trybunału z dnia 22 czerwca 2021 r. wydany w sprawie *Frank Peterson przeciwko Google LLC i in. i Elsevier Inc. przeciwko Cyando AG* Sprawy połączone C-682/18 i C-683/18 <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=243241&pageIndex=0&doclang=PL&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=1220426> [dostęp: 13.11.2021 r.]
- Wyrok *Universal City Studios, Inc. v. Nintendo Co. Ltd.*, 615 F. Supp. 838 (S.D.N.Y. 1985) US District Court for the Southern District of New York — 615 F. Supp. 838 (S.D.N.Y. 1985) July 29, 1985, <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/615/838/1515073/> [dostęp: 12.11.2021 r.]
- Wyrok Wyższego Sądu Krajowego we Frankfurcie nad Menem OLG Frankfurt am Mein, GRUR 1983, C.H. Beck, Munich 1983, pp. 757-758 on *Donkey Kong Junior I* and OLG Frankfurt am Mein, GRUR Int 1991, C.H. Beck, Munich 1991, pp. 171-172, on *Parodius*.

Abstrakt

Przedmiotem niniejszej pracy jest zagadnienie wpływu prawa autorskiego na pojęcie gry komputerowej. Poruszona zostanie kwestia utrudnionej klasyfikacji gier komputerowych ze względu na jej złożoność oraz szeroką definicję utworu w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych, także w związku z normatywną działalnością organów międzynarodowych w tej materii. Nie ma jednak wątpliwości, że gra komputerowa to efekt działalności twórczej o indywidualnym charakterze, brak jednak odrębnej regulacji na ten temat w przepisach prawa autorskiego, jednak najczęściej, w celu ustalenia jej statusu prawnego określana jest mianem programu komputerowego. Zostanie również zwrócona uwaga na to, iż program komputerowy także nie został zdefiniowany przez przepisy prawa, jednakże bez wątpienia stanowi on dobro o charakterze materialnym. Nie do końca można uznać grę komputerową za utwór audiowizualny, a na pewno nie jest to jej wyłączne zaszeregowanie. Coraz więcej prawników zajmujących się grami komputerowymi postuluje uznanie ich za utwory mieszane (swoistą hybrydę programu komputerowego jak i utworu audiowizualnego), których nie sposób opisać za pomocą pojęć znanych w polskim prawie. Podąża za tym kwestia utworzenia przez ustawodawcę kryteriów wymaganych do uznania konkretnego utworu za grę komputerową, jak i utworzenia odrębnego dostosowania kwestii prawnych.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, prawa autorskie, orzecznictwo, prawa europejskie, multimedia

Abstract

Copyright status of computer games in Polish and international normative space. The subject of this article is the issue of the influence of copyright law on the concept of a computer game. The issue of difficult classification of computer games will be raised due to its complexity and the broad definition of a work in the Copyright and Related Rights Act, also in connection with the normative activity of international bodies in this matter. There is no doubt, however, that a computer game is an effect of creative activity of an individual character, however, there is no separate regulation on this subject in the provisions of copyright law, yet most often, to determine its copyright status, it is referred to as a computer program. It will also be pointed out that a computer program has not been defined by legal regulations either, however it undoubtedly constitutes a good of material nature. It is not quite possible to consider a computer game as an audiovisual work, and this is certainly not its exclusive classification. More and more lawyers dealing with computer games postulate their recognition as mixed works (a kind of hybrid of a computer program and an audiovisual work), which cannot be described using terms known in Polish law. This is followed by the issue of the legislator creating the criteria required to recognize a particular work a computer game, as well creating a separate adjustment of legal issues.

Key words: computer games, copyright law, court rulings, law of the European Union, multimedia

