

Wydział Neofilologii UAM
Instytut Lingwistyki Stosowanej
Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Numer 1(14)/2021



Wydział Neofilologii UAM
Instytut Lingwistyki Stosowanej
Zakład Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych

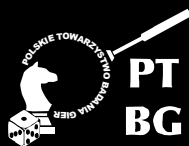
Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne

Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej
Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 1(14)/2021



Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

Homo Ludens (ISSN 2080-4555) is the official journal of the Games Research Association of Poland (Polskie Towarzystwo Badań Gier). The journal carries original articles on various aspects of ludology as broadly perceived games research in the humanities, social and other sciences. It presents a representative survey of empirical and theoretical research conducted in this area in Poland and abroad as well as reflections on issues in the area of game studies. It also publishes selected book reviews in this area. The language of the journal is basically Polish but articles in English and German are also accepted. The journal is issued on line in a form of a continuous publication - before publishing of the final versions of the texts on its website early citation versions are available. The articles are also available in a print version of the journal issued usually after the publication of the final digital version. The original version of the journal is the digital one.

Kolegium Redakcyjne / Editorial Board

Redaktor założyciel / Founding Editor: Augustyn Surdyk
Redaktor naczelny / Editor-in-Chief: Augustyn Surdyk
Zastępca redaktora naczelnego / Associate Editor: Jerzy Zygmunt Szeja
Asystenci redaktora naczelnego / Assistants to the Editor: Stanisław Krawczyk, Jakub Marszałkowski
Sekretarz czasopisma / Editorial Secretary: Dorota Cwiklińska-Surdyk
Redaktorzy językowi / Language Editors: Graham Knox-Crawford (English), Dorota Ucherek, Stanisław Krawczyk (polski), Britta Stöckmann (Deutsch)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki
Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka
Projekt typograficzny i skład: Pilcrow Studio | pilcrowstudio.pl
Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens>

Rada Naukowa / Academic Advisory Board

Przewodniczący / Chair: Prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer (Poznań)

Członkowie / Members:

Prof. Dr. Espen Aarseth (Kopenhaga)	Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)
Dr Maria B. Garda (Turku)	Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)
Prof. Dr. Aki Järvinen (Sheffield)	Prof. Dr. Linus Jung (Granada)
Dr. Yaraslau I. Kot (Tallinn)	Prof. Tanya Krzywinska (Falmouth)
Prof. Dr. Frans Mäyra (Tampere)	Prof. Dr. Rosa Maria Muñoz Luna (Málaga)
Prof. Dr. Silvia Montero Martinez (Granada)	Prof. zw. dr hab. Henryk Noga (Kraków)
Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)	Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)
Prof. UE dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)	Prof. Dr. Olli Sotamaa (Tampere)
Prof. UG dr hab. Halina Stasiak (Gdańsk)	Dr Vit Šisler (Praga)
Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Málaga)	

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

Przewodnicząca / Chair: Prof. UW r dr hab. Anna Gemra (Wrocław)

Członkowie / Members:

Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)	Prof. UAM dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)
Prof. UAM dr hab. Andrzej Bełkot (Poznań)	Prof. UAM dr hab. Agata Skórzyńska (Poznań)
Prof. DSW dr hab. Jan Stasięńko (Wrocław)	Prof. UAM dr hab. Anna Szczepaniak-Kozak (Poznań)
Prof. UAM dr hab. Michał Wendland (Poznań)	Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych (Kielce)
Dr hab. Tomasz Z. Majkowski (Kraków)	Dr Radosław Bomba (Lublin)
Dr Dorota Chmielewska-Łuczak (Wrocław)	Dr Agnieszka Dytman-Stasięńko (Wrocław)
Dr Dariusz Grzybek (Poznań)	Dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka (Wrocław)
Dr Agata Hofman (Gdańsk)	Dr Paweł Hostyński (Poznań)
Dr Joanna Kic-Drgas (Poznań)	Dr Piotr Kubiński (Warszawa)
Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)	Dr Michał Mochocki (Bydgoszcz)
Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)	Dr Joanna Schulz-Andrzejewska (Poznań)
Dr Tomasz Smejls (Wrocław)	Dr Michał Sołtysiak (Poznań)
Dr Britta Stöckmann (Kiel)	Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)
Dr Zbigniew Wałaszewski (Warszawa)	Dr Agata Zarzycka (Wrocław)

Adres redakcji:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, „Homo Ludens”, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań
e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl

Wydawca:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

Druk:

Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Piwna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER

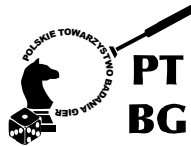
GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej
Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 1(14)/2021



Poznań 2021

INFORMACJE O PUBLIKACJACH PTBG

Dotychczas wśród publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier dzięki dofinansowaniu Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Rektora UAM ukazały się:

1. Surdyk A. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*. Tom I, seria „Język – Kultura – Komunikacja” nr 1, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2007, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*. Tom II, seria „Język – Kultura – Komunikacja” nr 2, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus” wydawanego przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM ukazały się:

1. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, „Homo Communicativus”, nr 2(4), ZTIFK UAM, Poznań.
2. Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, „Homo Communicativus”, nr 3(5), ZTIFK UAM, Poznań.

Spis treści

I. SYLWETKA NAUKOWA / ACADEMIC BIOGRAPHY 9

AUGUSTYN SURDYK

The research profile of Professor Izabela Prokop. *Iubilaei causa laudatio* 11

II. NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZA RECENZJA ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEW OF THE YEAR 25

FILIP JANKOWSKI

Tropem pierwszych francuskich *survival horrorów* 29

III. ARTYKUŁY / ARTICLES 43

ADAM FLAMMA

Zapóżylenie, easter egg i centonizacja – casus serii *Wiedźmin* 45

MARCIN M. GRANAT

Video games as a supportive tool in the therapeutic process 65

ARKADIUSZ JABŁOŃSKI

Nowa deiksa? Nowa anafora? Nowa semantyka? Językowa gra
w oczywistość płci 83

PAULINA KAŻMIERCZAK

Zdystansowana zabawa, czyli o adaptacji narzędzi ludycznych podczas kształcenia na odległość 103

JAGODA KOŚCIELNIAK

Wizerunek Nikoli Tesli i jego wynalazków w grach cyfrowych 117

WŁODZIMIERZ LAPIS

O grach i graniu oraz ich aspektach w Biblii i w Koranie 133

PAULINA MIODOŃSKA, ANDRZEJ RACZYK

Rynek gier wideo w Polsce 151

WOJCIECH SITEK

Niepokoje końca wieku. *Sanitarium* i rekonwalescencja amerykańskiej tożsamości 167

JACEK SZYMALA

Chess movies między ludologią a historią wizualną – wprowadzenie do zagadnienia. Od *Gorączki szachowej* (1925) po *Gambit królowej* (2020) 185

MICHAŁ SZYMAŃSKI

Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Recepcja historycznych stylów w komputerowych grach fantazy 207

KAMILA ZIELIŃSKA-NOWAK

Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne 241

IV. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS 265

I komunikat o XVII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” 267

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens” 271

Informacje o Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych 279

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier / Information about Games Research Association of Poland	281
Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier	287
Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier	291

I.
SYLWETKA NAUKOWA
ACADEMIC BIOGRAPHY

The research profile of Professor Izabela Prokop. *Iubilaei causa laudatio*

Augustyn Surdyk

Adam Mickiewicz University in Poznań
SurdykMG@amu.edu.pl | ORCID: 0000-0002-1572-1738

Abstract: The article is a tribute to Prof. Izabela Prokop, on her seventieth birthday. Its aim is to outline her academic biography, indicate numerous research interests and emphasise and appreciate her scholarly, didactic as well as organisational activity and impressive achievements.

Keywords: Izabela Prokop, *iubilaei causa laudatio*, tribute, research interests, academic achievements

1. Introduction

In 2021 Professor Izabela Prokop, a long-time Head of the Department of Glottodidactics and Translation Studies, and Director of the Institute of Applied Linguistics¹ of the Faculty of Modern Languages and Literatures at the Adam Mickiewicz University in Poznań, celebrates **her seventieth birthday**. On this occasion, we would like to honour the Distinguished Celebrant by presenting her person and the enormous research achievements and by **dedicating this volume to her**.²

2. Academic career

Prof. Izabela Prokop graduated from German philology (1969–1974) at the Adam Mickiewicz University in Poznań, with an excellent grade on the diploma and for the Master's thesis entitled *Übersetzung als interlinguale Transformation* (supervisor: Prof. Andrzej Z. Bzdęga). Then she graduated from Assistant Preparatory Studies at the Agricultural University in Poznań (1974–1975) and Postgraduate Studies in the Methodology of Foreign Language Teaching at the Institute of Applied Linguistics at the University of Warsaw (1978–1979), also working at the Agricultural University in Poznań as a German teacher (1974–1981) at the time. In 1982 she defended her doctoral dissertation entitled *Deutsch-polnische Übersetzungsäquivalenz im Bereich der Dialogstrukturen* (supervisor: Prof. Andrzej Z. Bzdęga), then, in 1983 she started working as an assistant professor at the Institute of German Philology AMU, and then continued

.....
¹ In 1965 Prof. Ludwik Zabrocki created the Department of Applied Linguistics at the (then) Faculty of Philology of the Adam Mickiewicz University in Poznań. It was the first independent academic unit in Poland exclusively focused on research (and not educating students) within this field of study. Later the department underwent a number of transformations. After its incorporation, as a result of administrative reforms, into the Institute of Linguistics in 1970, it regained independence in 1987, as the Department of Glottodidactics. In 1991 (when the didactic profile was extended with the translation specialisation) it was transformed into the Department of Glottodidactics and Translation Studies, and finally in 2005 into the Institute of Applied Linguistics.

² This article is an expanded and updated English version of the text entitled “Sylwetka naukowa profesor Izabeli Prokop”, published in 2011 in the journal *Homo Ludens* (vol. 3, issue 1, pp. 9–17).

to work in this position at the Department of Glottodidactics and Translation Studies AMU (1992–1995). In 1995 she obtained the post-doctoral degree (habilitation) with a dissertation entitled *Errotetische Sprechakte im Deutschen und im Polnischen anhand natürlicher Gespräche*. In 1997–2005 she was the Head of the Department of Glottodidactics and Translation Studies, from 1999 until 2021 she was the Head of the Department of Linguistic Translation Studies (Institute of Applied Linguistics) and since 2010 she has been the Director of the Institute. In 2010, she also published a monograph entitled *Aspects of pragmalinguistic analysis*, the basis for the professor title application, and she obtained the title in 2013.

3. Teaching and education of academic staff

In addition to the research and didactic work at the Adam Mickiewicz University in Poznań, Prof. Izabela Prokop also taught at other universities. She was a lecturer at the Teachers College of Foreign Languages in Gorzów Wielkopolski (1990–1993), a tutor and a lecturer at the Teachers College of Foreign Languages in Konin (1991–1995), a professor at the Poznań Higher School of Business and Foreign Languages (2001–2004; in 2002–2004 she also worked as the rector of the School); afterwards, she was a part-time professor at the Institute of Applied Linguistics at the University of Warsaw (2005–2007), a professor at the Higher Vocational School of Computer Science in Gorzów Wielkopolski (2006–2007), and a tutor of the German section of the Teachers College of Foreign Languages in Leszno (1997–2013).

The research and teaching activity of Prof. Izabela Prokop also went beyond the borders of Poland. From October 1989 to August 1990 she was on a habilitation scholarship at the University of Christian Albrecht in Kiel. From February to July 1993 she participated in an international research group project at the Interdisciplinary Research Centre in Bielefeld, and spent the summer semester of the 2002/2003 academic year as a guest professor at the J. Gutenberg University in Mainz, at the Faculty of Philology in Germersheim.

The extensive teaching portfolio of Prof. Prokop includes such subjects as:

1. Master's seminars in the field of German-Polish contrastive studies, pragmalinguistics and speech act theory, text linguistics, analysis of written and spoken texts, interaction and oral communication analysis, alternative methods of teaching foreign languages, shaping the autonomous attitude of pupils and students, research on national stereotypes, German-Polish intercultural communication.
2. Introduction to translation (seminar).
3. Linguistic introduction to translation (lecture).
4. Linguistic specialisation seminar for Master's students: pragma-linguistic studies with speech act theory and text linguistics.
5. Alternative methods of teaching foreign languages (lecture).
6. German-Polish contrastive grammar (lecture).
7. Descriptive Grammar of the German Language (lecture).
8. Language culture (seminar).
9. History of the German language (lecture and classes).

The students of Prof. Prokop who defended their doctoral dissertations written under her supervision include (in chronological order, according to the public dates of the doctoral defenses):

1. Dr Eliza Pieciul, 14 December 2000
2. Dr Magdalena Jurewicz, 2 April 2001
3. Dr Marcin Maciejewski, 2 April 2001
4. Dr Agnieszka Nowicka, 22 October 2002
5. Dr Michał Młodecki, 16 February 2003
6. Dr Augustyn Surdyk, 25 September 2003
7. Dr Magdalena Aleksandrak, 25 September 2003
8. Dr Joanna Kubaszczyk, 2 October 2003
9. Dr Joanna Andrzejewska-Kwiatkowska, 27 November 2003
10. Dr Paweł Rybszleger, 12 May 2005
11. Dr Paweł Kubiak, 6 July 2006
12. Dr Małgorzata Bielicka, 4 September 2006
13. Dr Katarzyna Malesa, 12 June 2007
14. Dr Magdalena Witkowska, 2014
15. Dr Tomasz Janiak, 2020.

Seven people from those listed above, i.e. Eliza Pieciul-Karmińska (2008), Marcin Maciejewski (2010), Joanna Kubaszczyk (2013), Agnieszka Nowicka (2018), Małgorzata Bielicka (2018), Magdalena Aleksandrak

(2019), and Magdalena Jurewicz (2020), have already obtained the post-doctoral degree.

4. Research interests. Theory and practice

Research interests of Prof. Izabela Prokop include the following scientific fields:

1. German-Polish contrastive grammar.
2. Research on oral communication, including conversation analysis.
3. Intercultural communication, in particular research on the concept of national stereotype.
4. Translation studies, especially research into German-Polish translation.
5. History of the German language.
6. Teaching of foreign languages, especially the use of alternative methods.
7. Pragmalinguistics and the speech act theory.

During her 45 years of professional work, Prof. Izabela Prokop successively undertook new research problems, embedding them in her previous experience and trying to obtain a new insight into various issues through an interdisciplinary approach. Thus, for example, she noticed that in teaching of foreign languages as well as in translation studies, the linguistic symbol function has a very important role, and therefore it is necessary to include pragmalinguistics in such studies. Similarly in the field of the research methodology: the method of think-aloud protocols used in research on the translation process can be transferred to the field of glottodidactics to gain insight into e.g. the process of teachers' education, especially when it comes to shaping their research attitude and didactic metareflection.

The following part presents the moments when prof. Prokop undertook new research topics as well as the attempts to integrate them with previous research results.

Research on teaching: after graduating in 1974, Izabela Prokop, MA, started working as a German teacher at the Agricultural University

of Poznań, teaching classes at various faculties, both day studies and extramural. A lack of German language textbooks was a serious obstacle in the implementation of the teaching tasks, which is why Ms Prokop soon decided to prepare scripts for students of the Wood Technology Faculty and the Food Technology Faculty.

Research on spoken language, translation equivalence and pragmalinguistic studies: simultaneously, Ms Prokop began preparing her doctoral dissertation entitled *Translation equivalence in dialogues* (*Deutsch-polnische Übersetzungsäquivalenzim Bereich der Dialogstrukturen*) under the guidance of Prof. Andrzej Z. Bzdęga. The doctorate was prepared in the extramural mode; only in the last months before its completion did Ms Prokop begin to work at the Institute of German Philology as a senior assistant and then an assistant professor. During this period, she intensively studied translation equivalence in various types of texts, at the same time expanding her scientific interests with further linguistic subdisciplines – pragmalinguistic studies along with speech act theory, text linguistics, and contrastive syntax. During her time at the institute, she became familiar with the principles of structural description (IC method, Glinz model, and generative transformational grammar), which later became the starting point for reflection on *tertium comparationis* in discourse and on the deep structure of discourse. At the same time, she started working in the international *spoken language* research group (project manager: Prof. Günther Richter), owing to which she was able to become thoroughly acquainted with the research methodology in the discipline (and to gather an extensive body of oral communication recordings), and as the head of the Polish branch of the project – to become acquainted with the principles of the organisation of academic research and academic international exchange.

Research on intercultural communication: during numerous trips to Germany, Dr Izabela Prokop became acquainted with publications on intercultural communication and after undergoing training in the field of sociological data collection methods in Bielefeld, she began working there at the Interdisciplinary Research Centre in an international group called **The National Stereotype in Central Europe**, under the guidance of Prof. Elisabeth Gülich (1992–1994).

Research on German-Polish contrastive grammar: simultaneously, from 1985, Dr Prokop worked in the group of Prof. Ulrich Engel as a co-author of *German-Polish contrastive grammar*, whose two volumes (systemic grammar) were published in Germany in 1999 and in Poland in 2000. Currently, preparations of the *German-Polish communication grammar* are under way.

Research on pragmalinguistics, speech act theory and conversation analysis: during the preparation of the habilitation thesis in 1989–1994, Dr Izabela Prokop focused on the issues related to the speech act theory in a contrastive approach, while using the ethnomethodological conversation analysis learned in Bielefeld. In the thesis entitled *Erotetic speech acts in conversation – German-Polish contrastive study*,³ the author was able to synthesise morphosyntactic contrastive studies with a pragmatic description, including conversation analysis, to capture the language in its dynamic aspect. During the preparation of the dissertation, discussions with Prof. Bzdęga, one of the reviewers, proved to be most helpful and allowed for a comprehensive, objective assessment of research tools.

Research on the history of the German language: while conducting classes on the history of the German language, Dr Izabela Prokop noticed among the students a keen interest in the intralingual translation and the analysis of old texts, which resulted in the preparation of *Chrestomathia and the vocabulary of the Old High German era* in cooperation with Prof. Andrzej Bzdęga.

After her habilitation in 1995 and after assuming the duties of the Head of the Department of Glottodidactics and Translation in 1996, Prof. Prokop began an intensive education of PhD students, bearing in mind the small number of people with a PhD degree in the department. In 1996, she started to supervise the first PhD students, thirteen of whom obtained a doctoral degree in the years 2000–2007. Others took doctoral examinations in the following years.

.....
³ The original title: *Erotetische Sprechakte im Deutschen und im Polnischen anhand natürlicher Gespräche*. Poznań: AMU Publishing House, 1995.

Simultaneously, as the head of the unit, she aimed at optimising the teaching process in the department (introducing two-level studies, initially as an educational experiment, then as the only form of study, as well as introducing a modular-point system in 1997), in particular matching the curricula to time requirements and attempting the fullest possible implementation of the Bologna declaration. The original study plan developed by Prof. Prokop was positively assessed by the State Accreditation Commission in 2008.

Research on the teaching process: in the academic year 1999/2000, Prof. Prokop began team research on the teaching process as part of a State Committee for Scientific Research project, awarded the grant *Student autonomisation and the effectiveness of language teaching at an advanced level* (project manager: Prof. Weronika Wilczyńska). This research was successfully completed in 2002. The most promising results led to further research projects and to the implementation of many valuable teaching innovations. A side benefit of the project was the introduction of an innovative experiment and practical testing of some elements of alternative language teaching methods, as well as the development of the idea of **Postgraduate Studies in Glottodidactics – alternative methods for teachers**, which presented the latest research results in the teaching process, and for which the department received a Ministry of National Education grant in 1999.

Also in 2004, the Ministry of National Education awarded a grant to **the concept of two-subject foreign language teachers' education**, developed by the faculty team composed of: Prof. Teresa Siek-Piskozub, Prof. Weronika Wilczyńska, Prof. Mirosław Loba, Prof. Izabela Prokop, Prof. Jacek Witkoś, Dr Roman Pacholczyk. Between 2004 and 2007, the first cycle of this program was conducted.

Research on contrastive grammar in a communicative approach: 2000–2006 was the period of preparation of publications within the framework of the international project *German-Polish communication grammar*, under the guidance of Prof. Ulrich Engel (Mannheim). As part of this project, Prof. Prokop wrote 6 chapters, comprising of a total of 136 pages.

Research on pragmalinguistics: in 2005–2010 Prof. Prokop prepared a monograph entitled *Aspects of pragmalinguistic analysis*, which was the basis for applying for the professor title.

Research on the spoken language: since mid-2008, Prof. Prokop has worked on the utilisation of a very extensive text corpus collected by her in 1981–1996. The file will be digitised and made publicly available. The technical check and recording inventory is in progress at the time this paper is undergoing its final revision (December 2021); the author has also been making efforts to obtain a national or an international grant for the archiving and for a further collection of the corpus. The goal is to create an empirical basis for research on spoken and written language, for the needs of German-Polish contrastive studies, for research on translation equivalence, for text structure research and pragmalinguistic studies.

Currently Prof. Prokop is working on a course-book on German grammar for Russian and Polish students, in cooperation with Prof. Olga Kostrova from the University in Samara, Russia. At the same time she is conducting research on the topic of “A beekeeper’s idiolect”.

Other achievements in the academic work of Prof. Izabela Prokop applied in practice include:

1. Research on alternative methods: developing a concept of a summer course for students of the Teachers College of Foreign Languages in Konin (August–September 1992), using the communication method and elements of suggestopedia.
2. In the academic year 1992/1993, application of the project method in teaching at the Teachers College of Foreign Languages in Konin.

5. Membership in academic bodies and publications

Professor Izabela Prokop is an ordinary member of the Association of Polish Germanists, the Polish Linguistic Society, the Polish Society of Modern Languages, and the Gesellschaft für Gesprächsforschung. In 2011, at the request of the Main Board of the Games Research Association of Poland, in recognition of her work for Polish ludology, the

association's General Assembly made Prof. Prokop an Honorary Member of the Association.

With Professor Prokop's consent, as the Head of the Department of Glottodidactics and Translation Studies, the cooperation with the association was initiated in the form of the organisation of annual academic conferences, the Poznań Chapter of the Association was established at the Institute and the Scientific Association of Applied Linguistics Students was reactivated, with its first section – the Ludological Section, which was confirmed by the consecutive Director of the Institute, Prof. Waldemar Pfeiffer. Professor Prokop agreed in 2005 to become the Honorary Chair of the Organising Committee of the first of the “Culture-Generative Function of Games” conferences, and moreover, she was a co-reviewer (together with Prof. Maryla Hopfinger-Amsterdamska from the Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences, Warsaw) of the first two publications of the association, which initiated a new publication series, founded by Prof. Pfeiffer at the Institute of Applied Linguistics, entitled “Language-Culture-Communication”.⁴ Currently Prof. Prokop is one of the Members of the Academic Board of the *Homo Ludens* journal published by the association since 2009. In addition, since 2015 Professor Prokop has been a co-editor of the series published at the Institute together with Prof. Aldona Sopata (former Dean of the Faculty of Modern Languages and Literatures).

The academic work of Prof. Izabela Prokop consists of 3 monographs, 11 edited publications, over 50 articles, 4 conference reports, 11 reviews, 3 textbooks, 3 translations, and one other type of publication. In 2000 she was awarded the Gold Cross of Merit, in 2005 the Medal of the National Education Commission, and in 2020 – the Medal of the 100th Anniversary of Poznań University.

Finally, on behalf of the Editorial Board of this volume, we would like to express our most sincere wishes of all the best in further academic and educational work. – ***Ad multos annos, Professor!***

.....
⁴ Surdyk, A. (ed.). (2007). *Culture-Generative Function of Games. Game as a medium, text and ritual*, volume I, series “Language-Culture-Communication” No. 1, Poznań: AMU Publishing House; Surdyk, A., Szeja, J. Z. (eds.). (2007). *Culture-Generative Function of Games. Game as a medium, text and ritual*, volume II, series “Language-Culture-Communication” No. 2, Poznań: AMU Publishing House.

6. Tabula gratulatoria

The following current employees as well as PhD students of the Institute of Applied Linguistics would like to add their best wishes:

Sylwia Adamczak-Krysztofowicz	Dorota Kalecińska
Magdalena Aleksandrak	Victoria Kamasa
Camilla Badstübner-Kizik	Eliza Karmińska
Pascale Bali	Maciej Karpiński
Marta Bąkiewicz	Joanna Kic-Drgas
Anna Berezowska	Katarzyna Klessa
Małgorzata Bielicka	Martyna Kokotkiewicz
Katarzyna Bieniecka-Drzymała	Małgorzata Komorowska
Hanka Błaszowska	Paweł Kornatowski
Agnieszka Błazek	Graham Knox-Crawford
Luiza Ciepielewska-Kaczmarek	Monika Kowalonek-Janczarek
Andrzej Danielak	Katarzyna Kozińska
Kamil Długosz	Lucyna Krenz-Brzozowska
Ewa Donder	Dorota Krystosiak
Justyna Duch-Adamczyk	Joanna Kubaszczyk
Elżbieta Dziurewicz	Paweł Kubiak
Izabella Gajewska-Głodek	Kwiryna Kuźmar
Marian Glinka	Marcin Lewandowski
Gabriela Gorąca-Sawczyk	Daniel Łubiński
Karolina Gortych-Michalak	Szymon Machowski
Johann Görzenn	Mateusz Ławniczak
Piotr Grablunas	Marcin Maciejewski
Milena Hadryan	Anna Marko
Paweł Hostyński	Aleksandra Matulewska
Marta Janachowska-Budych	Marta Mazurek
Barbara Jańczak	Marcin Michalski
Ewa Jarmołowicz-Nowikow	Aleksandra Muga-Bartkowiak
Magdalena Jaszczyk-Grzyb	Jowita Niewulis-Grablunas
Magdalena Jurewicz	Joanna Nowak-Michalska
Karolina Kaczmarek	Agnieszka Nowicka
Sara Kähkölä	Izabela Orchowska

Dorota Owczarek
Kiriakos Papoulidis
Waldemar Pfeiffer
Elżbieta Piasecka
Anna Pieczyńska-Sulik
Kinga Piotrowiak-Junkiert
Agnieszka Poźlewicz
Jakub Przybył
Aleksandra Przysiecka
Aleksandra Putowska
Paweł Rybszleger
Alicja Sakaguchi
Christoph Schatte
Czesława Schatte
Barbara Skowronek

Aldona Sopata
Joachim Stephan
Augustyn Surdyk
Anna Szczepaniak-Kozak
Kamil Trąba
Paula Trzaskawka
Artur Urbaniak
Elwira Wilczyńska
Danuta Wiśniewska
Magdalena Wiśniewska
Stephan Wolting
Joanna Woźniak
Esther Zarraua Isasi-Isasmenti
Marta Zawacka-Najgeburska
Nadja Zuzok

Augustyn Surdyk, PhD – English philologist, applied linguist, glottodidactic, ludologist, assistant professor in the Department of Intercultural Communication and Ludological Studies, Institute of Applied Linguistics, the Faculty of Modern Languages and Literatures, Adam Mickiewicz University in Poznań. Founder and head of the Centre for Ludological Studies IAL (2009-2019). Member and co-founder of Games Research Association of Poland, member of the Managing Board (Treasurer); President of Poznań GRAP Centre at IAL AMU, head of the organising committee of the cycle of international academic conferences entitled “Culture-Generative Function of Games”, founding editor and editor-in-chief of the “Homo Ludens” journal.

Sylwetka naukowa profesor Izabeli Prokop. *Iubilaei causa laudatio*

Abstract: Artykuł stanowi wyraz uznania dla prof. Izabeli Prokop z okazji jubileuszu siedemdziesiątych urodzin. Jego celem jest nakreślenie naukowej biografii jubilatki, wskazanie licznych zainteresowań badawczych, podkreślenie i docenienie aktywności w sferach naukowej, dydaktycznej i organizacyjnej, jak również imponujących osiągnięć.

Słowa kluczowe: Izabela Prokop, *iubilaei causa laudatio*, artykuł jubileuszowy, zainteresowania naukowe, osiągnięcia naukowe

II.
NAJLEPSZY ARTYKUŁ
I NAJLEPSZA RECENZJA ROKU

BEST ARTICLE AND BEST
REVIEW OF THE YEAR

Począwszy od numeru 1(5)/2013 czasopisma „Homo Ludens”, Kolegium Redakcyjne periodyku wprowadziło szereg zmian mających na celu podwyższenie jego atrakcyjności dla autorów.

Od 2013 r. czasopismo ukazuje się w internecie w postaci ciągłej – przed opublikowaniem ostatecznych wersji tekstów w witrynie periodyku dostępne są **wersje przeznaczone do wczesnego cytowania** (ang. *early citation versions*). Wersją pierwotną pisma jest wersja elektroniczna. Artykuły dostępne są także w postaci drukowanej, zwykle po opublikowaniu ostatecznej wersji elektronicznej.

Kolejną zmianą było wprowadzenie **wyróżnień dla autora najlepszego artykułu i najlepszego recenzenta** w danym roku. Mamy nadzieję, że ta innowacja przyczyni się do zwiększenia prestiżu pisma oraz dalszego podwyższania poziomu publikowanych tekstów, a także ich recenzji. W roku 2021 za **najlepszy tekst** Kolegium Redakcyjne uznało artykuł: „Tropem pierwszych francuskich *survival horrorów*” autorstwa **Filipa Jankowskiego**. Wyróżnienie za **najlepszą recenzję** otrzymała natomiast **Anna Gemra**. Gratulujemy!

Z okazji przypadającego na rok 2021 **jubileuszu siedemdziesiątych urodzin Pani Prof. Izabeli Prokop** niniejszy numer naszego czasopisma otwiera artykuł „The research profile of Professor Izabela Prokop. *Iubilaei causa laudatio*”, a cały tom **zadedykowany jest Jubilatce**.

Tropem pierwszych francuskich *survival horrorów*

Tracing the first French survival horror games

Filip Jankowski

Uniwersytet Jagielloński

filip.jankowski@uj.edu.pl | ORCID: 0000-0001-5178-2549

Abstract: Survival horror games are stereotypically dated back to the 1990s. This article aims to trace the origin of this genre in the 1980s. The author examines selected games created in France in that decade. Then he argues that titles such as *Infernal Runner*, *Le Pacte* and *Zombi* had already shaped the poetics of survival horror games. This poetics relies on the iconography of literature and horror movies, the terror directed against the controlled avatars, the confrontation with objects evoking the effect of horror and the simulation of mental states of the characters.

Keywords: survival horror, video games, digital games, France

1. Wprowadzenie

Studia nad grami *survival horror* w drugiej dekadzie XXI wieku nabrały intensywności (Habel, Kooyman, 2014; Staszenko, 2014; Krzywinska, 2015; Perron, 2018; Reed, 2016). Najczęściej wychodziły od przesłanki, iż początków gier *survival horror* powinno się upatrywać w dwóch grach cyfrowych: *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) oraz *Resident Evil* (Capcom, 1996), pochodzących odpowiednio z Francji oraz Japonii (Taylor, 2014, s. 46–49; Żmuda, 2012, s. 206). Taki obraz genezy gatunku, jak dowodzi Bernard Perron, uwarunkowany był założeniem, że gry *survival horror* cechują się podobną mechaniką i estetyką (obejmującą np. statyczne ustawienia wirtualnej kamery, przed którą poruszają się trójwymiarowe postacie). Przy tym ów sąd podtrzymywali zarówno growi dziennikarze, jak i odpowiedzialna za *Resident Evil* wytwórnia Capcom (Perron, 2018, s. 37–45). Carl Therrien (2009) wyjaśnia, że sama nazwa *survival horror* w odniesieniu do gier cyfrowych pojawiła się w sekwencji otwierającej anglojęzyczną wersję *Resident Evil*: „Welcome to the world of survival horror” (s. 32). Jednakże pojawiają się również głosy wskazujące na znacznie starsze pochodzenie gatunku. Przykładowo, Ewan Kirkland (2005, s. 172) dostrzega elementy grozy oraz walki o przetrwanie także w tekstowej grze *Hunt the Wumpus* (Yob, 1972). Zarazem autor ten podaje w wątpliwość konieczność rozpatrywania gier *survival horror* wyłącznie w kategorii przestrzennego doznania audiowizualnego (Kirkland, 2005, s. 172).

Być może zgodnie z uwagą Kirklanda należy poddać rekonceptualizacji sam sposób, w jaki się definiuje *survival horror* – nie tylko jako gatunek gier wykonanych za pomocą grafiki trójwymiarowej lub dwuipółwymiarowej (co sugeruje przykład *Alone in the Dark*), lecz również jako gry dwuwymiarowe. Przy takim rozumieniu tradycja gier *survival horror* może sięgać dalej, niż się powszechnie uważa, co wykazane zostanie w tym artykule na przykładzie produkcji z jednego kraju, a więc Francji. Przed rokiem 1992, kiedy ukazała się gra *Alone in the Dark*, uznawana za jednego z prekursorów gier *survival horror* (Fahs, 2012), pojawiło się co najmniej kilka gier, które zawierały w sobie charakterystyczne cechy gatunku. Dla porządku konieczne będzie tu określenie owych cech.

2. Pojęcie gier *survival horror*

Na przestrzeni lat powstało wiele definicji gier *survival horror*. Bernard Perron twierdzi, że na poziomie fabuły polegałyby one na rozwikłaniu „przyczyn dziwnych i przerażających zdarzeń”, a na poziomie akcji – na poruszaniu się w perspektywie trzeciej osoby po zamkniętej przestrzeni w poszukiwaniu wskazówek, na rozwiązywaniu zagadek oraz na walce z monstrualnym zagrożeniem (Perron, 2004, s. 2, wszystkie tłumaczenia własne). Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith oraz Susana Pajares Tosca ujmują ów gatunek podobnie: „gracz kontroluje postać, która musi się wydostać z zamkniętej przestrzeni, rozwiązując zagadki oraz zabijając budzące grozę potwory na swej drodze” (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015, s. 216). Jens Kjeldgaard-Christiansen i Mathias Clasen (2019) twierdzą, iż gry *survival horror* „polegają na przemierzaniu niebezpiecznych środowisk i jednoczesnym unikaniu niebezpieczeństw, a także na budowaniu atmosfery bezbronności i niepokojącego napięcia, które skłania gracza do zachowania czujności” (s. 123).

Wedle definicji Michała Żmudy (2012) celem gier należących do gatunku jest „elektroniczna imitacja szaleństwa i obłędu, które przeżywa w fikcyjnym świecie awatar gracza” (s. 215), a przeżycia te są spowodowane „semiotyczną katastrofą” świata przedstawionego (tamże, s. 214). Pod tym względem definicja Żmudy dialoguje z pojęciem „przeżywalności” [*experientiality*], które odnosi się do wzajemnego napięcia pomiędzy przeżyciami postaci a doświadczeniami życiowymi gracza odtwarzającego owe przeżycia (Caraciolo, 2014, s. 47). Z kolei zdaniem Dominiki Staszenko (2014) istotą gier *survival horror* są „liczne pojedynki z wrogami”, a także „liczne zagadki, których rozwiązanie jest wymagane do ukończenia rozgrywki, oraz elementy zaczerpnięte z powieści gotyckich i filmowych klasyków grozy” (s. 30).

Definicja Egenfeldta-Nielsena, Smitha i Toski budzi zastrzeżenia pod tym względem, że dyskwalifikowałaby gry takie jak wznowiona wersja *Alone in the Dark* (Eden Games, 2008), której akcja toczy się nie tylko w zamkniętych przestrzeniach, ale również w tzw. otwartym świecie eksplorowanym za pomocą znalezionych pojazdów. Natomiast u Staszenki i Żmudy niedoszacowaniu ulega inny istotny element gatunku, mianowicie unikanie zagrożenia zamiast bezpośredniej konfrontacji. Za przykład może posłużyć *Forbidden Siren* (Japan Studio, 2003), w której można jedynie

chwilowo ogłuszyć przeciwników, więc mechanika gry wymusza na gracz ukiywanie się przed agresorami. Unikanie zagrożenia jako konstytutywny element gier *survival horror* uwzględnia wspomniana wcześniej definicja Kjeldgaard-Christiansena i Clasen, która wydaje się najbardziej użyteczna. Jej autorzy biorą pod uwagę także istnienie growych horrorów wykorzystujących grafikę dwuwymiarową, np. *Limbo* (Playdead, 2010).

Syntetyczna definicja gier *survival horror*, która zbiera powyższe ujęcia gatunku, uwzględniałaby następujące cechy:

1. Obecne są nawiązania do ikonografii literatury i filmów grozy (por. Staszenko, 2014; Habel, Kooyman, 2014, s. 2–3).
2. Gracz wciela się w postać lub grupę postaci osaczonych przez obiekty stanowiące zagrożenie cielesne i psychiczne, wywołujące u gracza efekt grozy albo obrzydzenia (por. Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015; Holmquest, 2014, s. 72; Kjeldgaard-Christiansen, Clasen, 2019).
3. Konfrontacja ze wspomnianymi obiektami polega na unikaniu zagrożenia albo na posługiwaniu się bronią (por. Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015; Staszenko, 2014).
4. Elementem mechaniki jest symulacja stanów psychicznych (np. poprzez wizje) sterowanych postaci i/lub konieczność dbania o kondycję tychże postaci (np. jeśli wskaźnik zdrowia wskazuje niski poziom, gracz musi podjąć działania, aby został podniesiony) celem przetrwania w świecie gry (por. Habel, Kooyman, 2014, s. 3; Żmuda, 2012).

W tym przypadku nie odgrywają zasadniczej roli cechy zwyczajowo przypisywane grom *survival horror*, np. trzecioosobowa perspektywa, zmienne ustawienia kamery oraz powolny ruch postaci (Holmquest, 2014, s. 67–71; Żmuda, 2012). Tak rozumiany *survival horror* może zostać rozszerzony chronologicznie, co można wykazać na przykładzie francuskich gier cyfrowych powstałych przed *Alone in the Dark*.

3. Tropem pierwszych francuskich gier *survival horror*

3.1 Przed rokiem 1985

Pierwszą wyprodukowaną we Francji grą cyfrową, która wykorzystywała konwencję kina grozy, był *Le Vampire Fou* (Ciel Bleu, 1983). Gra stworzona przez Jeana-Louisa Le Bretona parodiowała konwencję horroru

wampirycznego, utożsamianego np. z powieścią *Drakula* (Stoker, 2013). Gracz wcielał się w rolę łowcy wampirów, którego celem było przeniknięcie do zamczyska oraz odnalezienie tajemnego zakłęcia umożliwiającego pokonanie wampira zamieszkującego ową posiadłość. Na ekranie wyświetlała się utrzymana w linearnej perspektywie czołowej ilustracja pomieszczenia, w którym w danej chwili przebywał awatar. Zgodnie z konwencją tzw. interaktywnej fikcji komunikacja z grą odbywała się za pomocą poleceń tekstowych, a na gracza czyhały liczne pułapki (np. po otwarciu niewłaściwych drzwi). Wpadnięcie w taką pułapkę skutkowało wygaśnięciem ekranu (w domyśle – ugryzieniem przez wampira). Jednakże *Le Vampire Fou* nie symulował stanów psychicznych awatara ani osaczenia przez zagrażające mu obiekty, tak więc trudno uznać ową grę za pierwszy francuski *survival horror*.

W 1984 roku ukazała się inna gra francuska, która wyraźniej aniżeli *Le Vampire Fou* wdrażała mechanizmy charakterystyczne dla gier *survival horror*. *L'Aigle d'or* (Loriciels, 1984b), zaprojektowany przez Louisa-Marie Rocques'a, również polegał na przemierzaniu wnętrza zamczyska. Na drodze do celu – zebrania trzech złotych posążków – gracz mógł napotkać podstawowe elementy ikonografii horroru: pajęczyny porastające komnaty, szczątki poprzednich śmiałków oraz atakujące awatara nietoperze i duchy. Co prawda wymieniona ikonografia pasuje też do przygodowych tekstów kultury, lecz nawet okładka do gry – przedstawiająca wycieńczonego awatara, który umykał przed wizerunkiem Śmierci oraz nietoperzami – dowodziła, iż *L'Aigle d'or* był reklamowany jako horror (Loriciels, 1984a). Do pośpiesznego wykonania zadania zmuszał gracza nieustanny spadek wskaźnika sił życiowych [*forces*] głównego bohatera, które można było regenerować za pomocą znalezionych mikstur. W odróżnieniu od *Le Vampire Fou*, w *L'Aigle d'or* gracz bezpośrednio sterował awatarem przy pomocy klawiatury, poruszając się w czterech kierunkach po wnętrzach utrzymanych w linearnej perspektywie czołowej (Poniewierski, 2018).

3.2. *Infernal Runner*

Dopiero jednak *Infernal Runner* (Loriciels, 1985), pierwotnie zrealizowany przez Michela Koella oraz Yves'a Kortę, wniósł znaczący wkład we francuską odmianę gier *survival horror*. Sterując awatarem w widoku bocznym, gracz miał za zadanie wydostać go z labiryntu śmierci najeżonego

morderczymi pułapkami, możliwymi jedynie do ominięcia, nie zaś zwalczania. Tak jak w *L'Aigle d'or*, elementem mechaniki zmuszającym gracza do działania był spadający wskaźnik sił życiowych [power], uzupełniany za pomocą znalezionych w świecie gry apteczek, jednak oprócz tego *Infernal Runner* wnosił do francuskich gier cyfrowych poetykę *gore*. Ową poetykę sygnalizowały drastyczne animacje uruchamiane w przypadku niepowodzenia gracza. Przykładowo, zebranie jednego z kluczy otwierających wyjście z labiryntu mogło skutkować zepchnięciem awatara przez wózek widłowy w stronę kołców, na które się nadziewał. Inna animacja przedstawiała, jak awatar, który wpadł w ślepą uliczkę, ulega zmiążdżeniu przez przesuwane się ściany.

Gra Koella i Korty, pełna okrucieństwa wobec awatara, była także prekursorem strategii wspomnianej przez Tanię Krzywinską, polegającej na odebraniu graczowi sprawczości „w celu wytworzenia silnego, bezpośredniego uczucia straty i podatności na zagrożenie” (Krzywinska, 2015, s. 296). Ten wywrotowy potencjał, przypisywany przez autorkę ogólnie gatunkowi *survival horror*, ujawniał się w scenie zamykającej grę. *Infernal Runner* kończył się animacją, w której napis towarzyszący wyzwolonemu protagoniście – „Vous avez gagné” („Wygrałeś”) – zmieniał się na „Pardon, vous aviez gagné” („Przepraszam, przegrałeś”). Towarzyszył tej zmianie widok pozbawionego kontroli, bezczynnego awatara, który dawał się przejechać przez karetkę z dwoma sanitariuszami, ci zaś zabierali go ze sobą na noszach. Nietrudno odnaleźć w tej animacji parafrazę *Procesu* Franza Kafki. W grze katów protagonisty jest dwóch, tak jak dwóch było katów powieściowego Józefa K. Ponadto awatar w grze *Infernal Runner*, wyjęty na końcu akcji spod kurateli gracza, sprawia wrażenie zrezygnowanego i gotowego przyjąć swoje przeznaczenie – jak Józef K. w finale powieści (Musiał, 2011, s. 228–229).

Zapewne nihilizm gry Koella i Korty nie był atrakcyjny dla szefostwa Loricieles. Tej tezy dowodzi drastyczna zmiana, jaką pierwotnie zaprogramowany na Commodore 64 *Infernal Runner* przeszedł w konwersji na Amstrada CPC. Autor drugiej wersji gry, Éric Chahi, pozbawił pierwotny obraz drastycznych detali, dodał doń elementy *fantasy* (np. smoka) i zmienił zakończenie. W wersji *Infernal Runner* na Amstrada CPC awatar po pomyślnym ukończeniu gry radośnie podskakuje, a w tle pojawia się napis: „Vivant”, czyli „Żywy” (Jankowski, 2015).

3.3. *Le Pacte*

Sam Chahi stworzył wydaną rok później grę *Le Pacte* (Loriciels, 1986), którą można uznać za kolejnego wczesnego przedstawiciela gier *survival horror*. *Le Pacte* był nieoficjalną adaptacją filmu satanistycznego *Horror Amityville* (Rosenberg, 1979) na podstawie książki Jaya Ansona (2019). Jego bohaterowie – zamieszkawszy w nawiedzonym domu – dowiadywali się o mrocznej przeszłości willi, której poprzedni mieszkaniec zamordował wszystkich pozostałych członków swej rodziny.

Chahi na potrzeby *Le Pacte* wydestylował z *Horroru Amityville* marginalny wątek seansu spirytystycznego, którego celem była próba przegnienia demonów z willi. Wkraczając na teren nawiedzonego domu, należało przywołać je do awatara. Podczas seansu, gdy gracz wybierał z listy kwestie dialogowe, tekstura symbolizująca kieliszek przesuwawa się w stronę znaków symbolizujących litery alfabetu. Cały proces odczytywania odpowiedzi demonów spowalniał postęp gry, wytwarzając konieczne dla horroru napięcie. Co bardziej niezwykle, żeby zdemaskować demony czające się w pobliżu, należało użyć aparatu fotograficznego. Pod tym względem *Le Pacte* zapowiadał późniejszą o przeszło półtorej dekady japońską grę *Fatal Frame* (Tecmo, 2001), w której robienie zdjęć za pomocą aparatu stanowiło główny sposób na obronę przed zjawami (Poremba, 2007, s. 64).

Co więcej, do ukończenia *Le Pacte* wymagane było również utrzymanie wskaźnika „zdrowia psychicznego”, reprezentowanego przez pasek wyświetlany jako część interfejsu. W przypadku bezpośredniej konfrontacji z demonami pasek był skracany, czemu towarzyszyła jaskrawa ilustracja zjawy atakującej postać gracza. *Le Pacte* zawierał więc zarówno elementy grozy, jak i prymitywną symulację narastającego niepokoju psychicznego awatara, co również pozwala traktować tę grę jako *survival horror*.

3.4. *Zombi*

W tym samym roku, co *Le Pacte*, ukazała się gra *Zombi* (Ubi Soft, 1986) wedle projektu Alexandre'a Bonana, zaprogramowana przez Yannicka Cadina. *Zombi*, jako adaptacja europejskiej wersji montażowej *Świu żywych trupów* (Romero, 1978), zawierał podobną fabułę; grupa składająca się z czworga bohaterów lądowała śmigłowcem na dachu centrum

handlowego obłożonego przez żywe trupy, a celem gracza było zdobycie paliwa niezbędnego do odlotu. W porównaniu z poprzednimi – wspomnianymi wyżej – grami *survival horror* *Zombi* był znacznie bardziej nastawiony na akcję. Eksplorując przestrzeń gry z perspektywy pierwszej osoby – oczami awatarów – należało nawigować wspomnianą czwórka (przy czym gracz mógł sterować tylko jedną postacią naraz), odpierać ataki zombi oraz skrajnie prawicowych bojówek motocyklistów Hells Angels, a także przeszukiwać centrum handlowe w poszukiwaniu żywności (w celu regeneracji pasków „zdrowia”), broni i wspomnianego paliwa. W tym świetle *Zombi* jawi się jako pierwowzór nie tylko serii *Resident Evil*, ale przede wszystkim gry *Dead Rising* (Capcom, 2006), która powszechnie jest uznawana za remediację filmu Romera (Schott, 2010). To właśnie sukces komercyjny *Zombi* zapoczątkował drogę Ubi Softu ku pozycji międzynarodowego branżowego hegemonu (Quémard, 1987). *Zombi*, jako mieszanina gry przygodowej, gry fabularnej oraz akcji, uznawany jest niekiedy za prekursora gier *survival horror* (Blanchet, Montagnon, 2020, s. 340). Oczywiście sukces ten był dyskontowany w późniejszych grach Ubi Softu. Przykładowo, *Hurléments* (Ubi Soft, 1988), horror osadzony w realiach wielkiego kryzysu, zawierał mechanikę podobną do *Zombi*, a część wątków zapożyczał z filmu *Skowyt* (Dante, 1982). Natomiast w *La Chose de Grotemburg* (Ubi Soft, 1987) głównym przeciwnikiem gracza była tajemnicza bestia odrąbująca dłonie mieszkańcom niewielkiego miasteczka (w tym żonie głównego bohatera).

3.5. *Massacre dans la 520ème dimension*

Najmroczniejszą grą grozy powstałą we Francji przed *Alone in the Dark* był jednak zupełnie zapomniany dziś program pod tytułem *Massacre dans la 520ème dimension* (Loriciens, 1987). Gra zaprojektowana przez Francisa Piérotta zawierała w sobie odwołania autotematyczne – gracz na początku gry wchodził do labiryntu, którego nazwa nawiązuje do tytułu filmu *Sklepiak z horrorami* (Corman, 1960) – ale też wymyślne pułapki. Przykładowo, tuż za wejściem można było odnaleźć drzwi pozwalające na podglądanie obnażonej piękności. Jednakże wejście do pokoju w celu skonsumowania obiektu pożądania kończyło się odpychającym wizerunkiem rozkładającej się kobiety (zombi) i komentarzem: „Ty pożerasz ją wzrokiem... Ona pożera cię żywcem!” [*Vous la dévorez les yeux... Elle vous dévore tout cru!*].

Za poddawanie się skopofilii, czyli popędowi zmierzającemu do „traktowania innych ludzi jako obiekty, do poddawania ich presji i kontroli czyjegoś spojrzenia” (Godzic, 1991, s. 79), gracz był karany. Podobnych drastycznych scen w *Massacre* było więcej – np. awatar mógł zostać poddany dekapitacji bądź zamordowany kosą – a każdy ruch gracza zużywał dodatkowo „siły życiowe”, co zmuszało odbiorcę do szybkiego działania. Jednak produkcja nie została dobrze przyjęta przez branżowe media. Jak pisał Éric Caberia dla branżowego czasopisma „Tilt”: „Wykorzystywane zbyt często sceny *gore* zanurzają grę w pustym okropieństwie” (Caberia, 1987).

4. Wnioski

Przedstawione przykłady francuskich gier grozy z lat 1984–1987 pozwalają dowieść, że gry *survival horror* we Francji istniały znacznie wcześniej, aniżeli wynika to z dotychczasowych badań. Jeśli przyjmiemy, że pojęcie *survival horror* nie obejmuje wyłącznie gier rozgrywających się w środowiskach trójwymiarowych, można stwierdzić, że tytuły takie jak *Infernal Runner*, *Le Pacte* oraz *Zombi* przetarły szlak dla późniejszych reprezentantów gatunku. Uznawanie gatunku *survival horror* za specyficznie japoński nie musi więc być uzasadnione.

Literatura

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of game design*. Berkeley: New Riders.
- Anson, J. (2019). *Amityville horror* (tłum. M. Machała). Czerwonak: Vesper.
- Blanchet, A., Montagnon, G. (2020). *Une histoire du jeu vidéo en France: 1960–1991: des labos aux chambres d'ados*. Houdan: Éditions Pix'n Love.
- Caberia, É. (1987). *Massacre*. *Tilt*, 46, 134. Online: <<https://archive.org/details/Tilto46>>.
- Caracciolo, M. (2014). *The experientiality of narrative: An enactivist approach*. Berlin: De Gruyter.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2015). *Understanding video games: The essential introduction*. New York – London: Routledge.

- Fahs, T. (2012). IGN presents the history of survival horror. Online: <<https://uk.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>>.
- Godzic, W. (1991). *Film i psychoanaliza. Problem widza*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Habel, C., Kooyman, B. (2014). Agency mechanics: Gameplay design in survival horror video games. *Digital Creativity*, 25(1), 1-14.
- Holmquest, B. (2014). Survival horror, metaculture and the fluidity of video game genres. W: N. Farghaly (red.), *Unraveling Resident Evil: Essays on the complex universe of the games and films* (s. 62-79). Jefferson: McFarland & Company.
- Jankowski, F. (2015). Przegrana tymczasowa, przegrana permanentna. Ludyczny i egzystencjalny charakter porażki w dwóch wersjach gry *Infernal Runner*. *Mała Kultura Współczesna*, 6(3). Online: <<https://bit.ly/2JpIIft>>.
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: Approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice*, 6(3), 167-178. Online: <<https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/tmsd/2005/00000006/00000003/art00005>>.
- Kjeldgaard-Christiansen, J., & Clasen, M. (2019). Threat simulation in virtual limbo: An evolutionary approach to horror video games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 11(2), 119-138. Online: <https://doi.org/10.1386/jgvw.11.2.119_1>.
- Krzywinska, T. (2015). Gaming horror's horror: Representation, regulation, and affect in survival horror videogames. *Journal of Visual Culture*, 14(3), 293-297. Online: <<https://doi.org/10.1177/1470412915607924>>.
- Loriciels (1985a). *Covers - L'Aigle d'or*. CPC Rulez. Online: <https://cpcrulez.fr/GamesTest/l_aigle_d_or.htm>.
- Musiał, Ł. (2011). *Kafka: W poszukiwaniu utraconej rzeczywistości*. Wrocław: Atut.
- Perron, B. (2004). Sign of a threat: The effects of warning systems in survival horror games. W: A. Clarke (red.), *COSIGN 2004 Proceedings* (s. 132-141). Split: University of Split. Online: <http://www.cosignconference.org/downloads/papers/perron_cosign_2004.pdf>.
- Perron, B. (2018). *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. New York: Bloomsbury Publishing.

- Poniewierski, Z. (2018). L'Aigle d'or. Francuska rewolucja w opowiadaniu historii. *Pixelpost*. Online: <<http://pixelpost.pl/laigle-dor-rewolucja-francuska-w-opowiadaniu-historii/>>.
- Poremba, C. (2007). Point and shoot: Remediating photography in game-space. *Games and Culture*, 2(1), 49–58. Online: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412006295397>>.
- Quémar, C. (1987). Ubi Soft, vous connaissez? *Arcades*, 1(3), 116–118. Online: <<https://archive.org/details/arcades-hebdo-magazine-03>>.
- Reed, C. (2016). Resident Evil's rhetoric: The communication of corruption in survival horror video games. *Games and Culture*, 11(6), 625–643. Online: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412015575363>>.
- Schott, G. (2010). Dawn of the digital dead: The zombie as interactive social satire in American popular culture. *Australasian Journal of American Studies*, 29(1), 61–75. Online: <<https://www.jstor.org/stable/41054186>>.
- Staszenko, D. (2014). Motyw „yūrei” w japońskich survival horrorach – analiza wybranych przykładów. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 1(1), 30–38.
- Stoker, B. (2015). *Dracula* (tłum. A. Myśliwy). Kraków: Wydawnictwo vis-à-vis/Etiuda.
- Taylor, L. N. (2014). Gothic bloodlines in survival horror gaming. W: B. Perron (red.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (s. 46–61). Jefferson: McFarland.
- Therrien, C. (2009). Games of fear: A multi-faceted historical account of the horror genre in video games. W: B. Perron (red.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (s. 26–45). Jefferson: McFarland.
- Żmuda, M. (2012). Horror w grach komputerowych: Poetyka grozy a gatunek survival horror. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* (s. 205–215). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
8 czerwca 2021.

Filmografia

- Corman, R. (1960). *Sklepik z horrorami* [DVD]. American International Pictures.
- Dante, J. (1981). *Skowyt* [DVD]. AVCO Embassy Picture.
- Rosenberg, S. (1975). *Horror Amityville* [DVD]. American International Pictures.
- Romero, G. A. (1978). *Świt żywych trupów* [DVD]. Dawn Associates.

Ludografia

- Capcom (1996). *Resident Evil* [PS]. Capcom, Japonia.
- Capcom (2006). *Dead Rising* [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.
- Eden Games (2008). *Alone in the Dark* [gra wieloplatformowa]. Atari, Francja.
- Infogrames (1992). *Alone in the Dark* [PC]. Infogrames, Francja.
- Japan Studio (2003). *Forbidden Siren* [PS2]. Sony Computer Entertainment, Japonia.
- Le Breton, J.-L. (1983). *Le Vampire Fou* [Apple II]. Ciel Bleu, Francja.
- Loriciels (1984b). *L'Aigle d'or* [gra wieloplatformowa]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1985). *Infernal Runner* [C64, Amstrad CPC]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1986a). *Le Pacte* [Amstrad CPC]. Loriciels, Francja.
- Loriciels (1986b). *Massacre dans la 520ème dimension* [Atari ST]. Loriciels, Francja.
- Playdead (2010). *Limbo* [gra wieloplatformowa]. Playdead, Dania.
- Tecmo (2001). *Fatal Frame* [PS2]. Tecmo, Japonia.
- Ubi Soft (1986). *Zombi* [gra wieloplatformowa]. Ubi Soft, Francja.
- Ubi Soft (1987). *La Chose de Grotemburg* [Amstrad CPC]. Ubi Soft, Francja.
- Ubi Soft (1988). *Hurléments* [gra wieloplatformowa]. Ubi Soft, Francja.
- Valve South (2008). *Left 4 Dead* [gra wieloplatformowa]. Valve, USA.
- Yob, G. (1973). *Hunt the Wumpus* [PC]. People's Computer Company, Japonia.

mgr Filip Jankowski – groznawca, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych, Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej, Uniwersytet Jagielloński, Kraków.

Tropem pierwszych francuskich *survival horrorów*

Abstrakt: Celem artykułu jest wykazanie, iż pierwowzory gier z gatunku *survival horror*, którego początek stereotypowo datuje się na lata 90. XX wieku, można odnaleźć jeszcze w latach 80. Na przykładzie wybranych gier powstałych w owej dekadzie we Francji autor dowodzi, iż już tytuły takie jak *Infernal Runner*, *Le Pacte* oraz *Zombi* ukształtowały poetykę gier *survival horror*, opartą na ikonografii literatury i filmu grozy, osaczeniu sterowanych awatarów, konfrontacji z obiektami budzącymi efekt grozy oraz symulacji stanów psychicznych postaci.

Słowa kluczowe: *survival horror*, gry cyfrowe, gry wideo, Francja

III.
ARTYKUŁY
ARTICLES

Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii *Wiedźmin*

Borrowing, easter egg and centonization – the case of “The Witcher” series

Adam Flamma

Dolnośląska Szkoła Wyższa

adam.flamma@dsw.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0003-242X

Abstract: The video game series about Geralt of Rivia is not only a turning point of the domestic video game industry, but also an interesting example of the evolution of intertextuality in the design of various elements of the game world and gameplay itself. This evolution goes through different stages, in which we can find borrowings, Easter eggs and centons in the game series. It is the latter that constitute the main world-building element of the third part of the game and its accompanying supplements. And it is centonization that has become a strategy, which, to a unique degree, favors the creation of the category of semantic journey offered by the creators of the virtual adventures of The White Wolf. The aim of this article is to describe this phenomenon.

Keywords: witcher, centonization, intertextuality, Easter egg

Homo Ludens 1(14)/2021 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2021

DOI: 10.14746/HL.2021.14.3 | received: 31.12.2018 | revision: 24.09.2021 | accepted: 18.12.2021

1. Wstęp

Intertekstualność stanowi kategorię wielokrotnie już wykorzystywaną w badaniach gier wideo (zob. np. Kinder, 1991; Consalvo, 2003; Chevaldonné, 2012; Duret, Pons, 2016), także na gruncie polskim (Garda, 2010, 2016; Kubiński, 2015, 2016). Tutaj – jak pokazują przywołane prace – szczególnie adekwatnym materiałem do analizy stają się gry z serii *Wiedźmin* studia CD Projekt RED, produkcje te przepełnione są bowiem różnego typu nawiązaniem do różnych tekstów kultury, analogicznie jak ich materiał źródłowy: saga Andrzeja Sapkowskiego. Wydaje się jednak, że nowe wątki do dyskusji o intertekstualności wspomnianej serii może wprowadzić analiza tego typu elementów przeprowadzona z uwzględnieniem kategorii centonizacji. Artykuł niniejszy ma na celu taką właśnie analizę, a zatem kontynuację i rozwinięcie rozważań podjętych przez Rafała Kochanowicza (2018). Reprezentatywne przykłady komponentów *gameplayu* i struktury fabularnej wspomnianych gier zostaną rozpatrzone w odniesieniu do pojęcia *easter eggów*, gdyż właśnie w tych komponentach szczególnie często przejawia się intertekstualność serii. Na takim tle ukazane będzie, na czym polega centoniczna konstrukcja trzeciej części gry, oraz wyróżnione zostaną trzy sfery jej warstwy semantycznej, konstytuowane przez sposób odbioru i przeżywania rozgrywki, uzależnione od kompetencji kulturowych gracza.

2. Intertekstualność i zapożyczenia

Gry wideo bezsprzecznie stanowią medium o masowym zasięgu. Adresowane do szerokiego grona odbiorców, z reguły – przynajmniej na najbardziej elementarnym poziomie – przedstawiają zrozumiałe niezależnie od kręgu kulturowego odbiorców wzór, zarówno jeśli chodzi o zasady rozgrywki i tzw. *gameplay*, jak i o strukturę fabularną. Oczywiście ta ostatnia występować będzie przeważnie w tych produkcjach, które takową zakładają. Trudno bowiem doszukiwać się rozbudowanych historii np. w starszych grach zręcznościowych czy symulacjach, dziś natomiast nacisk na fabułowocentryczność jest znacznie większy i opowieść, nawet jeśli pretekstowa, należy do elementów składowych większości gier,

w tym mobilnych¹. Niejako wiąże się z nią proces tworzenia warstwy semantycznej gry, czyli znaczeń wynikających ze świata przedstawionego, opowiedzianej historii oraz części doświadczenia, jakim są gry².

Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, iż gry wideo jako audiowizualny tekst kultury nierzadko korzystają z intertekstualności, dzięki czemu rośnie ich potencjał semantyczny. Przede wszystkim jednak możliwe jest dzięki niej nawiązanie relacji pomiędzy poszczególnymi tekstami kultury, która staje się niejako metagrą, czyli formą intelektualnej zabawy w dekodowanie tego, czego gracz ma właśnie okazję doświadczać. Oczywiście zależy to od wiedzy i kompetencji kulturowych odbiorcy, nie dyskryminuje jednak osoby z mniejszymi kompetencjami.

Formą intertekstualności są z pewnością zapożyczenia funkcjonujące w świecie gier wideo, jak również easter eggi, których wprowadzanie zalicza się do najczęstszych zabiegów stosowanych przez twórców takich produkcji. Na dokładniejsze przyjrzenie się tym swoistym formom pozwoli wykorzystanie przykładu serii *Wiedźmin* studia CD Projekt RED, w trylogii przygód Geralta z Rivii prezentującego różne warianty intertekstualności.

Mówiąc o swoistych zapożyczeniach w kontekście serii, warto przywołać tekst Marii B. Gardy (2010), która wskazuje, iż pierwsza część gry, zatytułowana po prostu *Wiedźmin*, zbudowana została na fundamentach prozy Andrzeja Sapkowskiego (zarówno jako sequel sagi, jak i adaptacja motywów opowiadań pisarza) (Garda, 2010, s. 21). Rzeczywiście, gracz

.....

¹ Przykładem takiej produkcji jest chociażby *Homescapes*, fabularna gra logiczna opowiadająca o próbie odrestaurowania rodzinnego domu oraz uniknięcia jego sprzedaży. Główna mechanika gry przypomina tę znaną z serii *Candy Crush Saga* i polega na dopasowywaniu co najmniej trzech elementów, opcjonalnie za pomocą odpowiednich bonusów, w celu osiągnięcia zamierzonego wyniku, np. zniszczenia adekwatnej liczby obiektów. Za pokonanie poziomu gracz otrzymuje gwiazdki, za pomocą których odblokowuje kolejny etap fabularny. Opowieść koncentruje się na przywiązaniu emocjonalnym protagonisty o imieniu Austin do miejsca jego dzieciństwa, jak również ukazuje życie społeczne bohatera i jego najbliższych. Więcej na temat *Homescapes* jako egzemplifikacji założeń nurtu *emotional design* zob. Flamma, 2021, s. 739–740.

² Warto nadmienić, iż w prezentowanym tu ujęciu fabuła stanowi, analogicznie z innymi elementami strukturalnymi gry, zbiór sensów, o czym w swoich badaniach przekonywał Frans Mäyrä (2008). Taka koncepcja mocno wpisuje się w traktowanie gry jako doświadczenia, które obejmuje inne elementy składające się na nią i jednocześnie może być przez nie determinowane. Poniekąd wpływa to na immersję i stanowi element tzw. poetyki gier wideo (Kubiński, 2016, s. 27–68).

eksploruje świat znany z przygód literackich Geralta, wchodzi w interakcje z postaciami występującymi w opowiadaniach i sadze. W ten sposób świat wykreowany przez Sapkowskiego jest swoistym tworzywem dla designerów i scenarzystów gry, to z jego elementów budują oni swoją opowieść. Trzeba jednak zwrócić uwagę na fakt, iż stopień wykorzystania pierwowzoru będzie dekodowany przez odbiorcę w sposób odmienny w zależności od tego, czy zna on ów pierwowzór. Zakładając, że tak, gracz doświadcza opowieści pełnej nawiązań, obfitującej w liczne cytaty czy zapożyczone schematy wydarzeń, np. w formie zadań czy wyborów moralnych, wobec których Geralt musi stanąć po którejś ze stron konfliktu. Proces ten stanowi formę kulturowego recyklingu względem jednego uniwersum³, lecz przede wszystkim jest to swego rodzaju wykorzystanie struktur i treści oraz zapożyczenie innych elementów funkcjonalnych ze świata *Wiedźmina*. Jeśli wszakże gracz nie zna twórczości Andrzeja Sapkowskiego, wirtualna opowieść będzie dla niego pierwszym kontaktem z uniwersum Białego Wilka i nie dostrzeże on swoistej gry z odbiorcą, cytatów z owego uniwersum czy wspomnianych zapożyczeń. Wszystko okaże się dla niego nowe, innymi słowy: *lore* świata przedstawionego potraktowany zostanie jako oryginalny (mimo zauważalnych dla takiego gracza aluzji kulturowych, niezwiązanych z uniwersum stworzonym przez Sapkowskiego).

3. Easter eggs

Znacznie mniejszymi elementami semantycznymi są tzw. easter eggs, już od lat 70. XX wieku rozpowszechnione nie tylko w grach, ale w tekstach kultury popularnej w ogóle⁴. W odniesieniu do środowiska cyfrowego można je zdefiniować jako „wiadomość, trik albo niezwykle zachowanie

.....
³ Byłoby to o tyle ciekawe, iż sam pierwowzór literacki stanowi swoisty recykling kulturowy, czego dowodzi Katarzyna Kaczor (2006). Intertekstualność opowiadań i sagi Sapkowskiego była zresztą omawiana już wielokrotnie (zob. np. Wróblewska, 2005; Roszczynialska, 2009; Żołądź, 2018a, 2018b), i to zarówno przez badaczy, jak i przez krytyków (co świetnie unaocznia ostatni z przywoływanych autorów w dwóch wskazanych pracach). Spośród tekstów z tej drugiej grupy zob. zwł. Misztak, 2005.

⁴ Zdenko Mago (2019, s. 49) zaznacza, że szczególnie często odbiorca znaleźć może takie elementy w filmach i komiksach; warto dodać, że także w serialach.

ukryte w programie komputerowym przez jego twórcę” (Montfort, Bogost, 2009, s. 59). Bywają to również szczególnego rodzaju obiekty bądź interakcje (Mago, 2019, s. 49), a nawet całe sceny lub sekwencje. W opracowaniach dotyczących easter eggów szczególnie podkreśla się trzy ich właściwości: elementy te są ukryte, sekretne i zaskakujące dla użytkownika (tamże). Może on do nich dotrzeć za pomocą specjalnych, nieoczywistych zabiegów, w tym dzięki wykorzystaniu trudnych do znalezienia kodów. Taką ukrytą wiadomością był pierwszy easter egg w historii gier wideo: wertykalnie układający się napis „Created by Warren Robbinett” w wydanej w 1979 roku grze *Adventure* na Atari (Montfort, Bogost, 2009, s. 59). Realizował on jedną z podstawowych funkcji tego rodzaju komponentów gry: przydawał bezosobowemu wytworowi cyfrowemu ludzkiego charakteru, przypominał o jego autorze i łączył z nim użytkowników (tamże, s. 60). Mia Consalvo wyróżnia dwa rodzaje easter eggów: ornamentacyjne – tylko wzbogacające rozgrywkę o suplementarne komponenty lub informacje, a przy tym często oddziałujące negatywnie: „burzące czwartą ścianę”, zakłócające immersję; oraz funkcjonalne – wpływające na rozgrywkę pozytywnie, np. poprzez aktywowanie dodatkowych umiejętności postaci lub dostępu do bonusowych gier (Consalvo, 2007, s. 18–19; Nooney, 2014, s. 166).

Wśród easter eggów dużą grupę stanowią czytelne i proste w formie nawiązania – czy to ikonograficzne, czy tekstualne – do innych tekstów kultury. Mago (2019, s. 51–55) przekonująco dowodzi, że w tej grupie gro-owych easter eggów można znaleźć przykłady na wszystkie pięć relacji intertekstualnych wyróżnianych przez Gérarda Genette’a (2014, s. 7–11): intertekstualność w sensie ścisłym, paratekstualność, metatekstualność, hipertekstualność i architekstualność. Nawiązanie takie musi być jednak zrozumiałe dla szerokiego kręgu odbiorców, ponieważ jego dekodowanie nierzadko samo w sobie stanowi nagrodę dla gracza. W serii *Wiedźmin* dostrzec można interesujące odniesienia, przede wszystkim humorystyczne, do innych tekstów kultury, mające charakter easter eggów. Szczególnie uwidacznia się to w drugiej części gry, *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, gdzie pierwszy taki element gracz spotyka już w prologu. Jest to widok – leżącej obok stogu siana – postaci asasyna z serii *Assassin’s Creed*. Geralt, widząc postać, mówi: „Nigdy się nie nauczą”. Scenę przedstawia poniższy zrzut ekranu:



Ilustracja 1. Geralt i asasyn; zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*



Ilustracja 2. Geralt i karzeł; zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*

Jest to jednoznaczne nawiązanie do charakterystycznego elementu serii studia Ubisoft, a zarazem humorystyczny komentarz do „skoku wiary” (czyli skoku ze szczytu wysokiego punktu prosto na stóg siana), zaliczającego się do najczęściej wyśmiewanych mechanik tej gry.

Drugi przykład czytelnego odniesienia do innego tekstu kultury stanowi wykorzystanie postaci znanej z popularnego serialu. Jest ono poparte nie tylko formą komentarza, ale przede wszystkim rozwiązaniami wizualnymi, czyli reprezentacją graficzną: lokacji w grze lub obiekcie. Chodzi o pojawiającą się w trzeciej części gry (*Wiedźmin 3: Dzikie Gon*) celę bez ściany, w której bezwładnie leży karzeł, do złudzenia przypominający Petera Dinklage'a, aktora wcielającego się w Tyriona Lannistera w serialu *Gra o tron* na podstawie prozy George'a R. R. Martina.

Nawiązanie to jest wielowymiarowe. Przede wszystkim odwołuje się do serialu (leżąca postać wykazuje podobieństwo do popularnego aktora), a cela przywodzi na myśl tę w Orlim Gnieździe, w której na początku serialu więziono Tyriona – przedstawioną w pierwszych odcinkach produkcji HBO. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, iż premiera *Dzikiego Gona* miała miejsce tuż po rozpoczęciu emisji piątego sezonu *Gry o tron*, co może wyraźnie wskazywać na korelację między tym faktem a funkcjonowaniem owego nawiązania w grze. Ponadto trzeba zauważyć, iż w chwili premiery *Gra o tron* była jednym z najpopularniejszych tekstów kultury audiowizualnej osadzonych w realiach bliskich średniowiecznym, tak jak seria *Wiedźmin*. Innymi słowy, jest to odniesienie zrozumiałe dla odbiorców serialu lub dla osób kojarzących postać aktora. Niezależnie od tego cała seria gier o Geraltcie z Rivii zawiera podobne easter eggi, czyli komponenty uniwersum gry przeważnie pełniące funkcję dekoracyjną czy wręcz ornamentacyjną, będące „puszczeniem oka” do gracza, swoistą aluzją, niemającą wszakże znaczenia funkcjonalnego z uwagi na kształt świata czy na jego stan oraz na wydarzenia, jakie gracz obserwuje w trakcie eksploracji. Zwykle nie są to elementy wpływające na rozgrywkę, ale jedynie ciekawostki, które gracz – o ile ma świadomość ich znaczenia – może odkryć i zrozumieć w jej trakcie.

4. Centonizacja

Czymś zgoła odmiennym jest centonizacja, będąca głównym narzędziem konstrukcyjnym świata przedstawionego w trzeciej części gry o wiedźminie pt. *Wiedźmin 3: Dzikie Gon*. Na wykorzystanie tej metody

przez twórców produkcji zwracał uwagę Rafał Kochanowicz⁵. Badacz stosuje to określenie, wywodzące się z łaciny i oznaczające dosłownie ‘płaszcz zszyty z kawałków materii’, za Jerzym Ziomekiem. Ziomek z kolei, objaśniając termin, pisze:

Centon jest konstrukcją fragmentów różnych dzieł różnych autorów (bigos literacki). Musi spełniać podobny co parodia warunek: funkcjonuje wtedy, gdy przytoczenia są na tyle znane, by pojawił się komizm dekompozycji i nieoczekiwanego zestawienia (Ziomek, 1972, s. 271).

Jak wspomniano we wstępie, intertekstualność gier komputerowych była przedmiotem bardzo wielu już studiów ludologicznych, na czele z tymi autorstwa Marshy Kinder (1991) oraz Mii Consalvo (2003). W odniesieniu do gier w konwencji fantasy, a zwłaszcza *Wiedźmina*, pisała o intertekstualności (wiążącej się z „glokalizacją”) Maria B. Garda (2016, s. 145–151). Pokrewny temat podjął Tomasz Z. Majkowski (2018), koncentrując się na elementach stereotypowo kojarzonych z polskością (zwłaszcza w ujęciu romantycznym), jakie wprowadzono do trzeciej części gry, a także na widocznych w niej śladach dawnych polskich marzeń kolonialnych. Wydaje się jednak, że pojęcia centonu i centonizacji nie zostały jeszcze adekwatnie wykorzystane w zarysowanym kontekście. Analiza stanu badań podpowiada, iż Kochanowicz był w tym zakresie prekursorem, i wiele wskazuje na to, iż warto podjąć sugerowane przezeń tropy badawcze.

Maciej Kuster (2015, s. 10), analizując modele zapożyczeń intertekstualnych w wiedźmińskiej prozie Sapkowskiego, przywołuje dwa terminy leżące u podstaw owych zjawisk, a stanowiące dziś składnik poetyki historycznej: „sylwa” oraz „intertekst”. Na potrzeby niniejszych rozważań należałoby przytoczyć jeszcze rozumienie terminu „centon” o historyczno-poetyckiej proveniencji. Aleksandra Okopień-Sławińska określa je następująco:

.....
⁵ Mam tu na myśli dwa wystąpienia badacza: *Zmiennik wybawiony albo tryumf „Wiedźmina”*. *Cyfrowy dialog z kulturą, polityką i obyczajowością* (konferencja „Literatura i kultura popularna: analizy, interpretacje, konteksty”, Wisła, 17 czerwca 2016) oraz *Media, teksty, postteksty i interpretacje* (symposium „Kultura popularna i nowe media. Metodologie i interpretacje”, Wrocław, 20 września 2017), a także artykuł: Kochanowicz, 2018.

utwór skomponowany z cytatów wyjętych z innych dzieł, najczęściej klasycznych, dobrze znanych odbiorcy i łatwo rozpoznawalnych. Uprawiany od późnego antyku, przez średniowiecze, renesans i barok, miał wówczas znacznie wyższą rangę literacką niż później, kiedy stał się tylko rodzajem literackiej zabawy (Okopień-Sławińska, 2005, s. 74).

Teresa Cieślukowska, autorka klasycznego już dziś studium o tym gatunku i mechanizmach jego wykorzystywania w XX wieku, z jednej strony podkreśla jego rangę w literaturze bizantyjskiej, zwłaszcza w V stuleciu naszej ery, z drugiej jednak wiele uwagi poświęca bardziej współczesnym, a mniej rygorystycznym pod względem formalnym zabiegom pisarskim wykazującym podobieństwa do centonu. Ze względu na wspomniany mniejszy radykalizm proponuje w odniesieniu do takich zabiegów określenia „centonowa mowa”, „centonowa kompozycja”, „centonowa technika”, tytułowa „centonowa twórczość” lub po prostu „centonizacja” (Cieślukowska, 1995, s. 155, 151, 159)⁶.

Polega ona na przeplataniu tekstów literackich przytoczeniami różnego rodzaju – odcinkami innych tekstów: cytatami, parafrazami, pastiszami, ogólnie mówiąc: zapożyczeniami. Ale zapożyczenia te nie podlegają już tym rygorom, jakie obowiązywały w centonie. Przytoczenia innych tekstów nie muszą w danym tekście sąsiadować ze sobą, nie mają ściśle określonych rozmiarów, zostają wtopione w obszernie partie tekstu zapożyczającego. Jedynym z rygorów centonu zachowanym przez „centonową mowę” w literaturze współczesnej jest tworzenie nowych wartości znaczeniowych (tamże, s. 155).

Tak rozumianej centonizacji literaturoznawczynie dopatruje się w twórczości Thomasa Stearnsa Eliota, Jorgego Luisa Borgesa, Julia Cortáзара, Jamesa Joyce’a, Malcolma Lowry’ego, ale też Juliusza Słowackiego, Teodora Parnickiego i Stanisława Lema. Zabiegom centonizacyjnym przypisuje różnorakie funkcje: dokumentowanie erudycji autora, ugruntowywanie osobistego stanowiska przez powoływanie się na autorytety, podkreślanie uniwersalności, ponad- czy pozaczasowości pewnych zjawisk i prawidłowości, usamodzielnianie świata przedstawionego. Wydaje się, że elementy centonowe *Wiedźmina 3* spełniają zwłaszcza dwie ostatnie funkcje. Za wykorzystaniem tego pojęcia w odniesieniu do interesującej

.....
⁶ W zarysowanym kontekście przywołuje też badaczka obrazowe sformułowanie „mieszanka literacka”, używane przez Thomasa Stearnsa Eliota, który zaczerpnął je od Ezry Pounda (Cieślukowska, 1995, s. 155).

nas gry przemawia również, podkreślany przez Okopień-Sławińską (2005, s. 74–75), ludyczny charakter centonu (zwłaszcza w jego późniejszych wersjach), a także liczba, rola i sposób wkomponowania zapożyczeń, jakie występują w trzeciej części przygód cyfrowego Geralta. Centonizacja wydaje się bowiem czymś więcej niż którakolwiek z pięciu podstawowych odmian intertekstualności, jakie wyróżnia Genette (2014, s. 7–11; za najważniejszą, jak wiadomo, uznając czwartą – hipertekstualność [Stasiwicz, 2016, s. 130]). Na czym polega ów fenomen, pokaże dalsza analiza.

Piotr Kubiński przekonująco udowadnia dominującą rolę dystansu ironicznego w pierwszych dwóch częściach produkcji CD Projekt RED, przejawiającego się m.in. nie w wiernym adaptowaniu pierwowzorów kulturowych, ale w prowadzeniu „bardzo swobodnej gry intertekstualnej” z nimi oraz z odbiorcami (Kubiński, 2015, s. 119). W przypadku *Dzikiego Gonu* ironiczność, parodystyczność czy szerzej rozumiany komizm nie zawsze występują, niekiedy efekt bywa wręcz przeciwny: zamiast śmiechu gracza mogą pojawić się łzy i nostalgia czy nawet złość na taki, a nie inny obrót fabuły. Sama zasada oraz jej efekt, czyli wywołanie emocji⁷, są jednak tożsame. Kochanowicz w swoich wystąpieniach⁸ i artykule przekonywał też, że trzecia część wirtualnych przygód Geralta z Rivii w całej strukturze złożona jest właśnie z elementów centonicznych – fabularnie, światotwórczo, w aspekcie designu, mechaniki czy nawet gameplayu (Kochanowicz, 2018, s. 318–320). W każdym z owych elementów odnajdziemy nawiązania, zapożyczenia etc. I choć można by, stosując

.....

⁷ Należy tutaj pamiętać, iż Ziomek pisze wprost o emocjach łączących się z dekonstrukcją tego procesu, z odkrywaniem, skąd pochodzi dany cytat bądź do czego odnosi się nawiązanie. W przypadku gry wideo wygląda to nieco inaczej – emocje wywołane są indywidualnym nastawieniem gracza, rozgrywką, jej przebiegiem oraz konsekwencjami, jakie mogą przynieść dokonane wybory. W takich okolicznościach nawiązania owe niekiedy stanowią czynnik intensyfikujący emocje, gdyż wykorzystanie odpowiednich odniesień wzmacnia u odbiorcy reakcje zaprojektowane przez autorów gry dla danego jej momentu. Przykładem niech będzie finalna część poszukiwania Ciri przez Geralta, pełna dramatyzmu i tragizmu. Wzruszenia gracza łączące się z uczuciami, o których sam wiedźmin mówi wprost – z jego troską i tęsknotą – wzmocnione zostają poprzez wykorzystanie wyrazistego cytatu z Grimmowskiej baśni o królowie Śnieżce, zastosowanego w taki sposób, by gracz-Geralt był pewien, że odnalazł dziewczynę za późno, że ona już nie żyje. Jej odszukanie poprzedzone jest też spotkaniem Białego Wilka z siedmioma niskimi postaciami, co od samego początku przywołuje na myśl siedmiu krasnoludków. Powracam do tego wątku w dalszej części artykułu.

⁸ Zob. przyp. 5.

metodę analizy krytycznej poszczególnych warstw gier wideo, w wielu produkcjach dostrzec ślady centonizacji, to jednak skala tego zjawiska w innych tytułach nie jest tak wielka, jak w omawianym tu dziele CD Projekt RED.

Warto w tym miejscu doprecyzować kwestię znaczenia centonów. Jak już wspomniano, bywa ono ornamentalne – centoniczne łączenie zapożyczonych elementów jest wówczas zaledwie ozdobnikiem, przez co nieraz pełni funkcję easter egga, choć w zmasowanej ilości tak naprawdę przestaje nim być, gdyż minimalizacji ulega jego unikatowość na tle innych czynników. Wynika to z faktu, iż niejednokrotnie cały element strukturalny, np. dana lokacja czy zadanie w *Dzikim Gonie*, składa się z centonów, które zamiast być widocznymi na pierwszy rzut oka ciekawostkami stają się tworzywem do kreowania i projektowania. Dzięki temu *Wiedźmina 3: Dzikie Gon* można określić mianem zbioru mikropowieści, jakimi są zlecenia wykonywane przez protagonistę, a także sytuacje, którym wiedźmin się przygląda w trakcie swojej podróży (od gracza zależy – czynnie czy biernie). To właśnie te historie autorzy gry zszyli z elementów znanych z innych tekstów kultury. W trakcie rozgrywki obserwujemy m.in.:

- zadania, których nazwy stanowią nawiązanie do znanych tekstów kultury, w tym powieści, głównie lektur szkolnych, czy filmów (np. *Dziady*, *Dzikość serca*, *Spis cudzołożnic*, *Gangi Novigradu*, *Smutna historia braci Grossbart*, *Nasza szkapą*);
- personalia postaci będące aluzjami do powieści oraz filmów, a także postaci rzeczywistych, na co wskazują zarówno dane, jak i zachowania oraz cechy szczególne bohaterów, np. profesja czy wypowiedane kwestie (np. Bertram Tauler, Hegel, Manfred i Jesse Grossbart, Django Fett, Kaleb Menge);
- miejsca odsyłające do literackich miejsc akcji, co zostaje podkreślone za sprawą informacji, jakie gracz znajduje w trakcie rozgrywki (np. Zalipie, Bronovitz)⁹.

.....

⁹ W glosariuszu gry miejscowość Bronovitz opisano w sposób następujący: „Niewielka, malownicza wieś, jedna z najładniejszych w regionie, jest często opiewana w utworach poetów i bardów. Najbardziej znanym dziełem, którego akcja ma miejsce we wsi Bronovitz, jest wodewil *Zrękowiny* autorstwa Stanisława Islasa. Wieś szczególnie upodobała sobie oxenfurcka bohema, która uwielbia spędzać tu sezon letni – wówczas to organizowane są konkursy na najpiękniejszą czapkę z piór oraz nocne poszukiwania złotego rogu,

Właśnie te elementy, choć mają w dużej mierze charakter ornamentacyjny, można interpretować jako składniki, z których stworzony został centoniczny świat gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Nie jest to wszakże jedyna przestrzeń, w której funkcjonuje centonizacja w analizowanym tytule. Przede wszystkim należy zauważyć, iż centonami są również konkretne zadania czy schematy fabularne występujące w grze. Przykładem służy chociażby sekwencja na Wyspie Mgieł, gdzie Geralt, uprzednio spotkawszy siedmioro krasnoludów, znajduje nieprzytomną Ciri. Ta zaś budzi się w jego ramionach pod wpływem prawdziwej miłości, jaką jest miłość ojcowska. W ten sposób cała sekwencja okazuje się realizacją baśni o królownie Śnieżce, i to jej disneyowskiej wersji, co uwydatniają również cechy krasnoludów, np. senność (w grze przedstawiona jako narkolepsja) bądź skłonność do kichania. W związku z tym wolno stwierdzić, iż centonizacja jako zabieg artystyczny czy wręcz z zakresu projektowania uniwersum gry oraz kreowania fabuły sprzyja tworzeniu wielobarwnego i zróżnicowanego świata (lub mikroświatów), jednakże powoduje też, iż obcowanie z bohaterami, odkrywanie miejsc czy wykonywanie zadań w większości łączy się z kontaktem z różnymi cytatami i nawiązaniem. W przypadku *Dzkiego Gonu*, *Serc z kamienia* oraz *Krwi i wina* (dodatków do gry) są to odniesienia do baśni, legend, cyklu wiedźmińskiego oraz szeroko rozumianej popkultury. Eksploracja świata i sama rozgrywka stają się w ten sposób swoistymi – by tak rzec – podróżami semantycznymi, w których każdy element składający się na centon jest nacechowany i może stanowić formę metagry z odbiorcą, o ile ten będzie mógł poszczycić się na tyle dużymi kompetencjami kulturowymi, by ją podjąć i zrozumieć.

Należy jednak podkreślić, iż brak tej wiedzy nie dyskredytuje użytkownika produkcji. Po prostu względem niego aktywowane są inne funkcje wymienionych elementów, bliższe ornamentowi. Tutaj centonizacja i jej zrozumienie jako strategii tworzenia wiąże się z poziomami interpretacji, mocno skorelowanymi z kompetencjami odbiorcy. W ten sposób można warstwę semantyczną gry podzielić na trzy sfery:

- powierzchną, w której poruszający się użytkownik nie jest świadomy nawiązań oraz odwołań i podobieństw do innych tekstów

.....

odbywające się w pobliskich lasach”. Opis ów stanowi czytelne nawiązanie do środowiska Stanisława Wyspiańskiego (Stanislas Islas) i do jego *Wesela* (*Zrękowiny*).

kultury, a jego forma eksploracji świata gry skupia się na tym, co widać na ekranie, oraz na sensach ogólnych, wplecionych głównie w podstawowy tok fabuły; nie przekreśla to jednak odszyfrowywania powszechnie znanych tropów czy archetypów kulturowych zawartych w grze;

- pogłębioną, czyli taką, w której większość nawiązań jest dla gracza czytelna, dzięki czemu obcowanie z grą uruchamia dlań metagrę, polegającą na odcyfrowywaniu ukrytych sensów w elementach funkcyjnych; najbardziej skomplikowane lub wymagające specjalistycznej wiedzy komponenty centoniczne i nawiązania nie są jednak dla gracza czytelne, choć z pomocą wskazówek być może byłby on w stanie odszyfrować kolejne znaczenia;
- głęboką, stanowiącą modelowe stadium interpretacji, w którym gracz dekoduje wszystkie nawiązania (elementy centonu) i w ten sposób odkrywa ukryte znaczenia, mogące stanowić o tym, iż użytkownik będzie miał wrażenie i pełną świadomość uczestniczenia w grze całkowicie odmiennej niż w przypadku sfery powierzchniowej.

W ten sposób wolno powiedzieć, iż podróż semantyczna, jaką stanowi eksploracja świata *Dzkiego Gonu*, jest w praktyce balansowaniem między tymi trzema sferami, w zależności od kompetencji kulturowych gracza w sensie ogólnym lub szczegółowym, np. od pobieżnej wiedzy dotyczącej odnośnych tekstów kultury (m.in. kojarzenie postaci, ale brak znajomości kontekstu fabularnego) lub wręcz odwrotnie, od doskonałej orientacji chociażby w określonym uniwersum. Proponowana tutaj kategoria podróży semantycznej w przypadku gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* zakłada interakcję z elementami funkcyjnymi świata, który w istocie jest patchworkowy, złożony ze wspomnianych fragmentów centonu. W ten sposób mogą również krystalizować się większe formy semantyczne, nie raz stanowiące wręcz osobne mikroświaty. Seria o wiedźminie ilustruje to za pomocą obrazów wsi, które różnią się od siebie i istnieją niejako w odosobnieniu od reszty świata (nie dotyczy to tylko czynnika spajającego całe uniwersum *Dzkiego Gonu* – reperkusji najazdu Nilfgaardu). Jak pisze Kochanowicz, twórcy *Wiedźmina 3* wypełnili uniwersum gry zapożyczeniami „niemal po granice tekstur” (2018, s. 325). Ma to wielorakie funkcje: komentuje postmodernistyczny wymiar współczesnej

popkultury, akcentuje otwartość i polisemiczność cyfrowego świata Geralta, przede wszystkim zaś – zgodnie z założeniami Sieci 2.0 (O’Reilly, 2007) – czyni z użytkownika współtwórcę, a z gry laboratorium: obszar testowania kompetencji kulturowych, przekonań etycznych i wyobrażeń antropologicznych.

Koncepcja mikroświatów najmocniej uwidacznia się za sprawą dodatków do trzeciej części gry: *Serc z kamienia* oraz *Krwi i wina*. To właśnie w nich obserwujemy Geralta z Rivii w sytuacjach innych niż w podstawowej wersji gry, ponieważ nie są to opowieści o jego problemach i losach (jak poszukiwanie Ciri), ale przedsięwzięcia, w które został zaangażowany. W związku z tym ostatnie cyfrowe przygody Białego Wilka możemy podzielić następująco:

- *Dziki Gon* – historia traktująca o osobistych losach Geralta, osadzona w wojennym krajobrazie, pełna nawiązań do innych tekstów kultury, tworząca mikropowieści czy wręcz mikroświaty (jako osobne krainy, np. Skellige, albo wsie – choćby Zalipie lub Bronovitz, nierzadko też mające centoniczny charakter);
- *Serca z kamienia* – historia o uwikłaniu wiedźmina w tragiczne losy Olgierda von Evereca, który posiadał tajemniczy dar nieśmiertelności, stanowiąca połączenie parafrazy baśni braci Grimm o Rumpelstiltskinie, poematu Adama Mickiewicza pt. *Pani Twardowska* oraz legendy o mistrzu Twardowskim;
- *Krew i wino* – swoisty horror wampiryczny połączony z pastiszem romansu rycerskiego, z nawiązaniem do baśni, do czego wpleciony został jeszcze konflikt siostrzany.

Zaprezentowany opis wyraźnie akcentuje istotny element: dwa dodatki fabularne stanowią osobne w stosunku do wydarzeń z gry mikroświaty, w całości – zarówno fabularnie, jak i w odniesieniu do elementów świata przedstawionego – mające centoniczny charakter. Tym samym z jednej strony, z uwagi na brak czynnika emocjonalnego, jakim jest osobista historia głównego bohatera, centoniczność wydaje się w owych produkcjach czytelniejsza i bardziej widoczna. Z drugiej – ponownie pojawia się tu dyskusyjna kwestia sfer interpretacji. Niemniej jednak gracz nie tylko odbywa podróż semantyczną po krainie będącej w jakiejś formie elementem centonicznym. Cała rozgrywka przebiega w takiej przestrzeni, główne cele również mają taki charakter – nie są to wyłącznie elementy

poboczne czy dodatkowe. W ten sposób gracz jako Geralt odtwarza schematy fabularne znane z innych tekstów kultury, staje się bohaterem historii zaczerpniętych przez twórców z legend i baśni, jest w większej części ich integralnym uczestnikiem posiadającym moce sprawcze niż obserwatorem – jak ma to miejsce w *Wiedźminie 3: Dzikim Gonie*. W odniesieniu do dodatków możemy więc mówić o centoniczności funkcjonującej na zdecydowanie większej liczbie poziomów: nie tylko świata przedstawionego i jego elementów, jak miejsca i postacie, ale całego gameplayu, projektowanych poczynań gracza – w konstrukcji rozgrywki. Wydaje się, że w wyniku zastosowania takiej zasady game designu w wymienionych przypadkach odbiorca styka się z rezultatami zabiegów o odmiennym, głębszym i bardziej znaczącym (niewykluczone, że nawet esencjonalnym) charakterze niż tradycyjnie – np. po Genette’owsku – rozumiana intertekstualność.

Literatura

- Bogost, I., Montfort, N. (2009). *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Chevaldonné, Y. (2012). Intertextuality between Video Games, Literature, Film and Comics. *Hermès, La Revue*, 62(1), 115–121.
- Cieślukowska, T. (1995). Centon i centonowa twórczość. W: T. Cieślukowska, *W kręgu genologii, intertekstualności, teorii sugestii* (s. 151–159). Warszawa–Łódź: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Consalvo, M. (2003). Zelda 64 and video game fans: A walkthrough of games, intertextuality, and narrative. *Television & New Media*, 4(3), 321–334.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Duret, Ch., Pons, Ch.-M. (red.) (2016). *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*. Hershey, Pennsylvania: IGI Global.
- Flamma, A. (2021). Emotional Design as A New Development Path for Mobile Games – Overview. W: *Proceedings of the 37th International Business Information Management Association* (s. 737–744). Cordoba: IBIMA Publishing.

- Garda, M. B. (2010). Gra „The Witcher” w uniwersum Wiedźmina. *Homo Ludens*, 2(1), 19–27.
- Garda, M. B. (2016). Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Genette, G. (2014). *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia* (tłum. T. Stróżyński, A. Milecki). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Kaczor, K. (2006). *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*. Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kochanowicz, R. (2018). Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością („Wiedźmin 3”). *Literatura i Kultura Popularna*, 24(1), 313–327.
- Kubiński, P. (2015). Dystans ironiczny w grach „Wiedźmin” i „Wiedźmin 2: Zabójcy królów”. W: R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* (s. 113–126). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.
- Kubiński, P. (2016). *Gry wideo. Zarys poetyki*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Kuster, M. (2015). Sylwa, palimpsest, intertekst. Modele zapożyczeń intertekstualnych w „Sadze o Wiedźminie”. W: R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj (red.), *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni* (s. 9–19). Wrocław: Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.
- Mago, Z. (2019). Easter Eggs in Digital Games as a Form of Textual Transcendence (Case Study). *Acta Ludologica*, 2(2), 48–57.
- Majkowski, T. Z. (2018). Geralt of Poland: „The Witcher 3” between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia. *Open Library of Humanities*, 4(1): 6. Online: <<https://olh.openlibhums.org/article/id/4463>> .
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publications.
- Misztak, A. (2005). Andrzeja Sapkowskiego krótka historia zapożyczeń. *Fahrenheit*, 47(1), 12. Online: <<http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f47/12.html>>.

- Nooney, L. (2014). Easter Eggs. W: M.-L. Ryan, L. Emerson, B. J. Robertson (red.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (s. 165–166). Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- O'Reilly, T. (2007). What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, 65(1), 17–37.
- Okopień-Sławińska, A. (2005). Centon. Hasło w: J. Sławiński (red.), *Słownik terminów literackich* (s. 74–75). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Roszczyńska, M. (2009). *Sztuka fantastyki Andrzeja Sapkowskiego. Problemy poetyki*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Stasiewicz, P. (2016). *Między światami. Intertekstualność i postmodernizm w literaturze fantastyki*. Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku.
- Wróblewska, V. (2005). Wiedźmin Andrzeja Sapkowskiego, czyli fantastyka w stylu collage. W: A. Stoff, D. Brzostek (red.), *Polska literatura fantastyczna. Interpretacje* (s. 401–415). Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Ziomek, J. (1972). Personalne dossier dramatów Witkacego. W: M. Głowiński, J. Sławiński, (red.), *Studia o Stanisławie Ignacym Witkiewiczu* (s. 83–105). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Żołądź, P. (2018a). Literatura (wy)czerpana? Recepcja strategii narracyjnych Andrzeja Sapkowskiego. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, sectio FF – Philologia*, 36(2), 81–94.
- Żołądź, P. (2018b). *Potworność i krytyka. Studia o cyklu wiedźmińskim Andrzeja Sapkowskiego*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 17 lipca 2021.

Ludografia

- CD Projekt RED (2007). *Wiedźmin* [PC]. CD Projekt, Polska.
- CD Projekt RED (2011). *Wiedźmin 2: Zabójcy królów* [PC]. Namco Bandai Entertainment, Polska.

CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon* [PC]. CDP, Polska.
CD Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Serca z kamienia* [PC]. CDP, Polska.
CD Projekt RED (2016). *Wiedźmin 3:Krew i wino* [PC]. CDP, Polska.
Playrix (2017). *Homescapes* [gra mobilna]. Playrix, Rosja.
King (2012). *Candy Crush Saga* [gra przeglądarkowa]. King, Wielka Brytania.
Ubisoft (2007–2020). *Assasin's Creed* [PC]. Ubisoft, Stany Zjednoczone.

dr Adam Flemma – adiunkt na Dolnośląskiej Szkole Wyższej we Wrocławiu, manager kierunku „media kreatywne: game design, animacja 3d i efekty specjalne”; współtwórca Stowarzyszenia Badania i Rozwoju Gier „GameUP”, zajmuje się szkoleniem przyszłych twórców gier. Trener z zakresu wykorzystywania gier wideo w przestrzeni publicznej. Badawczo interesuje się storytellingiem, technikami game designu oraz kulturowymi aspektami projektowania gier i postaci. Autor książek *Wiedźmin. Historia fenomenu* (2020) i *Akcja jest kobietą. Lara Croft oraz inne bohaterki gier akcji i przygodowych typu point and click z lat 1996–2018* (2021).

Zapożyczenie, easter egg i centonizacja – casus serii *Wiedźmin*

Abstrakt: Seria gier wideo o GERALCIE z Rivii stanowi nie tylko punkt zwrotny rodzimego przemysłu gier wideo, ale także interesujący przykład ewolucji intertekstualności w projektowaniu różnych elementów świata gry oraz samej rozgrywki. Ewolucja ta przechodzi różne stadia, w których znajdujemy zapożyczenia, easter eggi oraz centony. To właśnie te ostatnie stanowią główny element światotwórczy trzeciej części gry oraz towarzyszących jej dodatków. I to właśnie centonizacja stała się strategią, która w wyjątkowym stopniu sprzyja kreowaniu kategorii podróży semantycznej, jaką oferują odbiorcom twórcy wirtualnych przygód Białego Wilka. Celem artykułu jest opisanie tego zjawiska.

Słowa kluczowe: wiedźmin, intertekstualność, centonizacja, easter egg

Video games as a supportive tool in the therapeutic process

Marcin Mateusz Granat

Uniwersytet Jagielloński
marcin.m.granat@gmail.com | ORCID: 0000-0003-0577-434X

Abstract: The objective of this study was to determine the diseases that are on the rise, and then to investigate whether video games can support their treatment. To achieve the goal a search based on scientific literature was conducted. The results led to the conclusion that video games are an effective tool in the rehabilitation of post-stroke patients. Compared to the standard rehabilitation, patients who were playing video games showed improvement of upper limb motor functions, better static balance and lower anxiety of falling. Similarly, statistically significant improvement measured by Quality of Upper Extremity Skills Test was observed during the rehabilitation of a pediatric group suffering from cerebral palsy. Video games successfully supported the therapy of other juvenile patients by enhancing visual acuity in cases of children amblyopia as well as lowering anxiety during the induction of anaesthesia. Moreover, the usefulness of video games was observed in treating mental disorders. It involved patients with the post-traumatic stress disorder, who presented reduced flashback frequency, and patients with depression, who showed a lower rumination score along with increasing subjective cognition. Indicating which diseases have an increasing morbidity rate as well as demonstrating positive therapeutic responses to video games can provide useful information for public health practitioners and improve the treatment of selected diseases.

Keywords: video games, rehabilitation, pediatry, psychiatry

1. Objective and methods

The aim of the study was to determine the therapeutic effects of video games on diseases that are on the rise. The therapeutic effect was defined as positive response(s) after any kind of treatment including rehabilitation and disease-related medical procedures. To achieve the goal, two steps were performed in the following sequence:

- Running a search to determine which diseases are on the rise.
- Running a search to determine if the therapy of the detected diseases can be supported by video games.

The searching process started on 4 September 2020 and ended on 12 December 2020. It was based on browsing scientific bibliographic databases such as: MEDLINE, Cochrane Library, Embase, Ovid MEDLINE and IEEE Xplore. The aforementioned databases were chosen as a primary source of information due to their major role in current scientific communication. The publications taken into account involved the time period from 1988 to 2020. The searching process was supplemented by studying the Polish edition of the *Scientific American* magazine (all issues from 2020) and the books: *Pediatrics* (Lissauer, Clayden, 2009) and *Psychiatria. Podręcznik dla studentów medycyny* (Rabe-Jabłońska, 2011), as well as by seeking additional scientific information via the Google search engine. The last method provided around 10% of the whole information included in this study. Based on the results a list of diseases was prepared and duplicates were removed. During the research only experiments conducted with a control group were taken into consideration.

The study was conducted according to an algorithm presented in Figure 1 on the next page.

The outcome revealed diseases relevant to the study such as: cerebrovascular accident (stroke; Pistoia, Sacco, Tiseo, Degan, Ornello, Carolei, 2016), cerebral palsy (Aisen, Kerkovich, Mast, Mulroy, Wren, Kay, Rethlefsen, 2011), childhood amblyopia (Fu, Hong, Su, Lou, Pan, Liu, 2019), pediatric brain tumor (Patel, Bhatnagar, Wear, Osiro, Gabriel, Kimball, John, Fields, Tubbs, Loukas, 2014), post-traumatic stress disorder (Committee on the Assessment..., p. 36) and depression (Sarris, O'Neil, Coulson, Schweitzer, Berk, 2014). Video games presented their

therapeutic usefulness for all these diseases. Detailed results are given in the following sections.

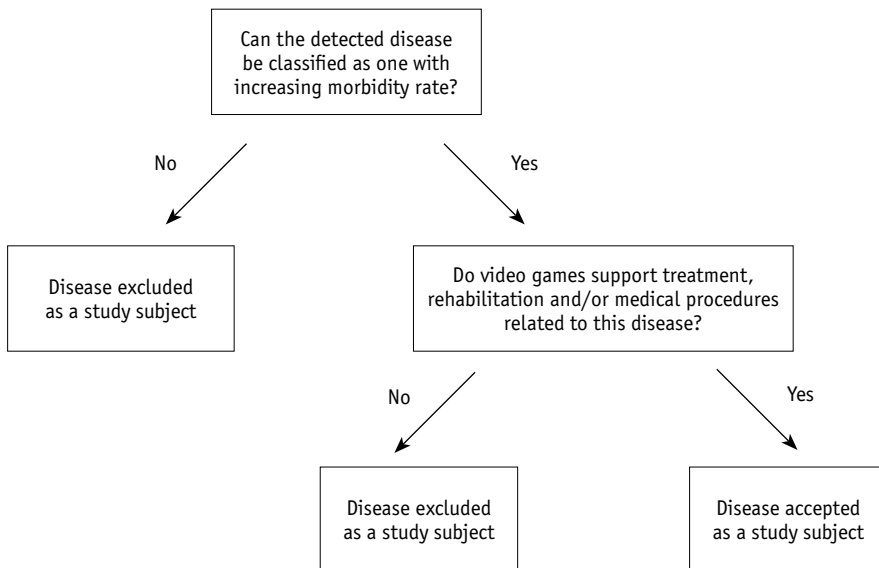


Figure 1. The algorithm applied in selecting the diseases

2. The choice of a suitable game and its therapeutic effects on post-stroke patients

15 million people worldwide suffer from cerebrovascular accidents (strokes) every year (World Health Organization, *Stroke...*, 2020). Globally, stroke is the second cause of death and the third cause of disability (Johnson, Onuma, Owolabi, Sachdev, 2016). There is a prognosis that the European Union will notice a 34% growth in the number of cerebrovascular accidents in the years 2015–2035 (King’s College London for the Stroke Alliance for Europe, 2015).

One of the main complications observed in post-stroke patients is the impairments of the upper limbs motor function (Bonita, Beaglehole, 1988). Rehabilitation plays a key role in recovering this function. Physical exercises are obligatory for inpatients and should be continued after

leaving the hospital (Goršič, Novak, 2016). Home rehabilitation is strictly connected to the patient's motivation because exercises are executed without professional supervision. Studies proved the ability of video games to increase motivation as well as exercise intensity (Novak, Nagle, Keller, Riener, 2014). There was a relationship between the exercise intensity in performing an upper limb rehabilitation task, the patient's stress level (measured using the galvanic skin response) and the video game difficulty level. In a single player mode, the more difficult levels were played, the higher stress level was noted. Other results were observed during a competitive mode with a human rival, in which the exercise intensity was as high as in the case of the highest difficulty level in the single player mode, but the stress level was lower (Catalán, Blanco, Díez, García, García-Aracil, 2019). Therefore it is safe to claim that the video game rehabilitation effect is affected not only by the game type, but also by the game mode.

The competitive mode (player against player) can be perceived as an easy method to increase exercise motivation without advanced software and hardware modification (Goršič, Novak, 2016). To address this issue, a study was conducted for a group of five patients with neurological problems (4 after a stroke, 1 with a traumatic brain injury) and two patients suffering from orthopedic injuries (shoulder rotator cuff injury). The research was carried out concerning the following game:

- Two-player mode (patient against healthy human rival) with the use of three video games (two with a cooperative mode and one with a competitive mode).
- Single-player mode with the use of one video game.

The participants filled a questionnaire the purpose of which was to subjectively evaluate the games. The results revealed that the majority of patients described the competitive gameplay model as their favourite as well as the most demanding physically. The highest arithmetic mean of hand velocity values was observed for the competitive mode (Table 1), which indicates the participants' noticeable involvement in the gameplay. Due to the fact that the higher video game involvement and intensity were noted, the better rehabilitation effects were, one can assume that the competitive mode is the most promising from the therapeutic point of view.

Table 1. The hand velocity values and arithmetic means measured for participants in all four game types (source: Goršič, Novak, 2016, p. 4693)

ID	Exercise game			
	<i>SP</i>	<i>Competitive</i>	<i>Coop-shared</i>	<i>Coop-split</i>
1	0.0804	<u>0.1194</u>	0.1034	0.0865
2	0.1105	<u>0.1218</u>	0.109	0.0907
3	0.0985	0.0747	<u>0.1039</u>	0.0665
4	0.1254	0.1295	0.1215	<u>0.1471</u>
5	0.0767	0.0900	0.0758	<u>0.0959</u>
6	0.0792	<u>0.1012</u>	0.0857	0.0476
7	0.0557	0.0616	<u>0.0632</u>	0.0596
Mean	0.089 m/s	0.100 m/s	0.095 m/s	0.085 m/s

In another study, conducted on a larger group (Sin, Lee, 2013), 20 patients suffering from hemiplegia after a stroke received standard rehabilitation and experimental rehabilitation using a video game with the motion sensing input device Xbox Kinect. The control group, also composed of 20 patients, was treated by means of standard rehabilitation. The research was conducted only by using tests for assessing patient mobility: the ROM (range of motion) test, the Fugl-Meyer Assessment test and the Box and Block Test. The analysis of data has shown an increase of patients' mobility in the experimental group. In all tests, except those concerning wrist flexion and extension, the differences between the experimental group and the control group were statistically significant.

A similar project was started in The Hospital de l'Esperança in Barcelona in cooperation with the Pompeu Fabra University and the Vall d'Hebron University Hospital (Barcelona MAR Health Park Consortium, 2015). The project, which was called Rehabilitation Gaming System (RGS), allowed to track the motion of upper extremities and was useful in the

Table 2. Changes in the ROM (range of motion) test, the FMA (Fugl-Meyer Assessment) test and the BBT (Box and Block Test) for the experimental and control group (source: Sin, Lee, 2013, p. 876)

	Experimental Group			Control Group			P
	Pretest	Posttest	Changes	Pretest	Posttest	Changes	
ROM, degree							
Shoulder flexion	114.44 ± 34.17	156.11 ± 17.20 ^f	41.67 ± 22.29	102.35 ± 34.00	122.35 ± 34.37 ^h	20.00 ± 19.36	0.001 ^e
Shoulder extension	35.56 ± 14.23	51.11 ± 12.78 ^c	15.56 ± 7.84	34.70 ± 18.41	39.41 ± 18.19 ^g	4.71 ± 6.24	0.049 ^d
Shoulder abduction	104.44 ± 31.66	151.67 ± 21.76 ^c	47.22 ± 18.73	95.29 ± 31.84	110.00 ± 36.23 ^c	14.71 ± 11.25	0.000 ^f
Elbow flexion	90.00 ± 40.15	132.22 ± 24.87 ^c	42.22 ± 21.57	80.59 ± 27.27	95.88 ± 28.08 ^c	15.29 ± 9.43	0.000 ^f
Wrist flexion	32.78 ± 25.62	48.89 ± 34.45 ^c	16.11 ± 12.43	38.82 ± 29.34	47.65 ± 26.58 ^g	8.82 ± 11.11	0.905
Wrist extension	25.00 ± 22.56	37.22 ± 31.59 ^g	12.22 ± 13.09	31.18 ± 25.47	38.53 ± 26.85 ^g	7.35 ± 7.31	0.896
FMA (score)	26.06 ± 15.81	47.72 ± 15.34 ^c	10.89 ± 6.31	32.29 ± 20.43	34.59 ± 20.72 ^c	6.53 ± 2.60	0.041 ^c
BBT (no. blocks)	11.11 ± 11.12	20.67 ± 14.38 ^c	9.56 ± 4.61	13.59 ± 9.94	16.29 ± 11.70 ^g	2.71 ± 3.12	0.043 ^d

Values are expressed as mean ± standard deviation.

^ap < 0.05, significant difference between pretest and posttest.

^bp < 0.01, significant difference between pretest and posttest.

^cp < 0.001, significant difference between experimental group and control group.

^dp < 0.05, significant difference between experimental group and control group.

^ep < 0.01, significant difference between experimental group and control group.

^fp < 0.001, significant difference between experimental group and control group.

rehabilitation focused on post-stroke patients with upper limb motor dysfunctions. After putting both hands on special controllers, patients observed on the screen a visualization of their limbs. Thereafter, they played a video game with gameplay based on hitting, catching and releasing spheres (Cameirão, Badia, Duarte, Verschure, 2008). Research on RGS was carried out with the use of two control groups. The first control group performed the same motor tasks as the experimental group, but without the use of the Rehabilitation Gaming System. The second control group played different games using the Nintendo Wii, which, like RGS, requires upper extremity motor control.

The results showed ambiguity in mobility, which depended on the test type. In the Fugl-Meyer test the group using RGS presented lower improvement in week 5, compared to the first control group, but then the RGS patient presented constant improvement from week 5 until week 24. During the same time period, the motor functions of the first control group stabilized on the same level, without any improvements. An opposite situation was observed after participants were tested using the Chedoke Arm and Hand Activity Inventory (CAHAI). The first control group achieved better results than the experimental group. This shows the aforementioned ambiguity in the results obtained by multiple rehabilitation tests, which may be solved by further experiments. While analysing the results, it is worth to be mindful of the small number of participants (in the Fugl-Meyer test, as well as in the CAHAI, the results concerned only one person rehabilitated by means of the RGS, and one person from the control group). It is crucial to know that exercises performed with the use of the RGS always have one advantage compared to traditional rehabilitation. It is the RGS' ability to monitor the patients' movements and store that data during the rehabilitation process, which cannot be done with the use of traditional methods (Cameirão, Badia, Duarte, Verschure, 2008).

The rehabilitative role of video games in improving post-stroke patients' motor functions is not limited to increasing the mobility of the upper limbs. Groups which participated in video game rehabilitation also presented a better static balance (Lee, Kim, Lee, 2015) and a lower anxiety of falling (Hung, Chou, Hsieh, Wu, Yu, Chen, 2014).

3. Medicinal use of video games in the treatment of pediatric patients

Video games are an effective tool in treating some pediatric diseases. It has been proven that the act of playing video games by children causes them to feel satisfaction (Jannink, Wilden, Navis, Visser, Gussinklo, Ijzerman, 2008, p. 31; Bonnechère, Jansen, Omelina, Jan, 2016, p. 285). Therefore, one can assume that pediatric patients should easily accept playing video games as a part of their therapy.

Rehabilitative properties of video games were studied in children suffering from cerebral palsy. This disease, through brain damage, impairs patient's motor functions (Lissauer, Clayden, 2009, p. 47). An experiment that examined rehabilitation effects with the use of video games resulted in the conclusion that playing them improves fine motor skills and balance (Sandlund, Waterworth, Häger, 2011, p. 19). Researchers conducted a randomized controlled trial on 20 children with cerebral palsy and observed their motivation and enthusiasm to perform exercises. To that aim a video game with Nintendo Wii's wireless motion sensing input controller was used (Sajan, John, Grace, Sabu, Tharion, 2016). During the recruitment to the experiment, which lasted from March 2012 to December 2013, the control group as well as the intervention group were homogenous in the motor function aspects. After the experiment the intervention group showed statistically significant improvement in the total QUEST (Quality of Upper Extremity Skills Test) score, which was absent in the control group ($Z = -1.604$, $p = 0.109$ in the control group, and $Z = -2.207$, $p = 0.027$ in the intervention group).

Another field of medicine in which video games have proven their usefulness is pediatric ophthalmology. The nowadays gold-standard treatment for childhood amblyopia is patching the fellow eye. This procedure results in the improvement of visual acuity after 120 hours. In a recent study (Gambacorta, Nahum, Vedamurthy, Bayliss, Jordan, Bavelier, Levi, 2018, pp. 4-8) scientists proposed an alternative method with the use of a video game. Pediatric patients with unilateral amblyopia were divided into two groups and asked to complete 20 hours of game play. The first group ($n = 11$) accomplished the task monocularly with

the fellow eye patched, and the second group ($n = 10$) played the game dichoptically with reduced contrast to the fellow eye. Both groups showed improvements in visual acuity measured by mean change using Bailey-Lovie logMAR letter charts. The dichoptic group improved by 0.14 ± 0.02 logMAR units after 20 hours of game play and the monocular group improved by 0.06 ± 0.03 logMAR units. The results indicate that active treatments using video game are as effective in the case of amblyopia as traditional therapy but the goal is achieved in a shorter period of time.

Because of the fact that cases of pediatric brain tumor are on the rise (Patel, Bhatnagar, Wear, Osiro, Gabriel, Kimball, John, Fields, Tubbs, Loukas, 2014, p. 153), the number of surgical operations are increasing as well (Saint-Martin, Apuzzo, Salman, Farmer, 2019). To perform such operations, a special medical procedure, called induction of anaesthesia, must be executed. The goal of the procedure is to calm the patient down before surgery and it is conducted by administering a tranquilliser, such as midazolam (Manyande, Cyna, Yip, Chooi, Middleton, 2015, p. 2). However, medications can cause side effects, e.g. respiratory depression, therefore scientists sought alternative, non-pharmacological methods. Some of them proposed video games as a tool to help patients relax. To verify this assumption clinical trials on children were conducted. The video game playing group was compared with two control groups. The first of them did not perform any action during the induction of anaesthesia, and the second received midazolam as a sedative.

Table 3. Comparison between the video game group and the control group performing no action (source: Manyande et al., 2015, p. 98)

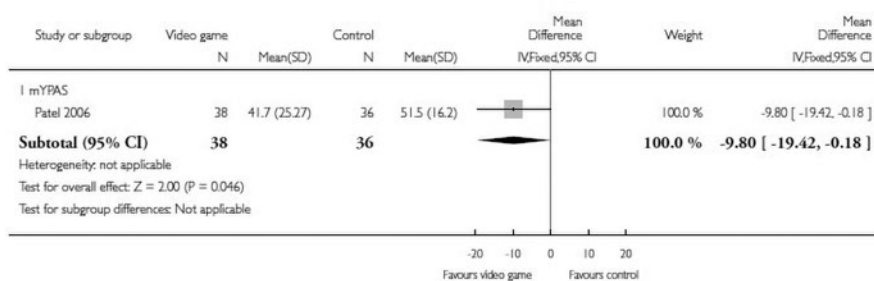
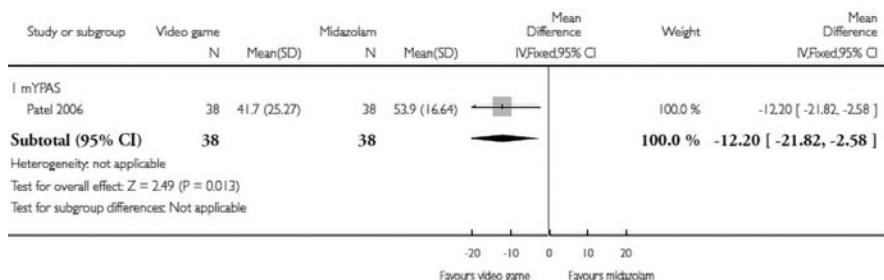


Table 4. Comparison between video game group and group receiving midazolam (source: Manyande et al., 2015, p. 99)



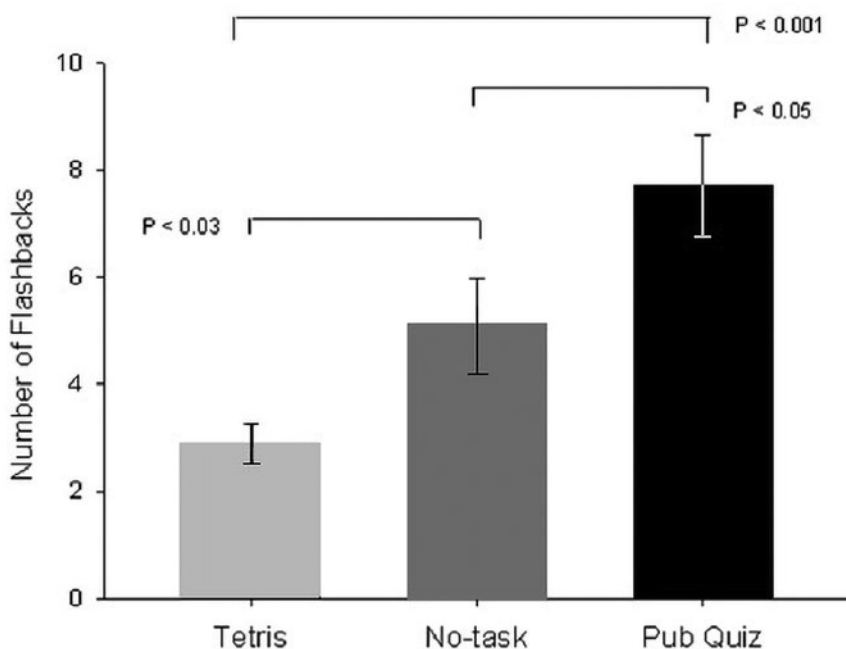
The analysis of differences in mean values (Table 3 and Table 4) leads to the conclusion that the patients who were playing video game during the induction of anaesthesia showed lower anxiety compared to both control groups. Therefore, video games can be taken into consideration as an effective non-pharmacological alternative to standard methods. In both experiments the level of anxiety was measured using the modified Yale Preoperative Anxiety Scale.

4. The therapeutic potential of video Games in Cases Concerning Mental Disorders

An example of a mental illness which affects the whole society is the post-traumatic stress disorder (PTSD; Rabe-Jabłońska, 2011, p. 233). It occurs after traumatic experiences and its symptoms include, e.g., disturbing thoughts and nightmares. Based on the facts that memory needs consolidation and that recalling a previously consolidated memories causes them to become fragile and vulnerable to interference again (Walker, Brakefield, Hobson, Stickgold, 2003), a study was conducted to reduce the build-up of flashbacks for trauma (Holmes, James, Kilford, Deeprose, 2010). During the experiment, the participants watched a film of traumatic scenes followed by a 30-minute structured interval. After that a reminder task for a trauma film was assigned to everyone, and then the participants, divided into three groups, performed one of the following activities: playing *Tetris Zone*, answering the quiz and doing nothing.

The results showed that in the video game group flashbacks over one week occurred in the smallest number, compared to the other groups. Moreover, there is a possibility that the aforementioned video game properties may be useful during the COVID-19 pandemic. This is because the fear of becoming ill with COVID-19 is related to PTSD symptoms (Mock, 2020).

Table 5. Flashbacks frequency in three groups: video game group, no-task group and quiz group over one week (source: Holmes at al., 2010, p. 4)



Video games can be helpful for patients suffering from depression – a common disease which is affecting over 264 million people globally (World Health Organization, 2020). Cognitive dysfunctions and rumination are examples of many symptoms related to that mental disorder. Based on the fact that playing action video games leads to improvements in cognitive function, a study was conducted to determine the usefulness of action video games for patients with depression (Kühn, Berna, Lüdtkke, Gallinat, Moritz, 2018). To that end, two groups were examined: experimental ($n = 21$) and control ($n = 29$). The first group received a six-week

access to a fast paced action video game *Boson X*. The participants in the second group represented a passive (wait-list) group. The results revealed that the participants who were playing the game, compared to the control group, represented a statistically significant lower rumination score (ANOVA result: $F = 72.65$, $p = 0.017$), as well as significantly higher subjective cognition (ANOVA result: $F = 162.31$, $p = 0.043$).

5. Conclusions and difficulties related to applying video games as a therapeutic tool

The diseases characterised by increasing morbidity rate and positive response to video game therapy are as follows:

- cerebrovascular accident and cerebral palsy (in both cases video games successfully support the rehabilitation process);
- children amblyopia (video game therapy improves patients' visual acuity faster than gold-standard treatment);
- pediatric brain tumor (the disease requires surgery and *ipso facto* the procedure called induction of anaesthesia, for which video games proved to be more effective than standard methods);
- post-traumatic stress disorder (the patients who were playing a video game reported reduced flashback frequency in comparison to the non-playing group);
- depression (the patients who were playing the *Boson X* video game, presented a lower rumination score and increased subjective cognition compared to the control group).

The effectiveness of post-stroke rehabilitation with the use of video games depends not only on the game type but also on the game mode. The competitive mode with a human rival is more promising for medicinal purposes than the single player mode because it is characterised by higher exercise intensity and a lower stress level. Scientists should be aware that it is worth conducting further experiments on rehabilitative potential of video games. It is so because results can be acquired with the use of various tests which assess the mobility of different body parts, so outcomes obtained with one test can differ from outcomes obtained by another, even if they pertain to the same video game.

Perceiving video games as a therapeutic tool generates specific problems. Scientists pointed at the possibility that increased motivation reported for rehabilitative games may be an effect of novelty, and patients may eventually get bored of the exercises (Goršič, Novak, 2016, p. 4694). Therefore, it is worth studying the patients' motivation after a prolonged time period. An important fact concerns the propensity of virtual realities to cause nausea (Schmitt, Hoffman, Blough et al., 2011, p. 65), which can lead to ceasing the treatment. Moreover, clinical trials using video games are problematic or even impossible to randomise. This is so because both the experimental and the control groups would always notice if they are or are not playing a video game.

References

- Aisen, M. L., Kerkovich, D., Mast, J., Mulroy, S., Wren, T. A. L., Kay, R.M., Rethlefsen, S.A. (2011). Cerebral palsy: Clinical care and neurological rehabilitation. *Lancet Neurology*, 10(9), 844–852.
- Barcelona MAR Health Park Consortium (21 May 2015). *El servicio de Medicina Física y Rehabilitación del Hospital de la Esperanza aplica con éxito el Rehabilitation Gaming System (RGS) en un programa de rehabilitación post-ictus*. Online: <<https://www.parcdesalutmar.cat/es/noticies/view.php?ID=501>>.
- Bonita, R., Beaglehole, R. (1988). Recovery of motor function after stroke. *Stroke*, 19(12), 1497–1500.
- Bonnechère, B., Jansen, B., Omelina, L., Jan, S. V.S. (2016). The use of commercial video games in rehabilitation. *International Journal of Rehabilitation Research*, 39(4), 277–290.
- Cameirão, M. S., Badia, S. B., Duarte, E., Verschure, P. F. M. J. (2008). Stroke rehabilitation using the rehabilitation gaming system (RGS): Initial results of a clinical study. In B.K. Wiederhold, L. Gamberini, S. Bouchard, G. Riva (eds.), *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine* (pp. 146–151). San Diego: Interactive Media Institute.
- Catalán, J. M., Blanco, A., Díez, J.A., García, J.V., García-Aracil, N. (2019). Physiological reactions in single-player and competitive arm rehabilitation

- games. *Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society* (pp. 433-436).
- Committee on the Assessment of Ongoing Efforts in the Treatment of Posttraumatic Stress Disorder, Board on the Health of Select Populations, Institute of Medicine (2014). *Treatment for Posttraumatic Stress Disorder in Military and Veteran Populations: Final Assessment*. Washington: National Academies Press. Online: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK224878>>.
- Fu, Z., Hong, H., Su, Z., Lou, B., Pan, C., Liu, H. (2019). Global prevalence of amblyopia and disease burden projections through 2040: A systematic review and meta-analysis. *British Journal of Ophthalmology*, 104(8), 1164-1170.
- Gambacorta, C., Nahum, M., Vedamurthy, I., Bayliss, J., Jordan, J., Bavelier, D., Levi, D. M. (2018). An action video game for the treatment of amblyopia in children: A feasibility study. *Vision Research*, 148(1), 1-14.
- Goršič, M., Novak, D. (2016). Design and pilot evaluation of competitive and cooperative exercise games for arm rehabilitation at home. *Annual International Conference of the IEEE Engineering in Medicine and Biology Society* (pp. 4690-4694).
- Holmes, E. A., James, E. L., Kilford, E. J., Deeprose, C. (2010). Key steps in developing a cognitive vaccine against traumatic flashbacks: Visuospatial *Tetris* versus verbal *Pub Quiz*. *PLoS One*, 5(11), 1-9.
- Hung, J. W., Chou, C. X., Hsieh, Y. W., Wu, W. C., Yu, M. Y., Chen, P. C. (2014). Randomized comparison trial of balance training by using exergaming and conventional weight-shift therapy in patients with chronic stroke. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 95(9), 1629-1637.
- Jannink, M. J., Wilden, G. J., Navis, D. W., Visser, G., Gussinklo, J., Ijzerman, M. (2008). A low-cost video game applied for training of upper extremity function in children with cerebral palsy: a pilot study. *Cyberpsychology Behavior*, 11(1), 27-32.
- Johnson, W., Onuma, O., Owolabi, M., Sachdev, S. (2016). Stroke: a global response is needed. *Bulletin of the World Health Organization*, 94(9).
- King's College London for the Stroke Alliance for Europe (2015). *The Burden of Stroke*. Online: <<https://strokeeurope.eu/executive-summary>>.

- Kühn, S., Berna, F., Lüdtke, T., Gallinat, J., Moritz, S. (2018). Fighting depression: Action video game play may reduce rumination and increase subjective and objective cognition in depressed patients. *Frontiers in Psychology*, 9(129), 1–10.
- Lee, H. Y., Kim, Y. L., Lee, S. M. (2015). Effects of virtual reality-based training and task-oriented training on balance performance in stroke patients. *The Journal of Physical Therapy Science*, 27(6), 1883–1888.
- Lissauer, T., Clayden, G. (2009). Zaburzenia rozwojowe i dziecko specjalnej troski. In T. Lissauer, G. Clayden, A. Milanowski (eds.), *Pediatrics* (pp. 43–62, transl. Krawczyński M.). Wrocław: Elsevier Urban & Partner.
- Manyande, A., Cyna, A. M., Yip, P., Chooi, C., Middleton, P. (2015). Non-pharmacological interventions for assisting the induction of anaesthesia in children (Review). *The Cochrane Library*, 7(1).
- Mock, J. (2020). Pandemiczna trauma. *Świat Nauki* [polska edycja *Scientific American*], 15(6), 26–27.
- Novak, D., Nagle, A., Keller, U., Riener, R. (2014). Increasing motivation in robot-aided arm rehabilitation with competitive and cooperative gameplay. *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*, 11(64), 1–15.
- Patel, S., Bhatnagar, A., Wear, C., Osiro, S., Gabriel, A., Kimball, D., John, A., Fields, P.J., Tubbs, R.S., Loukas, M. (2014). Are pediatric brain tumors on the rise in the USA? Significant incidence and survival findings from the SEER database analysis. *Child's Nervous System*, 30(1), 147–154.
- Pistoia, F., Sacco, S., Tiseo, C., Degan, D., Ornello, R., Carolei, A. (2016). The epidemiology of atrial fibrillation and stroke. *Cardiology Clinics*, 34(2), 255–268.
- Rabe-Jabłońska, J. (2011). Zaburzenia nerwicowe. In M. Jarema, J. Rabe-Jabłońska (eds.), *Psychiatria. Podręcznik dla studentów medycyny* (pp. 221–252). Warszawa: PZWL.
- Saint-Martin, C., Apuzzo, S., Salman, A., Farmer, J. (2019). Hyperacute infarct on intraoperative diffusion imaging of pediatric brain tumor surgery. *Canadian Journal of Neurological Sciences*, 46(5), 550–558.
- Sajan, J. E., John, J. A., Grace, P., Sabu, S. S., Tharion, G. (2016). Wii-based interactive video games as a supplement to conventional therapy for rehabilitation of children with cerebral palsy: A pilot, randomized controlled trial. *Developmental Neurorehabilitation*, 20(6), 361–367.

- Sandlund, M., Waterworth, E. L., Häger, C. (2011). Using motion interactive games to promote physical activity and enhance motor performance in children with cerebral palsy. *Developmental Neurorehabilitation*, 14(1), 15-21.
- Sarris, J., O'Neil, A., Coulson, C. E., Schweitzer, I., Berk, M. (2014). Lifestyle medicine for depression. *BMC Psychiatry*, 14(107), 1-13.
- Schmitt, Y. S., Hoffman, H. G., Blough, D. K., Patterson, R. D., Jensen, M. P., Soltani, M., Carrougher, G. J., Nakamura, D., Sharar, S. R. (2011). A randomized, controlled trial of immersive virtual reality analgesia, during physical therapy for pediatric burns. *Burns*, 37(1), 61-68.
- Sin, H., Lee, G. (2013). Additional virtual reality training using Xbox Kinect in stroke survivors with hemiplegia. *Stroke*, 92(10), 871-880.
- Walker, M. P., Brakefield, T., Hobson, J. A., Stickgold, R. (2003). Dissociable stages of human memory consolidation and reconsolidation. *Nature*, 425(9), 616-620.
- World Health Organization (30 January 2020). *Depression*. Online: <<https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression>>.
- World Health Organization (2020). *Stroke, Cerebrovascular accident*. Online: <<https://www.emro.who.int/health-topics/stroke-cerebrovascular-accident/index.html>>.

Ludography

- MacLarty, I., Kerney, J. (2004). *Boson X* [PC]. Ian MacLarty, USA.
- Blue Planet Software (2007). *Tetris Zone* [PC]. Blue Planet Software, USA.
- The date of access to Internet sources used in the article: 12 December 2020.

Marcin M. Granat, M.A. – graduate of the Jagiellonian University, Medical College. Mpharm at the Children's Memorial Health Institute, author of articles about video games and science.

Gry wideo jako narzędzie wspomagające leczenie

Abstrakt: Celem pracy było określenie, które choroby charakteryzują się rosnącym czynnikiem zachorowalności, a następnie zbadanie, czy gry wideo mogą pomóc w ich leczeniu. Aby osiągnąć ten cel, przeszukano naukowe źródła literaturowe. Wyniki wykazały, że gry wideo są efektywnym narzędziem w rehabilitacji pacjentów po przebytych udarze. W porównaniu ze standardową rehabilitacją chorzy grający w gry wideo wykazywali poprawę motoryki kończyn górnych, lepszą równowagę statyczną i mniejszy lęk przed upadkiem. Podobnie istotna statystycznie poprawa, mierzona za pomocą testu Quality of Upper Extremity Skills Test, zaobserwowana została podczas rehabilitacji pediatrycznej grupy składającej się z chorych na dziecięce porażenie mózgowe. Gry wideo z powodzeniem wspierają też terapię innych dziecięcych chorób, poprawiając ostrość widzenia w przypadku dziecięcego niedowidzenia, jak również obniżając uczucie lęku podczas indukcji anestezji. Użyteczność gier wideo jest także zauważalna podczas leczenia chorób psychicznych. Dotyczy to pacjentów z zespołem stresu pourazowego, u których wykazano mniejszą częstotliwość powracania natrętnych myśli, jak również chorujących na depresję, u których zaobserwowano zmniejszenie się liczby ruminacji oraz zwiększenie subiektywnej oceny zdolności poznawczych. Wskazanie, które choroby cechują się rosnącą zachorowalnością i są jednocześnie podatne na leczenie za pośrednictwem gier wideo, dostarcza użytecznych informacji pracownikom służby zdrowia. Może też przyczynić się do poprawy terapii tych chorób.

Słowa kluczowe: gry wideo, rehabilitacja, pediatria, psychiatria

Nowa deiksa? Nowa anafora? Nowa semantyka? Językowa gra w oczywistość płci

*New deixis? New anaphora? New semantics? Language game
and the obviousness of sex marking*

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
yaboo@amu.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0812-4142

Abstract: The investigation of language and language processes is based on the assumption that they are related to a certain verifiable reality. Still, not all parameters of language express the reality in an exact manner. Moreover, the postulate to render strictly the actual properties of designates in language may reveal the hallmarks of a manipulative communication game. In the paper, an analysis of some fragmentary, chosen, although in the general perspective viewed as representative examples of use of certain elements of deictic and anaphoric character in marking the sex of a designate (not always identical with the grammatical value of gender in Polish) is proposed in terms of such a game in the texts from the contemporary Polish communicative domain.

Keywords: "feminatives", careless relations, anaphora, grammatical gender

1. Gry w pragmatyce językoznawczej

W badaniu przekazu w modelu gry, całości komunikacyjnej o ustalonych regułach i przewidywalnym zakresie wartości wyniku, można odwołać się do takich cech, jak ludyczność (Huizinga, 1985; Caillois, 1985), semiotyczność (Guiraud, 1974), teatralność (Goffman, 2000) i psychologiczne tło zachowań (Berne, 1999). Odnoszą się one w sposób rozmaity do „rzeczywistości dnia codziennego” (Berger, Luckman, 1983).

Aktywność komunikacyjna nie uwzględnia wyłącznie faktów. W kontekstach zaawansowanych cywilizacyjnie występują relacje mniej ściśle związane z rzeczywistością. Zarazem nie wszystkie aspekty użycia języka w terminach gier przejawiają cechy wyłącznie w sposób niewinny ludyczne lub kreatywne.

Model gier wykorzystywano w badaniu relacji osadzonych w realiach międzykulturowych (Jabłoński, 2018, 2019), z wyróżnieniem nieuprawnionego użycia wątków fikcyjnych w tendencyjnym opisie zjawisk innej kultury. Podobny aparat wydaje się odpowiedni do analiz rytuałów komunikacyjnych kultury rozumianej jako twór homogeniczny, w ramach której rzeczywistość (przedmiot poznania) jest nader często widziana jako poznawalny monolit, co do którego badacz (podmiot poznania) dysponuje bezdyskusyjną, całościową wiedzą. Akt taki może posłużyć weryfikacji, czy pewne nowe w polszczyźnie zjawiska dotyczące znaczenia płci desygnatu rzeczywiście rozwiązują problemy komunikacyjne. Ponadto, niezależnie od niepodlegającego dyskusji faktu rozpowszechnienia zjawiska (wolno w jego przypadku mówić o zwrotnym upłciowieniu terminów, które – co niewykluczone – w polszczyźnie historycznie zrazu wykazywały bezpośrednie powiązanie z płcią, charakter ten wszakże w procesie rozwoju języka zatraciły), nie sposób dowieść jednoznacznie, że problemy, jakie taki proces językowy ma podobno rozwiązywać, istnieją w rzeczywistości. Właśnie ustalenie tych kwestii – raczej niż normatywną ocenę pewnych trendów językowych – postanowiono przyjąć jako cel badawczy artykułu.

2. Model gry rodzinnej

Wybrany model opisowy gry, wykorzystany po raz pierwszy przez Erica Berne’a, czytelnie wyznacza opozycję terminów „gra” i „rzeczywistość”.

Adaptowany model wyróżnia ponadto odrębne cele komunikacji, definiowane w ramach schematu psychologicznej triady rodzinnej.

DZIECKO: „intuicja, twórczość, spontaniczna energia, radość”,

DOROSŁY: „niezbędny do przetrwania, [...] przetwarza dane”,

RODZIC: „wykonuje wiele reakcji automatycznie” (Berne, 2000, s. 16–20).

DZIECKO przetwarza dane z kreatywnym odniesieniem do faktów. DOROSŁY uwzględnia dane weryfikowalne. RODZIC wdraża odgórną, nieweryfikowalną tezę o cechach przekonania arbitralnego celem skrócenia ścieżki decyzyjnej.

W różnych sytuacjach przydatność przejawia inny składnik modelu. W perspektywie pragmatycznej osiągnane są cele łączące się w różny sposób z rzeczywistością (identyfikacja i rozwikływanie istniejących problemów) lub osadzone w nie-rzeczywistości gry (w tym implikujące manipulację i ideologizację czynników jedynie pośrednio powiązanych z rzeczywistością). Brak dopasowania ról uczestników komunikacji w ramach triady rodzinnej prowadzi do transakcji skrzyżowanych, bezproduktywnych, nieefektywnych komunikacyjnie.

3. Bezproduktywność: po co?

Bezproduktywność (gier) jest dopuszczalna w kontekście produktywności pragmatycznej („nie-gier”). Modelowa triada pozwala wyróżnić trzy techniki komunikacji (Jabłoński, 2016).

Relacje **fachowe** rozróżniają fakty i fałsz w racjonalnym przetwarzaniu faktów. Dotyczą one „nie-gry”. Sytuują się w domenie DOROSŁEGO. Dominują w źródłach eksperckich.

Relacje **niefachowe** to wytwory nadmiarowe, spotykane w cywilizacjach rozwiniętych, odnoszące się do „gry” w przedstawieniu subiektywnej interpretacji faktów, w najlepszym razie częściowo weryfikowalnych. Należą one do domeny DZIECKA i dotyczą pewnej konwencji orzekania, zwykle jasnej dla odbiorcy, który ją odczytuje i przyjmuje – jak w przypadku utworów literackich i realizacji poetyckiej funkcji języka.

Relacje **niedbałe** to swoisty gatunek „gry w antyinformację” z domeny RODZICA. Naśladują one narracje FACHOWE, jednak z narzuceniem

odgórnej tezy w interpretacji faktów. Powoduje to polaryzację lub hiperbolizację faktów (mniej istotnych), jako zgodnych lub niezgodnych z (bardziej istotną) tezą nadawcy, która często jest dyktowana jego światopoglądem i zdominowana odniesieniami normatywnymi. Celowe przemieszanie wątków **niedbałych** z elementami relacji **fachowych** i **niefachowych** to nadużycie komunikacyjne.

Dalej zestawiono trzy wybrane zjawiska dotyczące odniesienia do płci, które omówiono na przykładach współczesnych użyc polszczyzny: kwestie rodzaju gramatycznego, deiksy (ściślej: anafory i katafory) oraz eksponowania parametru płci w dyskursie o raczej nikłym odniesieniu merytorycznym. Rzeczywiste ich powiązania mogą podlegać dyskusji. Za charakterystyczne wypada uznać rozpowszechnianie się binarnego, sztywnego odniesienia do wartości płci, w tym w kontekstach, w których dotąd parametru tego nie akcentowano.

4. 0 języku i płci: fachowa perspektywa DOROSŁEGO

Elementy analizowane pogrubiono. W zdaniach przykładowych bez oznaczenia źródła gwiazdka (*) sygnalizuje uzus dyskusyjny. Wykrzyknik (!) – uzus nacechowany lub niekonwencjonalny. Symbol [o] znaczy opuszczenie elementu.

4.1. Rodzaj gramatyczny

Polskie rzeczowniki wykazują wartości wymiaru rodzaju gramatycznego w trójelementowym paradygmacie: męski, żeński, nijaki. Wartość ta warunkuje, w sposób nie zawsze jednoznaczny, dobór wzorca deklinacyjnego i determinuje formę określającego przymiotnika oraz orzeczenia zdania. Nie jest jednak sztywno powiązana z płcią metrykalną desygnatu:

kobieta «dorosły człowiek płci żeńskiej» (Dubisz, 2003, t. 2, s. 141)

mężczyzna «osoba dorosła płci męskiej» (Dubisz, 2003, t. 2, s. 622)

człowiek 1. «Homo sapiens, istota żywa wyróżniająca się najwyższym stopniem rozwoju psychiki i życia społecznego, jedyna posiadająca kulturę i zdolna do jej tworzenia» [...] (Dubisz, 2003, t. 1, s. 523–524)

osoba 1. «jednostka ludzka; człowiek; postać» (Dubisz, 2003, t. 2, s. 1316)

W jednostkach *kobieta* i *mężczyzna* wartość rodzaju jest tożsama z płcią. Druga z jednostek, mimo gramatycznego rodzaju męskiego, wykazuje żeński wzorzec deklinacji. Rzeczowniki takie jak *człowiek* czy *osoba* niezależnie od ich rodzaju gramatycznego nie odnoszą się ponadto wyłącznie do desygnatów żeńskich lub męskich.

4.2. Od rzeczowników kategoryalnych do deiksy

Nazwy zawodów i stanowisk, w przeważającej części rodzaju męskiego, nie wykazują bezpośredniego powiązania z płcią. Ich desygnat nie musi być metrykalnym mężczyzną.

polityk 1. «osoba biorąca czynny udział w życiu politycznym państwa, często kierująca polityką państwa» (Dubisz, 2003, t. 3, s. 319)

rektor 1. *urz.* «przełożony szkoły wyższej [...]» [...] 2. *rel.* a) «przełożony seminarium duchownego [...]» b) «ksiądz rezydujący przy kościele nieparafialnym» 3. *histor.* «w dawnej Polsce: przewodniczący szkół przykościelnych i zakonnych, a także szkół elementarnych» (Dubisz, 2003, t. 3, s. 920)

socjolog *socjol.* «specjalista w dziedzinie socjologii» (Dubisz, 2003, t. 3, s. 1293)

Potencjalne nacechowanie płciowe narzucają nie cechy języka, ale wymogi zewnętrzne, jak w punktach 2, 3 i 4 definicji jednostki *rektor*. Język bezpośrednio nie uzasadnia ich ani ich nie wspiera. Wartość płci desygnatu przejawia się najsilniej w terminach pokrewieństwa, imionach i nazwiskach, znosząc często konieczność jej zaznaczania w określeniach kategoryalnych.

Dane i fakty **fachowe** nie dopuszczają negatywnej odpowiedzi na pytanie: „Czy *kobieta* może być *politykiem*, *rektorem*, *socjologiem*?”. Rzeczowniki o rodzaju gramatycznym niepowiązanym sztywno z płcią są neutralne wobec opozycji płciowej sensu stricto: *kobieta* – *mężczyzna*. Alternatywnie wobec cech obiektu konkretnego płciowo, osobowego, wyrażają one odniesienie do niekonkretnego statusu lub stanowiska (por. *nowa rektor*, *młoda polityk*, *polska socjolog*). Użycie takie, podobnie jak użycie kategoryalne (nie: konkretne) jednostek *człowiek* i *osoba*, wykazuje możliwe nikłe nacechowanie dyskryminacją płci. Nieregularności w tym aspekcie języka można uznać za incydentalne i niemiarodajne systemowo.

Pewne terminy mają symetryczne odpowiedniki płciowe, jak w parze *aktor*: *aktorka*. Wykazują one opozycję w użyciu konkretnym. Zarazem

ich zastosowanie kategoriale zwykle neutralizuje wartość płci. Można w uzasadnionym uproszczeniu uznać, że najczęściej następuje to zgodnie z domyślnym odniesieniem raczej do właściwości i kompetencji niezależnych od płci (poniekąd zgodnie z akceptacją raczej niekwestionowanego współcześnie braku wpływu wartości parametru płci na kompetencje i tożsamość w zakresie odniesienia tych terminów):

- a) Zawód: **aktor**.
- b) Kwalifikacje **aktora**.
- c) Związek zawodowy **aktorów**.
- d) *Teatr jednego aktora*.
- e) *Znaczący aktor na scenie europejskiej polityki*.

W użyciu kategoriale (a-d), przechodzącym płynnie w metaforyczne (d-e), zachodzi jednostronna neutralizacja płci. *Aktorką* nie może być desygnat męski.

W zdaniach b, c i d można dopuścić użycie odpowiednika żeńskiego *aktorka*. Konkretne odniesienie do płci, o ile wnosi coś nowego do warstwy referencyjnej przekazu, odwraca jednak uwagę od innych parametrów w sposób nie zawsze pożądanym, także potencjalnie dyskryminacyjny (c).

Za wątpliwe uznać trzeba przypadki mylenia kryteriów konkretnych i kategoriale (f-i):

- f) *kandydat na rektora*
- g) *kandydatka na rektora*
- h) **kandydatka na rektorę*
- i) **kandydat na rektorę*

Alternatywnie wobec neutralnego przykładu f przykład g dotyczy konkretnej *kandydatki*, o ile wskazane jest zaznaczenie płci. Wersje h oraz i są zbędnie nacechowane wartością płci.

Podobnie kształtują się reguły doboru innych elementów zdań:

- j) *Rektorzy szkół wyższych spotkali się*.
- k) **Rektorzy i rektorki spotkali się*.
- l) **Rektorzy spotkali się i rektorki spotkały się*.

Nadmiarowe jest użycie, zamiast wypowiedzi j, jej nacechowanych płciowo wersji k lub l. Poza raczej iluzoryczną ideą spotkań delegatów odrębnych płci (l) tożsamość konkretnych pojedynczych desygnatów jest albo pewna, albo nieistotna w grupowym wzmiankowaniu mnogim.

Trudno orzec tu upośledzenie desygnatów żeńskich. Także w dwubiegunowym płciowo modelu rzeczywistości ani postaci męskoosobowe, ani niemęskoosobowe nie dotyczą wyłącznie obiektów męskich lub żeńskich.

Zaimki osobowe w liczbie pojedynczej: *on, ona*, jednoznacznie i konkretnie znaczą płeć desygnatu. W liczbie mnogiej używane są, siłą rzeczy nieprecyzyjne, postaci męskoosobowe i niemęskoosobowe (m) Użycie odrębne służy podkreśleniu treści nietypowych (n), także w celowo kontrastowym ujęciu płci (o):

- m) *Rozmawiałem z Kowalskimi. Oni myślą, że to zły pomysł.*
- n) *Rozmawiałem z Kowalskimi. I ona, i on myślą, że to zły pomysł.*
- o) *!Oni szli na front, a one toczyły walkę o przetrwanie rodzin.*

4.3. Anafora i katafora

Anafora to technika przywołania elementu znanego. Wobec zgodności wartości podmiotu i orzeczenia pod względem osoby i liczby, a nierzadko także i rodzaju, następuje wielokrotnie poprzez opuszczenie (wyzerowanie) elementu (p). Jedynie podkreślenie odniesienia do desygnatu uprawnia użycie zaimka osobowego (pronominalizację [q]):

- p) *Krystyna jest Polką. [o] Mieszka w Kutnie.*
- q) *!Krystyna jest Polką. Mieszka ona w Kutnie.*

We współczesnej polszczyźnie często anaforycznie pojawia się hiperonimizacja (użycie elementu o szerszym znaczeniu: r-s):

- r) **Krystyna jest Polką. **Kobieta** mieszka w Kutnie.*
- s) **Krystyna jest Polką. **23-latka** mieszka w Kutnie.*

Zabieg taki, zwykle niewymagający znacznego wysiłku interpretacyjnego wobec oczywistego i jednoznacznego odniesienia do płci lub wieku innymi środkami, można wywodzić z wpływu angielszczyzny, w której brak zgodności wartości podmiotu i orzeczenia wymusza niejako takie rozwiązanie, w języku polskim przeważnie zbędne – poza sytuacjami ewidentnego dysonansu poznawczego, gdy wymóg podania informacji koliduje z brakiem przesłanek do innej niż płciowa identyfikacji desygnatu, np. w trakcie autopsji denata o nieznanym tożsamości. Hiperonimizacja budzi niekiedy skojarzenia z twórczością wymuszoną w użyciach o różnym stopniu udolności formułacyjnej (t-u). Można użyć tej techniki

w tekstach specjalistycznych (v) Niedopuszczalne jest anaforyczne użycie w przykładzie v elementu *mężczyzna*, mimo zgodności z płcią desygnatu.

t) *!Studenci rozpoczęli sesję. Żacy zajęci są nauką.*

u) *!Znaleziono rower. Jednoślad był kradziony.*

v) *Polityczne wybory Miłosza. Czy polski noblista był postacią kontrolerską?*

Katafora to odwołanie do elementu nieznanego, wprowadzanego później (w). Technika taka zanika w użyciu niewyszukanym, na rzecz nieuprawnionej hiperonimizacji. Podobnie jak anafora, dotyczy ona zwykle nadmiarowej wzmianki o płci i wieku (x):

w) *[o] Miał 5 promili alkoholu we krwi i prowadził samochód. Kierowcę zatrzymała policja.*

x) **Mężczyzna miał 5 promili alkoholu we krwi i prowadził samochód. 45-latka zatrzymała policja.*

Uproszczeniem byłoby potraktowanie anaforycznego lub kataforycznego znaczenia płci jako powiązanie z wymuszeniem parametru płci. Współwystąpienie tych zjawisk ma jednak często skutki karykaturalne.

5. 0 języku i płci: niefachowa perspektywa DZIECKA

5.1. Kreatywność doraźna

Płeć można znaczyć w sposób kreatywny i niestandardowy. Dzieje się tak w użyciu zarządzanym przez spontaniczną aktywność elementu DZIECKO w modelu relacji celowo niefachowej:

y) *!To moja psa/piesa.* [żartobliwie o ulubionej suce]

z) *!Nasza dzisiejsza gościni to...* [kreatywność niewymuszona]

aa) *!Uważaj na facetkę.* [kreatywność slangowa]

ab) *!Był na dywaniku u dyrektorki.* [kreatywność potoczna]

ac) *!Piwnica Prezydentki Internetu* [ironiczna nazwa grupy w serwisie społecznościowym]

ad) **Pierwsza wiceprezydentka Ameryki.* [sztuczne narzucenie obligacji znaczenia płci]

5.2. Użycie metaforyczne i kategoriale

Kreatywność nie równa się obligacji zaznaczania parametrów oczywistych. Ta ostatnia przesuwając punkt ciężkości z braku związku między płcią a formą gramatyczną (ae) na (często karykaturalny) wymóg językowego akcentowania płci (ad, af) O ile formy *obiektu* nie zdołano dotąd zarejestrować, bezrefleksyjna forma *gościni* (z) lub podobne (ad) występują już stale w idiolektach pewnych osób publicznych. Tłumaczyć to można jedynie błędnym założeniem z góry, wbrew faktom językowym, męskiego i potencjalnie dyskryminacyjnego odniesienia neutralnej płciowo jednostki *gość*.

ae) *Polityk stała się obiektem nasilonej krytyki ze strony ekspertów.*

af) **Polityczka stała się obiektem nasilonej krytyki ze strony ekspertek.*

6. O języku i płci: NIEDBAŁA perspektywa RODZICA

6.1. Hiperonimizacja

Przykłady hiperonimizacji płci lub wieku występują nawet w tytułach tekstów, jak w ag-ah:

ag) „Śmiertelny wypadek przy remoncie bloku. **Mężczyzna** spadł z rusztowania (ePoznań.pl, 2020b).

ah) „Oszuści wyłudzą kody BLIK na Messengerze. **29-latek** stracił 2 tys. zł” (ePoznań.pl, 2020a)

Użycie takie nie wyklucza znajomości innych technik anaforycznych, jak w ai i aj:

ai) „**Mężczyzna** wezwał wszystkie służby, bo [o] chciał sprawdzić, jak szybko przyjadą [...] do [...] policjantów zadzwonił **mężczyzna**. [...] **u mieszkańca gminy Lipka** odbywało się spotkanie [...], [...] **mężczyzna** spożywał [...] alkohol. Kiedy **zgłaszający** był już w znacznym stanie upojenia, [o] postanowił dla »żartu« powiadomić [...] służby [...]” (ePoznań.pl, 2020c).

aj) „Ten związek wzbudzał silne emocje [...]. **Kamila Łapicka** poznała **swojego przyszłego męża** w redakcji miesięcznika »Teatr«. **Andrzej Łapicki, starszy od niej o 60 lat**, od razu się **nią** zainteresował. I choć wszyscy ostrzegali **aktora**, że **kobiecie** zależy tylko na jego pieniądzech

i prestiżu, **para** szybko wzięła ślub. [...] Trzy lata później, w 2012 roku, **Andrzej Łapicki** zmarł. [o] Miał 88 lat” (Niewiadomska, 2020).

Jednocześnie zaciera się granica efektywnego użycia omawianych technik. Być może w odczuciu autora tekstu aj dopuszczalne byłoby wzmiankowanie wieku lub płci nawet w ostatnich dwóch zdaniach.

6.2. Symetria rodzaju i płci?

Przekonanie (raczej naiwne) o symetrii związku płci z formą znaczników statusu, specjalności i zawodu obrazują przykłady ak i al.:

ak) „Analizuje funkcjonowanie polityki w sieci. **Specjalistka** marketingu sektora publicznego [...]. Kilka lat temu była **dyrektorką** biura [...]. Dla OKO.press pisze jako **autorka** zewnętrzna” [profil autorski] (Mierzyńska, 2020).

al) „[...] Swoje oburzenie wyraziła między innymi **polityczka** Hanan Al-Fatlawi, która nazwała oświadczenie banku »haniebny«” (JoeMonster.org, 2020).

6.3. Wymuszona binarność

Wymuszona binarność znaczenia płci występuje coraz częściej. A przecież zapewne nawet redakcja czasopisma o poglądach niewywrotowych (am i an) nie uznaje raczej, że przed językową binarną rewolucją było ono redagowane wyłącznie dla **czytelników** płci męskiej:

am) „Artykuł czasowo dostępny bezpłatnie w prezencie dla **Czytelniczek i Czytelników**” [wiadomość serwisowa] (Radzik, 2020).

an) „Bycie za życiem to też walka z ubóstwem i budowanie równości [...]. To przyjmowanie **uchodźców** i tworzenie przyjaznej przestrzeni dla **migrantek** [...].” (tamże).

Na marginesie można wspomnieć, że istnieją także – w tej analizie pominięte – przypadki ewidentnych nadużyć w postaci eksponowanego stosowania wyłącznie form żeńskich, nacechowanych i ekskluzywnych, wykluczających otwarcie płć męską desygnatu, w miejsce nienacechowanych, inkluzywnych form męskich. Chwiejność powiązań rodzaju i płci obrazuje błędne odniesienie w an do *migrantek* (wyraźnie przecież nie chodzi jedynie o desygnaty żeńskie). Walkę z neutralnym płciowo językiem w imię rzekomo binarnej równości odzwierciedla przykład ao ze źródła otwarcie wywrotowego. Nietrudno rozpoznać w tle tego użycia

odgórną tezę RODZICA, że jedynie binarnie płciowa językowo rzeczywistość jest słuszna.

ao) „**Widziałyście i widzieliście** Morawieckiego? Tego tchórza bredzącego o tym, żeby protestować, ale jednak nie za bardzo?” (Ogólnopolski Strajk Kobiet, 2020).

Nadużycia takie wykazują wyraźną, choć niezmiennie raczej luźno powiązaną z faktami językowymi, insynuację rzekomej dyskryminacyjności dotychczasowego nacechowania płciowego form męskoosobowych.

6.4. Rektorki

Teksty ap-ar opublikowano w roku wyborów uczelnianych, w kolejnych etapach kampanii wyborczej:

ap) „**Socjolożka**: w Polsce rektorami są zwykle panowie po 50. Brakuje rektorek” (Tomala, 2020).

aq) „Na uniwersytetach rektorami są sami mężczyźni. UAM może to zmienić. [...] Bogumiła Kaniewska, kandydatka na rektorkę Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu” (Nyczka, 2020).

ar) „Czas rektorek. Kobiety coraz częściej rządzą uczelniami. [...] **Rektorzy i rektorki** obecnej kadencji będą w większym stopniu rozliczani” (Sajór, 2021).

Stwierdzenie „braku rektorek” z ust *socjolożki (ap) może stanowić odzwierciedlenie przekonania o konieczności wdrożenia w tej dziedzinie parytetu płci. Hipoteza ta i samo założenie „braku” podlegają jednak zwykle w ujęciu fachowym pewnym procedurom intersubiektywnej weryfikacji. Tu uznano z góry ich słuszność, w sposób typowy dla RODZICA. Analiza **fachowa** faktów z domeny DOROSŁEGO wykazuje, że w uczelni macierzystej autora niniejszego artykułu problem rozwiązano przez zgłoszenie konkretnej kandydatki w wyborach na rektora. Nieznane są okoliczności, jakie dotąd uniemożliwiały taki krok. Teksty cytowane wyżej nasuwają za to forsowaną usilnie w retoryce RODZICA konkluzję, że płeć rektora stanowi parametr pierwszorzędny. Z tekstu ar można by nawet wnioskować, że zmiany przebiegają wyłącznie według parametru płci. Ponownie w charakterystyczny sposób odgórne, subiektywne przekonania autorów tekstów zdają się w nich zastępować konfrontację z faktami pozajęzykowymi i pozapłciowymi.

6.5. Nowa semantyka?

Na marginesie wskazanych zjawisk zwraca uwagę akcentowanie priorytetu płci w tematyce niezwiązanej w sposób jednoznaczny lub wcale z płcią:

as) „Kraje, które najlepiej sobie radzą z kryzysem pandemicznym, są **rządzone przez kobiety**. Od Nowej Zelandii, przez Niemcy, Tajwan czy Finlandię i Islandię, od Jacindy Ardern po Angelę Merkel. **Przywódczyni** umiały sprawnie i skutecznie ustawiać priorytety, definiować główne cele i je realizować” (Holland, 2020).

at) „Obama przyznał, że **kobiety** nie są doskonałe, ale są **«bezdyskusyjnie lepsze» od mężczyzn**.”

[...]

- Jestem całkowicie przekonany, że w ciągu dwóch lat, **gdyby każdym państwem na świecie rządziły kobiety**, wówczas **doszłoby do znaczącej poprawy na każdym polu** – stwierdził Obama” (Rp.pl, 2019).

au) „Myślę, że to głupie ze strony **kobiet**, by udowadniać, że są równe **mężczyznom**. **One są znacznie lepsze i zawsze były**. Cokolwiek dasz **kobiecie**, **ona** czyni to lepszym. Jeśli dasz **jej** spermę, da Ci dziecko. Dasz **jej** zakupy, **ona** da Ci posiłek. Dasz **jej** uśmiech, **ona** da Ci swoje serce. Mnoży i powiększa wszystko, co się da. Więc jeśli dasz **jej** gówno, spodziewaj się jeszcze większego gówna. – William Golding” (WielkieSłowa.pl, 2020).

O ile w przykładzie as można, ze względu na osobę autorki, odczytać prowokację artystyczną (co odsuwa na plan dalszy kłopotliwą weryfikację faktów), o tyle at to przykład hojnego szafowania półprawdą przez polityka. Tekst au, cytowany często przez liczne inne źródła, w tym przez wpisy na profilach w mediach społecznościowych, w kontekście jego rzekomej rewolucyjności, o ile jest autentyczny, stanowi egzemplifikację jawnego seksizmu i uprzedmiotowienia kobiet w retoryce prymitywnego paternalizmu („dasz jej spermę, da ci dziecko”). **Niedbałe** odniesienie do faktów w relacji dominowanej przez RODZICA narzuca skrzywiony obraz spartakiady płci, w której jedynie ten parametr rozstrzyga bezpardonowy bój o iluzoryczny prymat. Prostota przekazu czyni ów obraz nośnym. Obniża jednak zdecydowanie jego jakość poznawczą. Uderza przy tym podobieństwo stylistyki takich pozornie nowatorskich relacji do użycia kategoriycznych tez RODZICA – zgoła odmiennej treści – w nacechowanym konserwatywnie przekazie moralnym i sakralnym, wobec którego sam postulat weryfikacji

tezy głównej uznany byłby za herezję. W tej samej retoryce niniejszy artykuł może być odebrany przez zwolenników (i *zwoleńniczeki*) obligatoryjnego znaczenia płci jako skowyt ginącej paternalistycznej reakcji.

7. Asocjacje pragmatyczne

Odniesienie pragmatyczne wiąże (językowy) ZNAK i (pozajęzykowy) EFEKT w terminach „pochodzenia, uzusu i efektów wdrożenia znaków w ramach zachowań [językowych]” (Morris, 1946, s. 219). Relacje **niedbałe** dotyczące płci lekceważą fakt, że „Nie każdy atrybut osobisty liczy się dla ustalenia, czy dwaj ludzie są wystarczająco powiązani relacją solidarności” (Brown, Gilman, 1960). Dzieje się tak w imię przyjęcia roli RODZICA w grze, z naciskiem na to, by „obserwatorzy traktowali poważnie wywierane na nich wrażenie” (Goffman, 1956, s. 10), a w tym przypadku nawet, by „wierzyli, że widziany przez nich bohater rzeczywiście wykazuje atrybuty, jakie wydaje się posiadać” (tamże). „Sytuacyjne właściwości jednostki komunikującej się dotyczą tych cech [...], przez które przystosowuje się ona do zmiennych komunikatywnie relewantnych sytuacji [...]” (Yngve, 1975). Narzucenie obligacji znaczenia płci następuje przy tym w retoryce forsowanego binarnego sporu:

Przekonanie, że zawsze istnieją dwie strony medalu, nieraz prowokuje [...] do zgłębiania tej „drugiej strony” i w rezultacie rozmaici wygadujący niestworzone historie szarlatani uzyskują możliwość wygłaszania swoich wątpliwej jakości przemyśleń na forum publicznym (Tannen, 2003, s. 24).

Uzysk referencyjny takich relacji nie jest konstruktywny ani odkrywczy. Już choćby z tego względu, niezależnie od słusznie wskazywanej potrzeby dążenia do społecznej równowagi płci, warto rozważyć jako krok w tym kierunku możliwość jej neutralizacji, zapewnianej skutecznie przez język polski w jego oglądzie **fachowym** (4.1-4.3).

8. Podsumowanie

Analiza **fachowa** danych językowych wskazuje, że płęć metrykalna – tym bardziej: płęć w perspektywie binarnej jej wzmiankowania (w praktyce

nawiązującej właściwie bezpośrednio i współcześnie raczej paradoksalnie, by nie powiedzieć: anachronicznie, do archaicznego, automatycznego odniesienia wartości parametru płci głównie lub wręcz jedynie do kontekstu podtrzymania gatunku i rozrodu) – nie jest jedyną ani główną wartością narzucaną przez język polski jego kompetentnym użytkownikom (niezależnie od płci tychże). Potwierdza to konwencjonalny charakter kodu językowego, rozróżniającego więcej niż dwie wartości rodzaju. Nie do końca binarna płciowo jest także zresztą, co szczególnie wypada podkreślić, rzeczywistość pozajęzykowa.

Język może się zmieniać. Warto jednak znać przyczynę, cel i skutek zmian. Konkluzja owa wykazuje aktualność tym bardziej, że produkty „nowej semantyki” (6.5), nawiązujące do (aż nader) prosto ujmowanej, rzekomo wszechobecnej walki płci, nie odbiegają znacząco od relacji **niedbałych** wobec kultur heterogenicznych, umacniających szkodliwe stereotypy (Jabłoński, 2013, s. 197–210).

W perspektywie **fachowej** wszelkie hipotezy na temat związku rzeczywistości i języka formułowane pierwszorzędnie lub wyłącznie przez pryzmat sztywnego odzwierciedlenia binarnej wartości płci lub uciśnienia płci przez język w aktualnym kształcie w najlepszym razie wymagają weryfikacji. O wiele ciekawsze niż udzielenie odpowiedzi na pytanie, czy wskazane zjawiska są normatywnie słuszne, byłoby z pewnością ustalenie, co użytkownicy języka (z niezbędnym udziałem także *użytkowniczek* oraz osób niebinarnych płciowo) zyskują z kształtowanym w ten sposób niejako na nowo zbinaryzowanego paradygmatu sztywnego odzwierciedlenia parametru płci w języku i myśleniu. Trudno uzasadnić tezę, że przyczynia się ono do rozwiązania istniejących, rzeczywistych problemów. Założenie odgórznej słuszności lub forsowanie roli płci w oglądzie świata wykazuje w tym stanie rzeczy cechy uzurpacyjnej, agresywnej retoryki RODZICA, ignorującego **niedbale** i apriorycznie potrzebę produktywnej konfrontacji z rzeczywistością. Zweryfikować można za to w sposób stosunkowo prosty, że językową równość zapewnia użycie form neutralnych płciowo. Wszak faktem jest, że *kobieta* może być – i bywa – *rektorem*. I *rektor* – *kobietą*. *Mężczyzna* zaś nie może być – i nie bywa nigdy – **rektorką*.

Literatura

- Berger, P. L., Luckmann, T. (1983). *Spółeczne tworzenie rzeczywistości* (tłum. J. Niżnik). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Berne, E. (1999). *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich* (tłum. P. Izdebski). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Brown, R., Gilman, A. (1960). The Pronouns of Power and Solidarity. W: T. A. Sebeok (red.), *Style in Language* (s. 253-276). Massachusetts: MIT Press.
- Dubisz, S. (red.) (2003). *Uniwersalny słownik języka polskiego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN (t. 1-4).
- ePoznań.pl (22 października 2020). Oszuści wyludzają kody na Messengerze. 29-latek stracił 2 tys. zł. Online: <https://epoznan.pl/news-news-111127-oszusci-wyludzaja_kody_blik_na_messengerze_29_latek_stracil_2_tys_zl>. Data dostępu: 22 października 2020.
- ePoznań.pl (23 października 2020). Śmiertelny wypadek przy remoncie bloku. Mężczyzna spadł z rusztowania. Online: <https://epoznan.pl/news-news-111188-smiertelny_wypadek_przy_remoncie_bloku_mezczyzna_spadl_z_rusztowania>. Data dostępu: 23 października 2020.
- ePoznań.pl (24 października 2020). Mężczyzna wezwał wszystkie służby, bo chciał sprawdzić, jak szybko przyjadą. Online: <https://epoznan.pl/news-news-111197-mezczyzna_wezwal_wszystkie_sluzby_bo_chcial_sprawdzic_jak_szybko_przyjada>. Data dostępu: 24 października 2020.
- Goffman, E. (1956). *The Presentation Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre.
- Holland, A. (2020). Zapiski znad krawędzi. *Polityka*, 65(42), 26.
- Jabłoński, A. (2013). Homeostaza tekstu. *Tłumaczenie i komunikacja międzykulturowa w perspektywie polsko-japońskiej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Jabłoński, A. (2016). Japońskie alter ego. Jeszcze o antyinformacji w narracjach niedbałych. *Homo Ludens*, 8(1), 53-63. Online: <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Arkadiusz-JAB%C5%81O%C5%83SKI-Japo%C5%84skie-alter-ego.-Jeszcze-o-antyinformacji-w-_narracjach-niedba%C5%82ych_.pdf>. Data dostępu: 16 listopada 2021.
- Jabłoński, A. (2018). Relacje orientalistyczne o Japonii a gra w antyinformację – studium przypadku. *Homo Ludens*, 10(1), 69-80. Online:

- <<http://new.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2019/11/Arkadiusz-JAB%C5%81O%C5%83SKI-Relacje-orientalistyczne-o-Japonii-a-gra-w-antyinformacj%C4%99-studium-przypadku-1.pdf>>. Data dostępu: 16 listopada 2021.
- Jabłoński, A. (2019). Ksenofobiczna gra w Japonię – przykład ekstremalny międzykulturowej narracji niedbałej. *Homo Ludens*, 11(1), 93–106. Online: <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/02/HL_12_2019_art_5.pdf>. Data dostępu: 16 listopada 2021.
- Jabłoński, A. (2020). Is orientalism bad? Between the communication game and the non-game. *Homo Ludens*, 12(1), 55–71. Online: <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2021/01/HL_131_2020_art_03_Jablonski.pdf>. Data dostępu: 16 listopada 2021.
- JoeMonster.org (3 listopada 2020). Najdziksze newsy tygodnia. Mocne słowa Kai Godek do prezydenta Dudy. Online: <https://joemonster.org/art/52051/Najdziksze_newszy_tygodnia_Mocne_slowa_Kai_Godek_do_prezydenta_Dudy>. Data dostępu: 3 listopada 2011.
- Mierzyńska, A. (25 października 2020). ALTERNATYWNI. Kiedy teorie spiskowe niszczą prawdziwe życie. Online: <https://oko.press/alternatywni-kiedy-teorie-spiskowe-niszczą-prawdziwe-zycie/?utm_medium=cpc&utm_source=Facebook&utm_campaign=teorie_spiskowe&fbclid=IwARoQQTESod3daKzNWmoGmguZRL9gIYL8KnWpGuQDxMCCrnk6KnEpDzOgFdw#Echobox=1603622672>. Data dostępu: 25 października 2020.
- Morris, Ch. W. (1946). *Signs, Language and Behavior*. New York: George Braziller.
- Niewiadomska, K. (3 listopada 2020). Była młodsza od męża o 60 lat. Po jego śmierci zniknęła. Online: <<https://kobieta.wp.pl/byla-mlodsza-od-meza-o-60-lat-po-jego-smierci-zniknela-6571590576601792a>>. Data dostępu: 3 listopada 2020.
- Nyczka, T. (21 maja 2020). Na uniwersytetach rektorami są sami mężczyźni. UAM może to zmienić. Online: <<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjKqea6ouvsAhUJLewKHeWPArYQFjAEegQIBRAC&url=https%3A%2F%2Fpoznany.wyborcza.pl%2Fpoznany%2F%2C36001%2C25964239%2Ctego-jeszcze.html&usq=AOvVaw2ADJsYWDGWraV5oFF2tW8n>>. Data dostępu: 21 maja 2020.

- Ogólnopolski Strajk Kobiet (5 listopada 2020). Online: <<https://www.facebook.com/ogolnopolskistrajkkobiet/photos/widzia%C5%82y%C5%9Bcie-i-widzieli%C5%9Bcie-morawieckiego-tego-tch%C3%B3rza-bredz%C4%85cego-o-tym-%C5%BCeby-pro/5335253973167224>>. Data dostępu: 5 listopada 2020.
- Radzik, Z. (2 listopada 2020). To nie do zniesienia. Posłuchajcie, jak bardzo. Online: <<https://www.tygodnikpowszechny.pl/to-nie-do-zniesienia-posluchajcie-jak-bardzo-165493>>. Data dostępu: 16 listopada 2021.
- Rp.pl (16 grudnia 2019). Obama – kobiety są bezdyskusyjnie lepsze od mężczyzn. Online: <<https://www.rp.pl/Polityka/191219519-Obama-Kobiety-sa-bezdyskusyjnie-lepsze-od-mezczyzn.html>>. Data dostępu: 16 grudnia 2019.
- Sajór, G. (4 maja 2021). Czas rektorek. Kobiety coraz częściej rządzi uczelniami. Online: <<https://www.forbes.pl/kariera/czas-rektorek-na-polskich-uczelniach-az-22-dwie-kobiety-pelnia-funkcje-rektorskie/yqpe45b>>. Data dostępu: 16 listopada 2021.
- Tannen, D. (2003). *Cywilizacja kłótni* (tłum. P. Budkiewicz). Poznań: Zysk i S-ka.
- Tomala, L. (14 stycznia 2020). Socjolożka: w Polsce rektorami są zwykle panowie po 50. Brakuje rektorek. Online: <<https://naukawpolsce.pap.pl/aktualnosci/news%C8%0235%C2%2Csocjolozka-w-polsce-rektorami-sa-zwykle-panowie-po-50-brakuje-rektorek.html>>. Data dostępu: 14 stycznia 2020.
- WielkieSlova.pl (2020). William Golding – cytaty. Online: <<https://www.wielkieslova.pl/26553-mysle-ze-to-glupie-ze-strony-kobiet-by-udowodniac.html>>. Data dostępu: 3 listopada 2020.
- Yngve, V. H. (1975). Human Linguistics and Face-to-Face Interaction. W: A. Kendon, R. M. Harris, M. R. Key (red.), *Organization of Behavior in Face-to-Face Interaction* (s. 47–62). The Hague – Paris: Mouton Publishers.

dr hab. Arkadiusz Jabłoński – prof. UAM, Zakład Japonistyki, Instytut Orientalistyki,
Wydział Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

Nowa deiksa? Nowa anafora? Nowa semantyka? Językowa gra w oczywistość płci

Abstrakt: Badanie języka i procesów językowych wspierane jest przekonaniem o ich powiązaniu z pewną weryfikowalną rzeczywistością. Jednocześnie nie wszystkie parametry języka odzwierciedlają rzeczywistość w sposób dokładny. Co więcej, postulowanie sztywnego odzwierciedlenia rzeczywistych właściwości desygnatów w języku może wykazywać znamiona manipulacyjnej gry komunikacyjnej. W artykule proponuje się analizę w terminach tak rozumianej gry kilku fragmentarycznych, acz raczej ogólnie reprezentatywnych przykładów użycia wybranych elementów o charakterze deiktycznym i anaforycznym przy zaznaczaniu płci desygnatu (nie zawsze tożsamej z rodzajem gramatycznym) w tekstach z zasobu komunikacyjnego współczesnej polszczyzny.

Słowa kluczowe: „feminitywy”, relacje niedbałe, anafora, rodzaj gramatyczny

Zdystansowana zabawa, czyli o adaptacji narzędzi ludyčných w kształceniu na odległość

Distanced play, i.e. adaptation of ludic tools in distance education

Paulina Kaźmierczak

Uniwersytet Łódzki

paulina.kazmierczak@edu.uni.lodz.pl | ORCID: 0000-0002-6980-5988

Abstract: The aim of the paper is to present difficulties related to the adaptation of materials used in teaching Polish as a foreign language. The tools used so far during stationary classes cannot always be effectively introduced in online lessons. The paper will present the ways of adapting traditional materials and the pros and cons of such a solution. The description of the application of particular forms making distance education more attractive is based on experiences gained during conducting a series of online classes for foreigners.

Keywords: adaptation, ludicity, online education, glottodidactics of Polish

Homo Ludens 1(14)/2021 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2021

DOI: 10.14746/HL.2021.14.6 | received: 31.12.2020 | revision: 20.05.2021 | accepted: 18.12.2021

1. Elementy ludyczne w glottodydaktyce

Można zaobserwować, że przełom XX i XXI wieku skutkuje w Polsce istotnymi zmianami w kwestii obecności elementów ludycznych w kształceniu językowym. Zmiany te dotyczą nie tylko częstotliwości stosowania tego typu rozwiązań podczas zajęć, lecz przede wszystkim wprowadzania i popularyzowania gier i zabaw w procesie dydaktycznym (Siek-Piskozub, 1994, s. 5–6).

Nie jest to zjawisko odosobnione w kontekście ponowoczesnej pedagogiki, która opiera się na przekonaniu o podmiotowości zarówno ucznia, jak i nauczyciela, a także na ich aktywnym uczestniczeniu w procesie edukacyjnym. Takie podejście sprzyja stosowaniu metod problemowych, które zakładają większą sprawczość uczących się oraz odchodzenie od pasywnych form podających. Wskazana tendencja ma ścisły związek z definicją terminu „zabawa” (Siek-Piskozub, 2001, s. 9–12).

Znaczenie tego leksemu nie jest tak oczywiste, jak mogłoby się wydawać, biorąc pod uwagę powszechność przejawów ludyczności w codziennym życiu. Zabawa ma charakter pierwotny – jest bowiem starsza od kultury, czego potwierdzenie stanowi obserwowanie jej również w świecie zwierząt – lecz mimo to jej definicje są nieco odmienne w zależności od języka. Nie brakuje bowiem społeczności, które wskazują rozbieżność między określeniami „zabawa” oraz „gra”, jednak można znaleźć także grupy nieuznające takiego podziału za konieczny, co pozwala wysnuć wnioski w kwestii roli, jaką ludyczność odgrywa w ich kulturze (Huizinga, 1998, s. 11–21).

Warto podkreślić, że wielość leksemów nazywających działania związane z rozrywką wpływa w istotny sposób na potencjał ich dokładnej separacji semantycznej. Nie da się ukryć, że konotacje i denotacje określeń „zabawa”, „gra”, a nawet „symulacja” wzajemnie się przenikają. Pierwsze z nich nazywa działania, które niejednokrotnie stanowią imitację zachowań obserwowanych przez dzieci w codziennym życiu dorosłych. Dopiero z czasem ewoluują do postaci sekwencji decyzji lub czynności skutkujących możliwością oceny zgodnie z punktową skalą będącą elementem zasad rozgrywki (Siek-Piskozub, 2001, s. 23–27).

Niezależnie od przyjętej definicji oraz od wybranego terminu nie sposób wykluczyć aktywnego udziału uczestników zajęć, w trakcie których

stosuje się – w procesie kształcenia – elementy ludyczne. W tym przypadku działania i zachowania ucznia mające celu uczynienie przyswajania wiedzy skutecznym i przyjemnym bezpośrednio wiążą się z realizacją zasad gry. Tym samym strategię uczenia się i nauczania są ze sobą nierozzerwalnie związane. Warto zaznaczyć, że nie muszą być tożsame, ponieważ bezpośredni cel kształcenia przyjęty przez nauczyciela, czyli przekazanie określonej wiedzy, staje się w kontekście postawy uczniowskiej – dla samego ucznia – efektem pośrednim. Istotą są bowiem rywalizacja i zabawa (Siek-Piskozub, 2007, s. 13–18). Wykorzystanie w nauczaniu technik nawiązujących do ludycznej działalności człowieka Teresa Siek-Piskozub nazywa strategią ludyczną, owe techniki zaś – technikami ludycznymi (Siek-Piskozub, 2001, s. 19–20). Do technik tego rodzaju zalicza trzy podstawowe grupy zajęć: gry, zabawy (w tym muzykę i piosenkę) oraz symulacje, a także istniejące formy pośrednie między wymienionymi (tamże, s. 32–35).

Choć popularność strategii ludycznej jest zdecydowanie większa w gronie uczniowskim niż nauczycielskim (Siek-Piskozub, 2007, s. 18–21), to konieczność kształcenia na odległość zmusiła prowadzących zajęcia nie tylko do korzystania z nowinek technologicznych, ale również do odkrywania możliwości nieznanych dotąd narzędzi online. Większość z nich z założenia wpisuje się w kategorię ludyczności ze względu na swoją funkcję oraz sposób, w jaki zostały skonstruowane.

Ludyczność to obszerne pojęcie, obejmujące różne aspekty działań edukacyjnych. Należą do nich: elementy muzyczne, w tym piosenki (Siek-Piskozub, Wach, 2006), zabawy: tematyczne, konstrukcyjne, ruchowe bądź dydaktyczne, a także gry: losowe, strategiczne, strategiczno-losowe. Inne podziały dotyczą stopnia imitacji (niesymulacyjne, symulacyjne) lub struktury (sytuacyjne, biograficzne czy inscenizacyjne) (Siek-Piskozub, 1994, s. 10–16).

Nie bez znaczenia pozostaje kwestia zmiany koncepcji edukacji, a tym samym ról ucznia oraz nauczyciela. Z biernego odbiorcy adresat procesu kształcenia staje się kreatywnym twórcą, natomiast dotychczasowy mistrz przekazujący wiedzę dostępną nielicznym pełni funkcję przewodnika, który kieruje do źródeł wiedzy i motywuje do ich konstruktywnego zgłębiania oraz niesztampowego utrwalania (Żylińska, 2007, s. 94–96). Ta zmiana jest szczególnie istotna w kontekście informacyjnej globalizacji

wywołanej powszechnym dostępem do internetu, a także masową zmianą formy pracy z edukacji stacjonarnej na kształcenie zdystansowane.

2. Ludyczność w glottodydaktyce polonistycznej

Warto zastanowić się nad powodami wybierania gier i zabaw przez lektorów języków obcych, w szczególności uczących języka polskiego jako obcego. Podstawowy podział, którego można dokonać, obejmuje przyczyny bezpośrednie i pośrednie. W pierwszej grupie mieści się świadoma decyzja nauczyciela – pewność, że korzystanie z wciąż niestandardowych, w kontekście edukacyjnym, rozwiązań może prowadzić do zaskakująco pozytywnych efektów. Ponadto ważny jest aspekt innowacyjności oraz stosowania nowoczesnych technologii podczas lekcji. W drugim przypadku nie bez znaczenia pozostaje rynek wydawniczy, który współkreuje wybór materiału, oferując coraz nowocześniejsze zbiory gier i zabaw językowych uatrakcyjniających zajęcia. Pośrednim czynnikiem wpływającym na decyzje lektorów jest także obecna sytuacja epidemiczna, a co za tym idzie, konieczność pracy zdalnej. Rzeczywistość wirtualna otwiera przed nauczycielami większe możliwości stosowania narzędzi online o charakterze ludycznym.

Warto zaznaczyć, że nie dotyczy to jedynie młodych osób, ale również tych potencjalnie najbardziej zagrożonych wykluczeniem cyfrowym ze względu na wiek. Edukatorzy działający w ramach programu Latarnicy2020 wyszli naprzeciw potrzebom wielu tysięcy Polaków, organizując szkolenia z rozwoju kompetencji cyfrowych dla osób powyżej 44 roku życia (Latarnicy2020.pl, 2020). Wśród warsztatów o zasięgu zarówno ogólnopolskim, jak i regionalnym nie zabrakło oferty skierowanej do nauczycieli. Dzięki temu pracownicy sektora edukacji z województwa opolskiego i dolnośląskiego mogą doskonalić umiejętności z zakresu obsługi narzędzi online wspomagających pracę z uczniami (Latarnicy 2020 Cała Polska, 2021).

Nie sposób pominąć faktu, że wszelkie działania mające na celu rozwój kompetencji cyfrowych obejmują jedynie techniczne aspekty wykorzystywania dostępnych aplikacji. W zależności od przedmiotu, którego uczy się ich użytkownik, należy dokonać serii modyfikacji oferowanych

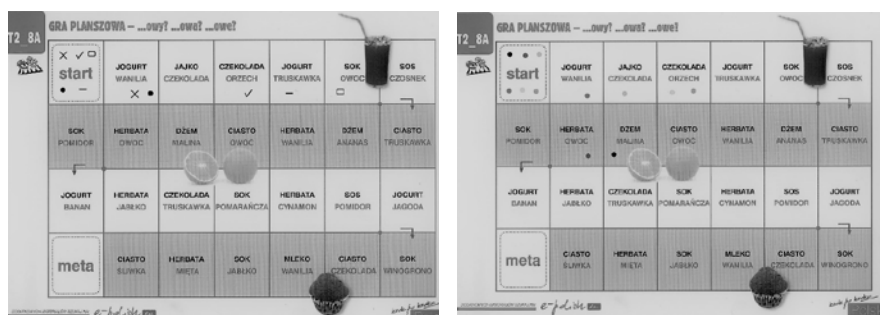
szablonów lub zastosować rozwiązania stworzone i zamieszczone w internecie przez innych nauczycieli. W kontekście glottodydaktyki polonistycznej, rozumianej za Władysławem Miodunką (2016, s. 54) jako badanie procesu kształcenia i przyswajania języka polskiego jako obcego lub drugiego, trudno o znalezienie gotowych materiałów w sieci. W tej kwestii ułatwienia dotyczą przede wszystkim anglistów, którzy mogą korzystać z wielu międzynarodowych platform i z pomocy dydaktycznych opracowywanych przez lektorów na całym świecie. Również poloniści pracujący z rodzimymi użytkownikami języka mają łatwiejsze zadanie, ponieważ aktywność internetowa wspomnianej grupy zawodowej gwałtownie wzrosła w czasie epidemii, a tym samym umożliwiła nie tylko szerszą wymianę informacji, lecz również dzielenie się materiałami online, których jakość może być porównywalna z dokonaniem anglistów. Nie ulega wątpliwości, że oprócz kompetencji cyfrowych istotnym elementem jest też kreatywność. Trudność polegającą na konieczności wymyślenia i tworzenia nowych gier lub zabaw językowych łatwo rozwiązać podczas zajęć stacjonarnych, gdy mamy do dyspozycji bogatą ofertę gotowych pomocy dydaktycznych sporządzonych przez wydawnictwa. Jednak w przypadku lekcji online wydają się one bezużyteczne. Jednym z rozwiązań jest adaptacja dostępnych materiałów tak, aby można było z nich korzystać podczas zajęć prowadzonych zdalnie.

3. Adaptacja gotowych pomocy dydaktycznych

Najprostsze zadania ludyczne, np. wykreślanki, krzyżówki lub rebusy, łatwo przenieść do przestrzeni wirtualnej przy pomocy generatorów online (Kaźmierczak, 2020b, s. 119–127). Celem niniejszego artykułu jest natomiast przedstawienie sposobów dostosowywania gier planszowych, jako jednej z możliwych form nauki języka polskiego jako obcego, do potrzeb zajęć zdalnych. Istnieje wiele wariantów użytkowania planszy w trakcie lekcji stacjonarnych, istotą tego tekstu jest wszakże zwrócenie uwagi na kilka najważniejszych aspektów pracy z narzędziami ludycznymi online. Należą do nich: poziom kompetencji cyfrowych niezbędnych do wykonania adaptacji, czasochłonność tego procesu oraz konieczność wielokrotnego wykorzystania otrzymanej pomocy dydaktycznej.

Pierwszym etapem jest zeskanowanie planszy z wybranego zestawu gier i zabaw oferowanego przez wydawnictwo Glossa, specjalizujące się w publikacjach z zakresu glottodydaktyki polonistycznej (Stempek, 2012). Najłatwiejszym sposobem wprowadzenia gry w tok zajęć jest otworenie pliku PDF w bezpłatnej aplikacji, która umożliwi nie tylko jego odczytanie, ale także edycję, np. Adobe Acrobat Reader DC.

Następnie należy podjąć decyzję dotyczącą formy pracy ze zdigitalizowaną planszą. Można owe działania przeprowadzić w kilku wariantach – z kostką lub bez niej, a także z wykorzystaniem mikrofonu bądź czatu. Pierwsze rozróżnienie zakłada, że każdy uczeń dysponuje kostką, którą rzuca, kiedy nadejdzie jego kolej. Wynik rzutu może pokazać przy pomocy kamerki internetowej lub po prostu podać (jeśli zakładamy uczciwość gracza). Wówczas zamiast pionków stosowane są oznaczenia w postaci różnokształtnych symboli lub kolorowych kropek – ich „przesuwanie” koordynuje lektor albo poszczególni uczniowie, jeśli komunikator używany do prowadzenia zajęć umożliwia oddawanie współroz mówcom kontroli nad udostępnianym ekranem.



Ilustracja 1. Dwa warianty pionków stosowane w adaptacji dokonywanej przy pomocy czytnika plików PDF

Kolejne opcje uwzględniają rozgrywkę bez kostki. Proces ten może przebiegać dwojako – studenci po kolei odmieniają leksemy znajdujące się na poszczególnych polach planszy lub lektor rozpoczyna indywidualne konwersacje na czacie z każdym uczniem i prosi o wypisanie właściwych form wszystkich wyrazów. Ostatnie rozwiązanie stanowi duże ułatwienie w sytuacji, gdy ze względu na kłopoty techniczne usłyszenie uczniów jest niemożliwe bądź utrudnione. Warianty bez kostki nie wymagają

stosowania pionków, jednak konieczna okazuje się modyfikacja w kwestii wyłonienia zwycięzcy. Nie jest nim bowiem ten, kto pierwszy znajdzie się na mecie, lecz osoba, która uzyska najwięcej poprawnych odpowiedzi. W celu uniknięcia korzystania przez graczy z notatek lub internetu należy wyznaczyć określony czas na udzielenie odpowiedzi – zarówno w wariancie ustnym, jak i pisemnym. Rozgrywka będzie najbardziej efektywna w grupie do sześciu osób, jednak opcje bez użycia kostki pozwalają na przeprowadzenie zabawy również w większym gronie. Adaptacja nie jest czasochłonna, wymaga bowiem od lektora jedynie umiejętności obsługi aplikacji do odczytywania skanów w formacie PDF, co czyni ją narzędziem uniwersalnym.

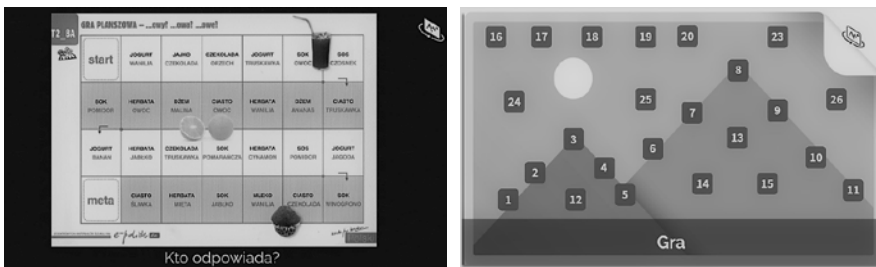
Innym sposobem na wykorzystanie planszy podczas zajęć jest zastosowanie aplikacji Classroomscreen. Umożliwia ona umieszczenie ilustracji wykonanego wcześniej skanu, a także interaktywnej kostki do gry lub wyszukiwarki imion na specjalnym ekranie klasowym, który widzą uczniowie. W pierwszym przypadku studenci przy pomocy kostki losują pole, a tym samym dowiadują się, które wyrazy powinni odmienić. Nauczyciel czuwa jedynie nad weryfikacją poprawności zarówno pod względem gramatycznym, jak i technicznym. W drugim lektor umieszcza wcześniej imiona poszczególnych osób z grupy w wyszukiwarce, ona zaś wskazuje, kto z graczy będzie musiał zrealizować zadanie umieszczone na danym polu. Niestety, w darmowej wersji opisywanego narzędzia nie ma możliwości zapisywania utworzonych projektów, musi odbywać się bezpośrednio przed zajęciami online. Na szczęście nie jest to proces czasochłonny.

Warto rozważyć także potencjał aplikacji Genial.ly, która oferuje gotowe grafiki w postaci edytowalnych szablonów. W zależności od potrzeb wybór obejmuje grę, quiz, infografikę i wiele innych interesujących form wizualnych, a nawet audiowizualnych (Kaźmierczak, 2020b, s. 559–570). Na potrzeby niniejszego tekstu zdecydowano się na przedstawienie dwóch opcji wykorzystania potencjału wspomnianego narzędzia. Pierwszą z nich jest szablon graficzny typu *click to action*, umożliwiający obrócenie grafiki oraz powrót do wersji pierwotnej (Genial.ly, 2020a). Dzięki temu na pierwszej stronie umieszczono skan planszy, a na drugiej liczby od 1 do 26. Pod każdym numerem kryje się imię jednej osoby z grupy. Po rozpoczęciu gry lektor prezentuje pole z leksemami, które



Ilustracja 2. Dwa warianty planszy w aplikacji Classroomscreen

za chwilę odmieni jeden ze studentów. Następnie prowadzący klika na pytanie: „Kto odpowiada?”, i prosi wybraną osobę z grupy o wybranie liczby spośród widocznych na ekranie. Gdy nauczyciel klika na ów numer, pojawia się imię jednego z członków grupy; on właśnie powinien odmienić wyrazy. Potem ów uczeń w analogiczny sposób wskazuje kolejnego gracza. Cel rozgrywki stanowi wymienienie największej liczby poprawnych form odmiany. Warto pamiętać, że w tym przypadku konieczne jest zadbanie o taką samą liczbę szans na udzielenie odpowiedzi dla każdego uczestnika. Opisany wariant wymaga modyfikacji szablonu pod kątem tła – skanu planszy, oraz dodawania i opisywania elementów graficznych ułatwiających wybór odpowiadającego. Aplikacja ma charakter intuicyjny, a szablon – w pełni edytowalny, więc użytkownik nie musi posiadać kompetencji graficznych. Zaletą adaptacji jest z pewnością jej prostota i możliwość wielokrotnego wykorzystywania.



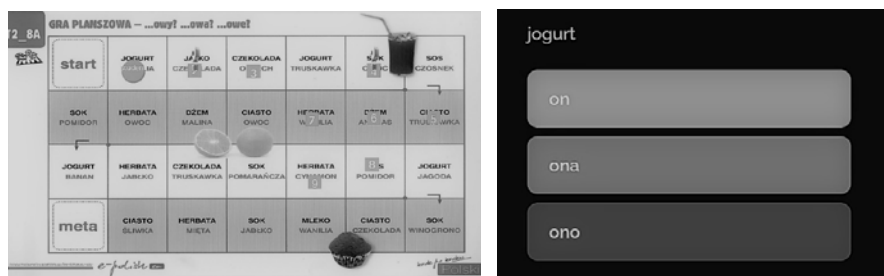
Ilustracja 3. Obracająca się grafika (click to action) w aplikacji Genial.ly

Inny pomysł na zastosowanie tej samej aplikacji podczas kształcenia zdalnego stanowi adaptacja typowego szablonu gry planszowej. W tym przypadku chodzi o format inspirowany popularnym filmem przygodowym *Jumanji* (Genial.ly, 2020b). Niezbędna okazuje się jednak zamiana pierwotnej planszy na skan gotowej pomocy dydaktycznej. Atutem korzystania z tego rodzaju szablonu jest wirtualna kostka, zatrzymująca się dopiero na skutek kliknięcia gracza. Ponadto uczniowie mają do dyspozycji cztery pionki, które mogą dowolnie przesuwać na planszy, jeśli podczas lekcji lektor odda im kontrolę nad ekranem. W przypadku bardziej zaawansowanych grup istnieje opcja utrudnienia zadań znajdujących się na poszczególnych polach poprzez umieszczenie tam elementów zawierających dodatkowe polecenia. Jeśli zajęcia językowe odbywają się w większym gronie niż cztery osoby, dobre rozwiązanie stanowi gra zespołowa. Przy odpowiedniej modyfikacji zadań drużyny mogą liczyć nawet po trzy osoby. Ten wariant jest bardziej pracochłonny i wymaga większego zaangażowania lektora w edycję szablonu, ale zachęca w tym przypadku możliwość zapisania projektu – w darmowej wersji musi on w owym celu mieć status publiczny – a tym samym jego ponownego wykorzystania.



Ilustracja 4. Gra planszowa inspirowana grafiką z filmu *Jumanji* – aplikacja Genial.ly

Ostatnia propozycja to adaptacja wykonana w aplikacji QuizWhizzer. Narzędzie to pozwala na skonstruowanie gry planszowej, w której użytkownik może nie tylko dobrać tło, ale także ułożyć własne pytania, m.in. w formie testu wyboru, oceny poprawności typu prawda-fałsz lub krótkich odpowiedzi pisemnych. W przypadku gotowego tła, którego funkcję pełni skan rzeczywistej planszy, zadaniem lektora pozostaje dodanie krótkiego quizu. Pytania dotyczą choćby rodzaju rzeczownika, do którego dobierana jest odmiana przymiotnikowa. Oprócz udzielania ustnych odpowiedzi do zadań umieszczonych na planszy i weryfikowanych na bieżąco przez nauczyciela gracze dodatkowo rywalizują w rozwiązywaniu testów na komputerach lub telefonach komórkowych – w zależności od wykorzystywanego sprzętu. Efekty są widoczne w czasie rzeczywistym na ekranie udostępnianym przez lektora. Przygotowanie adaptacji z pomocą narzędzia QuizWhizzer wymaga przede wszystkim czasu, a także kreatywności w kwestii sposobu stosowania aplikacji. Można bowiem zarówno poprosić uczniów o indywidualną pracę nad quizem, a także o przesłanie na czacie rozwiązań do gotowych zadań na planszy, jak i pozostać przy wariancie grupowym. W tym drugim przypadku odpowiedzi udzielane są rotacyjnie przez wszystkich uczestników zajęć, a treść pytań widać na monitorze lektora. Fakt, że przygotowana adaptacja jest wielokrotnego użytku, to jednocześnie wada i zaleta opisywanego narzędzia. Przyczynia się do tego ograniczona liczba rozgrywek. Użytkownicy darmowej wersji aplikacji mogą grać trzy razy na miesiąc. Jednak potencjał cyklicznego wykorzystywania efektów pracy nauczyciela stanowi przewagę QuizWhizzera wobec aplikacji Classroomscreen.



Ilustracja 5. Plansza i dodatkowe pytania w formie quizu przygotowane w aplikacji QuizWhizzer

4. Wnioski

Współcześnie coraz częściej stosowane jest zestawienie słów „nauka” oraz „zabawa”. Ludyczny wymiar edukacji znajduje odzwierciedlenie również podczas nauczania zdalnego. Co więcej, stanowi jego istotną część także w pracy glottodydaktyków polonistów, którzy oprócz przekazywania wiedzy językowej starają się edukować studentów w zakresie kultury (Żák-Caplot, 2020), nie pomijając jej popularnych przejawów (Kajak, 2020). Możliwości aplikacji do konstruowania gier, grafik, quizów stają się nie tylko podstawą samokształcenia nauczycieli, ale też inspiracją do badań (Gruza, Pabiańczyk, 2016). Warto jednak pamiętać, że oprócz niewątpliwych zalet wykorzystywania nowoczesnych technologii w nauczaniu języka polskiego jako obcego wciąż aktualny jest problem poziomu kompetencji cyfrowych lektorów. Do jego rozwiązania przyczynić się mają szanse liczne szkolenia (doskonalące umiejętności polonistów), a także możliwość pracy w intuicyjnych aplikacjach, które uatrakcyjniają materiały pod względem graficznym i sprawiają, że zajęcia są bardziej interaktywne. Mimo to wciąż istotnym utrudnieniem pozostaje kwestia pomysłu na zdalne pomoce dydaktyczne o charakterze ludycznym.

W artykule przedstawiono sposób na rozwiązanie wskazanego problemu. Jest nim adaptowanie gotowych narzędzi o formie tradycyjnej do wersji online. Poszczególne warianty, opisane w tekście, różnią się sposobem prowadzenia rozgrywki, liczebnością grupy, a także czasem potrzebnym na przystosowanie istniejących materiałów oraz poziomem kompetencji cyfrowych wymaganych od lektora, który chciałby podjąć się stworzenia adaptacji. Oprócz możliwości, jakie oferują poszczególne narzędzia online, najistotniejszym zagadnieniem w kwestii dostosowywania posiadanych materiałów są prawa autorskie. Ryzyko ich naruszenia obliuguje do korzystania z aplikacji niewymuszających upubliczniania spreparowanych pomocy dydaktycznych lub umożliwiających wykupienie pakietu ograniczającego dostęp dla osób trzecich.

Literatura

Genial.ly (2020a). Adaptacja 1. Online: <<https://view.genial.ly/5fb8e1f4c48a490d2894e9e0/game-action-gra-adaptacja-1>>. Data dostępu: 30 grudnia 2020.

- Genial.ly (2020b). Adaptacja 2. Online: <<https://view.genial.ly/5fb8e9797eb7770cfdb2b053/game-gra-adaptacja-2>>.
- Gruza, D., Pabiańczyk, A. (2016) *Język polski 2.0 – zastosowanie nowoczesnych technologii w nauczaniu języka polskiego*. Warszawa: Fundacja Edu&More. Online: <https://issuu.com/fundacjaedumore/docs/publikacja_jezyk_polski_2.0_-_zasto>.
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza) Warszawa: Czytelnik.
- Kajak, P. (2020). *Kultura popularna w nauczaniu polszczyzny jako języka obcego*. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego.
- Kaźmierczak, P. (2020a). Czy aplikacja Genial.ly rzeczywiście jest genialna? O potencjale narzędzi online podczas zdalnego nauczania języka polskiego jako obcego. *Acta Universitatis Lodzianis. Kształcenie Polonistyczne Cudzoziemców*, 27(1), 559–570. Online: <<https://czasopisma.uni.lodz.pl/kpc/article/view/8983/8793>>.
- Kaźmierczak, P. (2020b). *Elementy ludyczne w kształceniu lektorów języka polskiego jako obcego*. W: M. Biernacka, P. Kaźmierczak, A. Banach (red.), *Ludyczność w (glotto)dydaktyce* (s. 119–127). Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Lararnicy2020.pl (2020). Projekt „Latarnicy Polski Cyfrowej 2020”. Kilka słów o projekcie. Online: <<https://latarnicy2020.pl/o-projekcie>>.
- Latarnicy 2020 Cała Polska (6 stycznia 2021). Darmowe warsztaty: Genially, Canva, Teams, Quizizz, Quizlet, Wordwall Meet itp. Online: <<https://www.facebook.com/events/390942745670382>>.
- Siek-Piskozub, T., Wach, A. (2006). *Muzyka i słowa. Rola piosenki w procesie przyswajania języka obcego*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Siek-Piskozub, T. (1994). *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Siek-Piskozub, T. (2001). *Uczyć bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Siek-Piskozub, T. (2007). *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*. W: A. Surdyk, *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom 1* (s. 13–28). Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Stempek, I. (2012). *Polski krok po kroku. Gry i zabawy językowe 1*. Kraków: Wydawnictwo „Glossa”.

- Žák-Caplot, K. (2020) *Jak i dlaczego uczyć języka polskiego jako obcego w muzeum? Techniki pracy z grupą i tworzenie materiałów językowych na przykładzie projektu Muzeum Warszawy „Warszawa dla średnio zaawansowanych”*. W: E. Kubicka, M. Berend, A. Walkiewicz (red.), *Nowe perspektywy w nauczaniu języka polskiego jako obcego V* (s. 285–299). Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Żylińska, M. (2007). *Postkomunikatywna dydaktyka języków obcych w dobie technologii informacyjnych. Teoria i praktyka*. Warszawa: Wydawnictwo „Fraszka Edukacyjna”.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
30 grudnia 2020.

mgr Paulina Kaźmierczak – doktorantka w Zakładzie Lingwistyki Stosowanej i Kulturowej Uniwersytetu Łódzkiego oraz lektorka języka polskiego jako obcego. Interesuje się strategią ludyczną w procesie glottodydaktycznym. Szczególną uwagę poświęca stosowaniu nowoczesnych technologii oraz adaptacji piosenek, reklam, a także gier karcianych, planszowych i fabularnych na potrzeby zajęć językowych.

.....

Zdystansowana zabawa, czyli o adaptacji narzędzi ludycznych w kształceniu na odległość

Abstrakt: Celem artykułu jest przedstawienie trudności związanych z adaptacją materiałów wykorzystywanych podczas nauczania języka polskiego jako obcego. Narzędzia używane dotychczas w czasie zajęć stacjonarnych nie zawsze mogą być skutecznie wprowadzane na lekcjach online. W artykule zaprezentowane są sposoby adaptacji tradycyjnych materiałów oraz wady i zalety takiego rozwiązania. Opis zastosowania poszczególnych form uatrakcyjniających kształcenie na odległość został oparty na doświadczeniach zebranych w trakcie prowadzenia cyklu zdalnych zajęć dla obcokrajowców.

Słowa kluczowe: adaptacja, ludyczność, edukacja online, glottodydaktyka polonistyczna

.....

Wizerunek Nikoli Tesli i jego wynalazków w grach cyfrowych

The image of Nikola Tesla and his inventions in digital games

Jagoda Kościelniak

Uniwersytet Gdański

jagoda.koscielniak@zoho.com | ORCID: 0000-0002-1391-208X

Abstract: This article examines representations of the Serbian-American inventor Nikola Tesla in digital games, where he continuously gains popularity. Among twelve games in which he appears the following categories of his attributes were established and described: appearance, location, personality, role, abilities, inventions and relationships, which together create the image of a genius inventor.

Keywords: Nikola Tesla, scientist, Thomas Edison, physics, famous scientists, image

1. Wstęp

Poruszająca historia Nikoli Tesli, amerykańskiego inżyniera serbskiego pochodzenia, stanowi źródło inspiracji dla różnych tekstów kultury. Jego postać można znaleźć w filmach, serialach, artykułach, grach planszowych, a także na koszulkach, kubkach czy ubrankach dla dzieci. Występuje też w grach cyfrowych, w których wykorzystywana jest na rozmaite sposoby – zgodne bądź niezgodne z historią. Pojawia się często jako tytułowy bohater, kiedy indziej jako ważna postać pomagająca protagonistie, a czasem choć nie pojawia się wcale, jego nazwisko i tak pada w grze przy nazwach różnych broni, przedmiotów czy technologii. W obliczu tak częstej i zróżnicowanej obecności genialnego wynalazcy zarówno w grach, jak i w kulturze popularnej warto przyjrzeć się bliżej temu fenomenowi. W pracy podjęta została zatem próba przedstawienia wizerunku genialnego wynalazcy w grach cyfrowych, w których się pojawia.

2. Nikola Tesla: wizerunek, reprezentacja i metodologia badań

Artykuł dotyczy wizerunku Nikoli Tesli – sposobu, w jaki jest on reprezentowany w grach cyfrowych. Badania nad wizerunkiem i reprezentacją są szerokie, obejmują socjologię, językoznawstwo i literaturoznawstwo, a zarys ich historii możemy znaleźć w takich pracach jak *The Work of Representation* Stuarta Halla, gdzie autor znajduje elementy tych badań w teorii znaków Ferdynanda de Saussure’a, pracach Rolanda Barthes’a i Michaela Foucaulta (Hall, 1997, s. 30, 36, 42). Problem reprezentacji pojawia się też w innych nurtach, jak np. w badaniach nad językowym obrazem świata (JOS), definiowanym przez jednego z jego głównych badaczy, Jerzego Bartmińskiego, jako „zawarta w języku, różnie zwerbalizowana interpretacja rzeczywistości, dająca się ująć w postaci zespołów sądów o świecie” (Bartmiński, 2007, s. 12). Wizerunkiem zajmuje się również imagologia, „interesująca się obecnością, jak i strategią funkcjonowania obrazów w dyskursie kulturowym i literackim” (Boniecki, 2014, s. 150).

W opisie wizerunku Tesli użyta została metodologia opracowania definicji kognitywnej zaproponowana przez Jerzego Bartmińskiego w badaniach nad językowo-kulturowym obrazem świata (Bartmiński, 2007, s. 45–51), natomiast zakres doboru danych wybrany został na podstawie wyodrębnionych przez Nikitę I. Tołstoja trzech kodów: werbalnego, przedmiotowego i akcjonalnego. Badacz sugeruje zastosowanie tej metody przy tekstach, które nie są tylko „ciągami napisanych lub wypowiedzianych słów”. Jako przykład podaje obrzędy, zawierające też np. interakcje z przedmiotami i pod względem tekstowym wyrażone raczej semiotycznym językiem kultury niż w sposób werbalny (Tołstoj, 1992, s. 21–22).

3. Życie Nikoli Tesli

Nikola Tesla urodził się 10 lipca 1856 roku w serbskiej rodzinie, w austro-węgierskim miasteczku Smiljan, leżącym na obszarze dzisiejszej Chorwacji. Studiował inżynierię na austriackiej Politechnice w Grazu, gdzie badał zastosowania prądu zmiennego, po czym przeniósł się na Uniwersytet w Pradze. Wkrótce jednak porzucił studia. W 1882 roku zatrudnił się w Continental Edison Company w Paryżu, po czym przeniósł się do macierzystego oddziału firmy w Stanach Zjednoczonych. Współpraca z Edisonem jednak zakończyła się konfliktem wynikłym z niedotrzymania przez Amerykanina obietnic finansowych i odmowy podwyżki, o którą poprosił Tesla (Seifer, 1998, s. 8–39).

W 1886 roku założył z trzema innymi osobami własną firmę – Tesla Electric-Light & Manufacturing – z której ku swojemu zaskoczeniu został usunięty i musiał zarabiać na życie, kopiąc doły. Jego los się odmienił, gdy otrzymał wsparcie od przedsiębiorcy George’a Westinghouse’a, z którym rozpoczął wieloletnią współpracę. Odnosili razem wielkie sukcesy, takie jak wybudowanie elektrowni wodnej czerpiącej energię z wodospadu Niagara czy oświetlenie Wystawy Kolumbijskiej w Chicago, raz po raz wykazując przewagę prądu zmiennego nad prądem stałym, promowanym przez Thomasa Edisona. Rywalizacja między Teslą i Westinghousem a Edisonem nazwana została „wojną prądów” (Seifer, 1998, s. 41–69, 100).

Tesla miał kilka laboratoriów w Nowym Jorku, z których jedno spłonęło w 1895 roku. Cztery lata później założył laboratorium w Colorado

Springs, które dawało mu o wiele więcej swobody w eksperymentach (Seifer, 1998, s. 146 i 214–218).

W ostatnich latach życia zajmował się głównie ratowaniem chorych gołębi, odnosił mniej sukcesów i miał kłopoty finansowe. W dalszym ciągu jednak myślał o nowych wynalazkach – mówił chociażby o promieniu śmierci, który byłby w stanie zniszczyć całe armie z odległości 200 mil, czy o nieprzeniknionej tarczy między państwami. W 1943 roku zmarł w wieku 86 lat w swoim pokoju hotelowym (Seifer, 1998, s. 429–444).

4. Wizerunek Nikoli Tesli w grach cyfrowych

W pracy tej wzięto pod uwagę dwanaście gier cyfrowych, w których pojawia się postać Nikoli Tesli, pominięto zaś tytuły, w których zostaje tylko wspomniany (czasami były to produkcje, w których jego nazwisko występuje w tytule, natomiast Tesla nie pojawia się w samej rozgrywce, jak np. *Teslagrad*). Są to wszystkie gry wydane do końca 2018 roku, które znaleziono poprzez wpisanie frazy „Nikola Tesla” lub „Tesla” na platformach Steam, GOG i Apple Store, a także na pierwszych trzydziestu stronach wyszukiwania fraz „Nikola Tesla video game”, „Nikola Tesla game” i „Nikola Tesla gra” w wyszukiwarce Google. Zebrane zostały dane werbalne (np. wypowiedzi postaci, notatki, opisy), przedmiotowe (np. lokacje, wygląd postaci, obiekty) i akcjonalne (np. mechanika gry) na temat Nikoli Tesli zawierające się w badanych grach. Dla przedstawienia sylwetki wynalazcy użyty został następujący dobór i układ faset¹: wygląd, miejsce pobytu, cechy, rola, umiejętności i wynalazki Nikoli Tesli, a także jego relacje z innymi postaciami, które razem zbierają się na językowo-kulturowy obraz wynalazcy w grach cyfrowych. Dane na temat jego wynalazków, zwłaszcza broni, ograniczone zostały do tych powtarzających się lub istotnych dla przedstawienia jego postaci (ważne fabularnie, wzorowane na rzeczywistych wynalazkach, świadczące o jego cechach charakteru). Przykładowo pominięte zostały liczne bronie pojawiające

.....
¹ „Faseta” jest terminem funkcjonującym w badaniach semantycznych „dla nazwania jednorodnych zespołów cech przypisywanych przedmiotowi w eksplikacji” (Bartmiński, 2007, s. 84).

się w grze *TVL* czy trudne do zidentyfikowania wynalazki przedstawione w wizualnej części gier.

Tytuły gier używane są w formie skrótów, których rozwinięcie znajduje się w ludografii.

4.1. Wygląd

W badanych tytułach Nikola Tesla ma na sobie ubrania uchodzące za eleganckie, a mianowicie garnitur (wszystkie gry poza *DV*), kamizelkę (*DV*, *TO*), krawat (*TVL*, *DV*, *SK*, *UWA*, *IH*) i spodnie (wszystkie gry). Oprócz tego w *TO* można zobaczyć go w fartuchu roboczym, a w *TGMT* w piżamie. We wszystkich grach jest szczupły i ma wąsy (oprócz *FGO*, *TO* i *VSA*), określony też bywa jako przystojny (*TBW*, *UWA*, *FGO*), o przenikliwym spojrzeniu (*UWA*). W przypadku *TO* jest wyraźnie młodszy niż w pozostałych przedstawieniach – zwłaszcza w porównaniu z wizerunkiem w *IH*, w której to grze określony jest jako „starszy”. Natomiast w *FGO* jego wygląd odbiega od standardu wyznaczonego przez inne gry – Tesla nie ma tutaj zarostu, jest potężnie zbudowany, ma długie czarne włosy z niebieskimi pasemkami².

Najbardziej wyróżniającym się tytułem jest *VSA*, gdzie, zgodnie z przyjętą w grze konwencją, Tesla jest zwierzęciem, a mianowicie antylopą.

4.2. Miejsce pobytu

Tesla często pojawia się w miejscach zgodnych z danymi biograficznymi na jego temat – w swoim laboratorium w Colorado Springs (*DV*, *UWA*, *IH*, *TWM*) i w Nowym Jorku (własne laboratorium w przypadku *TBW*, pokój hotelowy w *IH*, prawdopodobnie Shoreham ze względu na Wieżę Wardencllyffe w *SK*). W połowie z badanych produkcji znajduje się tam, gdzie toczy się akcja gry, czyli np. w fikcyjnym, austro-węgierskim miasteczku Sebenico (*VSA*), w Arkham³ (*TVL*), w Void (*DV*), na wyspie Hetam w Szkocji (*IH*), w Londynie (*TO*, *FGO*), na Marsie (*UWA*), a także w licznych lokacjach, do których zostaje przywołany do walki w *SK* i *FGO*.

.....
² W grze tej wiele postaci różni się drastycznie od swojego pierwowzoru (przykładowo Thomas Edison pod postacią lwa, czy Neron jako kobieta),

³ W *IH* też pojawia się sugestia, jakoby Tesla odwiedził to miejsce – ma kartę biblioteczną Uniwersytetu w Arkham.

W dwóch grach miejsce jego pobytu jest niezidentyfikowane (*ALT, TGMT*). Ciekawym przypadkiem jest *TBW*, gdzie akcja w większości ma miejsce w alternatywnej rzeczywistości nazwanej *Teslaverse*.

W siedmiu grach Tesla posiada swoje własne laboratorium (*DV, TBW, TWM, IH, UWA, TO, TGMT*).

4.3. Osobowość, cechy charakteru

Główne cechy Tesli, które pojawiają się w analizowanych grach, związane są z jego geniuszem i pracą jako wynalazcy – mowa jest o jego wyjątkowym intelekcie (*TBW, FGO, TWM*), określony jest jako jeden z trzech największych umysłów XX wieku (*TWM*), w *TO* przy każdym spotkaniu chwalony jest przez głównego bohatera za inteligencję. Nazywa się go uosobieniem „postępu” i „przyszłości” (*TVL, TGMT, FGO*), „współczesnym Prometeuszem” (*FGO*), „dzieckiem burzy i światła” (*TGMT*). Ta jego strona szeroko przedstawiona jest w *IH*, gdzie setki pomysłów stale pojawia się w jego głowie, co sprawia, że postanawia ograniczyć dzienny odpoczynek do trzech godzin snu, aby więcej pracować. Przez sen rysuje też niezrozumiałe nawet dla siebie projekty. W *UWA* wspomina natomiast, że jest ciągle zapracowany, i ledwo ma czas na rozmowę z awatarem gracza. Zwykle te cechy nie są wyrażone werbalnie, ale warto zwrócić uwagę na to, że duża część gier przedstawia Teskę niemal wyłącznie w kontekście jego pracy naukowej (*DV, UWA, TO, VSA, IH*).

Inną cechą wynalazcy jest chęć do pomocy innym, zwykle też powiązana z życzliwością (*VSA, DV, IH, UWA*). Szczególnie w *IH* stara się za pomocą podróży w czasie pomóc ludziom naprawić ich błędy z przeszłości, wykazując się przy tym wewnętrznym imperatywem moralnym. Mimo błagań nie pomaga przyjaciółce ocalić jej męża ze względu na to, że skutkowałoby to śmiercią osób, które mąż, ginąc, uratował (z tego też powodu Tesla zostaje przez przyjaciółkę zamordowany). Anonimowo i bezinteresownie zapewnia również ludzkości darmową, nieograniczoną energię. Mimo powyższego jest to jedyna z przytaczanych gier, w której Tesla wykazuje się negatywnymi zachowaniami niepolegającymi wyłącznie na omówionej niżej konfliktowości. Pojawia się sugestia, że źle traktuje swoich służących, określony jest jako pozbawiony serca, łamie daną jednej z postaci obietnicę, że uwzględni ją w swoim testamencie,

szantażuje Thomasa Edisona, grożąc, że ujawni światu, iż ten ukradł pomysł innemu wynalazcy. Jest też skłonny do kłamstwa i oszustwa.

Obserwując jego zachowanie w przytaczanych grach, można również określić go jako wykazującego się spokojem i opanowaniem, także w kryzysowych sytuacjach (*TVL, DV, TBW, UWA, VSA, IH*), z wyjątkiem *TO*, gdzie tonem głosu i mową ciała wykazuje pewną nerwowość, oraz *TWM*, gdzie reaguje emocjonalnie na przeciwności losu, np. pada załamany na kolana, gdy odkrywa, że jego laboratorium zostało zniszczone (choć reakcje Tesli nie są nigdy nieracjonalne).

Jego komiksowa biografia w *TGMT* przedstawia go jako marzyciela i miłośnika poezji, całe życie pracującego nad kontrolą ciała i umysłu. Sam siebie nazywa też tam „świadomym automatem”.

W *VSA* ze względu na niskie zarobki Tesla publikuje artykuły w erotycznym czasopiśmie dla fetyszystów cewek.

Skłonny jest do konfliktu polegającego zwykle na kąśliwych uwagach, głównie z Thomasem Edisonem (*FGO, UWA, TO*), i ze względu na charakter niektórych gier (np. tzw. bijatyk) – do walki z użyciem przemocy (*TVL, TBW, SK, FGO, TWM*).

4.4. Rola

W siedmiu grach Tesla jest postacią grywalną (*TVL, TWM, TBW, SK, ALT, TGMT, FGO*), z czego we wszystkich przypadkach oprócz *SK* i *FGO* jest też głównym bohaterem.

Najważniejszą rolę pełni w *TBW, ALT, TGMT* i *TMW*, gdyż fabuła tych gier jest w całości oparta na jego postaci i wątkach biograficznych z życia prawdziwego Nikoli Tesli.

Typową jego rolą jest też dostarczanie innym postaciom wynalazków, które stanowią rozwiązanie problemów fabularnych (*VSA, TO, DV, UWA*).

W czterech grach Tesla jest jednym z reprezentantów postaci historycznych (*SK, VSA, UWA, FGO*).

Ciekawy przypadek stanowi gra *IH*, gdzie oprócz jednego rozdziału wynalazca jest martwy, a fabuła opiera się na znalezieniu jego mordercy.

4.5. Umiejętności

We wszystkich przedstawionych tytułach Nikola Tesla jest wynalazcą powiązany z elektrycznością. Własnoręcznie kontroluje pioruny (*TVL,*

SK, FGO, TWM). Ze względu na charakter gier, w których występuje jako postać grywalna, jest często bardzo sprawny fizycznie – wysoko skacze (TBW, SK, TWM), posługuje się różnymi rodzajami broni (TVL, TBW, SK, TO), lata (ALT, TGMT). W TBW może wykonać podwójny skok, odbijając się drugi raz z samego powietrza, co narrator tłumaczy tym, że postać jest w stanie łamać prawa fizyki ze względu na samo bycie Teslą.

4.6. Wynalazki

Powtarzającymi się wynalazkami są cewka Tesli (TVL – jako *Tesla Stick*, DV, TBW, UWA, TO, TGMT, VSA, IH), nieskończona, darmowa energia elektryczna (DV, VSA⁴, IH, FGO), Wieża Wardencllyffe (TVL, TBW, SK), teleport (TVL, TBW, VSA), wehikuł czasu (IH, UWA), komunikator bezprzewodowy pod różnymi nazwami (TO, IH, TWM), promień śmierci (TVL, TBW, SK). Istotnymi dla fabuły i mechaniki gry wynalazkami są jetpack (DV), komunikator między Marsem a Ziemią (UWA), ochronne pole elektromagnetyczne i polaryzacja elektronów organizmu w celu ochrony przed tym polem (VSA).

Oprócz cewki Tesli i Wieży Wardencllyffe rzadko pojawiają się wynalazki, które nie pełnią żadnej roli w fabule czy mechanice gry, takie jak kokon leczący zaparcia⁵ (VSA) czy mechaniczny Tesla grający w szachy (IH). W TGMT Nikola Tesla konstruuje robota, któremu nadaje imię swojego zmarłego brata – Dane.

Wynalazki określane są głównie pozytywnie – jako niesamowite (*incredible*) w VSA czy „mechaniczne cuda” w IH, a negatywnie przez przeciwników – jako niebezpieczne (*dangerous*) w TVL czy „śmieci” (*piece of junk*) w TBW.

W TBW Tesla jest autorem tysięcy wynalazków i ponad 800 patentów.

4.7. Relacje

4.7.1. Relacje z głównym bohaterem

W grze DV w zamian za wypełnienie zadania Nikola Tesla pomaga głównemu bohaterowi, który początkowo jest wobec niego nieufny, podejrze-
.....

⁴ W tej grze pod pojęciem „nieskończonej, darmowej energii” kryje się to, że Tesla po prostu kradnie prąd z elektrowni wodnej, którą zbudował dla cesarza Austro-Węgier.

⁵ Warto zauważyć, że choć w grze jest to przedstawione jako żart, Tesla rzeczywiście był autorem podobnego wynalazku (Seifer, 1998, s. 128).

wając go o bycie faszystą (DV). W TO wynalazca przyjaźni się z głównym bohaterem i ratuje mu życie.

W UWA Tesla jest życzliwy i cierpliwy wobec głównego bohatera i nazywa go swoim przyjacielem, jednak jest stanowczy w momencie, gdy ten popełnia błędy.

Specyficzna sytuacja ma miejsce w grze IH, gdzie w dodatkowym zakończeniu Tesla komunikuje się bezpośrednio z postacią gracza. Nakłania ją – a właściwie zmusza, gdyż bez wykonania polecenia nie można zakończyć rozgrywki – do skoku z okna pokoju hotelowego wynalazcy w celu upozorowania jego śmierci (nierozpoznawalne po upadku ciało awatara ma zastąpić ciało Nikoli Tesli).

W pozostałych grach nie pojawia się główny bohater niebędący Teslą (TVL, TBW, SK, FGO, ALT, TGMT, TWM).

4.7.2. Relacje z przeciwnikiem

Zdecydowanie najczęściej jako rywal pojawia się Edison – występuje w tej roli aż w dziewięciu badanych grach (TBW, FGO, ALT, UWA, TO, TGMT, VSA, IH, TWM). Konflikt między wynalazcami widoczny jest już w wydanej w 1991 roku grze UWA – Edison mówi pogardliwie o Tesli, nazywając go „smarkaczem” (*whippersnapper*), „szalonym” (*crazy*) i cieszy się, gdy Tesla się myli. Sam Tesla z kolei nazywa Edisona „starym zrzędą” (*old curmudgeon*), jednak przyznaje, że jego rywal lepiej zna się na marsjańskiej maszynerii.

W grze TWM Edison próbuje zabić Teslę i zniszczyć świat z pomocą czołgów i innych maszyn, w końcu jednak Tesla pokonuje go, a diaboliczny Edison ginie. George Westinghouse proponuje wtedy zatuszowanie wszystkich tych wydarzeń i pozwolenie na to, aby ku pamięci Edisona zgodzić się na przypisanie mu autorstwa kilku wynalazków Tesli, co stanowi w grze wytłumaczenie dla rzeczywistej wersji historii. Konflikt ten stanowi też ważny wątek w grze IH, gdzie Edison i Tesla są porównani do Salieriego i Mozarta.

W większości przypadków produkcje zwracają uwagę na to, że Edison stworzył wynalazki mniej ważne niż Tesla. Oprócz tego Edison często jest oskarżany o kradzież pomysłów Tesli (TWM, TBW, IH), w jednej z gier określoną eufemistycznie „pożyczaniem” jego wynalazków (TBW).

Konflikt widoczny jest też w grze *TO*. W laboratorium Nikoli Tesli można znaleźć zaproszenie z fotografią Edisona, której wynalazca dorysował zarost i rogi. Wspomina też, że nie rozmawiają ze sobą, i nazywa Edisona „idiotą”.

Zarówno w *TBW*, jak i w *TWM* jego laboratorium zostaje spalone przez Edisona. W tych samych grach adwersarz Tesli ginie na skutek konfliktu, przy czym w *TBW* trzykrotnie – jako zwykły Edison, Mecha-Edison i Zombie-Edison (inaczej Zedison). Oprócz tego w *TBW* jest silnie zasugerowane, jakoby Edison pełnił rolę narratora gry, który dezawuuje wynalazki Tesli, nazywając je „bezużytecznymi” (*useless*), „śmieciami” (*piece of junk, piece of garbage*), sugeruje, że atakujące świat zombie są skutkiem prądu zmiennego. Pyta też Teslę, czy zastanawia się, o ile łatwiej by mu wszystko szło, gdyby był Thomasem Edisonem (*Do you ever wonder how easier it would have been if you were Thomas Edison?*).

W *TGMT* Edison jest określony jako próbujący powstrzymać korzyści, które niesie światu prąd zmienny Tesli, ze względu na zyski finansowe (aczkolwiek myślenie głównie o pieniądzach pojawia się po obu stronach konfliktu). Nikola Tesla nazywa go też złym pracodawcą.

W *FGO* Tesla zostaje nazwany godnym rywalem Edisona. Ten nazywa imię Serba nieprzyjemnym, prosi też, aby nie mówić przy nim o Tesli.

Gra *ALT* zawiera walkę między dwoma wynalazcami jako jedyną fabułę gry – Tesla unika prądu stałego, którym atakuje go Edison.

Interesujący jest przypadek gry *TVL*, w której H. P. Lovecraft jest głównym przeciwnikiem Nikoli Tesli, usiłującym walczyć z postępem, który wprowadza wynalazca. Tu również laboratorium Tesli zostaje spalone, tym razem przez potwory z twórczości rzeczywistego Lovecrafta.

Inni przeciwnicy, zwłaszcza występujący w *SK*, *FGO*, *TVL* i *TBW*, nie są oparci na osobistych relacjach z Teslą.

4.7.3. Relacje z innymi postaciami

Mark Twain pojawia się dwukrotnie jako przyjaciel Tesli – jest narratorem gry *TWM*, w której nazywa Teslę swoim „drogim przyjacielem”, a ich wspólny portret wisi w laboratorium wynalazcy. Wspólne zdjęcie tej dwójki pojawia się też w grze *IH*, gdzie znaleźć można także fotografię Tesli z Albertem Einsteinem. W obu tytułach wspomniany jest George Westinghouse jako wspólnik biznesowy wynalazcy.

W *IH* znaleźć można list Tesli do Elona Muska, w którym wyznacza go na kontynuatora swojego dziedzictwa. W *DV* mieszka wśród członków żyjącego w alternatywnym świecie plemienia i przyjaźni się z jego wodzem, a także bezinteresownie pomaga w walce z wrogimi kosmitami za pomocą swoich wynalazków. Współpracuje z Zakonem Rycerzy Okrągłego Stołu i rebeliantami w grze *TO*.

Trzy tytuły nawiązują też do rzeczywistej miłości Tesli do gołębi: w *TBW* jego postać posiada jednego ptaka, w *TWM* kolekcjonuje gołębie, a sterowany przez wynalazcę w *TVL* mech nazywa się „Gołąb Wojenny” (*War Pigeon*), tam również jednym z ataków jest wypuszczenie trzech gołębi zrzucających bomby na wrogów.

5. Wnioski

Nikola Tesla lub jego wynalazki pojawiły się w ponad czterdziestu znalezionych przeze mnie tytułach, a jego postać występuje w dwunastu z nich. Choć do wiążących porównań potrzebne byłyby dane na temat częstotliwości występowania innych naukowców, można przypuszczać, że jest najczęściej pojawiającym się wynalazcą w grach cyfrowych.

Na podstawie powtarzalności cech w wymienionych kategoriach następujący obraz Tesli można uznać za ustabilizowany: jest ubranym w garnitur (91,6 proc. gier), wąsatym (75 proc.), szczupłym mężczyzną (100 proc. gier) i nieprzeciętnie inteligentnym wynalazcą (100 proc.). Przebywa w swoim laboratorium (58,3 proc.) w Colorado Springs (33,3 proc.), jest opanowany (50 proc.) i chętny do pomocy (33,3 proc.). Popada w konflikty, choć niemal wyłącznie z Thomasem Edisonem (konflikt między wynalazcami pojawia się w 75% badanych gier). Potrafi posługiwać się bronią (33,3 proc.) i kontrolować pioruny (33,3 proc.). Jego główne wynalazki to cewka Tesli (66,6 proc.), darmowa energia (33,3 proc.), wieża Wardencllyffe, teleport, komunikator, promień śmierci (każdy 25 proc.). Bywa postacią grywalną (58,3 proc.), stanowi główny temat produkcji (33,3 proc.), rozwiązuje problemy fabularne (33,3 proc.) lub jest reprezentantem grupy postaci historycznych (33,3 proc.).

Chociaż Nikola Tesla w grach cyfrowych jest postacią fantastyczną, trudno nie porównywać go z prawdziwą osobą wynalazcy. Konsekwentnie

pojawiające się motywy w grach z jego udziałem są powiązane z danymi biograficznymi – jednak mimo to postać wydaje się stereotypowa. Rzuca się w oczy chociażby wąski zakres cech charakteru, które i tak w większości były trudne do określenia w badaniu, mimo że historyczny Tesla był bardzo barwną osobistością (długość odnośnej sekcji w artykule wynika raczej z konieczności opisowego uzasadnienia cech niż z ich liczby). Wątki biograficzne też pozostają ograniczone głównie do najbardziej popularnych elementów czy nawet powszechnych mitów na jego temat. W niektórych grach, zwłaszcza w tych, w których pomaga rozwiązać przeciwności napotykaną przez gracza, stanowi bardziej archetyp wynalazcy niż przedstawienie prawdziwej osoby i z powodzeniem mógłby być zastąpiony fikcyjną postacią naukowca, bez żadnych nawiązań do samego Nikoli Tesli (*TVL, DV, TO, IH*).

Co może się wydawać zaskakujące, twórcy gier unikają tu tropu szalonego naukowca, do którego Tesla wydaje się predysponowany. Oprócz *TGMT*, która to gra najbardziej czerpie z biografii wynalazcy, oraz pojawiającego się czasem w innych grach zapracowania, Nikola Tesla wydaje się bardzo stonowaną, pozbawioną ekscentryczności postacią, bez jakichkolwiek dziwactw, które w dużej mierze charakteryzowały jego osobę w rzeczywistości.

Najbardziej zróżnicowaną kategorią, która definiuje Tesłę, wydają się wynalazki. Jednak poza kontrolą elektryczności, cewką Tesli i Wieżą Wardencllyffe jego rzeczywiste wynalazki raczej nie są wspomniane, a większość gier koncentruje się na wynalazkach fikcyjnych wymaganych dla fabuły i rozgrywki, jak np. wehikuł czasu, jetpack, bronie, teleport. Można przypuszczać, że obecność Tesli wynika raczej z chęci określenia genezy wymyślonych już wcześniej wynalazków.

Biorąc pod uwagę zróżnicowanie przedstawień Nikoli Tesli, można dojść do wniosku, że stanowią w mniejszym stopniu biograficzne czy edukacyjne odzwierciedlenie jego prawdziwej postaci, a w większym – popularną twarz dla archetypu genialnego naukowca (z wyjątkiem gier, które opierają się w całości na jego biografii). Użycie jego nazwiska sprawia wrażenie chwytu marketingowego wykorzystującego popularność tego wynalazcy w kulturze współczesnej. Co ciekawe, właściwie wszystkie gry zakładają u odbiorcy pewną znajomość osoby Tesli, co też wskazuje na wysoki stopień jego rozpoznawalności i utworzenie z niego pewnego symbolu geniuszu i nauki.

Zważywszy jednak na rosnącą popularność Tesli w różnych tekstach kultury, widać że niezależnie od sposobu przedstawienia wizerunku genialny wynalazca rozpała wyobraźnię zarówno autorów, jak i odbiorców.

Literatura

- Bartmiński, J. (2007). *Językowe podstawy obrazu świata*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Boniecki, A. (2004). Kulturowe i literackie konstrukcje wyrażania siebie i „innych”: wprowadzenie do imagologii. *Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Filologia Polska. Historia i Teoria Literatury*, 14(1), 141-152.
- Hall, S. (1997). *The Work of Representation*. W: S. Hall (red.), *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices* (s. 13-74), Londyn: Sage.
- Seifer, M.J. (1998). *Wizard. The Life and Times of Nikola Tesla. Biography of a Genius*. New York: Citadel Press.
- Tołstoj, N.I. (1992). Język a kultura (niektóre zagadnienia słowiańskiej etnolingwistyki). *Etnolingwistyka*, tom 5, 15-25.

Wykaz skrótów i ludografia

- TVL – 10tons Ltd (2018). *Tesla vs Lovecraft* [gra wieloplatformowa]. 10tons Ltd., Finlandia.
- DV – Airtight Games (2010). *Dark Void* [PC]. Capcom, Japonia.
- TBW – Archetype Global (2014). *Tesla Breaks the World!* [PC]. Archetype Global, USA.
- SK – Cohen, O., Giacomo, F. (2016). *Science Combat* [PC]. Superinterssante, Brazylia.
- FGO – Delightworks (2015). *Fate/Grand Order* [Android, iOS]. Aniplex, Japonia.
- ALT – Drandakis, H. (2017). *Alternate* [iOS]. Drandakis H., Grecja.
- UWA – Origin Systems (1991). *Ultima: Worlds of Adventure 2: Martian Dreams* [DOS]. Origin Systems, USA.
- TO – Ready at Dawn (2015). *The Order: 1886* [Playstation 4]. Sony Computer Entertainment, USA.

TGMT – Redi Games (2017). *The Great Mind of Tesla* [Android, iOS]. Redi Games, Polska.

VSA – Studio spektar (2017). *Viktor, a Steampunk Adventure* [PC]. Studio spektar, Chorwacja.

IH – Tequila Works (2017). *The Invisible Hours* [gra wieloplatformowa]. Game Trust, USA.

TWM – Thoughtquake Studios (2011). *Tesla: The Weather Man* [PC]. Thoughtquake Studios, USA.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście:
30 grudnia 2019 roku.

mgr Jagoda Kościelniak – doktorantka w Zakładzie Slawistyki i Studiów Bałkańskich Uniwersytetu Gdańskiego.

Wizerunek Nikoli Tesli i jego wynalazków w grach cyfrowych

Abstrakt: Artykuł ten przybliży sposób przedstawiania Nikoli Tesli w grach cyfrowych, w których serbsko-amerykański wynalazca zyskuje coraz większą popularność. W dwunastu tytułach, w których się pojawia, określone i opisane zostały następujące kategorie jego cech: wygląd, miejsce pobytu, osobowość, rola, umiejętności, wynalazki i relacje z innymi, które razem składają się na wizerunek genialnego inżyniera.

Słowa kluczowe: Nikola Tesla, szalony naukowiec, Thomas Edison, fizyka, znani naukowcy

O grach i graniu oraz ich aspektach w Biblii i w Koranie

On games and playing and their aspects in the Bible and in the Koran

Włodzimierz Lapis

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
lapisw@amu.edu.pl | ORCID: 0000-0002-6360-4018

Abstract: The paper analyzes game-related topics found in the Bible and the Koran. As far as the Bible is concerned, the material has been extracted and described using such keywords as: competition, fight, competitors, rivals, and play while for the Koran, the keywords included: game, maisir, and divination. The conclusion is that while the Bible praises participation in contests and likens it to life, the Koran discourages people from gambling equating it with blind chance which entices one away from Allah.

Keywords: game, race, fight, competition, chance, gambling, divination, Bible, Koran

1. Krótkie wprowadzenie

W artykule tym przedstawiam treści związane z grami zawarte w Biblii i w Koranie. Najpierw opisuję, jak gry ukazane są w Biblii, następnie w Koranie, by w końcu porównać oba ujęcia. Rozważania te prowadzę w oparciu o pewne słowa-klucze. Cytaty z Biblii czerpane są z internetowego wydania Biblii Tysiąclecia i rozpatrywane w szerszym ujęciu, by zrozumieć ich kontekst.

Tekst Koranu czerpię również z internetowego jego wydania. Tematyka ta po części była wcześniej omawiana w pracach Claude'a Mariottiniego (2011) i Diane Cross (bez daty) – w odniesieniu do Biblii (w j. angielskim), czy w pracy Izabeli Izdebskiej (2014) – w odniesieniu do Koranu (w j. polskim).

2. Zagadnienie gry w Biblii

2.1. Współzawodnictwo

W Biblii ani razu nie pada słowo „gra” w odniesieniu do zabawy (choć pada wielokrotnie w odniesieniu do grania na instrumentach). Za to w wielu jej miejscach mamy do czynienia ze współzawodnictwem, które też przecież jest swego rodzaju grą (również wtedy nie jest grą sensu stricto). Pierwszy raz pojawia się w Księdze Rodzaju (rozdział 4), gdzie Kain i Abel rywalizują o względy u Boga w sprawie przyjęcia ofiary. Potem choćby wtedy, gdy Jakub podstępnie konkuruje z Ezawem o błogosławieństwo od ich ojca – Izaaka (rozdział 27), czy w Księdze Hioba, gdzie Szatan konkuruje z Bogiem o rację w kwestii oceny Hioba. Współzawodnictwo w Biblii przejawia się też w czasie walk, bitew, potyczek. Przejdźmy jednak do zapowiedzianej powyżej analizy w oparciu o słowa-klucze.

a) W 1 rozdziale I Księgi Samuela (w opowieści o dziecięciu uproszonym u Boga) czytamy:

4 Pewnego dnia Elkana składał ofiarę. Dał wtedy żonie swej Peninnie, wszystkim jej synom i córkom po części ze składanej ofiary. 5 Również Annie [Elkana miał dwie żony - przyp. W.L.] dał część, lecz podwójną, gdyż Annę bardzo miłował, mimo że Pan zamknął jej łono. 6 Jej **współzawodniczka** przymnażała jej smutku, aby ją rozjątrzyć

z tego powodu, że Pan zamknął jej łono. 7 I tak się działo przez wiele lat. Ile razy szła do świątyni Pana, [tamta] dokuczwała jej w ten sposób. Anna więc płakała i nie jadła.

Współzawodnictwo to tyczyło się walki o względy ich wspólnego męża: Anna doznaje udręk od życia i od drugiej żony swego męża za to, że jest bezdzietna, a mąż dobrodusznie wynagradza jej to podwójną częścią zwierzęcia ofiarnego.

b) W 12 rozdziale II Księgi Samuela (gdzie Natan mówi do Samuela – obwieszcza mu karę wymierzoną mu przez Boga) czytamy:

11 To mówi Pan: Oto Ja wywiodę przeciwko tobie nieszczęście z własnego twego domu, żony zaś twoje zabiorę sprzed oczu twoich, a oddam je twojemu **współzawodnikowi**, który będzie obcował z twoimi żonami – wobec tego słońca.

Nie podano tu, kto jest (czy: miałby być) owym współzawodnikiem. Ukazano jednak, podobnie jak w poprzednim cytacie, że mamy tu do czynienia z konkurencją ludzi, którzy – choćby teoretycznie – powinni być sobie bliscy. To współzawodnictwo niestety nie jest zdrowe; jest ostrą, nieczystą grą.

c) W 4 rozdziale II Księgi Machabejskiej (gdzie opisana została wizyta Oniasza u króla Seleukosa) jest mowa o Szymonie – złoczyńcy, który oskarżył Oniasza, jakoby to on dopuścił się tych złych czynów. Czytamy tam dalej:

3 Nienawiść doszła do tego stopnia, że jeden ze zwolenników Szymona zaczął dopuszczać się zabójstw. 4 Oniasz zaś widząc jak trudne byłoby **współzawodnictwo** i że Apoloniusz, syn Menesteusa, wódz wojsk Celesyrii i Fenicji, podnieca złość Szymona, 5 udał się do króla nie po to, aby być oskarżycielem rodaków, ale mając na uwadze dobro ogólne, a zwłaszcza całego narodu. 6 Wiedział bowiem, że bez zarządzenia królewskiego nie będzie możliwe osiągnięcie pokoju publicznego i że Szymon nie zaprzestanie swego szaleństwa.

Mowa jest tu o rozsądnym podejściu – gdy wejście we współzawodnictwo (tj. konfrontację) było nieopłacalne, Oniasz udał się do króla, bo wiedział, że tylko tak będzie możliwe osiągnięcie pokoju.

d) W 11 rozdziale Listu do Rzymian (o czasowym odrzuceniu ludu Izraela przez Boga) czytamy:

11 Pytam jednak: Czy aż tak się potknęli, że całkiem upadli? Żadną miarą! Ale przez ich przestępstwo zbawienie przypadło w udziale poganom, by ich pobudzić do **współzawodnictwa**. 12 Jeżeli zaś ich upadek przyniósł bogactwo światu, a ich pomniejszenie – wzbogacenie poganom, to o ileż więcej przyniesie ich zebranie się w całości! 13 Do was zaś, pogan, mówię: będąc apostołem pogan, przez cały czas chlubię się posługiwaniem swoim 14 w tej nadziei, że może pobudzę do **współzawodnictwa** swoich rodaków i przynajmniej niektórych z nich doprowadzę do zbawienia.

Obydwa wystąpienia „współzawodnictwa” związane są z pobudzeniem do niego przez pewne okoliczności.

e) W 9 rozdziale II Listu do Koryntian czytamy:

1 O posłudze zaś, którą się pełni dla świętych, nie potrzebuję wam pisać. 2 Znam bowiem waszą gotowość, dzięki której chlubię się wami wśród Macedończyków: «Achaja gotowa jest już od zeszłego roku». I tak wasza gorliwość pobudziła wielu do **współzawodnictwa**.

Gorliwość jednych pobudza innych do współzawodnictwa w czynieniu tego samego dobra (i równaniu przy tym w górę).

f) W 12 rozdziale II Listu do Koryntian czytamy (o tym, że zbawienie Koryntian jest celem apostoelskich zabiegów Pawła):

20 Obawiam się, że gdy przyjdę, znajdę was nie takimi, jakimi pragnąłbym was znaleźć, a i dla was okażę się takim, jakiego sobie nie życzyście. Żeby przypadkiem nie [było wśród was] sporów, zazdrości, gniewu, niewłaściwego **współzawodnictwa**, obmów, szemrania, wynoszenia się, kłótni.

Niewłaściwe współzawodnictwo jest tu oddane jako intrygi i potwarze.

g) W 1 rozdziale Listu do Filipian (gdzie mowa jest o sukcesach apostoelskich Pawła jako więźnia) najpierw czytamy, że wielu wyznawców, ośmielonych jego cierpieniami, odważa się bez lęku głosić słowo Boże. Dalej mamy:

15 Niektórzy wprowadzie z zawiści i przekory, drudzy zaś z dobrej woli głoszą Chrystusa. 16 Ci ostatni [głoszą] z miłości, świadomi tego, że jestem przeznaczony do obrony Ewangelii. 17 Tamci zaś, powodowani niewłaściwym **współzawodnictwem**, rozgłaszają Chrystusa nieszczerze, sądząc, że przez to dodadzą ucisku moim kajdanom.

Niewłaściwe współzawodnictwo ukazane tu jest jako działalność z zawiści i przekory.

h) W 2 rozdziale listu do Filipian (we fragmencie zachęcającym do wierności, jedności i pokory) czytamy:

2 dopełnicie mojej radości przez to, że będziecie mieli te same dążenia: tę samą miłość i wspólnego ducha, pragnąc tylko jednego, 3 a niczego nie pragnąc dla niewłaściwego **współzawodnictwa** ani dla próżnej chwały, lecz w pokorze oceniając jedni drugich za wyżej stojących od siebie.

„Niewłaściwe współzawodnictwo” – to więc intryga. Autor tego tekstu (św. Paweł) odżegnuje się od tego typu współzawodnictwa.

Podsumujmy powyższe rozważania na temat współzawodnictwa:

Przy – kład	Cytat z	Opis	Ile razy pada słowo „współza- wodnictwo”
a)	1 Sm 1	Niezdrowe współzawodnictwo między osobami, które powinny być sobie bliskie.	1
b)	2 Sm 12	Niezdrowe współzawodnictwo między osobami, które powinny być sobie bliskie.	1
c)	2 Mch 4	Gdy nie ma szans na sukces – współzawodnictwo z wrogiem warto porzucić (i znaleźć inne rozwiązanie).	1
d)	Rz 11	Współzawodnictwo jest pochodną pewnych okoliczności.	2
e)	2 Kor 9	Gorliwość jednych pobudza innych do współzawodnictwa w czynieniu tego samego dobra (i równaniu przy tym w górę).	1
f)	2 Kor 12	Niewłaściwe współzawodnictwo to intrygi i potwarze.	1
g)	Flp 1	Niewłaściwe współzawodnictwo oznacza działalność z zawiści i przekory.	1
h)	Flp 2	Niewłaściwe współzawodnictwo oznacza intrygę.	1

Jak więc widzimy, współzawodnictwo może oznaczać coś dobrego, jeśli odbywa się w dobrej sprawie – w celu bycia dobrym czy jeszcze lepszym w tym, co się samemu robi, czy w tym, co ktoś inny dobrego robi (sytuacje: d, e). Jeśli zaś ma miejsce ze złych pobudek – samo też jest niewłaściwe i może prowadzić do złych czynów (sytuacje: a, b, f, g, h). W przypadku zaś „c” mamy do czynienia z sytuacją współzawodnictwa w dobrej sprawie, jednak z konstatacją, że gdy nie jesteśmy w stanie mu podołać – to powinniśmy w inny sposób rozwiązać problem.

2.2. Zawody

Kolejnym słowem-hasłem związanym z grą jest wyraz „zawody”, oznaczający konfrontację, jednak już w bardziej sformalizowanej formie niż w przypadku „współzawodnictwa”.

a) W 4 rozdziale Księgi Mądrości (gdzie omawiany jest związek niepłodności z cudzołożnym potomstwem) czytamy:

1 Lepsza bezdzietność [połączona] z cnotą,
nieśmiertelna jest bowiem jej pamięć,
bo ma uznanie u Boga i ludzi:
2 Gdy jest obecna, to ją naśladowują,
tęsknią, gdy odejdzie,
a w wieczności triumfuje uwieczniona –
zwyciężywszy w **zawodach** o nieskazitelną nagrodę.

Mamy tu więc do czynienia z ziemskimi „zawodami” o życie wieczne – jest to nieskazitelna nagroda dla nieskazitelnych.

b) W 15 rozdziale Księgi Mądrości czytamy (odnośnie do grzechu garniarza – twórcy bożków pogańskich):

9 Ale on się nie troszczy o to, że niebawem umrze,
ani o to, że życie ma krótkie,
lecz idzie w **zawody** z tymi, co obrabiają złoto, odlewają srebro,
naśladowuje tych, co rzeźbią w brązie,
i chlubi się, że lepi bałamuctwa.

Tutaj „pójście w zawody” oznacza rywalizację z innymi. Rywalizuje się o to, co ziemskie czy przyziemne, miast o życie wieczne. Jest to ukazane jako zła postawa.

c) W 12 rozdziale Księgi Jeremiasza (gdzie omawiana jest relacja sprawiedliwości i nagrody) czytamy:

5 Bo jeżeli męczysz się, biegnąc z pieszymi,
to jakże pójdziesz w **zawody** z jeźdźcami?
A jeżeli tylko w spokojnym kraju czujesz się bezpiecznym,
co będziesz robić w bujnej gęstwinie Jordanu?

Jest tu mowa o konieczności właściwego przygotowania do danego typu zawodów, jak i nieprzeceniań swych możliwości.

d) W 6 rozdziale I Listu do Tymoteusza (zachęcającym do wiernej służby), czytamy:

12 **Walcz** w dobrych zawodach o wiarę, zdobądź życie wieczne: do niego zostałeś powołany i [o nim] złożyłeś dobre wyznanie wobec wielu świadków.

W tym przypadku chodzi o konieczność walki w dobrych zawodach, bo tylko to da życie wieczne, do którego zostało się powołanym.

e) W 4 rozdziale II Listu do Tymoteusza (gdzie apostoł Paweł przewiduje bliską śmierć i nagrodę) czytamy:

6 Albowiem krew moja już ma być wylana na ofiarę, a chwila mojej rozłąki nadeszła. 7 W dobrych **zawodach** wystąpiłem, **bieg ukończyłem**, wiary ustrzegłem. 8 Na ostatek odłożono dla mnie wieniec sprawiedliwości, który mi w owym dniu odda Pan, sprawiedliwy **Sędzia**, a nie tylko mnie, ale i wszystkim, którzy umiłowali pojawienie się Jego.

Tutaj życie porównane jest do zawodów. Apostoł Paweł czuje, że niebawem umrze. W związku z tym zdaje relację ze swego życia. Stwierdza, że:

- „w dobrych zawodach wystąpił”, tj. podjął się właściwego działania,
- „bieg ukończył”, tj. dopełnił już tego zadania (wszak stając do zawodów, trzeba je ukończyć, co należy do standardów zachowania sportowego),
- „wiary ustrzegł”, tj. zachował się nienagannie,
- a do tego „na ostatek odłożono dla niego wieniec sprawiedliwości” – tj. otrzyma zasłużoną nagrodę jak zwycięzca w zawodach,
- którą „w owym dniu” – czyli dniu ostatecznym, dniu zbawienia,
- „wręczy mu ją Pan, sprawiedliwy Sędzia” – otrzyma ją od Boga, który w tych zawodach jest sędzią sprawiedliwym,
- ale nagrodzone zostaną również inne osoby, które „umiłowały pojawienie się Jego” (czyli zaufały Chrystusowi).

f) W 12 rozdziale Listu do Hebrajczyków (opisującym Chrystusa-Arcykapłana jako wzór wytrwałości) czytamy:

1 I my zatem mając dokoła siebie takie mnóstwo świadków, odłożywszy wszelki ciężar, [a przede wszystkim] grzech, który nas łatwo zwodzi, winniśmy **wytrwale biec** w wyznaczonych nam **zawodach**. 2 Patrzymy na Jezusa, który nam w wierze przewodzi

i ją wydoskonalą. On to zamiast radości, którą Mu obiecywano, przecierpiał krzyż, nie bacząc na [jego] hańbę, i zasiadł po prawicy tronu Boga.

Apostoł Paweł poucza tu, że powinniśmy biec w wyznaczonych nam zawodach, za doping mając świadków, a za pomoc – odrzucenie wszelkiego balastu, w tym omotującego nas grzechu. Ponadto powinniśmy być wytrwali, mając za wzór Jezusa, jako przewodnika. Jest to więc specyficzna instrukcja biegu dla chrześcijanina.

Podsumujmy powyższe rozważania na temat zawodów:

Przykład	Cytat z	Opis	Ile razy pada słowo „zawody”
a)	Mdr 4	Na ziemi uczestniczymy w „zawodach” o życie wieczne, które to jest nieskazitelną nagrodą dla nieskazitelnych.	1
b)	Mdr 15	Działalność skupiona na przyziemnych sprawach (dosłownie: pójść w zawody z tymi, którzy tego typu pracę wykonują, choćby w innym zakresie) jest zła, gdyż na ziemi zabiegać trzeba głównie o życie wieczne.	1
c)	Jr 12	Należy właściwie przygotować się do danego typu zawodów, jak i nie przeceniać swych możliwości. Jest to wszystko kwestią słuszności wyborów.	1
d)	1 Tm 6	Człowiek powinien podjąć walkę w dobrych zawodach, bo tylko to da mu życie wieczne, do którego został powołany.	1
e)	2 Tm 4	Życie jest jak zawody. Apostoł Paweł czuje, że niebawem umrze. W związku z tym zdaje relację ze swego życia. Stwierdza, że podjął się działania we właściwym zakresie, wykonał stosowne zadanie, a w dniu zbawienia wraz z innymi otrzyma zasłużoną nagrodę od Boga, sprawiedliwego sędziego.	1
f)	Hbr 12	Powinniśmy biec w wyznaczonych nam zawodach, za doping mając świadków, a za pomoc – odrzucenie wszelkiego balastu, w tym omotującego nas grzechu. Ponadto powinniśmy być wytrwali, mając za wzór Jezusa, jako przewodnika.	1

We wszystkich powyższych cytatach życie ludzkie na ziemi porównane jest do zawodów, w którym wygraną będzie życie wieczne. W zawodach tych należy wziąć udział we właściwej konkurencji, zgodnie ze swoim powołaniem (d) – bynajmniej nie konkurować o dobra tego świata, lecz o życie wieczne (b). Należy tu zachować rozwagę – właściwie przygotować się do tych zawodów, jak i nie przeceniać swych możliwości (c). W samych zawodach należy uczestniczyć wytrwale, mieć

w nich odpowiednią motywację oraz taktykę (f). Do tego warto mieć wzór – „idola”, a także przewodnika – „trenera” (f). Dzięki temu człowiek poczuje się spełniony i będzie odpowiednio nagrodzony przez sprawiedliwego Sędziego (e). Konkurencją jest tu bieg – sport wymagający dużego wysiłku, zawziętości i stanowczości.

Jak więc widać, wykorzystana jest tu symbolika rywalizacji w zawodach. Ich specyfika (przygotowania do zawodów, reguły, uczciwe sędziowanie, nagroda dla zwycięzcy) musiała być więc już dobrze znana w owych czasach biblijnych na Bliskim Wschodzie.

2.3. Zawodnicy i rywale

a) Zawodnicy

O zawodnikach jest mowa w Biblii tylko w jednym miejscu – w 9 rozdziale 1 Listu do Koryntian (gdzie podawany jest przykład bezinteresownej miłości apostoła Piotra):

24 Czyż nie wiecie, że gdy **zawodnicy biegną** na **stadionie**, wszyscy wprawdzie biegną, lecz jeden tylko otrzymuje **nagrodę**? Przeto tak **biegnijcie**, abyście ją otrzymali. 25 Każdy, który staje do **zapasów**, wszystkiego sobie odmawia; oni, aby zdobyć przemijającą nagrodę, my zaś nieprzemijającą. 26 Ja przeto biegnę nie jakby na oślepiec; walczę nie tak, jakbym zadawał ciosy w próżnię, 27 lecz poskrwiam moje ciało i biorę je w niewolę, abym innym głosząc naukę, sam przypadkiem nie został uznany za niezdatnego.

Powtarzają się tu wątki z poprzedniego paragrafu, opisujące życie ludzkie jako udział w zawodach – zwykle biegu, w którym należy zwyciężyć, by odnieść zwycięstwo i zdobyć nagrodę. Tylko udział w dobrych zawodach („biegu”) daje możliwość zdobycia nagrody w postaci „wieńca niezniszczalnego”; pozostałe zawody umożliwiają jedynie otrzymanie „wieńca zniszczalnego”. Nieprzemijalna nagroda wzmaga zapał i hart ducha „zawodnika” Pawła (autora tych słów), który, dając swoją postawą dobry przykład, uważa, by sam w niczym nie zawinił i nie został „uznany za niezdatnego”.

Oprócz wcześniej już występującego rzeczownika „bieg” z nomenklatury zawodów sportowych pojawiają się tu jeszcze słowa „zawodnicy”, „stadion” i „nagrada” oraz pada nazwa kolejnej konkurencji – zapasów (są to jedyne dwie konkurencje sportowe wymienione w Biblii). Jednak

po weryfikacji w grecko-polskim Nowym Testamencie – wydaniu interliniarnym z kodami gramatycznymi – okazuje się, że nie chodzi tu o zapasy jako dyscyplinę sportową, lecz o walkę, wejście w szranki.

Ponadto „stadion” jako jednostka miary pojawia się w Biblii 11 razy:

Miejsce	2 Mch 12	Mt 14	Łk 24	J 6	J 11	Ap 14	Ap 21	Razem
Liczba wystąpień:	5	1	1	1	1	1	1	11

b) Rywale

Podobnie jak o „zawodnikach”, tak i o „rywalach” (a właściwie o „rywalce”) wspomina się w Biblii tylko jeden raz – w 37 rozdziale Księgi Syracha (w której mowa jest o doradcy):

10 Nie naradzaj się z tym, kto na cię patrzy krzywym okiem,
a przed tymi, co ci zazdroszczą, ukryj zamiary!

11 [Nie naradzaj się] z kobietą co do jej rywalki, [...]

Jest tu podany kolejny „przepis na życie” nawiązujący swą nomenklaturą do sportu. Wskazuje on, aby zachować daleko idącą ostrożność w kwestii naradzania się w związku z rywalizacją.

2.4 Igranie

Igranie – jako takie – oznacza beztroską, czasem frywolną zabawę, jednak może być ona nie tylko niewinna (np. „wiatr igra z liśćmi”), lecz także brzemenna w skutkach (np. „dzieci igrają z ogniem”). Zobaczmy, jak zostało to ujęte w trzech miejscach w Piśmie Świętym, w których jest mowa o igraniu:

a) W Psalmie 104 czytamy o morzu:

26 Tamtędy wędrują okręty,
i Lewiatan, którego stworzyłeś na to,
aby w nim igrał.

Podane jest tu, że Bóg stworzył Lewiatana, aby igrał w morzu, czy też aby nim samym się bawić. Chodzi więc o czystą beztroskę.

b) W 47 rozdziale Księgi Syracha czytamy o Dawidzie:

3 Z lwami igrał jakby z kozłętami
i z niedźwiedziami jak z jagniętami owiec.

Mowa jest tu o odważnym Dawidzie, który z niebezpiecznymi zwierzętami „igrał” jak ze zwierzętami niestwarzającymi zagrożenia. To nawiązanie do wypowiedzi Dawida do Saula przed walką, jaką procarz miał za chwilę przeprowadzić z Goliatem (1 Sm 17):

34 Odrzekł Dawid Saulowi: «Kiedy sługa twój pasał owce u swojego ojca, a przyszedł lew lub niedźwiedź i porwał owcę ze stada, 35 wtedy biegłem za nim, uderzałem na niego i wyrwałem mu ją z paszczęki, a kiedy on na mnie napadał, chwytałem go za szczękę, biłem i uśmiercałem. 36 Sługa twój kładł trupem lwy i niedźwiedzie, nieobrzeczony Filistyn będzie jak jeden z nich, gdyż urągał wojskom Boga żywego». 37 Powiedział jeszcze Dawid: «Pan, który wyrwał mnie z łap lwów i niedźwiedzi, wybawi mnie również z ręki tego Filistyna». [...]

Mamy zatem do czynienia z „niegroźnym igraniem z ogniem” („niegroźnym”, bo okiełznanym, wcześniej wyćwiczonym).

c) W 11 rozdziale Księgi Izajasza (opowiadającym o przyjściu Mesjasza, Króla sprawiedliwego), czytamy:

8 Niemowlę igrać będzie na norze kobry,
dziecko włoży swą rękę do kryjówki żmii.

Mamy tu porównanie – na pierwszy rzut oka – analogiczne jak w powyższym podpunkcie a) (tj. w cytacie z Psalmu 104). Tu jednak „igranie” nie oznacza „ujarzmienie sprytem i doświadczeniem”, lecz błogi stan, jaki zapanuje w odnowionym świecie, z nowym porządkiem, jak to wynika z przypisów z Biblii Tysiąclecia:

Tekst Iz 11, 1-9 jest słynnym poematem mesjańskim, opisującym istotne rysy sylwetki Mesjasza: będzie On królem z rodu Dawidowego, napełnionym pełnią darów Ducha Świętego, duchem prorockim; zaprowadzi wśród ludu: sprawiedliwość i powszechny pokój jak w raj. Końcowy fragment tego poematu (Iz 11, 6-9) jest opisem uroczej sielanki, pod której obrazem kryje się głęboka nauka: Mesjasz przynosząc ludziom odpuszczenie grzechów, łaskę i świętość, przywróci pierwotną harmonię i pokój. Nowe przymierze jest przymierzem pokoju.

2.5. Rzucanie losów

Zjawiskiem, które mogłoby nawiązywać do gry, jest również bardzo często pojawiające się w Biblii rzucanie losów (czy kości). Za każdym razem

jest to jednak jedynie sposób rozstrzygania sporów, zdanie się na wolę Bożą, podział łupów czy ziemi. Nie jest to sposób relaksu, rozrywki, rywalizacji – pewnej ludzycznej działalności, a zatem nie zajmuję się tym aspektem gry w przypadku Biblii.

3. Zagadnienie gry w Koranie

3.1. Życie jako gra

W Koranie w czterech miejscach spotykamy się ze stwierdzeniem, że „życie tego świata jest tylko grą i zabawą”:

[6:32] Życie tego świata jest tylko **grą** i zabawą. A mieszkanie życia ostatecznego jest o wiele lepsze dla tych, którzy są bogobojni. Czy wy nie jesteście rozumni?

[29:64] Życie tego świata jest tylko zabawą i **grą**, a, zaprawdę, siedziba ostateczna jest prawdziwym życiem! Gdyby oni wiedzieli!

[41:17] Życie tego świata jest tylko **grą** i zabawą. A jeśli wierzycie i jeśli jesteście bogobojni, to On da wam wasze nagrody i nie będzie pytał o wasze majątki.

[57:20] Wiedźcie, że życie tego świata jest tylko **grą**, **rozrywką** i próżną ozdobą; jest tylko **rywalizacją** o sławę; jest **rywalizacją** w wielkości majątku i liczbie dzieci. Jest ono podobne do deszczu obfitego: ożywiona roślinność budzi podziw niewiernych; potem ona więdnie i widzisz, jak żółknie, następnie obsycha i łamie się. A w życiu ostatecznym – kara straszna lub przebaczenie od Boga i zadowolenie; tymczasem życie tego świata jest tylko złudnym używaniem.

Życie tego świata jest tylko grą – czymś przyziemnym, związanym z **rozrywką** czy **rywalizacją** (mającą zresztą miejsce w grach) o rzeczy przyziemne. W opozycji do osób, które w ten sposób traktują życie, Koran stawia ludzi, którzy myślą o życiu wiecznym. Gra, traktowana zarówno jako rozrywka, jak i rywalizacja o rzeczy przyziemne, nie jest więc czymś dobrym. Na uwagę zasługuje tu jednak wskazanie na dwa aspekty gry, jakimi są rozrywka i rywalizacja.

W jeszcze mocniejszych słowach Koran określa ludzi, którzy „wzięli sobie swoją religię za grę i zabawę”, a więc na strefę sacrum zrzutowały strefę profanum. Uczynili tak, gdyż „zwiodło ich życie tego świata”.

Należy ich napominać, bo inaczej poniosą sromotną karę:

[6:70] I pozostaw tych, którzy wzięli sobie swoją religię za **grę** i **zabawę!** Zwiodło ich życie tego świata! I napominaj przy jego pomocy, żeby dusza ich nie została zatracona

za to, co uczyniła. Nie będzie miała poza Bogiem ani opiekuna, ani orędownika! I gdyby ona nawet zaofiarowała jakąkolwiek zamianę, to nie zostanie od niej przyjęta. A ci, którzy zostaną skazani na zatracenie, za to, co sobie zarobili, to otrzymają napój z wrzątku i karę bolesną, ponieważ oni nie uwierzyli.

lub po prostu o nich zapomnieć:

[7:51] Tym, którzy wzięli sobie swoją religię za **zabawę i grę** i których zwiódło życie tego świata. Przeto dzisiaj zapominamy ich, tak jak oni zapomnieli o spotkaniu z tym ich Dniem i odrzucali Nasze znaki.

Również w tych dwóch fragmentach gra zestawiona jest z zabawą.

3.2. Gry losowe

W Koranie jedna z gier została wymieniona z nazwy – to gra majsir. Jako zła została zrównana z winem. Granie w nią jest wielkim grzechem, gdyż choć przynosi pewną korzyść, to jednak niesie większą stratę – powiedzielibyśmy dzisiaj, że jest grą o ujemnej wartości oczekiwanej.

[2:219] Będą ciebie pytać o wino i **grę majsir**. Powiedz: „W nich jest wielki grzech i pewne korzyści dla ludzi; lecz grzech jest większy aniżeli korzyść z nich”. Będą ciebie pytać o to, co mają rozdawać. Powiedz: „To, co jest zbyteczne”. Tak Bóg wyjaśnia wam znaki. Być może, wy się zastanowicie.

O tym, czym jest owa gra majsir, możemy się dowiedzieć chociażby z tekstu Izabeli Izdebskiej (2014):

Słowo majsir wywodzi się od słowa *usr*, oznaczającego łatwość, wygodę. Początkowo majsir oznaczał grę polegającą na wyciąganiu strzał z worka. Obecnie terminu używa się częściej w celu określenia wszelkich działań spekulacyjnych, które prowadzą do szybkiego wzbogacenia bez poniesienia dużych nakładów. Zakaz gier losowych jest również zasadą wywodzącą się z Koranu (zob. Koran wersety 2:219 oraz 5:90) i obejmuje wszystkie formy działalności biznesowej.

O grze tej jest jeszcze mowa w dwóch innych (ale – co ciekawe – kolejnych!) wersach Koranu:

[5:90] O wy, którzy wierzycie! Wino, **majsir**, bałwany i strzały wróżbiarskie – to obrzydliwość wynikająca z dzieła Szatana. Unikajcie więc tego! Być może, będziecie szczęśliwi!

[5:91] Szatan chce tylko rzucić między was nieprzyjaźń i zawiść przez wino i **majsir** i odwrócić was od wspomniania Boga i od modlitwy. Czyż wy nie zaprzestaniecie!

Majsir (jak i każda inna gra losowa) według Koranu jest więc złem pochodzącym od Szatana. Należy jej unikać, gdyż Szatan poprzez nią (podobnie jak poprzez wino) chce wprowadzić między ludzi nieprzyjaźń i zawiść oraz odwieść ich od Boga i od modlitwy.

W Koranie kolejny argument za zaniechaniem gier losowych znajdziemy w 37:141, gdzie czytamy:

I rzucał losy, i znalazł się między przegrywającymi.

3.3. Wróżby jako rodzaj gry losowej

Wróżba w Koranie zawsze jest ukazywana jako coś złego, jak w czterech poniższych cytatach:

[7:131] Ale kiedy przyszło do nich dobro, oni powiedzieli: „To się nam należy”. A kiedy dosięgło ich zło, oni według **wróżby** z ptaków przypisali to Mojżeszowi i jego ludziom. Czyż nie tak?! Ich ptaki złej **wróżby** są u Boga! Lecz większość z nich nie wie.

[27:47] Oni powiedzieli: „Wyciągnęliśmy złą **wróżbę** dotyczącą ciebie i tych, którzy są z tobą”. On powiedział: „Wasza **wróżba** jest u Boga. Tak! Owszem! Wy jesteście ludem wystawionym na próbę!”.

[36:18] Powiedzieli: „Mamy dla was złą **wróżbę**. Jeśli nie zaprzestaniecie, to my was ukamienujemy; i niezawodnie dotknie was od nas kara bolesna”.

[36:19] Powiedzieli: „Wasza zła **wróżba** niech pozostanie z wami. A skoro jesteście napomniani... Lecz wy jesteście ludźmi występnyymi”.

Wróżba jest tutaj ukazana jako coś niepewnego, czego zwykle należy się bać.

W wersji [5,3] czytamy: „I nie wolno wam się dzielić, **wróżąc** za pomocą strzał, bo to jest bezbożnością”. Rzecz w tym, że majsir to nie tylko gra, zabawa, polegająca na wyciąganiu strzał z worka, ale i oparta o ten mechanizm metoda podziału zdobyczy, np. upolowanego dzikiego wielbłąda, będąca zarazem wróżbą. Ten kto wylosował kawał mięsa, miał mieć zapewnioną pomyślność, a ten któremu przypadły kości, miał mieć w przyszłości pecha. Jest to sprzeczne z zasadami Koranu, zakładającymi walkę z przesądami oraz sprzeciw wobec niesprawiedliwego (losowego) podziału dóbr.

Gry prowadzą do podziałów między ludźmi, podczas gdy wskazana jest jedność (szczególnie z Bogiem), a nie uleganie grom losowym czy przesądom, które wiedą do nieuchronnej zguby.

4. Porównanie podejść do gier i grania w Biblii i w Koranie, czyli podsumowanie

Islam – poprzez Koran – reguluje m.in. przestrzeń rozrywki, przy czym czyni to mocniej niż religie oparte m.in. na Starym Testamencie. Jedyną wymienioną w Koranie z nazwy grą jest majsir.

Majsir jako gra losowa i jako czynność służąca do niepewnego, a co za tym idzie, niekoniecznie sprawiedliwego podziału jest zakazana. Wszelkie padające stwierdzenia są kategorycznymi nakazami lub zakazami.

W Biblii z kolei nie ma żadnych zakazów grania. Tu wręcz życie człowieka przyrównane jest do gry; w obu przypadkach istnieje możliwość dokonywania wolnych wyborów. Na ziemi wszystko dzieje się w ciągłym ruchu – ciągle też gramy, występując w zawodach o życie wieczne, które jest nagrodą dla nieskazitelnych (Mdr 4,1-2). W związku z tym:

- musimy wybrać „właściwą grę”, tj. dobre działanie za życia (1 Tm 6,12 i 2 Tm 4,7), bo tylko tak zdobędziemy właściwą nagrodę za dobre życie na ziemi – życie wieczne, do którego zostaliśmy powołani (1 Tm 6,12),
- a odrzucić musimy grę złą, „przyziemną” (Mdr 15,9), bo ta nie prowadzi do tego celu.

Dzięki właściwemu przygotowaniu i nieprzecenianiu swoich możliwości (Jr 12,5), jak i dzięki wytrwałości, odpowiedniej motywacji i właściwej taktyce (2 Kor 12,19-21), będziemy mogli zwyciężyć, poczuć się spełnieni i zostać odpowiednio nagrodzeni – pozyskać laur zwycięstwa od sprawiedliwego Sędziego (2 Tm 4,6-8). Aby osiągnąć ów sukces, warto mieć wzór oraz przewodnika (2 Mch 4,1-6).

W Biblii grą, do której porównuje się życie, jest bieg (2 Tm 4,6-8, 2 Kor 9) – sport wymagający dużego wysiłku, zawziętości i stanowczości. Stanowi on obraz życia ludzkiego na ziemi (tu oddanego jako „stadion” – 1 Kor 9,24). Nagrodą ma być życie wieczne – jest to „wieniec niezniszczalny”, w opozycji do „wieńca zniszczalnego”, który można uzyskać na tym świecie za przyziemne działania, przy czym dając zły przykład swoją postawą, samemu można zostać „uznanym za niezdatnego” (1 Kor 9,27). Należy do tego nie dopuścić i biec tak, by otrzymać ową nagrodę, wszystkiego innego przy tym sobie odmawiając (1 Kor 9,25).

Z nomenklatury związanej z graniem i zawodami w Biblii występuje też „współzawodnictwo”. Razem uczestniczymy w „dobrym biegu”, a więc rozgrywanym w dobrej sprawie i przebiegającym zgodnie z zasadami fair play – ma być prowadzony tak, by nie prowadzić do jakichkolwiek poróżnień.

Sumując powyższe rozważania, można postawić hipotezę, że Biblia – w opozycji w tym względzie do Koranu – bardziej ufa człowiekowi, bardziej ukazuje go jako jednostkę obdarzoną wolną wolą, którą powinniśmy wykorzystać we właściwej sprawie we właściwy sposób. Natomiast Koran sztywno stawia zakaz względem tego, co mogłoby choćby doprowadzić do zła.

Literatura

Biblia Tysiąclecia. Online: <<https://biblia.deon.pl>>. Data dostępu: 28 grudnia 2020.

Cross, D. (bez daty). Games. Online: <<https://www.studylight.org/dictionaries/eng/hbd/g/games.html>>. Data dostępu: 21 listopada 2021.

Grecko-polski Nowy Testament. Wydanie interlinearne z kodami gramatycznymi (1994) (tłum. R. Popowski, M. Wojciechowski). Warszawa: Oficyna Wydawnicza Vocatio.

Izdebska, I. (8 lutego 2014). Podstawowe zasady finansów muzułmańskich – zakaz gharar i najsir. Online: <<https://bankowoscislamska.wordpress.com/2014/02/08/podstawowe-zasady-finansow-muzulmanskich-zakaz-gharar-i-majsir>>. Data dostępu: 27 grudnia 2020.

Koran (tłum. J. Bielawski). Online: <<http://islam-katowice.pl/koran-online-po-polsku>>. Data dostępu: 27 grudnia 2020.

Mariottini, B. (21 grudnia 2011). Games in the Bible. Online: <<https://claudemariottini.com/2011/12/21/games-in-the-bible>>. Data dostępu: 21 listopada 2021.

dr hab. Włodzimierz Lapis – profesor UAM, językoznawca, zatrudniony w Katedrze Metodologii Lingwistyki, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu.

O grach i graniu oraz ich aspektach w Biblii i w Koranie

Abstrakt: W artykule tym przeanalizowano treści związane z grami zawarte w Biblii i w Koranie. W przypadku Biblii zebrany materiał został następnie opisany w oparciu o słowa-klucze: „współzawodnictwo”, „zawody”, „zawodnicy”, „rywale”, „igrać”, a w Koranie – „gra”, „majsir” i „wróżby”. W porównaniu podano, że w Biblii chwali się uczestnictwo w zawodach i porównuje się do nich życie, a w Koranie odżegnuje od gry jako ślepego losu odciągającego od Allaha.

Słowa kluczowe: gra, bieg, zawody, współzawodnictwo, los, majsir, wróżby, Biblia, Koran

Rynek gier wideo w Polsce

Video game market in Poland

Paulina Miodońska, Andrzej Raczyk

Uniwersytet Wrocławski

paulina.miodonska@uwr.edu.pl | ORCID: 0000-0002-7861-0795

andrzej.raczyk@uwr.edu.pl | ORCID: 0000-0002-6400-6087

Abstract: The aim of the study is to identify the regularities characterizing the process of shaping the video game market in Poland. The division of video game producers according to the year of creation, as well as categories and platforms of produced games was also taken into account. The research covered companies with their headquarters in Poland as at the end of 2017.

Keywords: video games, games classification, game producers, Poland

Homo Ludens 1(14)/2021 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2021

DOI: 10.14746/HL.2021.14.9 | received: 31.12.2019 | revision: 26.09.2020 | accepted: 19.12.2021

1. Wprowadzenie

W ciągu ostatnich lat można było zaobserwować bezprecedensowy wzrost znaczenia gier wideo. W latach 2012–2018 wartość światowego rynku gier wzrosła z 70 do 138 mld dol., a w 2021 roku będzie ona większa niż w przypadku przemysłu muzycznego i radiowego łącznie (Newzoo, 2018). Jednocześnie upowszechnienie narzędzi do projektowania gier oraz postęp technologiczny spowodowały dynamiczny rozwój nowych sposobów dystrybucji oraz rodzajów platform. Towarzyszy temu chaos terminologiczny, zwłaszcza w stosowanych kategoriach gier, wyróżnianych ze względu na wykorzystywany przez nie hardware (np. komputer, konsola, smartfon) i software (np. systemy operacyjne, oprogramowanie).

Celem niniejszej pracy była identyfikacja prawidłowości charakteryzujących proces kształtowania się rynku gier wideo w Polsce. Wzięto przy tym pod uwagę podział na kategorie i platformy. Badaniami objęto producentów gier funkcjonujących w grudniu 2017. W pracy omówiono tylko jednostki, które posiadały wówczas główną siedzibę w Polsce. Podstawą badania była baza Polski Gamedev, uzupełniona informacjami pozyskanymi ze stron internetowych producentów gier oraz portali internetowych im poświęconych. Zakres zebranych informacji obejmował: rok powstania, kategorie oraz platformy produkowanych gier.

2. Wybrane aspekty funkcjonowania rynku gier wideo

Literatura przedmiotu dotycząca gier wideo jest bogata, ma przy tym wieloaspektowy charakter. Prowadzone analizy dotyczą m.in. kwestii ekonomicznych – np. produkcji i sprzedaży gier (Newzoo, 2018; PricewaterhouseCoopers, 2018), marketingu (Williams, 2002; Liboriussen, Martin, 2016), roli gier we współczesnej gospodarce (Crandall, Sidak, 2006; Bobrowski i in., 2017), psychologii i socjologii (Gentile, 2011; Ivory, 2013), designu (Squire, 2011) czy muzyki (Collins, 2009). Studia nad grami wideo mają multidyscyplinarne charakter i sytuują się na pograniczu nauk społecznych (m.in. socjologii, ekonomii, geografii społeczno-ekonomicznej), humanistycznych i ścisłych (Surdyk, 2009).

Istotnym problemem w badaniach jest już samo zdefiniowanie gier wideo oraz ich klasyfikacja. W definiowaniu autorzy kładą nacisk na aspekt technologiczny (m.in. Marak, Markocki, 2016; Łukasz, 1998), a także na rodzaje interakcji i ludyczny charakter gier (m.in. Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, 2002). Erik-Jan Kuipers (2010) traktuje termin „gry komputerowe” jako hiperonim „gier wideo”, „komputerowych” i „arcade”. Katarzyna Marak i Miłosz Markocki (2016, s. 141) używają pojęcia gier cyfrowych, nazywając zbiór zawierający w sobie gry komputerowe, konsolowe (gry wideo), mobilne oraz VR. Z kolei w raportach dotyczących rynku gier stosowany jest ogólny podział na następujące kategorie: komputerowe (PC), konsolowe, mobilne (smartfony i tablety), przeglądarkowe, społecznościowe oraz wirtualnej rzeczywistości (VR), do których zalicza się także mieszaną rzeczywistość (*mixed reality* – MR) oraz rozszerzoną rzeczywistość (*augmented reality* – AR) (m.in. Bobrowski, Rodzińska-Szary, Socha, 2015; Newzoo, 2018). Z kolei Sławomir Łukasz (1998, s. 11) definiuje gry przez pryzmat wykorzystywanej technologii (sprzęt komputerowy, kontrolery ruchu), a Maria Braun-Gałkowska i Iwona Ulfik-Jaworska (2002, s. 13) – przez mechaniczne interakcje z otoczeniem, np. sposoby przemieszczania się postaci kontrolowanych przez gracza, poruszania przedmiotów itp. Ponadto w literaturze w kontekście definicji często podnoszone są także kwestie interaktywności (Braun-Gałkowska, Ulfik-Jaworska, 2002), możliwości doświadczenia totalnego przez gracza (Ziemińska, 2013), czerpania przyjemności z grania (Fiołek-Lubczyńska, 2005) czy sposobu rozgrywki (Pawlak-Kołodziejka, 2012).

Ważną rolę w prowadzonych badaniach pełni kwestia klasyfikacji gier wideo. Geoff King i Tanya Krzywinska (2002) proponują stosowanie podziału na cztery poziomy: według platformy (*platform*), gatunku (*genre*), trybu (*mode*) i klimatu (*milieu*). Thomas H. Apperley (2006) wskazuje przy tym, iż platforma odnosi się do systemów sprzętowych, na których gry funkcjonują. Gatunek jest wyznaczany głównie na podstawie typów dostępnych interakcji (np. gry symulacyjne, strategiczne, akcji, fabularne). Tryb oznacza sposób doświadczania świata gry, w szczególności wymiaru przestrzennego i czasowego (np. gry jedno – i wieloosobowe). Z kolei klimat wiąże się z charakterystyką wizualną (np. gry science fiction, fantasy czy horrory).

W rozważaniach teoretycznych najwięcej miejsca poświęca się kwestii klasyfikacji gatunków gier (m.in. Aarseth i in., 2003; Djaouti i in., 2008; Faisal, Peltoniemi, 2015). Jak zauważają przy tym Rachel Ivy Clarke, Jin Ha Lee i Neils Clark (2015), jest to proces bardzo złożony i jak dotąd proponowane kategoryzacje gier raczej zawodzą na poziomie praktycznym. Z kolei badania dotyczące producentów gier oraz rynku gier wideo przyjmują przede wszystkim perspektywę podejścia bazującego na platformach i wiążą się z uwzględnianiem najpowszechniejszych platform sprzętowych, jak komputery osobiste, konsole, konsole przenośne, urządzenia mobilne (m.in. Williams, 2002; Marchand, Hennig-Thurau, 2013). Podobną punkt widzenia przyświeca niniejszej pracy.

Na wartość rynku gier składają się: zyski ze sprzedaży detalicznej, zakupy w aplikacjach (tzw. *in-app purchases*) i w grach *free-to-play*, subskrypcje w grach typu *pay-to-play* (np. *World of Warcraft*), wpływy z gier dostępnych na portalach społecznościowych, zyski ze sprzedaży dystrybucji cyfrowej na komputery i konsole, materiały wideo z gier (*stream z gaming video content*), e-sport (sponsoring, reklamy, bilety, gadzety) oraz segment związany z wirtualną rzeczywistością (VR, AR, MR). Według doniesień SuperData (2017b) oraz PricewaterhouseCoopers (2018) prognozuje się, że wartość sektora gier nadal będzie rosła. Istotny wpływ na silnie zmieniające się środowisko związane z grami ma także, z jednej strony, coraz niższy wiek pierwszego kontaktu dzieci z grami komputerowymi (Prescott, Bogg, 2013), z drugiej natomiast – rosnący wiek przeciętnego gracza (Bobrowski i in., 2017). Badania wskazują, iż w przyszłości najbardziej popularnymi platformami dla gier będą urządzenia mobilne typu smartfon i tablet (SuperData, 2017a). Przewiduje się też znacznie większe zyski z tzw. interaktywnych mediów, czyli e-sportu, GVC oraz wirtualnej rzeczywistości (SuperData, 2017b). Spadek kosztów związanych z technologią stosowaną w segmencie gier VR oraz zwiększające się możliwości urządzeń mobilnych, w tym implementowanie gier VR np. za pomocą Google Cardboard, stworzą warunki do znacznego zwiększenia się wartości sektora gier mobilnych.

W ciągu ostatnich kilkunastu lat obserwuje się także zmianę modelu dystrybucji gier. Do niedawna polegała ona na zakupie wyłącznego prawa do rozpowszechniania produkcji w danym kraju. Obecnie dominuje model sprzedaży gier bez ograniczeń krajowych i w dużej mierze w wersji

elektronicznej. Na skutek tego stale rośnie popularność dystrybucji cyfrowej (w tym płatnej) na platformach takich jak Steam, Origin, Uplay, Battle.net, GOG – na komputery PC; PlayStation Network, Xbox Live – na konsole; AppStore i sklep Google Play – na urządzenia mobilne (Johns, 2006).

Warto zauważyć pewną zależność między producentami gier konsolowych a częstotliwością wydawania konsol nowej generacji. Średnio co kilka lat firmy tworzące hardware (np. Sony, Microsoft) wprowadzają na rynek nowe produkty, aby zapewnić stałą wymianę technologii na nowszą oraz zachęcić potencjalnych klientów do kupna. Obustronne zyski producentów konsol i gier są przy tym zależne od siebie. Konsole z małą biblioteką gier nie będą cieszyły się popularnością, stąd ich producenci wywierają wpływ na wydawców, producentów i sprzedawców, aby działali oni tylko na potrzeby konkretnego sprzętu. Efektem tego jest istnienie szeregu gier oferowanych wyłącznie na określone platformy (Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, 2015). Jednocześnie sektor produkcji gier rozwija się bardzo nieregularnie. Ich internetowa dystrybucja wpływa negatywnie na producentów konsol i na ich produkty, ponieważ nie wiąże się z barierami geograficznymi, jak przy fizycznej sprzedaży, którą determinują m.in. regiony PAL i NTSC. Tym samym oferowany produkt dostępny jest jedynie w tych krajach, które kupiły uprawnienia do dystrybucji od producenta. Co istotne, pogłębia się przepaść technologiczna między poszczególnymi państwami na świecie – z uwagi na nierównomierny dostęp do internetu i jakość połączenia szerokopasmowego (Johns, 2006; Janc, 2017).

3. Kategorie i platformy gier wideo

Opierając się na przedstawionych wcześniej rozważaniach, na potrzeby dalszych badań zaproponowano podział gier wideo na kategorie i platformy (tab. 1). Pierwsze trzy kategorie określono na podstawie hardware'u i software'u, czyli odpowiednio podzespołów (fizycznych komponentów) oraz oprogramowania, które wykorzystuje się do właściwego funkcjonowania sprzętu. Z kolei kategorie przeglądarkowe i społecznościowe opierają się głównie na samym oprogramowaniu, czyli wynikają z oferowanej przez nie możliwości używania ich za pomocą

komputera, konsoli albo smartfonu. Jeszcze inną kategorię stanowi VR, ponieważ wymaga osobnego sprzętu (np. Oculus Rift) i oprogramowania, jakkolwiek jednocześnie musi funkcjonować za pomocą innego hardware'u (komputer, konsola, smartfon). Tę ostatnią kategorię wydzielono ze względu na jej specyfikę oraz potencjalnie przełomowy charakter. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości stanie się ona integralnym elementem kategorii gier komputerowych, konsolowych lub mobilnych.

Tab. 1. Klasyfikacja kategorii i platform gier wideo. Źródło: opracowanie własne.

Kategoria	Platforma
Komputerowe	Windows, Mac, Linux
Konsolowe	PS, PS2, PS3, PS4, PSP, PS Vita, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Game Boy Advance, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Nintendo Wii, Nintendo Wii U
Mobilne	Android, iOS, Windows Phone, BlackBerry World, Amazon, Meego, Symbian
Przeglądarkowe i społecznościowe	bazujące na multimedialnych wtyczkach do przeglądarek (np. Kongregate, Spilgames, Gamedesire) oraz zawarte na portalach społecznościowych (Facebook, Odnoklassniki, VK&OK, NK)
VR	SteamVR

W pracy wyróżniono łącznie 5 kategorii gier oraz 32 platformy. W kategorii „gry komputerowe” uwzględniono 3 systemy operacyjne (Windows, Mac i Linux). Do następnej kategorii zaliczono konsole, np. Sony PlayStation, Xbox oraz przenośne konsole do gier, np. Game Boy Advance, Nintendo DS czy PlayStation Vita. W kolejnej kategorii znalazły się platformy dostępne tylko na urządzenia mobilne typu smartfon z odpowiednim oprogramowaniem, np. iOS, Android.

Kategorie gier przeglądarkowych i społecznościowych są podobne do siebie ze względu na to, iż do działania potrzebują przeglądarki internetowej. Gry społecznościowe wymagają założenia własnego konta (np. na Facebooku) i posiadania przynajmniej jednej osoby w znajomych – głównie z uwagi na dążenie do zapewnienia autentyczności konta. Natomiast w przypadku gier przeglądarkowych z reguły nie jest wymagane ani posiadanie konta w serwisie internetowym, ani znajomych. Ostatnia

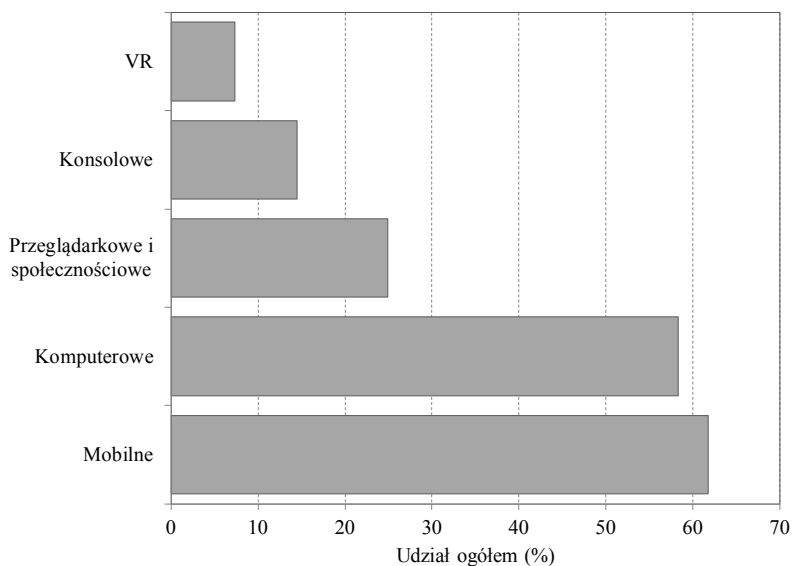
kategoria (VR) to gry wykorzystujące najnowocześniejszą technologię w postaci tzw. wirtualnej rzeczywistości (z ang. *virtual reality*). Jest to stosunkowo nowa technologia, dlatego też niewiele gier w pełni ją obsługuje. Wraz z rozwojem technologicznym może ona w przyszłości zdominować rynek gier ze względu na oferowane graczom znacznie większych możliwości doznań (rzeczywistość wirtualna).

4. Producenci gier w Polsce według kategorii gier

W trakcie badań przeprowadzonych w końcu 2017 roku zidentyfikowano 621 podmiotów produkujących gry wideo na terenie Polski. Z dalszej analizy wykluczono jednostki zarejestrowane poza granicami kraju (8 proc.), nieposiadające żadnej siedziby (6 proc.) oraz takie, dla których brakowało możliwości pozyskania jakichkolwiek szczegółowych informacji (prawdopodobnie były to podmioty nieaktywne – po zakończeniu lub zawieszeniu działalności) (7 proc.).

Zróznicowana aktywność firm w poszczególnych rodzajach gier (komputerowe, konsolowe itd.) może być spowodowana tym, że tworzenie produktów na każdą kolejną platformę wiąże się ze znacznymi nakładami finansowymi, co w dłuższej perspektywie powoduje ryzyko zmniejszenia się zysków lub wręcz ponoszenia strat. Zależy to w dużej mierze od tego, na jakie platformy docelowo ma być wydana gra. Stąd też 62 proc. firm produkuje gry mobilne, 58 proc. komputerowe, 25 proc. przeglądarkowe i społecznościowe, 7 proc. VR (rycina 1).

Liczba kategorii produkowanych gier ściśle wiązała się z rodzajem platform, na jakie je wydawano. Łatwiejsze bowiem było wytwarzanie gier na większą liczbę platform w ramach jednej kategorii (np. Android, iOS, Windows Phone dla gier mobilnych) niż w ramach większej liczby kategorii. Należy przy tym zauważyć, iż prawie 52 proc. badanych firm zajmowało się tylko jedną kategorią gier. Prawdopodobnie warunkowała to dostępność zasobów ludzkich oraz środków finansowych, które mogły być przeznaczone na inwestycje w technologie (i inne zasoby) umożliwiające zwiększenie liczby kategorii. Nieco ponad 30 proc. tworzyło gry w ramach dwóch kategorii, a ok. 16 proc. – trzech i więcej.

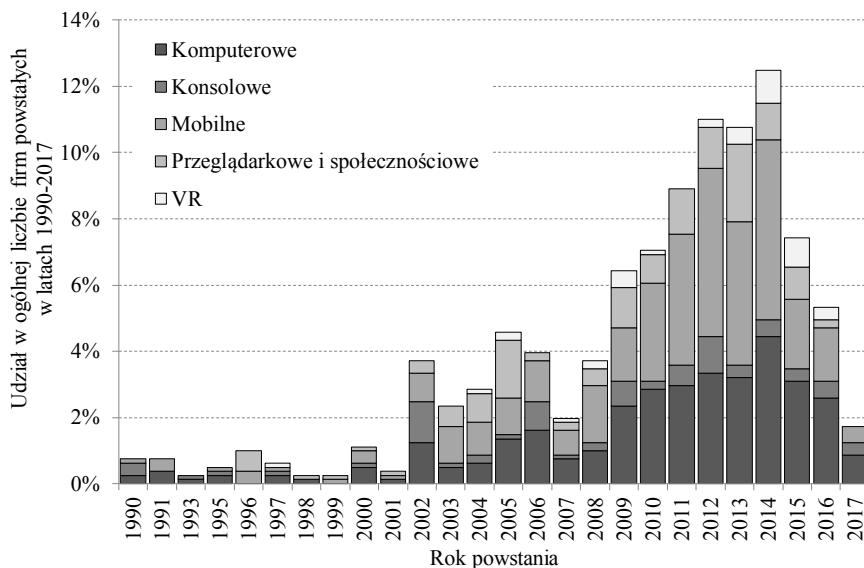


Rycina 1. Struktura podmiotów produkujących gry i zarejestrowanych na terenie Polski według kategorii gier – stan w 2017 roku. Źródło: opracowanie własne.

Podobna zależność widoczna była w przypadku platform. Największe udziały odnotowały podmioty produkujące na jedną platformę (ponad 27 proc.) oraz na dwie lub trzy (po ok. 22 proc.). Udział jednostek obsługujących 4–5 platform okazał się znacząco mniejszy (odpowiednio ok. 13 proc. oraz 6,5 proc.), a 6–12 platform – zaledwie ok. 8 proc.

Uwzględniając rok powstania podmiotów produkujących gry, można zauważyć dynamiczny wzrost ich liczby w latach 2009–2014 (wykres 2). Wiązało się to głównie z rozwojem firm produkujących gry mobilne oraz – w nieco mniejszym stopniu – komputerowe. Wynikało przy tym prawdopodobnie z upowszechnienia się na rynku polskim smartfonów i z olbrzymiego wzrostu popularności gier przeznaczonych na platformy mobilne. Z kolei w kategorii gier przeglądarkowych i społecznościowych okres przyrostu widoczny był w latach 1998–2005 i stanowił efekt umasowienia dostępu do internetu w Polsce. W obrębie firm zajmujących się grami na portalach społecznościowych największy udział stanowiły jednostki powstałe w latach 2002–2005 – również w tym przypadku ważną rolę

odegrał czynnik dostępu do internetu. Należy także podkreślić specyfikę kategorii VR, której znaczenie rosło głównie w ostatnich latach badania.



Rycina 2. Struktura firm produkujących gry wideo według kategorii produkowanych gier oraz roku powstania – stan w 2017 roku. Źródło: opracowanie własne.

Wskazane różnice w upowszechnianiu się poszczególnych kategorii wydają się powiązane z ogólnosiwiatowymi przełomami technologicznymi i z wprowadzeniem nowych technologii do ogólnego użycia. W odniesieniu do kategorii gier komputerowych dotyczy to uruchomienia pierwszego internetowego łącza analogowego w Polsce w 1990 roku i upowszechnienia internetu w kraju (zwłaszcza od końca lat 90. XX w.) czy rozpoczęcia działalności pierwszej globalnej platformy dystrybucji cyfrowej Steam w 2003 roku. W grupie gier konsolowych datami przełomowymi były prawdopodobnie lata premier konsoli nowych generacji (i później kolejnych) – np. Nintendo SNES (1990), Sony PlayStation (1994), PlayStation 2 (2000), PlayStation 3 (2006), PlayStation 4 (2013). W przypadku gier mobilnych istotne znaczenie miało wprowadzenie pierwszego smartfona Apple iPhone w 2007 roku i pierwszego telefonu komórkowego opartego na systemie

Android – HTC Dream w 2008 roku; a także pierwszego przenośnego urządzenia typu tablet – Apple iPad w 2010 roku. Natomiast w kategorii VR były to stworzenie prototypu Oculus Rift i udostępnienie części wykorzystanej technologii w 2010 roku oraz premiery urządzeń na poszczególne platformy: mobilne – Samsung Gear (2014), komputerowe – HTC Vive (2015) i Oculus Rift (2016), oraz konsolowe – PlayStation VR (2016).

5. Podsumowanie

Z uwagi na to, iż sektor gier wideo w warunkach polskich osiągnął istotne znaczenie gospodarcze dopiero w ostatnich latach oraz ze względu na jego bardzo dużą dynamikę wzrostu nie jest on jeszcze w zadowalający sposób opisany oraz nie są w dostatecznym wyjaśnione mechanizmy jego funkcjonowania. Prowadzone badania naukowe podejmują szereg zagadnień związanych z grami komputerowymi i są realizowane na gruncie wielu dyscyplin. Obserwować można przy tym niedostatek prac przekrojowych, o bardziej multidyscyplinarnym charakterze. Ponadto wydaje się, iż wielości ujęć teoretycznych nie towarzyszy równie bogaty dorobek empiryczny. Dotyczy to m.in. kwestii analiz rynku gier wideo. Niedobór podejść empirycznych wynika m.in. z trudności w dostępie do danych (w tym z dużej niedoskonałości systemu statystyki publicznej) oraz z niedostosowania publicznych systemów klasyfikacyjnych (np. w Unii Europejskiej i w Polsce – klasyfikacja NACE rev.2) do specyfiki analizowania producentów gier wideo. Wiąże się także z koniecznością wypracowania nowych metod i technik badawczych, łączących doświadczenia różnych dyscyplin naukowych.

Przeprowadzone analizy pokazały, że dominująca część producentów gier wideo wytwarza gry w obrębie jednej kategorii, co jest warunkowane ich dostępem do hardware’u oraz software’u i popytem głównie na gry mobilne i komputerowe, nieco specyficznym w przypadku Polski (relatywnie niski udział gier na konsole). W okresie po 1990 roku powstawanie nowych podmiotów sektora gier w obrębie poszczególnych kategorii wykazywało związek z upowszechnianiem się nowych technologii.

Literatura

- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.
- Aarseth, E., Smedstad, M. S., Sunnanå, L. (2003). A multidimensional typology of games. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Volume 2* (s. 48-53). Utrecht: Faculty of Arts, Utrecht University.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence*, 6(4), 355-385.
- Bobrowski, M., Rodzińska-Szary, P., Krampus-Sepielak, A., Śliwiński, M., Rudnicki, S. (2017). *Kondycja polskiej branży gier – raport 2017*. Online: <<https://www.nck.pl/badania/raporty/raport-kondycja-polskiej-branzy-gier-17#>>. Data dostępu: 10 czerwca 2019.
- Bobrowski, M., Rodzińska-Szary, P., Socha, M. (2015). *Kondycja polskiej branży gier – raport 2015*. Online: <https://www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2018/06/raport_kondycja_polskiej_branzy_final-2015-4.pdf>. Data dostępu: 12 czerwca 2019.
- Braun-Gałkowska, M., Ulfik-Jaworska, I. (2002). *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*. Lublin: Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”.
- Clarke, R. I., Lee, J. H., Clark, N. (2015). Why Video Game Genres Fail. *Games and Culture*, 12(5), 445-465.
- Collins, K. (2009). An Introduction to Procedural Music in Video Games. *Contemporary Music Review*, 28(1), 5-15.
- Crandall, R. W., Sidak, J. G. (2006). *Video games: Serious business for America's economy*. Online: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=969728>. Data dostępu: 17 grudnia 2021.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., Méthel, G., Molinier, P. (2008). A Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*. Online: <<https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/470350>>. Data dostępu: 15 listopada 2021.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2015). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Faisal, A., Peltoniemi, M. (2015). Establishing Video Game Genres Using Data-Driven Modeling and Product Databases. *Games and Culture*, 13(1), 20-43.

- Fiołek-Lubczyńska, B. (2005). Gry komputerowe w kulturze audiowizualnej i edukacji. *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica*, 7(2), 49–61.
- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Games Effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75–81.
- Ivory, J. D. (2013). Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *Review of Communication Research*, 1(1), 31–68.
- Janc, K. (2017). *Geografia internetu*. Wrocław: Instytut Geografii i Rozwoju Regionalnego, Uniwersytet Wrocławski.
- Johns, J. (2006). Video games production networks: Value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, 6(2), 151–180.
- King, G., Krzywinska, T. (red.) (2002). *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- Kołodziejczyk, E. (2013). Kody QR i rzeczywistość rozszerzona (AR) – przykłady nowych rozwiązań technologicznych w bibliotekach szkół wyższych. *Biuletyn EBIB*, 16(8), 1–11. Online: <<http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/421/423>>. Data dostępu: 17 grudnia 2021.
- Kuipers, E. J. (2010). Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych. *Homo Ludens*, 2(1), 77–86. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Erik-Jan-KUIPERS-Lokalizacja-gier-komputerowych-czy%C5%BCby-dziecinnie-proste-Nowe-perspektywy-w-szkoleniu-t%C5%82umaczy-pisemnych.pdf>>. Data dostępu: 17 grudnia 2021.
- Liboriussen, B., Martin, P. (2016). Regional Game Studies. *Game Studies*, 16(1). Online: <<http://gamestudies.org/1601/articles/liboriussen>>. Data dostępu: 28 czerwca 2019.
- Łukasz, S. (1998). *Magia gier wirtualnych*. Warszawa: Mikom.
- Marak, K., Markocki, M. (2016). *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Marchand, A., Hennig-Thurau, Th. (2013). Value Creation in the Video Game Industry: Industry Economics, Consumer Benefits, and Research Opportunities. *Journal of Interactive Marketing*, 27(3), 141–157.

- Newzoo (2018). *Trends, Insights and Projections Toward 2021: Global Games Market Report 2018*. Online: <<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version>>. Data dostępu: 15 listopada 2021.
- Prescott, J., Bogg, J. (2013). *Gender Divide and the Computer Game Industry*. Hershey: Information Science Reference.
- Pawlak-Kołodziejska, K. (2012). Gry komputerowe i wideo jako forma rozrywki młodych konsumentów i medium komunikacji marketingowej. *Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu*, 26(1), 229–242.
- PricewaterhouseCoopers (PwC) (2018). Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2018–2022. PWC Polska. Online: <<https://www.pwc.pl/pl/pdf/publikacje/2018/media-i-rozrywka-2018-raport-pwc.pdf>>. Data dostępu: 10 czerwca 2019.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York: Teachers College Press.
- SuperData Research Holdings (2017a). 2017 Year in Review Digital Games and Interactive Media. Online: <<http://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2018/02/SuperData-2017-year-in-review-digital-games-and-interactive-media.pdf>>. Data dostępu: 10 czerwca 2019.
- SuperData Research Holdings (2017b). Trends and Insights on Games and Media. Online: <https://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/08/Games_and_Interactive_Media_Report_2017_SuperData_Research.pdf>. Data dostępu: 10 czerwca 2019.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1(1), 223–243. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Augustyn-SURDYK-Status-naukowy-ludologii.-Przyczynek-do-dyskusji.pdf>>. Data dostępu: 15 listopada 2021.
- Taper, A. E. (2011). Gry MMORPG – cechy, możliwości, zagrożenia. *Media i Społeczeństwo*, 1(1), 180–193. Online: <http://www.mediaispoleczenstwo.ath.bielsko.pl/art/180_taper.pdf>. Data dostępu: 15 listopada 2021.
- Williams, D. (2002). Structure and competition in the US home video game industry. *International Journal on Media Management*, 4(1), 41–54.
- Ziemińska, R. (2013). Dwa pojęcia świadomości i podmiotu. *Ethos*, 26(1), 81–91. Online: <<https://czasopisma.kul.pl/ethos/article/view/5751/5472>>. Data dostępu: 15 listopada 2021.

mgr Paulina Miodońska – doktorantka w Zakładzie Zagospodarowania Przestrzennego Instytutu Geografii i Rozwoju Regionalnego Uniwersytetu Wrocławskiego. Jej zainteresowania badawcze obejmują problematykę rozwoju sektora kreatywnego, high-tech oraz sektora gier wideo, sposobów kreacji świata i przestrzeni w grach wideo, znaczenia kapitału ludzkiego oraz społecznego w rozwoju gospodarczym.

dr hab. Andrzej Raczyk – adiunkt w Zakładzie Zagospodarowania Przestrzennego Instytutu Geografii i Rozwoju Regionalnego Uniwersytetu Wrocławskiego. Jego zainteresowania naukowe obejmują m.in. kształtowanie transgranicznych relacji współpracy i konkurencji, gospodarkę kreatywną, przedsiębiorczość, w tym uwarunkowania powstawania podmiotów gospodarczych sektora gier wideo.

Rynek gier wideo w Polsce

Abstrakt: Celem pracy jest identyfikacja prawidłowości charakteryzujących proces kształtowania się rynku gier wideo w Polsce. Wzięto przy tym pod uwagę podział producentów gier wideo ze względu na rok powstania, kategorie oraz platformy produkowanych gier. Badaniami objęto firmy posiadające główną siedzibę w Polsce według stanu na koniec 2017 roku.

Słowa kluczowe: gry wideo, klasyfikacje gier, producenci gier

Niepokoje końca wieku. *Sanitarium* i rekonwalescencja amerykańskiej tożsamości

*Turn-of-the-century anxieties. Sanitarium and the recovery
of American identity*

Wojciech Sitek

Uniwersytet Śląski w Katowicach
wojciech.sitek@us.edu.pl | ORCID: 0000-0002-4550-7679

Abstract: American popular culture in the nineties gave birth to the trend of pessimistic stories set in nightmare aesthetics. Authors of the games like *Sanitarium* recalled the memory of historical losses and also warned about future disasters. In this article the game made by the DreamForge Entertainment studio is analyzed as a representation of the damaged American identity. On the one hand, *Sanitarium* is about the social crisis that hit the USA at the end of the millennium. On the other hand, the meaning of the whole game is filled with trust in the recovery of America's moral strength.

Keywords: American culture, new millennium fears, video games, *Sanitarium*

W *Stasis* (2015) kilkuletnia dziewczynka dzieli się obawami z ojcem: „Jeśli masz zły sen i nie możesz się obudzić, to zostaniesz w tym śnie na zawsze”. Córka Johna Marachecka będzie później zasypiać i budzić się zgodnie z wolą liderów korporacji Cayne, a w końcu bezsensownie zginie, powtarzając los wielu ofiar późnego kapitalizmu. W świecie przypominającym skompromitowane laboratorium stale powracają przestrogi nakreślone w grze *Sanitarium* (1998). O ile w *Stasis* nowy imperializm zyskuje kształt okrzepłej i nienaruszalnej już antyutopii, o tyle w grze powstałej u schyłku XX wieku proroczo wybrzmiewają ostrzeżenia przed ekspansją doktryny neoliberalnej.

Fabuła *Sanitarium* koncentruje się na wewnętrznej podróży bohatera, który ugrzązł w wielopoziomowym koszmarze. Próba zespolenia rozbitej tożsamości jednostki odsłania jednak znacznie szerszy kontekst. Ostatecznie rekonstrukcja życiorysu Maksa daje wgląd w bolączki amerykańskiego społeczeństwa u schyłku tysiąclecia. W przeciwieństwie do nieoficjalnej, południowoafrykańskiej kontynuacji z 2015 roku *Sanitarium* odznacza się krzepiącym charakterem, wskazując na szansę odzyskania równowagi. Po ponad dwudziestu latach od premiery optymistyczny na pozór epilog może jednak budzić wątpliwości. Jeśli przyjąć, że analogie między bohaterami obu gier są nieprzypadkowe i Maracheck jest przyszłą inkarnacją Maksa z *Sanitarium*, to szczęśliwe zakończenie pierwowzoru stanowiłoby zaledwie preludium faktycznej apokalipsy. Być może byłoby lepiej, gdyby Max nigdy nie wydostał się z zakładu psychiatrycznego¹. Wszak to na gruncie afirmowanej przez niego ideologii wyrosnie zbrodnicza korporacja Cayne.

1. W przededniu apokalipsy

Grę *Sanitarium* otwiera sekwencja wideo, której centralnym punktem jest moment wypadku samochodowego głównego bohatera. Dalsze losy

.....

¹ Istnieje jeszcze inna możliwość: wydarzenia przedstawione w *Stasis* są kolejnym poziomem fantazji Maksa z *Sanitarium*, w której pojawiają się jego żona i dziecko. Zważywszy na powtarzalność pewnych motywów (eksperymenty biotechnologiczne, rozrost roślinności, obecność niebezpiecznych owadów, przebudzenie po długim śnie, korporacyjne nadużycia), propozycja ta jest jedną z opcji interpretacyjnych.

mężczyzny wymykają się jednoznacznym rozstrzygnięciom. Wydaje się, że po zdarzeniu Max trafia do szpitala psychiatrycznego – najwyraźniej obrażenia fizyczne zagrażają mu w mniejszym stopniu niż szok utrwalający powypadkową amnezję. Kolejne przesłanki sygnalizują, że wprowadzenie do rozgrywki jest zobiiektywizowane jedynie pozornie, a zrelacjonowane w nim wydarzenia przynależą do sfery fantazmatycznych projekcji pierwszoplanowej postaci. Z pewną dozą ostrożności można jednak dokonać dwóch wstępnych założeń. Po pierwsze bohater pozostaje w stanie śpiączki, a wszystkie zdarzenia mające miejsce po kraksie rozgrywają się już wyłącznie w jego psychice. Po drugie Max doświadcza kryzysu tożsamościowego, który nie ma większego związku z wypadkiem samochodowym. Powrót do równowagi wewnętrznej jest zatem powiązany z procesem wydostawania się z wyobrażonej przestrzeni szpitala. W fantasmagorycznym świecie Max początkowo przesadnie zawiera swoim zdolnościom poznawczym i ignoruje przesłanki dla zakwestionowania obiektywizmu własnego spojrzenia. Dopóki bohater nie uświadomi sobie postępującej erozji psychicznej, dopóty pozostanie więźniem limbo, niczym nieszczęśnicy z filmów *Drabina Jakubowa* (1990) i *12 małp* (1995), które wyraźnie inspirowały twórców *Sanitarium* (Pasetto, 1998).

Wgląd w zaburzoną psychikę głównego bohatera gry daje zwłaszcza wizjonerskie dzieło Terry'ego Gilliana. W *12 małpach* jeden z pacjentów „domu wariatów” odżegnuje się od związków z obcymi z planety Ogo. Zmysły podpowiadają mu przynależność do kosmicznej elity intelektualnej, której celem jest ujarzmienie „barbarzyńskich” hord z Plutona (lub Iraku w przyziemnej interpretacji²), jednak mężczyzna zdroworozsądkowo deklaruje: „Chociaż ta rzeczywistość jest dla mnie całkowicie przekonująca, tak naprawdę to jedynie wytwór mojej *psyche*. Mój umysł uległ rozszczepieniu. W ten sposób uciekam przed pewnymi nie nazwanymi okolicznościami, które zatruwają moją tutejszą egzystencję”³. Świadomość szaleństwa jest w dziele Gilliana oznaką nadzwyczajnej mądrości. Przysłuchujący się tyradzie protagonista ignoruje wypowiedź rekonwalescenta, bo nie dostrzega kluczowej analogii między swoją

.....

² Jak zauważa Geoffrey Wiseman, zdaniem niektórych komentatorów wojna w Zatoce Perskiej była interwencją uprawnioną i zasadną, bo dotyczącą „barbarzyńskiego” rejonu świata (Wiseman, 2001, s. 147–148, 264).

³ Cytat pochodzi z polskiej wersji językowej filmu *12 małp*.

postawą a rojeniami „kosmicznego intelektualisty”. Sam bezrefleksyjnie uznaje się przecież za przybysza z przyszłości, który nie tylko poszukuje w 1996 roku ratunku dla swoich towarzyszy zagrożonych oddziaływaniem niebezpiecznego patogenu, ale też przestrzega – jak mniema – przodków przed konsekwencjami nadchodzącego kataklizmu.

Alarmistyczne diagnozy w *12 małpach* sytuują się daleko od naiwnego wieszczbiarstwa. W kluczowej dla interpretacji filmu scenie jedna z bohaterek – wykładowczyni akademicka – sygnalizuje nonsens wszelkich antycypacji przyszłości. W jej przekonaniu snucie wizji dnia jutrzejszego jest zwykle podyktowane jednostkowymi traumami. Z czasem propozycja antropolozki będzie coraz silniej uzewnętrzniać się w działaniach Jamesa Cole’a, przeświadczonego o nadciągającej apokaliptycznej epidemii. Profetyczna intuicja głównego bohatera w niewielkim stopniu przekłada się na zmianę społeczną. W spetryfikowanym świecie zagłada wydaje się nieuchronna.

Gilliam akcentuje w *12 małpach* rozdziew między subiektywnym widzeniem świata i faktycznym kształtem rzeczywistości. Max z *Sanitarium*, pozostając pod wpływem amerykańskiego kultu indywidualizmu, także bagatelizuje piętno społecznej zapaści. W otwierającej grę sekwencji bohater dzwoni do żony, by przekazać jej wiadomość: „Znalazłem odpowiedź! Przez tyle lat... Powiniennem być się domyślić. Jest tego więcej! Opowiem ci wszystko w domu”. Choć tajemniczy komunikat stanie się później elementem historii o opracowaniu lekarstwa na śmiertelną chorobę, to zaskakujący, konspiracyjny szept bohatera sugeruje inne odkrycie: rozpoznanie realiów późnego kapitalizmu. Nagrany komunikat może wskazywać, że bohater wyzbywa się naiwnych fantazji o ratowaniu ludzkości w duchu wspólnotowym. Praca w korporacji zdążyła nauczyć go innej prawdy: bezdusznej logiki biznesowej. Tuż po wygłoszeniu zaszyfrowanej wiadomości w strukturze umysłu Maksa pojawia się pęknięcie – zobrazone też dosłownie roztrzaskaniem barier ochronnych i rozbiciem samochodu. Zgruchotaną mentalność schizofrenika będzie mogła ukoić jedynie akceptacja „tu i teraz”.

W Stanach Zjednoczonych schyłku XX wieku złowieszcze przepowiednie towarzyszyły wielu sferom życia codziennego. Entuzjazm wyróżniająca epokę Ronalda Reagana dogasał, a niespełnione fantazje o nadejściu „poranka w Ameryce” kładły się cieniem na rządach republikanów.

Orientacja przyszłościowa ustąpiła miejsca wyobrażeniom „lepszego wczoraj”. Rozsądzenie optymizmu narodu amerykańskiego zbiegło się w czasie z głoszeniem alarmistycznych diagnoz i dokonywaniem ponurych milenijnych podsumowań (por. Troy, 2013, s. 16–17). Wbrew pozorom zmiana warty roku 1993 nie odmieniła nastrojów wyzwolonych przez przyjęty w latach 80. kurs ideologiczny. Praktyki polityczno-ekonomiczne późnego kapitalizmu utrwaliły się, a przymierze między wielkim biznesem i konserwatystami zostało zachowane.

Choć w refleksji ludologicznej *Sanitarium* było zwykle przywoływane pretekstowo, jako tytuł istotny dla tradycji horroru psychodelicznego (Kilgore, 2007, s. 7; Marak, 2021, s. 58), to podjęta przez twórców problematyka wyraźnie lokuje grę w pejzażu przeobrażeń końca wieku (por. Valentine, Jensen, 2016, s. 64). *Sanitarium* odzwierciedla obawy cechujące amerykańską codzienność lat 90., wywodząc je z poczynań przedstawicieli paradoksalnego sojuszu liberalnych elit i konserwatystów. Wspomniany alians zyskuje w fabule dwóch reprezentantów – na pozór wrogo do siebie nastawionych, lecz w istocie współpracujących w ramach nurtu neo-konserwatywnego. Zdegenerowany Jacob Morgan jako rzecznik korporacji medycznej dokonuje pochwały ideologii wolnorynkowej, a dobrotliwy główny bohater podejmuje indywidualne inicjatywy, w których manifestuje się wiara w możliwość spełnienia amerykańskiego snu.

2. Profetyczny obłąd

U schyłku poprzedniego tysiąclecia dokonało się chwilowe przemieszanie kategorii: opadła konserwatywna maska neoliberalizmu i w konsekwencji odsłonił się paranoiczny model uprawiania polityki w Stanach Zjednoczonych. Reagan, prezydent mocarstwa, który swoje decyzje konsultował z wróżką (Wheen, 2012, s. 117–157), intuicyjnie sięgał do retoryki czasów ostatecznych i napędzał społeczny lęk przed demonicznymi siłami, podobnie jak robili to milenaryści, przewidujący koniec świata (Hofstadter, 1996, s. 30). Jednocześnie lider imperium wzmacniał ideę amerykańskiej wyjątkowości, przypominając o przymierzu narodu amerykańskiego z Bogiem (Hodgson, 2009, s. 110–111). Kiedy w czasie prezydentury Billa Clintona na moment odsłoniła się iluzja Reaganowskiej

moralnej wyższości, rezygnacja z biblijnej ornamentyki w dyskursie publicznym zachwiała wiarą w hegemonię Stanów Zjednoczonych. Protagonista *Sanitarium* odzyskuje narodowe cnoty – to na jego barkach spoczywa odpowiedzialność za los odwiedzanych krain. Choć poszczególne czasoprzestrzenie są nawiedzane przez kolejne nieszczęścia, a towarzyszące im złe omeny wynikają z upadku amerykańskiego ducha, Max podejmuje działania na rzecz przywrócenia mitycznej wyjątkowości.

Na fantazje kształtowane w latach 80. przez administrację Reagana nałożyły się antycypacje niebezpieczeństw kolejnego tysiąclecia. Pod koniec milenium wyobrażenia podsuwała Amerykanom przekonujące obrazy przyszłości, naznaczone tematami wojny i uchodźstwa, ataków terrorystycznych, rywalizacji o zasoby, plag i epidemii, skażeń środowiska, awarii technologicznych, klęsk żywiołowych i głodu. Podobnie dzieje się w *Sanitarium*, gdzie kometa zapowiada tragedię w niewielkiej osadzie, a krwawy płacz posągu anioła obwieszcza nieuchronną śmierć dzieci. Apokaliptyczne przepowiednie uzmysławiały eskalację „kultury strachu” napędzanej przekonaniem, że w czasach przełomów ludzkość musi mierzyć się z potężnymi siłami zagrażającymi jej egzystencji (Furedi, 2006, s. X). Kiedy rozpadał się fasadowy optymizm, wybrzmiała nieufność wobec wszelkich formacji wspólnotowych. Obsesyjna fantazja Maksa o odkryciu lekarstwa jest wyraźną manifestacją procesu opisanego przez Barry’ego Glassnera w *Kulturze strachu*. U schyłku XX wieku socjolog dostrzegł odwrót od systemowych rozwiązań na rzecz promocji indywidualizmu, skutkujący przeniesieniem odpowiedzialności za własny dobrostan na jednostkę (Glassner, 2000, s. 78). W latach 90. marzenie o utopijnej przyszłości dla wszystkich rozwiązało się pod naporem apokaliptycznych wizji, które ukazywano w tekstach kultury popularnej (Lamy, 1996, s. VI). Część przekazów, między innymi *Sanitarium*, proponowała pozornie optymistyczny wariant wyjścia z kryzysu. Maksowi, jako modelowemu indywidualiście, końcowe powodzenie zapewnia działanie zgodne z regułami wolnorynkowego kapitalizmu.

3. Pęknięte tożsamości

Na przełomie tysiącleci wątpliwości egzystencjalne legły u podstaw zbiorowej trwogi nie tylko w gronie przedstawicieli ruchów religijnych,

surwiwalowych paranoików i zwolenników teorii spiskowych, ale też dziennikarzy i polityków. Diagnozy stawiane przez intelektualistów pokroju Samuela Huntingtona i Francisa Fukuyamy, niezależnie od wydźwięku ideologicznego, sygnalizowały kres czegoś i legitymizowały kasandryczne przepowiednie (Wheen, 2012, s. 64–77). Trudności w zdefiniowaniu nadciągających zagrożeń w „realnej rzeczywistości” szły w parze z zainteresowaniami twórców kultury popularnej, którzy powoływali do istnienia fantazmaty. Amerykańscy autorzy reagowali na przewidywaną katastrofę, przed którą wysiłki wspólnotowe zdawały się nie chronić. Relacje z procesu tworzenia *Sanitarium* potwierdzają obecność defetystycznych nastrojów w Stanach Zjednoczonych. Chris Pasetto, jeden z producentów gry, zwracał uwagę, że przed przystąpieniem do prac członkowie zespołu DreamForge Intertainment byli pogrążeni w apatii. Na etapie koncepcyjnym projektanci poświęcali więcej uwagi wizualizacjom dotyczących ich niepokojów niż tradycyjnym burzom mózgow. Ostatecznie prywatne wyobrażenia poszczególnych uczestników projektu wkomponowano w obszerniejszą mozaikę amerykańskich lęków (Pasetto, 1998).

Na progu nowego tysiąclecia kultura popularna często wychodziła naprzeciw egzystencjalnym obawom. We wprowadzeniu do monografii poświęconej narracjom puzzlowym⁴ Warren Buckland zauważył, że kreowane w latach 90. światy przedstawione sprawiały wrażenie złożonych i nieprzejrzystych. Zdaniem badacza sfera codziennego doświadczenia przybrała formę fragmentaryczną, więc tradycyjne sposoby konstruowania tożsamości i opowiadania historii musiały się wyczerpać (Buckland, 2009, s. 1). W filmach, serialach (przykładowo *Z Archiwum X*, 1993–2002, *Amerykański horror*, 1995–1996 i *Millennium*, 1996–1999) i grach wideo rolę centralnych punktów narracji zaczęły odgrywać tajemnica i niepewność. Forpocztą nurtu interaktywnej rozrywki eksplorującego stany paranoiczne i schizofreniczne zostały między innymi *Dark Seed* (1992) i *Dark Seed II* (1995), *I Have No Mouth, and I Must Scream* (1995), *Chronomaster* (1995) oraz *Harvester* (1996), które nie

.....
⁴ *Puzzle films*, określane też mianem *mind-game films*, prowadzą eksperymenty z klasyczną narracją, są ukierunkowane na wywołanie u widza dezorientacji i dyskomfortu, a ich wyznacznikami są między innymi: zerwanie z liniowością opowiadania, operowanie pętlami czasowymi, kwestionowanie ciągłości czasowo-przestrzennej, zacieranie granic między różnymi poziomami rzeczywistości, nagromadzenie zagadek czy niewiarygodna instancja narratora (Buckland, 2009, s. 6).

tylko sięgały do motywów historii, pamięci i teraźniejszych zgryzot, ale też antycypowały nadciągający kres. *Sanitarium* wpisało się w ten sam trend.

4. W czasie poza czasem

Panoptyczna przestrzeń szpitala psychiatrycznego, w której rozpoczyna się akcja gry, przywodzi na myśl budynek wiedeńskiego Narrenturm. Zdaniem Alfreda Stohla w pozaczasowej Wieży Błaznów romantyczne myślenie magiczne i oświeceniowe uznanie dla rozumu ciągle wchodziło ze sobą w dialog (Stohl, 2000, s. 7–13, za: Kornberger, 2014, s. 105). W wieży szaleństwa z *Sanitarium* – pierwszym poziomie fantazji Maksa – rozpoczyna się z kolei metaforyczna podróż przez kolejne czasoprzestrzenie portretujące lęki bohatera, w której finale dokonuje się pochwała etyki troski i wolnorynkowego indywidualizmu. Poszczególne przygody, ufundowane na wielu symbolach amerykańskiej mitologii, są związane z różnymi wersjami przeszłości, alternatywnymi teraźniejszościami i wariantami możliwych przyszłości. Wszystkie one – mimo towarzyszącego graczowi złudzenia stopniowego odkrywania historii – od samego początku wypływają ze świadomości bohatera. Taką interpretację sugeruje obecność w szpitalu wielobarwnych witraży, w których ujęte są komentarze na temat przyszłych poczynań Maksa. Świat *Sanitarium* może początkowo jawić się jako składowisko niepowiązanych ze sobą tropów społecznych i kulturowych. W trakcie rozgrywki między poszczególnymi wątkami tworzy się wyraźna siatka powiązań, dająca wgląd w kształt amerykańskiej tożsamości na przełomie wieków.

Jak zauważył Markus Rautzenberg na przykładzie gier *Silent Hill* (1999) i *Planescape: Torment* (1999), strach przed niepewnością może prowadzić do krain szaleństwa (Rautzenberg, 2015, s. 89). Szpital psychiatryczny, miejsce nadrzędne wobec innych fantazji Maksa (podobny schemat proponowały filmy *Wyspa tajemnic*, 2010, i *Sucker Punch*, 2011, przyjmujące za wzorzec *Gabinet doktora Caligari*, 1920), jest wytworem koszmaru, z którego bohater ma szansę jeszcze się wybudzić. Rozpoczynające się w lecznicy wędrówki krok po kroku odsłaniają życiorys Maksa. W końcu dowiadujemy się, że bohater jest badaczem rozpoznającym śmiertelną chorobę, która dziesiątkuje młodych pacjentów.

Opowieść o zagłębianiu się w psychikę bohatera, zrekonstruowana w sposób diachroniczny, miałaby swój początek w obnażeniu patologii późnego kapitalizmu. W *Sanitarium* wyrzut czyniony systemowi dotyczy w pierwszym rzędzie powszechnej prywatyzacji i cięć kosztów publicznych. W kraju, w którym propozycje upaństwowienia służby zdrowia są traktowane niczym wyraz socjalistycznych sympatii, nobilituje się mniej efektywne placówki prywatne i sprzyja interesom firm farmaceutycznych (Steger, 2009, s. 55). Praca w korporacji Jacoba Morgana wymaga od Maksa ciągłego zabiegania o środki na prowadzenie badań. Firma Nadzieja nie ma bowiem na celu wspierania prac rozwojowych, lecz monetyzowanie dotychczas opatentowanych rozwiązań. Mimo to bohater wciąż zawiera amerykańskiej ideologii sukcesu. Zgodnie z jej dogmatami podejmuje jednostkową aktywność. Prowadzi nieoficjalne, lecz skuteczne starania, by zgodnie z duchem czasów samodzielnie odnaleźć lekarstwo na śmiertelną chorobę na gruncie popularnych w latach 80. i 90. terapii alternatywnych.

Historia nadkruszony tożsamości rodzi się na gruncie konserwatywnego liberalizmu. W głębszych warstwach snu krytyka systemu jest pretekstem do wywołania pamięci społecznych niesprawiedliwości. Wątki degradacji środowiska na biednej prowincji, wyniszczenia rdzennych Amerykanów, eksperymentowania na ludziach, militarnej interwencji, a także historia wykluczeń fundują kolaż odzwierciedlający rozbięcie amerykańskiej tożsamości. Paradoxem realizowanej krytyki ideologicznej jest proponowane remedium. Podobnie jak we współczesnych Stanach Zjednoczonych, „lekarstwem na społeczną katastrofę neoliberalizmu staje się silniejszy szczep neoliberalizmu” (Tarnoff, 2016), manifestujący się w jednostkowej pracowitości i wysokich aspiracjach. Max budzi się przecież ze snu dzięki sile własnej psychiki – dopiero w momencie, gdy odzyskuje wolę walki i poddaje się mocom optymizmu.

5. Zmierzch w południe

W czasie gdy Ronald Reagan zapowiadał nadejście „poranka w Ameryce”, Paul Crutzen i John Birks pracowali nad złowróżbnym tekstem *Atmosfera po wojnie nuklearnej. Zmierzch w południe*. Nastrój końca powodowany był przekonaniem o tym, że misja cywilizacyjna Stanów Zjednoczonych

wyczerpała się, a schyłek wieku zamiast czasu szczęśliwości przyniesie jedynie kryzys. W snutyach prorocत्वach obawa przed nadchodzącymi kataklizmami zyskiwała zwykle kształt symboli, metafor i alegorii powiązanych z wydarzeniami historycznymi. Kilka lat później ta intuicja okazała się słuszna: wydarzenia z 11 września uzmysłowiły, że Stany Zjednoczone nie posiadały przywileju nietykalności, a inwazyjna polityka zagraniczna ma bezpośrednie i dotkliwe konsekwencje. Zanim jednak rozpoczął się etap „wojny z terroryzmem”, pesymistów roztaczających wizje ponurej przyszłości krytykowano za demoralizujące przywoływanie dawnych win.

Przyjmując założenie, że praca nad lekiem dla dzieci jest elementem „realnej rzeczywistości” i to porażka na tym gruncie powoduje pęknięcie integralności umysłu Maksa, zauważymy, że wszystkie epizody inicjowane przez „współosadzonych” w szpitalu psychiatrycznym (a więc przez samego Maksa) odwołują się, w mniejszym lub większym stopniu, do traumy powodowanej moralną klęską amerykańskiego snu. Strukturę narracyjną w uproszczony sposób mogłaby ilustrować poniższa tabela.

Pierwszy poziom Fizyczna rekonwalescencja	Max zapada w śpiączkę wskutek wypadku drogowego. Gra kończy się wybudzeniem bohatera.
Drugi poziom Rehabilitacja zaburzeń amnestycznych	Pogrążony w śpiączce Max rekonstruuje swój życiorys. Uwzględni kluczowe momenty życia: dzieciństwo, śmierć siostry, karierę naukową, pracę nad wynalezieniem leku, realia branży medycznej, konflikt z przetożonym – Jacobem Morganem.
Trzeci poziom Szpital psychiatryczny	Pogrążony w śpiączce Max zanurza się w fantasmagorii szpitala psychiatrycznego. Bohater konfrontuje się z niepokojami codzienności (znanymi z poziomu drugiego), ale w surrealistycznym świecie przybierają one wynaturzony, spotworniały kształt. Max okazuje się jednym z wielu pacjentów osadzonych w „wieży szaleńców”. Manifestacją zmagania z ogarniającą go paranoją jest konfrontacja z Jacobem Morganem – groteskowo złowieszczy, szalonym naukowcem.
Czwarty poziom Szpital psychiatryczny – światy szaleńców	Rzeczywiste zmagania z państwem neoliberalnym nakierowują bohatera na eksplorowanie fikcyjnych światów, nadających kształt narracji o ciemnych kartach amerykańskiej historii. Wszystkie przygody biorą swój początek w wypaczeniach systemu i społecznych traumach. W fantasmagorii szpitala psychiatrycznego Max kreuje postaci swoich współwięźniów. Pacjenci opowiadają więc różne fragmenty tej samej historii o życiu w późnokapitalistycznym społeczeństwie. Zanurzanie się w kolejnych czasoprzestrzeniach (wioska przy poletku dyniowym, Cyrk Głupców, Wielki Ul, wioska Azteków) pozwala Maksovi na rekonstrukcję życiorysu na poziomie drugim.

Wyobrażona podróż Maksa rozpoczyna się w zakładzie psychiatrycznym postawionym na fundamentach dominacji i kontroli oraz osławiania i dyscyplinowania. Lecznica, podobnie jak świat relacji biznesowych, wymaga od bohatera wyzbycia się podmiotowości (i przemiany w bezwolny obiekt, jak pisał Michel Foucault, omawiając relację pacjent – psychiatra; Foucault, 1987, s. 457). Na poziomie szpitalnym protagonista nie stanowi punktu centralnego fabuły. W omawianej czasoprzestrzeni wszyscy osadzeni są skazami na amerykańskiej tożsamości. W realiach uzdrowiska koncentruje się pięć głównych wyrzutów sumienia, spośród których każdy jest udziałem jednego pacjenta (bohatera fantazji Maksa). Martin przywołuje wojnę cywilizacji, Don – klątwę rdzennych Amerykanów, Lenny – odwet natury, balansujący na krawędzi konferansjer – tragedię trupy cyrkowej, a wariant Maksa z fantasmagorii o szalonym naukowcu – niepohamowaną technofilię doby późnego kapitalizmu.

Opowieści szaleńców wynikają z lęków amerykańskiej teraźniejszości, ale mają przede wszystkim istotne zakotwiczenie w przeszłości. Starcie między centaurami i insektoidami rezonuje wojną w Zatoce Perskiej, jednak wywołuje też pamięć konfliktu wietnamskiego. Epizod aztecki może sugerować wątki politycznej i ekonomicznej kolonizacji biednych peryferii, ale nawiązuje głównie do holocaustu rdzennej ludności oraz grabieży dóbr w Ameryce Północnej. Zemsta natury kojarząca się z niebezpieczeństwem epidemii (między innymi wirusa Ebola w latach 90.) odradza pamięć nieetycznych eksperymentów na ludziach. Niechęć wobec dyskursu równościowego odżywa w grze pod postaciami zdeformowanych cyrkowców – niegdysiejszych „dziwolągów” wystawianych na widok publiczny w pokazach kuriozów. Wreszcie strach przed „rozwojem” jest zilustrowany działalnością szalonego naukowca podejmującego się testów biotechnologicznych i sięgającego do metod eugeniki. Maks, jako uosobienie moralnego wyrzutu sumienia Ameryki, na moment przyznaje głos wykluczonym.

Zawołanie Clintona o „jednej Ameryce w XXI wieku”, wbrew intencjom prezydenta, przypomniało o istnieniu wielu małych ojczyzn, z perspektywy elit często zapomnianych: Ameryk ludobójstwa i opresji rdzennej ludności, prześladowań klasowych i rasowych, eksperymentów medycznych i poligonów doświadczalnych, małych miasteczek –

eksploatowanych i wyzyskiwanych w imię interesów najbogatszych. Ostatecznie jednak w grze subwersywny potencjał tej narracji zostaje stłamszony. Tragedia rozchwianej tożsamości jest bowiem sprowadzona do jednostkowych przejawów szaleństwa i hysterii, które można powściągnąć i utrzymać w ryzach. Jak zauważył Philip Lamy, nastroje paranoiczne często służyły kultywowaniu indywidualizmu, ponieważ sympatycy ideologii sukcesu zakładali, że przyszłe realia nie będą oparte na kooperacji i solidarności, lecz na prawie silniejszego (Lamy, 1996, s. 262). W podobny sposób w *Sanitarium* dokonuje się pochwały neoliberalizmu. Max pracuje nad rozproszone traumy i odnajduje w sobie mit „jednej Ameryki” – ostatecznie sprawdza się jako mąż, ojciec, brat i członek społeczeństwa, ale przede wszystkim jako indywidualista i piewca amerykańskiej wyjątkowości.

6. Jednej Ameryki nigdy nie było

Sanitarium przypomina o istnieniu świata sprzeczności, w którym amerykańskie marzenie – optymizm ekonomiczny i poczucie moralnej wyższości – zderza się z koszmarem codzienności. W dialektyce ufundowanej na tradycji amerykańskiego gotyku⁵ ujawnia się mechanizm uwewnętrzniania lęków (Fisher, 1981, s. 177). Na przełomie tysiącleci narodowy eksperyment Amerykanów powołał do istnienia schizofreniczną tożsamość, która nierzadko prowadziła do krain mrocznych imaginacji. Z obaw terażniejszości rodziła się destrukcyjna tęsknota za możliwym lub utraconym szczęściem, a zwłaszcza: starymi, dobrymi czasami. W *Sanitarium* epizod rozgrywający się na poletku dyń uzmysławia jednak deficyty w wizji bukolicznych Stanów Zjednoczonych.

.....
⁵ Kategoria amerykańskiego gotyku (*American Gothic*) powstała na przełomie XVIII i XIX stulecia w Stanach Zjednoczonych. W powieściach autorów, których wyobraźnia została naznaczona etyką purytańską, często uobecniał się koszmar stanowiący rewers amerykańskiego snu. Zdaniem Erica Savoya myśl spajająca teksty kultury z tego nurtu jest bardziej skomplikowana: amerykańska ideologia (charakteryzująca się oświeceniowym optymizmem i uprzywilejowaniem wartości takich jak wolność czy jednostkowe szczęście) oraz historia Stanów Zjednoczonych mają swoje mroczne i krwawe oblicze. Nawiedza ono terażniejszość – rozbija psychiczny komfort, pozostawia poczucie winy, rodzi obawę przed wybuchem przemocy (Savoy, 2002, s. 167).

Przejście przez ziemię uprawną, w wielu kręgach kulturowych uznawane za symbol powodzenia (wyrażający łączność z przeszłością, naturą, innymi ludźmi – a więc wartościami stojącymi także u podstaw romantycznych wyobrażeń małomiasteczkowej Ameryki; Ott, 2012, s. 174), kończy się odkryciem zmutowanej rośliny – obmierzłej istoty transformującej i pochłaniającej dziecięce ciała. Blask komety, obserwowany przez społeczność Genet, przypomina o cierpieniu obywateli Stanów Zjednoczonych, którzy tuż po obejrzeniu tajemniczych rozbłysków odczuwali deformację i rozpad swoich ciał. Być może sielankowa Ameryka nigdy nie istniała, skoro kraj został ufundowany na nieszczęściu swoich mieszkańców.

Jeśli założyć, że szpital psychiatryczny jest miejscem eskalacji szaleństwa i kreacji groteskowych realiów, to wydźwięk *Sanitarium* okazuje się regresywny. Opuszczenie uzdrowiska jest możliwe jedynie w przypadku uznania ułudnych przymiotów amerykańskiej tożsamości – tej, która odznacza się walecznością, jest nieskażona defetyzmem i pokłada wiarę w znaczenie jednostkowego wysiłku. Od kuracjusza wymaga się zaakceptowania grzechów przeszłości. Niechęć wobec rozpamiętywania win jest oczywistym nawiązaniem do (rzekomo) niepatriotycznej, niezadowolonej części społeczeństwa, której orientację jeden z liberalnych dziennikarzy w latach 90. dookreślał mianem „kultury ciągłego sprzeciwu” (Zinn, 2010, rozdział 22). Choć zwykle chodziło nie o antypaństwową retorykę, a o rozczarowanie prezydenturą Clintona, to wspomnianie traum (oraz infekowanie zbiorowej pamięci Amerykanów pesymizmem) nabierało u schyłku tysiąclecia tonacji niemal wicherzycielskiej. Jak zwracał uwagę Arthur Neal, każde tożsamościowe pęknięcie domagało się przeprowadzenia natychmiastowych działań naprawczych, służących zażegnaniu nieprzyjemnych odczuć (Neal, 2005, s. 3-4).

W momencie przełomu malkontenci zostali przeniesieni do symbolicznego azylu, w którym egzorcyzmowano ich zmartwienia i odnawiano wiarę w siłę Ameryki. W ostatecznym rozrachunku system nie mógł okazać się zły czy zawodny. Zagrożenie stanowił raczej człowiek, który utracił wolę działania. Z tego względu u schyłku podróży Maksa wyobrażony Morgan nie przypomina już korporacyjnego decydenta. Antagonista zmienia kształty i jako sobowtór głównego bohatera objaśnia mu zasady funkcjonowania rzeczywistości. Stosując sztuczki trickstera, zwierzchnik

korporacji przekonuje swoje dobre, choć nieco zagubione odbicie: „Brakuje ci siły i odwagi [...]. Jesteś swoim największym wrogiem”. Szalony naukowiec staje się wtedy sojusznikiem Maksa, który uwalnia protagonistę z psychicznej matni. Właśnie w tym momencie zawiązuje się wspomniany wcześniej sojusz. Poprzez kult indywidualizmu i pozorną troskę rozgrzesza się firmę medyczną i jej nieetyczne praktyki oraz zapomina o wyrządzonych przez nią krzywdach. W zamykającej grę sekwencji obaj mężczyźni deklarują: „To koniec”, jakby byli dwiema stronami jednego bytu. Symboliczne zespolenie Maksa i Morgana wyraża amerykańską rację stanu: kapitalizm okazuje się agregatem najwyższej cenionych wartości, a konserwatyzm zapewnia mu moralną legitymizację.

Bohater *Sanitarium* budzi się ze śpiączki, ponieważ taki jest wymóg doktryny sukcesu. Max „wyzdrowiał” – po opuszczeniu koszmaru zaczyna na dobre śnić swój amerykański sen. Podejrzenie optymistyczne zakończenie (sukces i sława, zjednoczenie z żoną, narodziny dziecka) może sugerować rysę ideologiczną, którą wprost obnaża fabuła *Stasis*. W stworzonym przez The Brotherhood Games tytule z 2015 roku akt oskarżenia jest bezceremonialny: władze korporacji Cayne ponoszą winę za masowy mord. W *Sanitarium* krytyka pozostaje niemal niewidoczna.

W trakcie wędrówki po groteskowych wnętrzach szpitala psychiatrycznego Max spotyka martwą kobietę, która ostrzega go: „«Ktoś» zrobi wszystko, byle tylko nie wypuścić cię z domu wariatów [...]. Twoje odejście ze szpitala równa się upadkowi «tego kogoś»”. Denatka celowo nie dookreśla „tej osoby”. To moment, w którym pojawia się przeczucie, że szaleństwo jest elementem amerykańskiej tożsamości. Moment opuszczenia lecznicy nie musi równać się wyzdrowieniu – może być początkiem właściwego stadium choroby. Historia Stanów Zjednoczonych, wypływająca z obłąkanej przemocy – podboju, śmierci i zniszczenia, domagająca się przepisywania historii i zapominania ofiar, nade wszystko uprzywilejowuje schizofreniczność. Wydaje się, że pacjent z 12 *małp* rozumiał, że w świecie totalnej paranoi to „równowaga umysłowa” stanowi objaw choroby. W tym wariacie ozdrowienie byłoby bliskie moralnemu upadkowi bohatera *Sanitarium*. Wiara w koniec złego snu i przyzwolenie na wybiórczą amnezję oznaczają przecież pogodzenie się z patologiami późnego kapitalizmu – tymi, które na co dzień sprowadzają zagładę na świat Maksa.

Literatura

- Buckland, W. (2009). Introduction. Puzzle plots. W: W. Buckland (red.), *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema* (s. 1–12). Malden: Wiley-Blackwell.
- Fisher IV, B. F. (1981). The residual Gothic impulse: 1824–1873. W: M. B. Tymn (red.), *Horror Literature. A Core Collection and Reference Guide* (s. 176–189). New York: R. R. Bowker Company.
- Foucault, M. (1987). *Historia szaleństwa w dobie klasycyzmu* (tłum. H. Kęszczyka). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Furedi, F. (2006). *Culture of fear revisited. Risk-taking and the morality of low expectation*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Glassner, B. (2000). *The culture of fear. Why Americans are afraid of the wrong things*. New York: Basic Books.
- Hodgson, G. (2009). *The myth of American exceptionalism*. New Haven: Yale University Press.
- Hofstadter, R. (1996). *The paranoid style in American politics and other essays*. Cambridge: Harvard University Press.
- Huysen, A. (2010). *Twilight memories. Marking time in a culture of amnesia*. New York: Routledge.
- Kilgore, C. M. (2007). *Medium of gameplay*. Ames: praca magisterska. Online: <<https://dr.lib.iastate.edu/entities/publication/5b428dd6-7ccd-4bc2-841e-db7804adedad2>>. Data dostępu: 28 grudnia 2019.
- Kornberger, S. (2014). *Vampire, Monster, irre Wissenschaftler. So viel Europa steckt in Hollywoods goldener Horrorfilmära*. Hamburg: Diplomica Verlag.
- Lamy, P. (1996). *Millennium rage. Survivalists, white supremacists, and the doomsday prophecy*. New York: Plenum Press.
- Marak, K. (2021). “If the dog dies, I quit”: *Blair Witch* and the problems of contemporary psychological horror games. *Studia Humanistyczne AGH*, 20(2), 57–70.
- Neal, A. G. (2005). *National trauma and collective memory*. London: Routledge.
- Ott, C. (2012). *Pumpkin. The curious history of an American icon*. Seattle: University of Washington Press.
- Pasetto, C (4 grudnia 1998). Postmortem. DreamForge’s *Sanitarium*. Online: <https://www.gamasutra.com/view/feature/3299/postmortem_dreamforges_sanitarium.php>. Data dostępu: 28 grudnia 2019.

- Rautzenberg, M. (2015). Navigating uncertainty. Ludic epistemology in an age of new essentialisms. W: M. Fuchs (red.), *Diversity of play* (s. 83–106). Lüneburg: Meson Press.
- Savoy, E. (2002). The rise of American Gothic. W: J. E. Hogle (red.), *The Cambridge companion to Gothic fiction* (s. 167–188). New York: Cambridge University Press.
- Steger, M. B. (2009). *Globalisms. The great ideological struggle of the twenty-first century*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Stohl, A. (2000). *Der Narrenturm oder die dunkle Seite der Wissenschaft*. Wien: Böhlau Verlag.
- Tarnoff, B. (13 grudnia 2016). Neoliberalism turned our world into a business. And there are two big winners. Online: <<https://www.theguardian.com/us-news/2016/dec/13/donald-trump-silicon-valley-leaders-neoliberalism-administration>>. Data dostępu: 28 grudnia 2019.
- Troy, G. (2013). *Morning in America. How Ronald Reagan invented the 1980's*. Princeton: Princeton University Press.
- Valentine, K. D., Jensen, L.J. (2016). *Examining the evolution of gaming and its impact on social, cultural, and political perspectives*. Hershey: Information Science Reference.
- Wheen, F. (2012). *How mumbo-jumbo conquered the world. A short history of modern delusions*. London: Harper Perennial.
- Wiseman, G. (2001). *Concepts of non-provocative defence. Ideas and practices in international security*. London: Palgrave Macmillan.
- Zinn, H. (2010). *A people's history of the United States, 1492–present*. New York: Harper Perennial Modern Classics. Ebook.

Filmografia

- 12 małąp (1995). Reż. T. Gilliam. USA.
- Amerykański horror (1995–1996). USA.
- Drabina Jakubowa (1990). Reż. A. Lyne. USA.
- Gabinet doktora Caligari (1920). Reż. R. Wiene. Niemcy.
- Millennium (1996–1999). USA.
- Sucker Punch (2011). Reż. Z. Snyder. USA, Kanada.
- Wyspa tajemnic (2010). Reż. M. Scorsese. USA.
- Z Archiwum X (1993–2002). USA.

Ludografia

- Black Isle Studios (1999). *Planescape: Torment* [PC]. Interplay Entertainment, USA.
- Cyberdreams (1992). *Dark Seed* [PC]. Cyberdreams, USA.
- Cyberdreams (1995). *Dark Seed II* [PC]. Cyberdreams, USA.
- DigiFX Interactive (1996). *Harvester* [PC]. Merit Studios, USA.
- DreamForge Intertainment (1995). *Chronomaster* [PC]. IntraCorp, USA.
- DreamForge Intertainment (1998). *Sanitarium* [PC]. ASC Games, USA.
- Team Silent (1999). *Silent Hill* [Playstation]. Konami, Japonia.
- The Brotherhood Games (2015). *Stasis* [PC]. The Brotherhood Games, South Africa.
- The Dreamer's Guild (1995). *I Have No Mouth, and I Must Scream* [PC]. Cyberdreams, USA.

dr **Wojciech Sitek** – kulturoznawca, filmoznawca. Zajmuje się ideologicznym podłożem kina amerykańskiego i społecznym fenomenem wideokaset, wojciech.

Niepokoje końca wieku. *Sanitarium* i rekonwalescencja amerykańskiej tożsamości

Abstrakt: W amerykańskiej kulturze popularnej lat 90. wykształcił się nurt pesymistycznych narracji realizowanych w estetyce sennego koszmaru. Twórcy gier typu *Sanitarium* przywoływali pamięć historycznych porażek, ale też przestrzegali przed nadciągającą zagładą. W niniejszym artykule gra studia DreamForge Intertainment jest analizowana jako reprezentacja rozpadu amerykańskiej tożsamości. Z jednej strony porusza się w niej temat społecznego kryzysu, który dotknął Stany Zjednoczone u schyłku tysiąclecia. Z drugiej strony w fabule *Sanitarium* wybrzmiewa wiara w możliwość odnowienia moralnej siły Ameryki.

Słowa kluczowe: kultura Stanów Zjednoczonych, lęki nowego tysiąclecia, gry wideo, *Sanitarium*

Chess movies między ludologią a historią wizualną – wprowadzenie do zagadnienia. Od Gorączki szachowej (1925) po Gambit królowej (2020)*

Chess movies between ludology and visual history: An introduction. From Shakhmatnaya goryachka (1925) to The Queen's Gambit (2020)

Jacek Szymala

Uniwersytet Wrocławski

historiawkinie@gmail.com | ORCID: 0000-0002-8714-7114

Abstract: The article is an attempt to classify the so-called chess movies – chess films, films about chess and films about chess players. The text lists and characterizes selected films from among 83 included in the filmographic overview. The author proposes an interdisciplinary research approach combining elements of ludology and visual history. Each movie tells us something about the time it was made, including the history of chess and how it was perceived during that historical period.

Keywords: chess movie, chess film, *Shakhmatnaya goryachka*, *The Queen's Gambit*

Homo Ludens 1(14)/2021 | ISSN 2080-4555 | © Polskie Towarzystwo Badania Gier 2021

DOI: 10.14746/HL.2021.14.11 | received: 31.12.2020 | revision: 03.07.2021 | accepted: 14.11.2021

* Za zapoznanie się z maszynopisem tekstu oraz konsultacje dziękuję instruktorowi szachowemu Adamowi Szymali i FM Henrykowi Seifertowi. Artykuł dedykuję wszystkim szachistom, z którymi grałem i zagram.

1. Wstęp. Propozycje typologii

Szachy były, są i będą obecne w filmach. Jeśli ta obecność dotyczy wielkości czasu ekranowego, mówimy o *chess movie*, czyli filmie szachowym w sensie ścisłym. Filmy zawierające motywy lub wątki szachowe posiadają elementy (ujęcia, sceny, sekwencje) *chess movies*. Temat gry w szachy w (masowej) kulturze wizualnej spopularyzował film fabularny *Ukryta gra* i zwłaszcza serial wyprodukowany przez Netflix, *Gambit królowej*. Premiery tych dwóch obrazów w końcu drugiej dekady XX w. stanowią punkt wyjścia poniższych rozważań. Przy podjęciu próby klasyfikacji filmów szachowych – *chess movies* (zob. Giżycki, 1960 i późn.; Gryz, 2016; Chess.com, 2018; Włodarczyk, 2020) – nasuwa się także sposobność do uporządkowania tego zagadnienia. Artykuł rozpoczęty zostanie więc propozycją teoretycznych rozstrzygnięć, następnie scharakteryzowane zostaną (w kolejności chronologicznej) wybrane realizacje fabularne, na końcu natomiast zamieszczono filmografię zawierającą 83 tytuły w ujęciu alfabetycznym, także spoza omówionych w tekście głównym.

Nauki ścisłe badają szachy funkcjonalnie, jako przykład wariacji logicznych, statystyki i procesów decyzyjnych czy uczenia SI. Historia zaś zajmuje się ich funkcjonowaniem, symboliką, procesami genezy i transformacji stylistycznych, zmian w regułach itd. Historia szachów jest też istotnym przedmiotem w ramach kursów dla instruktorów szachowych. Badane i opracowywane są biografie szachistów i historie turniejów, w różnych aspektach, także przykładowo historia życia codziennego szachistów (zob. hasło przedmiotowe „history of chess” w portalu academia.edu obserwowane przez ponad 5000 badaczy; zob. też np. Bubczyk, 2003 i 2009; Niemiec, 2011; Sołtysiak, 2014). Jeśli szachy pojawiały się w tekstach literackich, stawały się obiektem badań historyków literatury, literaturoznawców, filologów (ostatnio zob. książkę filmoznawcy-szachisty: Marszałek, 2019; zob. Dorwing, 2019¹). Gdy mówimy o szachach w filmach, moglibyśmy je zaklasyfikować do nurtu tzw. filmów sportowych (gatunek ten obejmuje filmy fabularne dotyczące sportu, zob. szerzej: Kowalczyk, 2017). Nurt ten

.....
¹ Jest to rozprawa doktorska przedstawiona na Uniwersytecie w Tallinie 13 listopada 2019. Za udostępnienie elektronicznej wersji pracy dziękuję recenzentowi tego doktoratu, prof. Andriejowi Rogatchevskiemu z UiT The Arctic University of Norway.

jest dość reprezentatywny, ma także określone tradycje badawcze w ramach filmoznawstwa (wśród filmów i ich analiz przeważają obrazy poświęcone sportom bardziej dynamicznym i z tego względu dobrze sprawdzającym się na ekranie; zob. Wierski 2014). Andrzej Gryz na początku opracowania poświęconego filmowym szachistom stwierdził, że:

Spośród wszystkich filmowych ujęć sportowych potyczek rozgrywka szachowa odznacza się wyraźną odrębnością. Jest to materia trudna, nefotogeniczna i nazbyt statyczna. Unikatowy styl jej obrazowania znajduje uzasadnienie w samej logicznej architekturze królewskiej gry – pozbawionej elementów przypadkowości, cechującej się matematyczną abstrakcyjnością i wariacyjnością (Gryz 2016).

Nie do końca można się z tym zgodzić, zwłaszcza jeśli przyjrzeć się turniejom szachów błyskawicznych, obfitującym w dynamiczne uderzenia w zegary szachowe i parasportowe zachowania takie jak stawianie bierek pomiędzy polami, równoczesne przesuwanie figur lub pionów po szachownicy, interwencje sędziowskie etc.

Jeśli weźmiemy na warsztat filmowe portrety rzeczywistych szachistów lub przynajmniej prawdopodobnych zdarzeń (turniejów, miejsc, klimatu epoki itd.), filmy szachowe możemy zaklasyfikować jako przedmiot badań historii wizualnej – będą to fragmenty (lub mikrohistorie) historii wizualnej szachów. Jeśli przyjmiemy, że do historii wizualnej zalicza się także popularyzacja historii i dydaktyka historii, pojawia się kolejna perspektywa badawcza – przyglądanie się poszczególnym filmom jako utworom popularyzującym historię oraz motywującym do podjęcia nauki gry w szachy. Perspektywa metodologiczna historii wizualnej jest przydatna, ponieważ zwalnia z faworyzowania (w analizach) obrazów uznanych za artystycznie udane i pozwala na neutralny ogląd szerszej grupy filmów. Również rozpatrując *chess movies*, będę czerpał w dużej mierze z doświadczeń historii wizualnej.

Elementem lub pierwiastkiem, który łączy szachy i filmy, jest funkcja ludyczna, zatem film szachowy to „rozrywka podwojona”. Oprócz na przykład korzyści finansowych czy prestiżowych, jakie pojawiają się na poziomie mistrzowskim, szerszej grupy ludzi dotyczą szachy w znaczeniu amatorskim, „kawiarnianym”, nierankingowym. Podobnie jako jedną z głównych cech filmów wymienia się właśnie rozrywkę – nawet

jeśli wyróżnilibyśmy kategorię filmów badawczych, naukowych, oświatowych czy instruktażowych (szczególnie dotyczących szachów, w rodzaju zamieszczanych w internecie samouczków lub po prostu rejestracji przebiegu turniejów), trzeba pamiętać o znanej już w starożytności korelacji „bawiąc – uczyć”. Oczywiście optymalnym podejściem (przygotowaniem) badawczym byłoby takie, przy którym badacz jest jednocześnie praktykiem – graczem szachowym (choć warunek ten nie jest konieczny wśród widzów, zwłaszcza jeśli potraktujemy kino jako sztukę filmową; wówczas im wyższy poziom artystyczny, tym mniejsza zachodzi presja, aby widz był jednocześnie szachistą – dobry film o szachach powinien być zrozumiany także przez nieszachistów).

Przedfilmowa historia wizualna szachów nie była dotąd, jak się zdaje, przedmiotem badań. Owszem, zajmowano się szachami z punktu widzenia historii sztuki, biorąc na warsztat różnorodne formy i materiały figur czy szachownic w różnych okresach historycznych i kręgach kulturowych, natomiast nie podjęto dotąd badań z punktu widzenia historii wizualnej (w odróżnieniu od historii sztuk wizualnych – nienastawionej na wartości artystyczne). Przykładowo interesujących wniosków mogłyby dostarczyć badania recepcji (rozpowszechniania, przyjmowania się) w poszczególnych krajach zestawów szachowych typu Staunton wprowadzonych w połowie XIX w. Badania takie pojmowane być mogą metodologicznie jako zjawiska globalne, te zaś umieścić można w tym przypadku w ramach historii wizualnej.

Nie każdy film z motywami szachowymi możemy ściśle zaklasyfikować jako film szachowy. Roboczo daje się wydzielić kilka grup lub konstelacji film-szachy:

1. filmy, w których szachy są podstawowym tematem fabuły i pełnoprawnym elementem pierwszoplanowym; są „bohaterem”; ta grupa najściślej odpowiada *chess movies* i będzie mnie najbardziej interesowała w tym opracowaniu;
2. filmy, w których szachy są metaforą: życia, śmierci, wojny etc. (przy czym nie muszą być główną lub jedyną metaforą w danym filmie) – grupa ta także może być rozpatrywana jako *chess movies*;
3. filmy, w których szachy są elementem stylistycznym i estetycznym, odgrywają rolę rekwizytu (zwłaszcza niemającego przełomowego znaczenia dla fabuły);

4. filmy odwołujące się do fragmentu motywu szachów w kulturze i ich znaczenia: pion, gambit, figury, szach-mat etc.

Grupy 3 i 4 można sprowadzić do jednej jako filmy z motywami szachowymi. Przykładowo, filmem szachowym z grupy pierwszej nie będą adaptacje *Alicji w Krainie Czarów* lub serial *Dom z papieru*; filmy te posiadają tylko pojedyncze cechy *chess movies* i zliczenie ich wszystkich zdaje się karkołomne, a w każdym razie nie jest celem artykułu.

W tym opracowaniu skupię się na chronologicznym przedstawieniu pełnometrażowych filmów fabularnych, zwłaszcza tzw. głównego nurtu, a więc szeroko dystrybuowanych. Filmy dokumentalne dotyczące szachów wydają się łatwiejsze w zaklasyfikowaniu do *chess movies*, z tego względu, że przeważnie są to próby rekonstrukcji (fragmentów) biografii szachisty lub wizualne zapisy turnieju bądź rozgrywek; często też sam tytuł jest instruktywny i wskazuje na szachy bezpośrednio. Spośród filmów dokumentalnych wartych głębszych analiz i omówień przejrzałem w ramach badań wstępnych katalog filmów czarnogórskich i o Czarnogórze oraz polskie Repozytorium Filмотeki Narodowej. Spośród filmów o Czarnogórze wyróżnić można trzy *chess movies*: w 1950 r. powstał półgodzinny dokument *Šahovska olimpijada u Dubrovniku* (w tytule chodzi o IX Olimpiadę Szachową; na jej temat zob. Gawlikowski, 1978, s. 118–127), w którym pokazano wycieczkę zawodników do Kotoru, Cetyni i Budvy (Kastratović, 2006, s. 230). Cztery lata później zrealizowano dokument *Sa Ženskog Šah-turnira (Herceg Novi)*, czyli film z turnieju kobiecego w wymienionym mieście (Kastratović, 2006, s. 231), a z 1966 r. pochodzi *Dama G-6* – filmowa biografia Svetozara Gligoricia, zrealizowana podczas turnieju w Titogradzie. Natomiast po wpisaniu słowa „szachy” w Repozytorium Filмотeki Narodowej uzyskałem 23 wyniki, w tym ponad sześciominutowy materiał na temat *Błyskawiczny turniej szachowy z 1951 r.* (film nie wszedł do żadnego z wydań Polskiej Kroniki Filmowej). Pozostałe odnalezione tam polskie filmy dokumentalne, które można zaklasyfikować jako *chess movies*, to w kolejności chronologicznej: *Turniej szachistów. Mistrzostwa szachowe Polski w Katowicach* (PKF 1946, nr 35); *Zabrze. Szachowe mistrzostwa górników* (PKF 1948, nr 10); *Międzynarodowy turniej szachowy* (PKF 1949, nr 3); *Mistrz szachowy* (PKF 1951, nr 21); *Mistrz świata w szachach / Petrosjan* (PKF 1963, nr 23a). Wykonałem także kwerendę w katalogu Wytwórni Filmów Oświatowych w Łodzi: w zbiorze blisko 5000 filmów nie udało

się znaleźć żadnego spełniającego kryterium *chess movie*. Spośród filmów polskich, tematów lub motywów szachowych z pewnością wiele można uzyskać, przeszukując katalogi archiwów telewizyjnych. Na razie jednak przejdę do filmów fabularnych. Kryterium chronologiczne jest zasadne, ponieważ film definiowany zgodnie z historią wizualną może stanowić źródło historyczne do czasów, w jakich powstał. Większość scharakteryzowanych dalej przykładów wpisuje się w pierwszą grupę proponowanego rozumienia *chess movies*, natomiast ze względu na wprowadzający charakter tego opracowania wymienię także niektóre filmy bliższe grupie 2 (*Siódma pieczęć*) oraz 3-4 (akapit o serialach).

2. *Chess movies* w pierwszej połowie XX w.

W pierwszej połowie XX w. powstało znacznie mniej filmów szachowych niż po 1945 r. (z okresu przed 1925 r. zob. np. scenę gry w szachy Man Raya z Marcellem Duchampem w surrealistycznym filmie Rene Claire'a *Antrakt*, zob. *International...*, s. 381). Lata 20. i 30. nie zostały w tym względzie należycie opracowane; swojego opracowania doczekał się natomiast temat wątków szachowych w literaturze rosyjskiej tego okresu (Dorwing 2019; znamienne, że w drugim rozdziale dysertacji, poświęconym szachowym tematom i motywom, zabrakło filmów). Należy wymienić krótką niemą komedię Wsiewołoda Pudowkina *Gorączka szachowa* (1925) z ówczesnym mistrzem świata Josém Raúlem Capablancą – w roli samego siebie (na temat filmu zob. np. *International...*, s. 787). Produkcja przypominała „ekscentryczne i zabawne pomysły [Lwa] Kuleszowa (powstała zresztą przy udziale niektórych współpracowników [jego] laboratorium)” (Wojnicka, 2009, s. 529). W 1928 r. opublikowano powieść satyryczną *Dwanaście krzesel*. Akcja rozgrywa się współcześnie w Odessie, głównym bohaterem jest Ostap Bender, nazywamy przez siebie Wielkim Kombinatorem. W pierwowzorze literackim i radzieckich adaptacjach filmowych (Bendera brak w adaptacji polsko-czechosłowackiej, reż. M. Waszyński, M. Frič, 1933, pojawia się w filmie Gajdaja i serialu Zacharowa) występuje motyw szachów (na temat radzieckiego filmu *Dwanaście krzesel* zob. Cybulski, 2014, rozdział 3.6). Sebastian Chościński w recenzji filmu Leonida Gajdaja napisał m.in.:

Brakuje pieniędzy? Można przecież sprzedawać bilety wstępu do miejsca, które jest ogólnie dostępne. Albo zorganizować, jak miało to miejsce w Wasiukach, turniej szachowy i zgarnąć kasę za każdą rozegraną partię. Wystarczy tylko przekonać – a raczej: oszukać – zapalonych szachistów, że jest się mistrzem świata w tej dyscyplinie (Chosiński, 2010).

W 1926 r. wydano książkę francuskiego dziennikarza Henri'ego Dupuy-Mazuela (1885–1962) *Le Joueur d'échecs* (*Szachista*). W tym samym roku powstała adaptacja filmowa, nazwana przez Jerzego Maśnickiego „najgłośniejszym polonicum filmowym lat 20.” (Maśnicki, 2006, zob. Kurkowska, Kurkowski, 2016, s. 244). Jest to fikcyjna (kontrfaktyczna, choć prawdopodobna) opowieść osadzona w realiach Rzeczypospolitej lat 70. XVIII w. Z końca lat 30. pochodzi druga filmowa adaptacja (z okrojoną fabułą, mniejszym rozmachem inscenizacyjnym) – dźwiękowy film *Gracz w szachy* w reżyserii J. Dréville'a (więcej na temat tego obrazu: Kurkowska, Kurkowski, 2016, s. 244–245). Oczywiście jest, że wojna zatrzymała twórczość kulturową, w tym filmową, i powstało znacznie mniej obrazów. Wymieńmy jeden wojenny (powstały w czasie wojny) *chess movie*: w 1944 r. Maya Deren, urodzona w Kijowie niezależna reżyserka, która przyjęła obywatelstwo amerykańskie, zrealizowała film pt. *Na lądzie*. Bohaterka (grana przez Deren) biegnie po plaży i angażuje się w partię szachów (na ten temat zob. *International...*, s. 259).

3. *Chess movies* w okresie zimnej wojny

Siódma pieczęć (reż. I. Bergman, 1957) stanowi inspirujący i wpływowy przykład filmu, w którym „szachy prowokują filozoficzne rozważania związane z opisem rzeczywistości” (Gryz, 2016). Rafał Marszałek stwierdził, że o historii w *Siódmej pieczęci* mówi się powściągliwie właśnie ze względu na to, że dla reżysera istotniejszy był namysł filozoficzny, zwłaszcza egzystencjalny. Jednak Marszałek przyznaje, że „[h]istoryk sztuki na przykład wyłowiłby z dzieła Bergmana obraz średniowiecznego rycerza dla porównania z innymi; historyk idei w sławnym obrazie pielgrzymki pątników znalazłby ekwiwalent pewnego typu religijności” (Marszałek, 1984, s. 444). W podobnym okresie (premiera w Wenecji w 1955 r., w USA w 1957) powstał znacznie mniej znany surrealistyczny film *8 x 8: A Chess Sonata in 8 Movements* (reż. H. Richter, J. Cocteau). Obraz

charakteryzowano jako umiejscowiony „pomiędzy Freudem a Lewisem Carollem”; zagrali w nim artyści awangardowi, m.in. Jean Cocteau, Max Ernst, Marcel Duchamp; szachy występują w roli inspirującego wyobrażnię surrealistycznego rekwizytu (na temat gry w szachy ze śmiercią zob. np. *International...*, s. 1113).

W latach 60. pojawiło się kilka filmów, w których motyw szachów i szachistów miały pewne znaczenie dla rozwoju fabuły, niekoniecznie jednak odsyłały do konkretnych turniejów, postaci czy znanych partii. Otwierająca bondowski film *Pozdrowienia z Rosji* (1963) sekwencja zawiera scenę przedstawiającą ostatnią partię rozgrywanego w Wenecji meczu Kronsteena z Czechosłowacji z Macadamsem z Kanady (na tablicy widać remisowy wynik 11,5/11,5). Czechosłowacki szachista wygrywa, ale widz-szachista dostrzeże, że ma nieprawidłowy odruch przełączania zegara dłonią, która nie wykonała ruchu. Gracze nie prowadzą zapisu mimo leżących na stoliku blankietów. Nazwisko „Kronsteen” kojarzy się z radzieckim arcymistrzem Davidem Bronsteinem (1924–2006), a filmowy mecz przypomina partię Bronsteina z Borysem Spasskim rozegraną podczas mistrzostw ZSRR w Leningradzie w 1960 r. (zob. Nguyen, 2017). Z połowy dekady pochodzi japoński film samurajski *Zatôichi jigoku tabi* (reż. K. Misumi), w 1966 r. miał premierę jugosłowiański obraz *Rondo* (reż. Z. Berković; szerzej na temat tego filmu zob. Pająk, 2018, rozdział *Gra o ciało*), rok później powstały dwa krótkie (po niecałe pół godziny) filmy polskie: *Szach i mat!* (reż. A. Zakrzewski) oraz *Klub szachistów* (reż. W. Lesiewicz). Ostatni oprócz tytułu ma niewiele wspólnego z omawianą grą. To adaptacja filmowa pozytywistycznej noweli Aleksandra Świętochowskiego; klub ma za zadanie zbierać wśród obywateli informacje o niemoralnych postępowaniach społeczeństwa.

W kontekście szachowym dają się ująć dwa filmy Stanleya Kubricka z lat 60., oba zawierające sceny szachowe. Pierwszy to *Lolita* z 1962 r. (profesor Humbert uczy Charlotte Haze podstaw szachów w momencie, gdy jej nieletnia córka wchodzi do pokoju). Drugi tytuł to *2001: Odyseja Kosmiczna* z 1968 r. Według Mikołaja Smykowskiego obraz ten jest „[j]ednym z pierwszych sygnałów nadejścia apogeum ery szachów komputerowych, który odbija się szerokim echem nie tylko w środowisku szachistów, ale przede wszystkim odbiorców kultury popularnej” (Smykowski, 2018, s. 134). W przełomowej dla fabuły filmu scenie rozgrywa się pojedynek

szachowy: człowiek (kapitan statku Discovery One, Frank Poole) gra białymi, komputer (HAL 9000) czarnymi. Komputer wygrywa, stosując pięcioruchową kombinację z gambit – jak słusznie tłumaczy Smykowski, „urzeczywistniając tym samym (oczywiście na poziomie fikcji filmowej) fantazmatyczną wizję niepokonanej maszyny szachowej” (tamże, s. 135). Warto zauważyć, że współczesne Kubrickowi (filmowcowi-szachiście) komputery nie potrafiły wykorzystać taktycznego poświęcenia materiału – po raz pierwszy zaobserwowano to w maszynach z połowy lat 90., w słynnych meczach komputera z Kasparowem.

Również w 1968 r. miał premierę nagrodzony Oscarem film *Afera Thomasa Crowna*. Dwoje głównych bohaterów (role Steve’a McQueena i Faye Dunaway) w jednej ze scen gra w szachy. Nie jest to turniejowa, mierzona czasem zegara rozgrywka, z figurami typu Staunton; jest to natomiast pełna subtelności erotyzmu gra znudzonego życiem milionera i agentki ubezpieczeniowej. Bohaterowie rozpraszają się mimiką, grająca czarnymi kobieta prowokuje przeciwnika, odchylając sukienkę i dwuznacznie dotykając gońca. W komentarzach internetowych powtarzało się określenie „najseksowniejsza partia”, zwracano także uwagę na walor muzyki w tej niemej (bohaterowie milczą) scenie, kulminacyjnej dla całego filmu.

Przełom lat 60. i 70. XX w. wydaje się przełomowy zarówno w historii szachów, jak i w historii szachów filmowych (szachów w filmach, filmów szachowych). 1972 rok, czyli datę meczu Roberta Fischera z Borysem Spasskim, i ogólnie karierę „Bobby’ego” Fishera uznaje się za przełomowe, dzielące historię szachów w XX w. na „przed” i „po”. Cezura ta jest symboliczną datą, jeśli historię szachowych mistrzostw świata umieści się w kontekście zimnej wojny i rywalizacji politycznej ZSRR (i państw satelickich) oraz USA (i innych krajów kapitalistycznych). Istotny był radziecki film *Arcymistrz* z 1973 r. z rolami arcymistrzów Michaiła Tala (1936–1992) i Wiktora Korcznoja (1931–2016) jako samych siebie. W filmie zamieszczono także ujęcie dokumentalne przedstawiające Olimpiadę Szachową w Skopje z 1972 r. (na jej temat zob. Gawlikowski, 1978, s. 402–444): przy szachownicach widzimy m.in. Tigrana Petrosjana (1929–1984), Paula Keresa (1916–1975) i Lajosa Portischa (ur. 1936). (Zob. *Grandmaster* [fragment filmu], bez daty). Znaczącym (dla historii szachów, historii politycznej, a także historii wizualnej szachów) faktem jest, że po emigracji Korcznoja do Szwajcarii w 1976 r., film został w ZSRR zabroniony, a sam

szachista – napiętnowany jako uciekinier. Współcześnie wydarzenia te upamiętniono w filmie brytyjskim *Antyszachy: 1978 Korcznoj kontra Karpow i Kreml* z 2017 r.

Z lat 70. pochodzą też, jak wspomniałem, dwie adaptacje *Dwunastu krzesel*, zawierające wątek szachowy. Można także wymienić spektakl polskiego Teatru Telewizji w reżyserii O. Lipińskiej według komedii Aleksandra Fredry *Damy i huzary*. Żołnierze napoleońscy w domu Majora grają w szachy lub organizują polowania; spokój rozgrywki zakłóca pojawienie się kobiet. Zabawny wydzwitek i lekki ciężar gatunkowy ma także indyjski musical z 1977 r. pod tytułem *Shatranj Ke Khilari (Szachiści)*, reż. R. Satyajit). Niekończące się partie szachów stanowią w filmie humorystyczną przeciwwagę dla powagi wielkiej polityki: bohaterowie prowadzą własną grę, podczas gdy ostatni niezależny kraj Indii trafia właśnie pod brytyjskie panowanie. Polityczny podtekst ma także powstała w 1974 r. krótkometrażowa irańska animacja pod tytułem *Rokh (The Rook)*, polski tytuł: *Szachy*; dosłowne tłumaczenie: *Wieża*). To metaforyczna satyra: pozornie o niewinnej grze, ale może być postrzegana jako krytyka sił rządzących ówczesnym Iranem. W partii zostają zbite wszystkie figury i piony, po czym pozostaje remisowa sytuacja z dwoma królami: to bezpośredni komentarz do sytuacji w Iranie i regionie lat 70. (van de Peer, 2017, s. 62). Politycznych aluzji i ironicznego (antyburżuazyjnego) wydzwiteku można się również dopatrywać w radzieckim musicalu *D'Artagnan i Trzej muszkietierowie* (1978): d'Artagnan gra w szachy z kardynałem Richelieu, duchowny jest mu wdzięczny, że spatował (Chess motifs, bez daty; na temat filmu zob. Szymala, 2016, s. 68–69).

Kolejne dwie dekady zaowocowały równie interesującymi i wartymi szczegółowych analiz filmowymi obrazami szachów i szachistów. Jedyne je wymienię, aby przejść do omówienia tego wątku w bliższym współczesności okresie. Pod koniec 1980 r. miała premierę radziecka biografia filmowa Aleksandra Alechina (1892–1946, czwarty mistrz świata w szachach) pod tytułem *Belyj sneg Rossii*. Scena gry w szachy z *Łowcy androidów* (1982) przypomina pojedynek Adolfa Anderssena i Lionela Kieseritzky'iego z 1851 r. (Jraberl, 2018). W połowie lat 80. powstały m.in. następujące produkcje: *Capablanca* – radziecko-kubański fragment filmowej biografii poprzednika Alechina; *Podwójny mat* – komedia albańska o pracowniku branży rybnej, który stał się znany jako szachista. W 1985 r. film

szachowy *Przekątna gońca* otrzymał Oscara w kategorii najlepszego obrazu zagranicznego. To francusko-szwajcarsko-liechtensteinowska koprodukcja z rolami polskich aktorów (Daniela Olbrychskiego i Wojciecha Pszoniaka) z akcją osadzoną w czasach zimnej wojny; kulminacyjny pojedynek dotyczy radzieckiego szachisty i jego ucznia. Za filmowy motyw szachowy symbolicznie zamykający okres zimnej wojny można uznać stwierdzenie kapitana Ramiusa z *Polowania na Czerwony Październik* (1990), który porównał morski aspekt zimnej wojny do partii szachów ZSRR-USA. W połowie lat 90. nie było już Związku Radzieckiego, a w filmach amerykańskich jako główny wróg zaczęły się częściej pojawiać cywilizacje pozaziemskie. Szachiści w filmach pozostali, przykładowo w *Dniu Niepodległości* (1996) szachistą jest David Levinson, który nieustannie opisuje inwazję Obcych, posługując się analogiami szachowymi (np. „szach-mat”).

4. *Chess movies* ostatnich dwóch dekad (2000–2020)

Pojawienie się dużej liczby filmów szachowych w latach 2000–2020 wiązać można z postępem technicznym, jaki dokonał się we wszystkich dziedzinach życia, w tym w domenie szachów (powszechnie stały się rozgrywki wirtualne, nie kwestionowano już przewagi komputerów nad ludźmi w zakresie zdolności obliczeniowych, upowszechniły się zegary elektroniczne i wideotransmisje turniejów w czasie rzeczywistym online, poszerzono bazy partii itd.). Oczywiście w miarę postępu przybywa innych form gry i zabawy, a więc rola szachów może maleć, natomiast w dobie e-lekcji oraz różnorodności programów do nauki indywidualnej zmniejsza się także elitarność szachów i pojawiają się dodatkowe motywacje. W każdym razie szachami wciąż interesują się filmowcy (a więc i ich widzowie, przez co koło się zamyka).

Współcześnie, zwłaszcza po słynnych meczach Garriego Kasparowa z komputerem, filmowcy uzyskali więcej możliwości pokazywania szachów i szachistów w sposób „medialny”, bardziej dynamiczny. Powstała cała grupa filmów o pojedynkach człowiek-komputer (np. *Kasparow kontra komputer*; *Computer Chess*), a po upadku Związku Radzieckiego i zakończeniu zimnej wojny odświeżane bywają nawiązania do tych czasów, często posługujące się metaforami szachów (najczęściej związanych ze Związkiem

Radzieckim ze względu na tradycyjną dominację tamtejszych szachistów). Wobec tego wyróżnia się szereg filmów o Robercie „Bobbym” Fisherze, czyli pierwszym amerykańskim (nieradzieckim) mistrzu świata w szachach. Filmy te to głównie *Szachowe dzieciństwo* z 1993 r., *Bobby Fischer kontra reszta świata* z 2011 r. i *Pionek* z 2014 r.; Fisher wzmiankowany jest też przykładowo w *Incepcji* z 2010 r., a totem bohaterki tego dzieła, Ariadny, to figura gońca.

Filmowe biografie szachistek pojawiły się dopiero w ostatniej dekadzie: trzeba wymienić *Szachistkę* (2009), *Siostry Polgar* (2014), *Królową Katwe* (2016) i *Gambit królowej* (2020). W ostatnim z filmów (serial traktuję tu jako film podzielony na części) mamy do czynienia z uniwersalną opowieścią prawdopodobną, niekoniecznie opartą na życiorysie rzeczywistej szachistki, choć niektórzy doszukują się paraleli z karierą arcymistrzyni Nony Gapriadaszwili (ur. 1941; zob. James, 2020). W *Gambicie królowej* głównego rywala bohaterki, radzieckiego mistrza Wasilija Bogrova, zagrał polski aktor Marcin Dorociński (którego zagraniczna widownia mogła kojarzyć z rolą Ryszarda Kuklińskiego w *Jacku Strongu*, a skojarzenie to powoduje kolejne – z zimną wojną).

Najbardziej nośnym (ze względu na język angielski i szeroką dystrybucję) filmowo-szachowym *polonicum* jest o rok wcześniejsza *Ukryta gra* z akcją także osadzoną w czasach zimnej wojny. Łukasz Muszyński w recenzji filmu słusznie stwierdził, że:

Pałac Kultury i Nauki [...] na ekranie zamienia się w pole bitwy między wywiadami. Bodajże pierwszy raz od czasów „Ekstradycji 3” polscy twórcy zdecydowali się wykorzystać socrealistyczny symbol stolicy – z jego płataniną pomieszczeń, tajnych przejść i skrytek – jako miejsce akcji filmu. Pozostaje mieć nadzieję, że spełniony debiut Kośmickiego położy podwaliny pod budowę popkulturowego statusu gmachu (Muszyński, 2019).

Warto dodać, że Pałac Kultury i Nauki w rzeczywistości wielokrotnie stanowił arenę zawodów szachowych (mistrzostw Polski, mistrzostw Europy), można więc mówić o symbolicznym spotkaniu historii szachów z historią wizualną lub historią w przestrzeni publicznej (w dziedzinie *chess movies*).

Celem dopełnienia przeglądu o wybrane przykłady filmów z 3 i 4 grupy zaproponowanej we wstępie klasyfikacji *chess movies* (filmy z motywami szachowymi, najdalsze od grupy 1 i najbardziej rozmyte, jeśli chodzi o przynależność do tej klasyfikacji) przejdę do zreferowania wątków

szachowych we współczesnych polskich serialach telewizyjnych. 59 odcinek *Świata według Kiepskich* (1999 r.) rozpoczyna się sceną gry Ferdka z Waldkiem w szachy, a raczej zabawnego połączenia szachów, warcabów i gry w kości. Nazwa w pewnym sensie zapowiada skojarzeniowo akcję: w odcinku tym pojawi się arabski szejik, któremu Paździuch (rola Ryszarda Kotysa) sprzedał wrocławski Dworzec Główny za sto dolarów (w odcinku mamy więc nawiązania do różnych gier, w tym hazardowych). Szachy były wizualnym atrybutem dziadka Lucjana Mostowiaka (rola Witolda Pyrkosza) w *M jak miłość* (od pierwszych odcinków z 2000 r. po śmierć aktora w 2017) – przez to, że aktor do końca życia w nim występował, wśród części widzów Lucek-Pyrkosz będzie z nimi kojarzony. W polskiej wersji włoskiego *Don Mateo* – serialu *Ojciec Mateusz* (emisja od 2008 r.) – tytułowy bohater (rola Artura Żmijewskiego) zaprzyjaźnia się z policjantem Mieczysławem Noculem i regularnie ogrywa go w szachy. Gra jest w *Ojcu Mateuszu* symbolicznym pomostem między wykształconym teologiem a nieco przańszym, znacznie mniej rozgarniętym (choć nie mniej lubianym), podwładnym inspektora Możejki (w niektórych odcinkach partie policjantów ogląda książkę *Mateusz*, oczywiście podsuwając najlepsze posunięcia – podpowiada głównie Noculowi).

Kończąc przegląd, przywołam jeszcze kilka filmów spełniających kryterium pierwszej grupy proponowanej klasyfikacji *chess movies*, a powstałych w ostatnich latach. Z pewnością należy wymienić filmy o obecnym (od 2013 r.) mistrzu świata Magnusie Carslenie (np. *Magnus* z 2016 r.). Natomiast przykładowo w polskim internecie po premierze *Gambitu królowej* powstał odrębny odcinek programu „Historia bez cenzury”, zatytułowany *Gambit mędrca – historia szachów* (2021). W pewnym więc sensie zauważamy konwergencję mediów: jeden *chess movie* inspiruje inny, a rzeczywiste pojedynki stanowią inspirację dla filmowców; być może także część społeczeństwa będzie usiłowała „grać jak bohater filmu” (być jak Beth z *Gambitu królowej*), a nie „tylko” jak rzeczywisty mistrz.

5. Zakończenie

Większość wymienionych tytułów to produkcje zachodnioeuropejskie lub amerykańskie, kilka powstało w ZSRR lub Rosji, niektóre w Polsce.

Zadziwiający jest brak izraelskich filmów szachowych (zwłaszcza z pierwszej grupy), biorąc pod uwagę, że wielu szachowych arcymistrzów, w tym mistrzów świata, miało pochodzenie żydowskie (niektórzy w dwudziestoleciu międzywojennym reprezentowali Polskę, część po wojnie grała na konto Związku Radzieckiego). Nasuwa się postulat badań zakrojonych na szerszą skalę, natomiast dotychczasowa kwerenda (zob. tomy zbiorowe pod redakcją Joanny Preizner, dotyczące filmów żydowskich) pokazuje, że Izrael nie wyprodukował takich filmów lub ich grupa nie jest reprezentatywna dla kinematografii izraelskiej. Niektóre z filmów szachowych zostały nagrodzone Oscarem (*Afera Thomasa Crowna*, *Przekątna gońca*, *Gra Geriego*). W opisanym wyżej „gatunku” *chess movies* można zauważyć polonica: polscy aktorzy grywali radzieckich szachistów (*Przekątna gońca*, *Gambit królowej*).

Przykłady doбираłem tak, aby mieściły się w pierwszej z wymienionych czterech kategorii filmów szachowych. Okazało się, że niejednokrotnie jeden film można równocześnie zaklasyfikować zarówno jako film z motywami szachowymi, jak i taki, w którym figury lub nomenklatura szachowa odgrywają rolę rekwizytu, a filmowe „życie szachowe” stanowi metaforę. Trudno jednoznacznie odseparować od siebie zwłaszcza grupy 2, 3 i 4. Istotna jest także recepcja – otóż widz szachista prawdopodobnie zapamięta z filmu obraz rozstawionej szachownicy lub nazwisko szachisty, a więc element, który w zamyśle twórców zapewne miał stanowić jedynie niewiele wnoszący do fabuły rekwizyt. Wówczas klasyfikacja takiego filmu zmieni się na grupę 1. Postulowanym rozwiązaniem trudności definicyjnych na dalszych etapach badań będzie rozpatrywanie *chess movies* według innych grup: przykładowo szachowych filmów kobiecych, szachowych poloniców filmowych, filmowych portretów poszczególnych mistrzów świata, filmowej historii szachowej itd.

Mikołaj Smykowski pytał: „Czy szachy są (jeszcze) grą ludzką, czy (już) komputerową?” (Smykowski, 2018, s. 140). Na pytanie to można odpowiedzieć, że są grą coraz bardziej „filmową”. Powstaje coraz więcej *chess movies*, a także – czego dowodzi powyższy tekst – publikowane są opracowania tego zagadnienia (pojawia się więc świadomość „filmowości” tej gry). Powyższy przyczynek i poniższe zestawienie filmograficzne dowodzą, że *chess movies* mogą stać się inspirującym polem badań interdyscyplinarnych, w tym ludologicznych i z dziedziny historii

wizualnej. Każdy z wymienionych filmów wymaga głębszych przemyśleń i solidniejszych analiz. Istotnym materiałem do badań porównawczych zdają się wypowiedzi szachistów, w tym wspomnienia, podręczniki, korespondencja i inne formy, zwłaszcza te, w których opisali swoje wrażenia po filmach szachowych. Interesujących źródeł mogą dostarczyć badania z wykorzystaniem historii mówionej – rozmowy badaczy z szachistami, również na temat filmów. Oczywiście należałoby także przepisać i przeanalizować filmowe partie.

Wśród wniosków do dalszych badań warto zasygnalizować potrzebę przyjrzenia się motywom szachowym w filmach animowanych. Chronologicznie byłyby to przynajmniej następujące tytuły: krótkometrażowa komedia *Chess-nuts* z 1932 r., *Gra Geriego* (film z 1998 r. nagrodzony Oscarem, o staruszku, który z braku przeciwnika postanowił grać ze sobą) oraz produkcja Disneya z tego samego okresu – *Hercules*, w której Hades demonstruje moc, ukazując wrogów przez kształty figur szachowych (*Chess motifs*, bez daty)². Ustawienie mapy niczym szachownicy i fabułę przypominającą szachy dostrzeżemy też w animacji *Pokémon 2: uwierz w swoją siłę* (tamże). Popularny w internecie jest krótki film animowany *A brief history of chess*, zamieszczony w 2019 r.

W podsumowaniu tego przyczynku zgodzę się z wnioskami, które zaproponowała Magdalena Kowalczyk w zakończeniu swojej dysertacji doktorskiej o filmach sportowych (Kowalczyk, 2017, s. 277–279). Recenzent sformułował je w sposób następujący: „sport podsunął kinematografii bardzo atrakcyjną, niezwykle charakterystyczną i zrozumiałą nieomal dla każdego ikonografię, szereg tematów, które łatwo było przełożyć na proste, ale interesujące scenariusze, niosące ze sobą najczęściej budujący wydźwięk i optymistyczne przesłanie” (Sokołowski, 2017, s. 6). Choć autorka skupiła się na innych sportach niż szachy (w tym tak jak one starszych od kina, np. narciarstwie, taternictwie), wszystkie zaproponowane kategorie *chess movies* na ogół łączy budujące przesłanie i pozytywny wydźwięk.

.....
² Bogowie greccy przedstawieni w filmie *Jazon i Argonauci* z 1963 r. w kilku scenach także grają w grę podobną do szachów, w której przedstawiają figury reprezentujące herosów i bohaterów filmu (zob. <<https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChessMotifs>>).

Filmografia

- 2001: *Odyseja Kosmiczna*, reż. S. Kubrick, USA 1968.
- 8 x 8: *A Chess Sonata in 8 Movements*, reż. H. Richter, J. Cocteau, USA 1957.
- A brief history of chess – Alex Gendler*, 2019, film dostępny online: <<https://www.youtube.com/watch?v=YeB-1F-UKOo>>.
- Afera Thomasa Crowna*, reż. N. Jewison, USA 1968.
- Alicja po drugiej stronie lustra*, reż. A. Bresciani, R. Slapczynski, Australia, Polska, USA, Włochy 1987.
- Antyszachy: 1978 Korcznoj kontra Karpow i Kreml*, reż. A. Byron, Wielka Brytania 2017.
- Archiwista*, reż. R. Wichrowski, Polska 2020.
- Arcymistrz*, reż. S. Mikaelyan, ZSRR 1973.
- Belyy sneg Rossii*, reż. Y. Vyshinsky, ZSRR 1980.
- Bobby Fischer kontra reszta świata*, reż. L. Garbus, Islandia, USA, Wielka Brytania 2011.
- Caissa*, reż. M. Woźniak, Polska 2012.
- Capablanca*, reż. M. Herrera, Kuba, ZSRR 1987.
- Chess game*, reż. K. Grieve, R. Tucker, serial (6 odcinków), Wielka Brytania 1983.
- Chess-nuts*, reż. D. Fleischer, USA 1932.
- Computer Chess*, reż. A. Bujalski, USA 2013.
- Czarne i białe jak dzień i noc*, reż. W. Petersen, RFN 1978.
- Czarny koń*, reż. T. Solondz, USA 2011.
- Dama G-6*, reż. M. Fehimović, Jugosławia 1966.
- D'Artagnan i trzech muszkietierowie*, reż. G. Yungvald-Khilkevich, ZSRR 1978.
- Damy i huzary*, reż. O. Lipińska, Polska (Teatr Telewizji) 1973.
- Dwanaście krzesel*, reż. L. Gajdaj, ZSRR 1971.
- Dwanaście krzesel*, reż. M. Zacharow, ZSRR 1976.
- Dzień Niepodległości*, reż. R. Emmerich, USA 1996.
- El jugador de ajedrez*, reż. L. Oliveros, Hiszpania 2017.
- Fahim, mały książę szachistów*, reż. P. Martin-Laval, Francja 2019.
- Fresh*, reż. B. Yakin, Francja, USA 1994.
- Gambit królowej*, reż. S. Frank, A. Scott, USA 2020.
- Gambit mędrca – historia szachów*, reż. B. Drewniak, cykl *Historia bez cenzury*, 2021.

Gierka, reż. E. Oppenheimer, USA 2014.
Gorączka szachowa, reż. W. Pudowkin, ZSRR 1925.
Gracz w szachy, reż. J. Dréville, Francja 1938.
Gra Geriego, reż. J. Pinkava, USA 1997.
Harry Potter i Kamień Filozoficzny, reż. C. Columbus, USA, Wielka Brytania 2001.
Hercules, reż. J. Musker, R. Clements, USA 1997.
Incepcja, reż. Ch. Nolan, USA 2010.
Jazon i Argonauci, reż. D. Chaffey, USA 1963.
Kasparow kontra komputer, reż. V. Jayanti, Kanada, Wielka Brytania 2003.
Klub szachistów, reż. W. Lesiewicz, Polska 1967.
Królowa Katwe, reż. M. Nair, USA 2016.
La Partie d'échecs, reż. Y. Yanchar, Belgia, Francja, Szwajcaria 1994.
Lolita, reż. S. Kubrick, USA 1962.
Łowca androidów, reż. R. Scott, USA 1982.
M jak miłość, wielu reż., Polska 2000–2017 (odc. 1–1329).
Magnus, reż. B. Ree, Norwegia 2016.
Międzynarodowy turniej szachowy (PKF 1949, nr 3).
Mistrz szachowy (PKF 1951, nr 21).
Mistrz świata w szachach/ Petrosjan (PKF 1963, nr 23a).
Mordercza rozgrywka, reż. C. Schenkel, USA 1992.
Na lądzie, reż. M. Deren, USA 1944.
Najniebezpieczniejsza partia (odc. serialu Columbo), 1973.
Nowela szachowa, reż. G. Oswald, Niemcy (RFN) 1960.
Obrona Łużyńska, reż. M. Gorris, Francja, Wielka Brytania 2000.
Ojciec Mateusz, wielu reż., serial, Polska 2008–2020.
Pionek, reż. E. Zwick, USA 2014.
Planeta Kirsan, reż. M. Pięta, Polska 2010.
Playing Chess, reż. G. Cooper, USA 2014.
Podwójny mat, reż. B. Kapexhiu, Albania 1986.
Pokémon 2: uwierz w swoją siłę, reż. K. Yuyama, M. Haigney, USA 1999.
Polowanie na Czerwony Październik, reż. J. McTiernan, USA 1990.
Pozdrowienia z Rosji, reż. T. Young, Wielka Brytania 1963.
Przekątna gońca, reż. R. Dembo, Francja, Szwajcaria 1984.
Przypadek Pekosińskiego, reż. G. Królikiewicz, Polska 1993.
Rondo, reż. Z. Berković, Jugosławia 1966.

Rycerze Południowego Bronksu, reż. A. Hughes, USA 2005.
Sa Ženskog Šah – turnira (Herceg Novi), Jugosławia 1954.
Siostry Polgar. Jak wychować szachowe mistrzynię, reż. Y. Aviram, Izrael, USA, Węgry 2014.
Siódma pieczęć, reż. I. Bergman, Szwecja 1957.
Son of the gun, reż. J. Avery, Australia, Kanada, Wielka Brytania 2014.
Szach-mat, reż. J. Goldberger, USA 2013.
Szach i mat!, reż. A. Zakrzewski, Polska 1967.
Szachista, reż. P. Matyja, Polska 2020.
Szachistka, reż. C. Bottaro, Francja, Niemcy 2009.
Szachiści, reż. S. Ray, Indie 1977.
Szachowe dzieciństwo, reż. S. Zaillian, USA 1993.
Szachowa zagrywka, reż. N. Santa, Kolumbia 2017.
Szachy, reż. A. Akbar Sadeghi, Iran 1974.
Šahovska olimpijada u Dubrovniku, Jugosławia 1950.
Turniej szachistów. Mistrzostwa szachowe Polski w Katowicach (PKF 1946, nr 35).
Ukryta gra, reż. Ł. Kośmicki, Polska 2019.
Vinci, reż. J. Machulski, Polska 2004.
Zabrze. Szachowe mistrzostwa górników (PKF 1948, nr 10);
Zatōichi jigoku tabi, reż. K. Misumi, Japonia 1965.
Zdradzieckie gry miłosne, reż. J. Krejčík, Czechosłowacja 1971.

Literatura

Bubczyk, R. (2003). Gry w szachy i kości jako rozrywki duchowieństwa w średniowiecznej Polsce. *Annales Universitatis Mariae Curie Skłodowska Lublin – Polonia. Sectio F. Historia*, nr 58, 25–33.

Bubczyk, R. (2009). *Gry na szachownicy w kulturze dworskiej i rycerskiej w średniowiecznej Anglii na tle europejskim*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Chess.com (1 października 2018). 7 Chess Movies You Do Not Want To Miss. Online: <<https://www.chess.com/article/view/chess-movies>>.

Chess motifs (bez daty). [Wyszukiwarka motywów szachowych, różni autorzy, różne daty publikacji haseł]. Online: <<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChessMotifs>>.

- Chosiński, S. (27 kwietnia 2010). Ostap Bender – bohater swoich czasów! [L. Gajdaj, 12 krzesel – recenzja]. Online: <<https://esensja.pl/film/dvd/tekst.html?id=9582&strona=2>>.
- Cybulski, M. (2014). *ZSRR się śmieje. Filmy Leonida Gajdaja i radziecka kinematografia komediowa*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Grado.
- Dorwing, D. (2019). *Fienomien szachmatnoj igry w russkoj literaturie 1920–1930 gg*. Tallin: niepublikowana praca doktorska.
- Gawlikowski, S. (1978). *Olimpiady szachowe 1924–1974*. Wydanie 2. rozszerz. Warszawa: Wydawnictwo „Sport i Turystyka”.
- Giżycki, J. (1960, 1972, 1984, 2020). *Z szachami przez wieki i kraje*. Warszawa: Sport i Turystyka.
- Grandmaster* [fragment filmu] (1973). Materiał opublikowany 28 kwietnia 2019 roku. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=apf343hqoIw>>.
- Gryz, A. (2016). Poza czernią i bielą. Filmowi szachiści. *Ekrany*, nr 1. Online: <http://ekrany.org.pl/historia_kina/poza-czernia-i-biela-filmowi-szachisci/>.
- James, J. (5 grudnia 2020). “Emocjonalnost dajet o siebie znat”. Nonagaprinidaszwili – o serialu Netflix i igry w szachmaty s mužczina [wywiad z Noną Gapridaszwili]. Online: <<https://www.bbc.com/russian/features-55188483>>.
- Jraberl (3 czerwca 2018, post). Chess and Blade Runner. Online: <<https://www.chess.com/forum/view/fun-with-chess/chess-and-blade-runner>>.
- Kastratović, G. (2006). *Istorija crnogorskog filma*. Podgorica: CID.
- Kowalczyk, M. (2017). *Film sportowy jako gatunek*. Katowice: niepublikowana praca doktorska.
- Kurkowska, M., Kurkowski, J. (2016). *Studia Europejskie*, nr 3, s. 213–231.
- Marszałek, R. (2019). *Niedoczas*. Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
- Maśnicki, J. (2006). *Niemy kraj. Polskie motywy w europejskim kinie niemy (1896–1930)*. Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
- Muszyński Ł. (2019). Gambit królewski [Ł. Kośmicki, *Ukryta gra – recenzja*]. Online: <<https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Ukryta+gra-22941>>.
- Nguyen, P. (8 lipca 2017). James Bond i szachy. Online: <<https://infoszach.pl/2017/07/08/james-bond-i-szachy/>>.

- Niemiec, D. (2011). Czy Konrad Mazowiecki grał w szachy na Wawelu? W: K. Dzięgielewski, Ł. Oleszczak (red.), *Po drugiej stronie. Raporty przyjaciół-archeologów dla Wojtka Cholewy „Jonesa”* (s. 195–206). Pętkowice: Wydawnictwo i Pracownia Archeologiczna Profil Magdalena Dzięgielewska.
- Pająk, P. (2018). *Arcydzieła chorwackiego filmu fabularnego*. Warszawa: Wydział Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego.
- Peer, S. van de (red.) (2017). *Animation in the Middle East. Practice and aesthetics from Gabhdad to Casablanca*. London – New York: I. B. Tauris.
- Pendergast, T., Pendergast, S. (red.) (2000). *International dictionary of films and filmmakers* (t. 1–4). St James Press.
- Smykowski, M. (2018). Szachy – (nie)ludzka gra. Ludzie, maszyny i antycypacje przyszłości. *Kultura Współczesna*, 26(2), 132–142.
- Sokołowski, M. (2017). *Recenzja rozprawy doktorskiej Pani Magister Magdaleny Kowalczyk Film sportowy jako gatunek napisanej pod kierunkiem Prof. zw. dr hab. Tadeusza Miczki, Katowice 2017, ss. 292*. Online: <https://www.fil.us.edu.pl/wp-content/uploads/2016/11/Kowalczyk_recenzja_Soko%C5%82owski.pdf>.
- Sołtysiak, M. (2014). Archeologia szachów. Przyczynek do badania zmian kulturowych dotyczących pozycji kobiet w średniowieczu, na przykładzie transformacji figury wezyra w królową. *Homo Ludens*, 6(1), 153–170.
- Szymala, J. (2016). Zamki w Olesku i Podhorcach jako obiekty turystyczne i miejsca realizacji filmów historycznych. W: J. Szymala, *Film – Historia – Turystyka* (s. 68–69). Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Wierski, D. (2014). *Sport w polskim kinie 1944–1989*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Wojnicka, J. (2009). Kino Rosji carskiej i Związku Sowieckiego. W: T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Kino nieme* (s. 529). Kraków: Universitas.
- Włodarczyk R. (16 lipca 2020). 10 filmów szachowych. Online: <<https://naszachownicy.pl/10-filmow-szachowych>>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 11 listopada 2021 roku.

dr Jacek Szymala – historyk, kulturoznawca, geograf, (współ)autor lub (współ)redaktor siedmiu monografii i tomów zbiorowych oraz kilkudziesięciu artykułów naukowych.

***Chess movies* między ludologią a historią wizualną –
wprowadzenie do zagadnienia. Od *Gorączki szachowej*
(1925) po *Gambit królowej* (2020)**

Abstrakt: Celem artykułu jest sklasyfikowanie tzw. *chess movies* – filmów szachowych, o szachach i szachistach. W tekście wymieniono i scharakteryzowano wybrane tytuły spośród 83 ujętych w zestawieniu filmograficznym. Autor proponuje interdyscyplinarne ujęcie badawcze łączące elementy ludologii i historii wizualnej. Każdy film mówi coś o czasie, w którym powstał, w tym o historii szachów i ich postrzeganiu w danym okresie historycznym.

Słowa kluczowe: *chess movie*, film szachowy, *Gorączka szachowa*, *Gambit Królowej*.

Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Reprezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy

Nordic culture and the gothic as commonplaces in virtual reality. Representation of historical style in selected examples of fantasy computer games

Michał Szymański

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
markchagall90@wp.pl | ORCID: 0000-0002-4550-7679

Abstract: The purpose of the article is to consider the relationship between computer games and cultural heritage, which is a testimony to specific historical epochs. Inspiration of the old architecture, sculpture and painting, in the form of quotes or allusions, occurs in many games, which allows us to talk about a separate phenomenon that requires research. A look at the games from the perspective of an art historian allows us to see many new aspects of creating virtual worlds by game developers. Examples include fantasy games that broadly refer to cultural heritage. The text discusses examples of several productions that reproduce the art of a specific period, focusing on the repertoire of selected themes. The analyses are preceded by a presentation of the state of research regarding the issue of interpretation of history in computer games. The criticism of historical simplification in games by one of the researchers is the basis for further reflection on the positive aspects of interpreting the past in fantasy games.

Keywords: computer games, historical heritage, Gothic style, Nordic art

1. Wstęp. O budowaniu miejsc wspólnych w grach komputerowych

Niniejszy artykuł ma na celu podjęcie refleksji na temat wykorzystywania motywów historycznoartystycznych w grach komputerowych. Na potrzeby tekstu zostało wybranych kilka gier cyfrowych, które powstały w ostatnich latach. Biorąc pod uwagę zaobserwowane w nich inspiracje stylistyczne, omawiane produkcje przyporządkować można do dwóch nurtów: sztuki nordyckiej i gotyku¹. Liczne nawiązania do szeroko rozumianego dziedzictwa historycznego skłaniają do zastosowania pojęcia *miejsc wspólnych* (Bogdanowska, 2008, s. 23; Curtius, 1997, s. 5), które twórcy w tym wypadku budują za pomocą projektów lokacji składających się na świat gry. Elementy znane z innych mediów w znacznym stopniu konstruują strukturę rzeczywistości danej gry, stanowiąc nieodłączną część rozgrywki. Współtworzą warstwę wizualną gier, a implementacja tych elementów wiąże się także z propagowaniem dziedzictwa historycznego. Jak można przypuszczać, ta ostatnia praktyka przeważnie nie jest głównym celem twórców, którzy przede wszystkim mają zaoferować graczowi jak najbardziej atrakcyjny produkt finalny. Na ten efekt składa się wciągająca swoimi rozwiązaniami rozgrywka i ciekawy projekt wizualny świata. Przy tym coraz częściej widać, że inspiracje dawną spuścizną kulturową stanowią istotny element kształtujący wizualną sferę w wielu współczesnych grach.

Pełna, satysfakcjonująca interpretacja fikcyjnego świata² danej gry wymaga odpowiednich kompetencji kulturowych. Można tu zadać pod-

.....

¹ Odnoszę się tutaj do gotyku w jego najbardziej klasycznej formie, znanej szczególnie z kamiennych katedr francuskich powstających w okresie dojrzałego i późnego okresu rozwoju tego stylu, między XIII a XV wiekiem.

² Pojęcie tego używam za Kendallem Waltonem i Marie-Laure Ryan, według których „fikcyjne światy” są kreowane w różnych mediach, zarówno literackich, jak i wizualnych. Niezależnymi od medium wspólnymi aspektami tych światów są charakterystyczne miejsca, postacie i wydarzenia, które je tworzą (Walton, 1990, s. 63, 210; Ryan, 2014, s. 1). Wskazane zjawisko zostało również zaimplementowane na gruncie gier cyfrowych, które oferują graczowi interaktywne przemierzanie rozbudowanych światów, a stopień ich rozległości warunkuje rozgrywkę, którą można podzielić na otwartą i linerarną (zob. Friedman, 1995, s. 133; Tavinor, 2007, s. 68). Podanych kryteriów nie spełniają pewne rodzaje gier, w tym abstrakcyjne gry logiczne. Szczególnie uwarunkowane do kreowania *fikcyjnych światów* są gry przygodowe lub z gatunku RPG, których twórcy mniej lub bardziej świadomie nawiązują do rozwiązań stylistycznych znanych z historii sztuki, odnosząc się do określonych wzorców.

stawowe pytanie: czy istotnie gracze mają szansę choćby ogólnie uchwycić kontekst kulturowy, w jakim sytuuje się dana produkcja? Tym bardziej problematyczne może wydawać się rozpoznanie określonej stylistyki czy aluzji do danego dzieła. Na analogie między elementami świata obecnymi w grach a innymi tworamii kultury wizualnej można jednak spojrzeć z szerszej perspektywy, odnosząc się do problematyki rozpowszechniania i utrwalania „wizualnych stereotypów”. Zwykle w odbiorze społecznym słowo „stereotyp” ma wydźwięk pejoratywny i jest rozumiane jako zbiór negatywnych cech, trwale przypisanych danej grupie lub pojęciu – np. kategorii stylu (Schweinitz, 2011, s. 12). Jednak sam twórca tego terminu, Walter Lippman, ujął stereotypy jako rodzaj „obrazów w umyśle”, które służą do tworzenia mniej lub bardziej spójnego wyobrażenia o świecie, bazującego na ogólnych kategoriach. Funkcją stereotypu jest upraszczanie bardziej złożonych idei i utrzymywanie stabilnego systemu myślenia o rzeczywistości (Lippmann, 1997, s. 53–55). Takie kategoryzacje nieraz kształtowane są pod wpływem antypatii, ale na podstawowym poziomie pozwalają na uczenie się i poznawanie świata bez konieczności ciągłego powtarzania tych samych procesów (Jonáš, 2013, s. 297–299).

W tym świetle stereotypy nie są tylko zbiorem powierzchownych sądów o rzeczywistości, ale również próbą syntetycznego ujęcia danego zjawiska, aby łatwiej było je zrozumieć i w ten sposób uporządkować wiedzę na określony temat. Za próbę taką można też uznać wyobrażenia wizualne (obrazy, wyglądy – np. lokacji w grach), które powstały według kanonu ukształtowanego w danej kulturze. Pewne dzieła z uwagi na wyróżniającą się formę wizualną szczególnie utrwalają się w zbiorowej pamięci i w późniejszych interpretacjach uchodzą za reprezentacje postaw czy światopoglądów charakterystycznych dla określonej epoki. Rozwiązania formalne łączące grupę dzieł stanowią podstawę do określenia i zdefiniowania odrębnego stylu. Na przykład, jak wskazuje Jörg Schwenitz, skonwencjonalizowany język kinematografii składa się na rodzaj stereotypu. Tworzą go elementy w rodzaju konstrukcji postaci czy technik filmowych, takich jak sposób komponowania kadrów oraz różne rodzaje montażu. Upowszechnienie niektórych z tych rozwiązań w wielu filmach tworzy z czasem schemat, który kształtuje masową wyobraźnię (Schweinitz, 2011, s. 3). Natomiast na gruncie historii sztuki Arnold Hauser pisze o „stereotypowym stylu”, na który składają się ustalone

formuły wizualne. Sposób rozmieszczenia postaci na obrazie, ich gesty czy symboliczne przedstawienie przedmiotów badacz uważa za rodzaj kulturowego kodu zaakceptowanego przez artystów i odbiorców, który tworzy język sztuki (Harris, 2003, s. 4).

Ernst Gombrich określa ten zbiór powtarzalnych rozwiązań wizualnych mianem „konwencji przedstawieniowych”. Jego zdaniem stanowią one punkt odniesienia dla artystów, dostosowujących je do swojej wizji³. Rozpoznanie owych konwencji w zakresie filmu, malarstwa i innych dziedzin kultury wizualnej nie stanowi wyłącznie domeny badaczy. Współczesny odbiorca dzięki internetowi ma stosunkowo łatwy dostęp do najróżniejszych, poddanych cyfryzacji twórców kultury i poświęconych im opracowań. Wyposażony w takie narzędzia i przy odrobinie wysiłku poznawczego każdy ma możliwość zapoznania się z szerokim repertuarem konwencji wykorzystywanych w dziełach z różnych mediów. Inną kwestią jest ich dokładne nazwanie czy klasyfikacja, ale brak specjalistycznych kompetencji nie stanowi przeszkody dla podstawowego, ogólnego rozpoznania danego motywu. Te powtarzalne w kulturze wizualnej motywy tworzą wskazane wcześniej miejsca wspólne, którymi mogą być zarówno konwencje stylistyczne, jak i konkretne obiekty o ikonicznym statusie⁴.

2. Recepcja dziedzictwa historycznego w grach komputerowych. Ogólny zarys problemu

Dynamiczny rozwój grafiki komputerowej w ostatnich latach zaczął sprzyjać promowaniu kulturowego dziedzictwa historycznego. Genezę tego zjawiska można zaobserwować w przypadku gier tworzonych już trzy dekady wcześniej. Wówczas, pomimo stosunkowo mało rozwiniętych

.....
³ Autor prezentuje przykład przedstawień rzymskiego Zamku św. Anioła w niemieckiej sztuce. Na tej podstawie rozwija swoją tezę dotyczącą tego, jak rzeczywisty wygląd obiektu i stereotyp wchodzą w symbiozę, kształtując dane przedstawienie zgodnie z „idealnym” wyobrażeniem (Gombrich, 1981, s. 61–68).

⁴ Funkcjonowanie w zbiorowej pamięci obrazów miejsc, w których pamiętający mogli nie być, trafnie ujmuje także koncepcja „miejsc wyobrażonych” zaproponowana przez Hansa Beltinga. Wyjaśniając ją, badacz powołuje się na przykład wierszy chińskich poetów. Ich opisy pejzaży na tyle utrwaliły się w lokalnej kulturze, że czytelnicy rozpoznawali dane miejsce, choć mogli go nigdy nie widzieć (Belting, 2009, s. 1055).

możliwości silników graficznych, niektóre produkcje podejmowały tematy związane z historią sztuki, a wiele z nich w ograniczonym stopniu wykazywało także potencjał edukacyjny. Opisując to zainteresowanie, w pierwszej kolejności można wskazać na inspiracje antykiem w kulturze popularnej, obecne w wielu współczesnych mediach. Wykorzystywane wcześniej szeroko w filmach, komiksach czy animacjach dla dzieci, rozpowszechniły się również wśród gier cyfrowych.

Wczesnym przykładem owej recepcji jest gra przygodowa⁵ *Perseus and Andromeda* z 1983 r. (Chmielewska, 2016, s. 179), w której historia była opisywana w formie narracji tekstowej, a mechanika rozgrywki opierała się wyłącznie na wpisywaniu prostych komend. Narracja w grze została zilustrowana niezwykle uproszczonymi w formie, statycznymi grafikami opartymi na konturach, nie zawsze wypełnionymi kolorem⁶. Jakość prezentowanych w grze grafik współcześnie można byłoby porównać do rezultatu stosowania narzędzia systemowego *Paint*. Z czasem temat mitologii i kultury greckiej został przetransponowany do produkcji o bardziej rozbudowanym interfejsie graficznym i bardziej złożonej mechanice rozgrywki. W tym względzie szczególnie należy wyróżnić gry strategiczne, a wśród reprezentantów gatunku podejmujących recepcję kultury antycznej można wymienić m.in. *Zeus: Master of Olympus* z 2000 r. oraz *Age*

.....

⁵ Określa się tym mianem typ gier popularnych w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych opartych na wpisywaniu bądź wyborze komend tekstowych odnoszących się do akcji wykonywanych przez gracza. Istotą rozgrywki było rozwiązywanie zagadek i dokonywanie wyborów wobec nakreślonych krótkim opisem sytuacji (Schell, 2008: 143-144). Czasem określało się te produkcje zamiennie jako przygodowe gry tekstowe (*text adventure game*), a za ich pierwszy znany przykład uznawany jest tytuł *Collossals Cave Adventure* z 1975 r. Liczba możliwych komend posuwających rozgrywkę dalej była w istocie często ograniczona do prostych poleceń jak „podnieś” lub „popatrz”. Z czasem, wraz z ewolucją możliwości sprzętowych, omawiane produkcje ewoluowały w gry przygodowe określane jako „point and click” (Rollings, Adams, 2003: 443-445). Te pozwalały graczowi za pomocą kursora wchodzić w interakcje z elementami dwuwymiarowego, w niektórych częściach animowanego tła poprzez znalezienie i zastosowanie w odpowiednim miejscu przedmiotu, aby odblokować przejście do następnego etapu rozgrywki. Niektórzy badacze jako pierwsze gry przygodowe traktowali MUD (Multi-User Dungeons) o interfejsie tekstowym, łączącym graczy przez internet (Aeserth, 1997, s. 4). Z uwagi na mnogość definicji i dynamiczny rozwój gatunków łączących wiele mechanik termin ten obecnie ma jeszcze szersze zastosowanie, obejmuje różne typy gier.

⁶ Zagadnienie to zostało szerzej opracowane w zbiorowej publikacji: *Antiquity in Popular Literature and Culture* (Dominas, Wesołowska, Trocha, 2016).

of *Mythology* z 2002 r. Potencjał oferowany przez mitologiczne historie spowodował również, że motywy wywodzone z mitów greckich zaimplementowano w grach osadzonych w pełnym środowisku trójwymiarowym, czego interesującym przykładem jest gra z gatunku *action RPG* – *Rise of the Argonauts* z 2008 r., w której gracz prowadzi w walce tytułowych Argonautów Jazona.

Wśród produkcji zawierających odwołania do kultury antycznej wyróżnia się nowsza produkcja o tytule *Apotheon* z 2015 r., która reprezentuje nurt gier niezależnych (*independent games*). Na szczególną uwagę zasługuje warstwa wizualna ze względu na stylizację grafiki w konwencji czarnofigurowego malarstwa greckiego. *Apotheon* czerpie inspiracje z tego stylu w rozbudowanej grze platformowej, wzbogaconej przez system walki oparty na stosowaniu historycznej broni (Szymański, 2017). Oprócz gier łączących wątki mitologiczne z odniesieniami kulturowymi osobną grupę stanowią produkcje związane z wydarzeniami historycznymi. Za początek kształtowania się tego nurtu należy uznać serię gier *Civilization*, której pierwsza część pojawiła się w 1991 r. Celem graczy w tej serii jest rozwój wybranej cywilizacji poprzez wybór technicznych, naukowych i militarnych odkryć. W równym stopniu co ekspansja terytorialna istotny jest rozwój kulturowy i ekonomiczny miast wybranej frakcji (Anderson, McLoughin, Liarokapis, 2010, s. 54). Twórcy oferują graczowi uniwersalną drogę rozwoju dla wszystkich nacji, niezależnie od ich położenia geograficznego i kultury. Zadaniem produkcji jest przedstawienie wybranych zjawisk historycznych – najważniejszych zdaniem autorów gry.

Obecnie twórcy w większym zakresie korzystają z wiedzy ekspertów, obrazując podejmowane zagadnienie bardziej szczegółowo i przy wykorzystaniu bardziej zaawansowanej technologii cyfrowej (Walker, 2003, s. 178–179). O jakościowym postępie w sposobie prezentacji kontekstu historycznego w grach świadczy cykl *Total War*, np. *Rome Total War*, *Medieval Total War* czy *Shogun Total War*. Serię cechuje duży nacisk na realistyczne ukazanie bitew, w tym wyglądu jednostek danej frakcji oraz stosowanych przez nie taktyk wojskowych (Anderson, McLoughin, Liarokapis, 2010, s. 60).

W wyniku dążenia deweloperów do tworzenia symulacji historii wyodrębnił się nurt cyfrowych gier o charakterze historycznym, które można zakwalifikować do szerokiej grupy interaktywnych zabaw edukacyjnych

zwanych *serious games*⁷. Nacisk na interesującą rozgrywkę jest w nich mniejszy niż w komercyjnych grach wideo. Tutaj mieszczą się realistyczne, interaktywne wizualizacje tworzone w środowisku 3D, których celem jest przekazywanie wiedzy w interesujący sposób. Dobrym przykładem jest projekt *Roma Nova*, w którym gracz przemierza starożytny Rzym około roku 320 n.e. (Anderson, McLoughin, Liarokapis, 2010, s. 2-3).

Wskazane powyżej projekty są znacznie mniej popularne od komercyjnych realizacji ostatniej dekady, których światy są co prawda usytuowane w historycznym kontekście, ale przeplatają go z fantastycznymi motywami i dowolnie przekształcają. Ważnym przykładem jest seria *Assassin's Creed*, której pierwsza część została wydana w 2007 r., a ostatnia, o podtytule *Valhalla*, w 2020 r. Każda część przenosi gracza w inną epokę, oferując rozgrywkę wpisaną w odpowiednie wydarzenia historyczne. Kolejno to III krucjata, renesansowe Włochy za czasów wielkich wpływów Medyceuszy, Ameryka Północna w okresie walk o niepodległość Stanów Zjednoczonych, Wyspy Karaibskie w XVIII w., Paryż podczas rewolucji francuskiej, XIX-wieczny Londyn czy starożytny Egipt i Grecja. Natomiast najnowsza część rozgrywa się na ziemiach Anglosasów w IX w. podczas inwazji wikingów. Charakterystycznym aspektem wszystkich części cyklu stała się próba oddania specyfiki architektury słynnych miast w danej epoce.

3. Mity historyczne a kulturowe wyobrażenie wikinga

Wskazane powyżej przykłady świadczą o tym, że dziedzictwo historyczne jest licznie reprezentowane w grach komputerowych, choć należałoby się zastanowić nad rezultatem owej recepcji. Istotnym punktem odniesienia w tej refleksji będzie artykuł Michała Sołtysiaka, który stwierdza, że sposób przedstawiania dziedzictwa historycznego w grach często pozostaje w napięciu z ustaleniami historycznymi. Autor wpisuje zdiagnozowane zjawisko w szerszy proces związany z powielaniem mitów kulturowych

.....
⁷ W poświęconej zagadnieniu *serious games* książce Clark Abt włącza w ten obszar różne formy zabaw, które podporządkowane były celom edukacyjnym. Zaobserwował przykłady takich lekcji z uczniami szkół średnich i studentami już w latach sześćdziesiątych (Abt, 1987, s. 11, 25, 40).

i stereotypizacją wiedzy historycznej (Sołtysiak, 2015, s.193–194). Przykładem utrwalania tego rodzaju obrazów przeszłości jest według autora wizerunek wikingów, prezentowanych jako prymitywni wojownicy z rogami na hełmach. Relacje dotyczące brutalnej ekspansji przysłoniły znaczenie ich działalności kolonialnej i wkładu w rozwój kultury podbitych terytoriów.

Michał Sołtysiak uważa, że w tym zakresie gry sięgają do wyobrażeń wywodzonych z kultury wizualnej XIX w., co zaobserwowali wcześniej inni badacze (Frank, 2000; O'Donoghue, 2007, s.120–125). Szczególną uwagę poświęca charakterystycznym hełmom z rogami, które utrwaliły się w popkulturowym wizerunku tych wojowników, pomimo że jedynymi ich świadectwami były znaleziska z epoki żelaza, poprzedzające kulturę określaną ogólnie jako wikingowie. Przykładów gier powielających ten kulturowy stereotyp dostarcza seria *Civilization*, w której wódz wikingów i niektóre jednostki noszą rzeczony hełm z rogami. Niemniej zdaniem badacza bardziej kontrowersyjnym przykładem jest analogiczny wizerunek wojownika na okładce *Medieval Total War: Viking Invasion*. To przykład znaczący, ponieważ produkcja należy do serii gier strategicznych cechujących się rzetelnością w oddawaniu realiów historycznych. Zarazem żadna z jednostek podczas rozgrywki nie nosi tego rodzaju ozdoby hełmów. Badacz ocenia, że zastosowane uproszczenia stanowią jedynie sposób na promocję gier, ponieważ wpisują się w wyobrażenia potencjalnego odbiorcy na temat danej cywilizacji (Sołtysiak, 2015, s.197–203).

Przytoczone przez autora gry bezzasadnie dystansują się od materiału źródłowego i jedynym wyjaśnieniem wprowadzanych rozwiązań są aspekty marketingowe. Jednocześnie wiele produkcji unika tak podstawowych błędów historycznych. W tym względzie wskazać można m.in grę *Twierdza (Stronghold)*, serie RTS *Age of Empires* i *Anno* czy cykle reprezentujące gatunek FPS takie jak *Medal of Honor* i *Battlefield*. Z pewnością można w nich dostrzec wiele uproszczeń w sposobie prezentacji historii, ale wynikają one głównie z przystosowania wymienionych produkcji względem mechaniki rozgrywki. Nie zaburzają natomiast spójności w odbiorze fikcyjnych światów osadzonych w realiach historycznych.

4. Między mitem kulturowym a recepcją historii

Sołtysiak porusza również temat gier fantasy, które jego zdaniem zastępują historyczne przesłanki o danej kulturze jej mitycznym wyobrażeniem. Rozważanym w artykule przykładem jest *The Elder Scrolls V: Skyrim*, który jak słusznie zauważa autor, pomimo fikcyjnej natury przedstawionego świata ewidentnie bazuje na kulturze nordyckiej. Sołtysiak przywołuje temat fakultetu prowadzonego na Rice University, „Scandinavian Fantasy Worlds: Old Norse Sagas and Skyrim”, dotyczącego nawiązań do sag ludów północy zawartych w grze. Uznaje, że badanie recepcji tekstów w oderwaniu od oryginalnego kontekstu jest częścią szerszego zjawiska zwanego neomedievalizmem. Zawierający się w tym pojęciu proces transpozycji średniowiecznej kultury przez mity kulturowe bezpośrednio dotyczyć ma również przytoczonej przez autora gry, zwłaszcza że była ona promowana wizerunkiem wojownika w hełmie okularowym z rogami (Sołtysiak, 2015, s. 202–204).

Nie odejmując słuszności przywołanemu stanowisku, wskazane zjawisko można potraktować również w kategoriach mitologizacji kultury. W tym kontekście relacja między elementami mitycznymi i „realnymi” jest bardziej złożona i opiera się na wymienności i nieustannym przenikaniu. Nadawanie wydarzeniom historycznym cech mitu lub uwierzytelnianie legendarnych opowieści odwołaniami do historii jest z kolei nieodłącznie związane z każdą kulturą od czasów najdawniejszych do współczesnych (Czeremski, 2015, s. 21–23). Przykładem niech będzie bitwa przy moście mulwijskim, z którą związana jest opowieść o śnie Konstantyna I poprzedzającym starcie. Cesarz ujrzał ponoć na niebie znak krzyża i pod wpływem tej wizji miał kazać umieścić symbol na tarczach żołnierzy walczących w zwycięskiej dla niego bitwie (Rodriguez, 2011, 10–14). Innym, ogólniejszym przykładem jest obecność mitycznych stworzeń, jak gryf i smok, na herbach wielu szlacheckich rodów, a nawet w godłach państwowych. W tym względzie łączenie wątków historycznych i ponadnaturalnych stanowi element kultury, którego odzwierciedleniem są dzieła tworzone w różnych mediach, w tym gry komputerowe. Część badaczy gier podkreśla, że wielu twórców świadomie zestawia światy fantastyczne ze stylistyką inspirowaną historycznymi rozwiązaniami i kompiluje te wątki w nowy twór (Bissel, 2010, s. 57; Fordham, 2012, s. 52).

W tym miejscu należy podkreślić, że niezależnie od intencji twórców współczesnych tekstów epickich recypujących przeszłość nie powinno się ich traktować w kategoriach dokumentów historycznych. Mogą wyłącznie implementować różne aspekty przeszłości z mniejszą lub większą dokładnością. Twórcy gier fantasy wydają się w pełni świadomi tego procesu i zazwyczaj twórczo wykorzystują ową synergię.

Zasadne zdaje się tu przytoczenie pojęcia historyzmu. Tradycyjnie definiuje się je jako próbę uhistorycznienia refleksji na temat danej kultury i jej wartości, które są czasowe i tym samym ukonstytuowane w historii (Beiser, 2011, s. 2; Troeltsch, 2006, s. 178). Włączenie opisanego myślenia w XIX-wieczną praktykę akademicką uczyniło z historyków badaczy, którzy na nowo odkrywają badane źródła, a nie je biernie rekonstruują (Meincke, 2003, s. 15). Zdefiniowany w ten sposób historyzm zawiera aspekt kreatywnego myślenia o przeszłości, choć należy podkreślić, że wcześniej historyzm – postrzegany w kategoriach nurtu artystycznego posługującego się wypracowanymi uprzednio stylami – był postrzegany pejoratywnie. W ocenie wybitnych historyków sztuki XX w. architektura historyzmu była schematycznym kopiowaniem wzorców wynikającym z niemożności wypracowania własnego stylu (Pevesner, 1973, s. 20). Ponadto uznawano ją za symptom choroby trawiącej wówczas europejską kulturę, która „potrafi jedynie imitować, a nie tworzyć” (Sedlmayr, 2007, s. 102–105). We współczesnych popularnych opracowaniach historyzm opisuje się na równi z eklektyzmem i uznaje oba nurty za wtórne i kompilatorskie (Górzyński, 2013, s. 4–5). Niemniej odbiór historyzującej sztuki przez znawców jest obecnie daleki od wcześniejszej oceny (zob. Bałus, 2011). Odniesienie do danego stylu historycznego jest wszak syntezą przeszłości i tego, co aktualne, prowadzącą często ku nowemu rezultatowi poznawczemu.

Akcentując znaczenia, jakie niesie synergia spotkania tego, co przeszłe, z teraźniejszym, warto przywołać perspektywę intertekstualną, rozumianą tutaj jako metoda pozwalająca badać związki między dziełami różnych mediów i epok (Czekalski, 2006, s. 9). Relacje te są niejednokrotnie złożone i wychodzą poza podstawowe kategorie wpływu czy bezpośredniej, niepodważalnej zależności od danego twórcy lub dzieła (Hemeren, 2018, s. 322–323). Wykazanie zależności między wybranymi dziełami kultury wymaga określenia łączących je cech. Przeprowadzenie takiego porównania ma potencjał do poszerzenia wniosków względem

przeprowadzonej wcześniej interpretacji, opartej na analizie struktury samego dzieła (tamże, s. 207–208).

Podchodząc podobnie do światów kreowanych w grach komputerowych, warto zwrócić uwagę na potencjalne źródło ich inspiracji. Pewne elementy tych światów są inspirowane motywami wywodzącymi się z wcześniejszych kultur, co wpływa w dużej mierze na prezentowaną wizję artystyczną. Prowadzi to do kreowania nowej, twórczej przestrzeni, która istnieje w odniesieniu do dzieła powstałego w innym czasie, ale jego znajomość nie jest warunkiem koniecznym do oddziaływania na odbiorcę. Jednakże ustalenie zaistnienia wskazanej relacji niewątpliwie wzbogaca i pogłębia rozumienie danego zjawiska w kulturze wizualnej.

5. Nordycka kultura w grach fantasy

W tym świetle należałoby pozytywnie spojrzeć na rolę, jaką odgrywają produkcje fantasy w rodzaju wzmiankowanego *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Poza powieleniem wskazanego już mitu kulturowego gra na wielu innych poziomach także czerpie z dziedzictwa wikingów. Eksplorowane przez gracza miasta, m.in. Biała Grań, Gwiazda Zaranna i Smocza Przystań, zarówno pod względem układu, jak i wyglądu niektórych budowli mają pewne cechy dużych wikińskich grodów. W najwyższym punkcie wzmiankowanej lokacji znajduje się dom jarla, w którym rezyduje wódz danej społeczności. Domostwo wyróżnia się pośród innych obszerną, długą izbą z dużym, kamiennym paleniskiem w centrum (Teva, 2013, s. 50–53). Układ miast w grze nie tylko odpowiada ogólnym ustaleniom archeologicznym na temat siedlisk wikingów, ale jest funkcjonalny z perspektywy rozgrywki i pozwala graczowi stosunkowo łatwo zorientować się w położeniu najważniejszych punktów. Poszczególne drewniane domostwa są łatwo rozpoznawalne i dekorowane motywem plecionki⁸. „Scenografię” większych miast dopełniają także łodzie zacumowane w przystani, które swoim wyglądem i wielkością przypominają te używane przez wikingów

.....
⁸ Motyw plecionki w ornamentyce stanowią horyzontalne pasy złożone z połączenia wzorów roślinnych i figuralnych w formie przeplatanych ze sobą figur zwierząt i fantastycznych stworzeń. Występujące na chatach układy plecionki zwieńczone głowami zwierząt przypominają styl mammen, który występował między 1000 a 1075 r. (Mazza, 2015, s. 5–8).

w ich dalekich, morskich wyprawach⁹. W grze zaimplementowano również wątki mitologiczne, w podziemnych kryptach umieszczając draugów, nieumarłych wojowników¹⁰, którzy stają się przeciwnikami gracza.

Innymi wrogimi, bardziej istotnymi dla fabuły postaciami są smoki pojawiające się w nordyckich opowieściach, takie jak Fafnir (Lindow, 2010, s. 110). Starcia ze smokami stanowią standardowy element wielu gier fantasy RPG, ale w tym przypadku został on uzasadniony na gruncie podań kultury nordyckiej. Synteza sfery fantasy i kultury wikingów w rozgrywce widoczna jest również w magii używanej przez naszą postać, a właściwie sposobu jej prezentacji. Na pewnym etapie rozwoju fabuły gracz rozwija tzw. drogę głosu i w tym celu poszukuje „słów mocy” wyrytych na ścianach podziemnych świątyń. Ich forma przypomina wczesny alfabet runiczny, co otwiera nowe konteksty. Runy miały głównie cel komunikacyjny, ale z czasem zaczęto im przypisywać magiczne, sprawcze właściwości. Umieszczenie odpowiednich znaków na danym przedmiocie miało mu nadać szczególne cechy¹¹. Nawiązaniem do nordyckiej kultury są także trzy identycznie obrobione skały z wygrawerowanymi na ich powierzchni wizerunkami, które gracz napotyka na wzgórzu w początkowym etapie gry. Po podejściu do każdego z monolitów na ekranie ukazuje się napis określający nazwę przedmiotu: „kamień maga”, „kamień wojownika” i „kamień złodzieja”. Tak została zaimplementowana mechanika wyboru klasy postaci, co w innych grach RPG ma miejsce przed rozpoczęciem rozgrywki, w trybie kreatora postaci. Sam kształt megalitów też jest istotny, ponieważ nasuwa jednoznaczne skojarzenie z kamieniami

⁹ Typów tych łodzi było kilka, a w grze występują przynajmniej dwa rodzaje, które z uwagi na cechy formalne zdają się nawiązywać do konstrukcji nazywanych *drakkar*, *snejkk* i *karvi* (Shaw, 2016, s. 13–17).

¹⁰ Byli to ożywieni zmarli, pochodzący pierwotnie z wierzeń islandzkich, którzy powstali ze śmierci z powodu złych uczynków za życia lub drczeni niedokończonymi sprawami. Draugowie po odrodzeniu zazwyczaj trzymali się niedaleko miejsc pochówku, by pilnować rzeczy, z którymi ich pochowano (Jakobsson, 2011, s. 186)

¹¹ Na magiczne znaczenie wskazuje mit o Odynie, który po dziewięciu dniach wiszenia na drzewie świata Yggdrasil uzyskał za to poświęcenie znajomość run. Umiejętność pisania w alfabecie runicznym składającym się z 24 liter, funkcjonującym w tej formie od II wieku n.e. do ok. XIII, nie była powszechna. W związku z tym zaczęto je traktować nie tylko jako podstawę języka pisanego, ale też źródło magicznej siły sprawczej. Wierzono na przykład, że pobarwienie danych run nada im szczególną moc, która będzie chronić daną osobę lub przyniesie jej szczęście w określonej dziedzinie życia (Roberston, 1976, s. 318–319).

runicznymi, których nadal wiele można napotkać w różnych krajach Skandynawii (MacLeod, Mess, 2008, s. 211).

Kolejną produkcją, która w warstwie fabularnej odwołuje się do mitów nordyckich, a wizualnie czerpie z materialnej kultury wikingów, jest *God of War* z 2018 r. Poprzednie trzy części tej samej serii również powstały na mitologicznej kanwie, ale w świecie starożytnej Grecji. Historia bohatera opartego na micie heraklejskim¹² pokazuje jego drogę do zemsty nad bogami. Najnowsza część cyklu oferuje graczowi świat znany ze skandynawskich mitów oraz zupełnie nowy typ rozgrywki i jakość graficzną. Wyobrażenie świata dawnych Skandynawów tworzą tutaj zarówno zimowe pejzaże, jak i obiekty architektoniczne oraz mniejsze przedmioty rzemiosła artystycznego. Skrzynie, dzięki którym postać uzyskuje dostęp do skarbów oraz surowców, zostały wyróżnione motywem plecionki, ornamentem stemplowym oraz dekoracją roślinno-figuralną, typowymi dla sztuki nordyckiej¹³. Analogicznymi wzorami pokryte są przedmioty należące do głównego bohatera: topór oraz napierśnik. Ich dekoracje są ryte na żelaznym ostrzu lub występują w formie aplikowanych, złożonych okuć, co również jest charakterystyczne dla sztuki nordyckich kultur o wysoko rozwiniętym rzemiośle artystycznym¹⁴. Wynika z tego, że przedmioty istotne z perspektywy rozgrywki zostały wyróżnione pod względem wizualnym.

Przejścia do istotniejszych pomieszczeń zaakcentowano natomiast płycinami, w których ukazane płaszczyznowo figury wojowników zostają zestawione z formami abstrakcyjnymi¹⁵. Motywem wizualnym ściślej wpisany

.....
¹² Główny protagonista serii Kratos reprezentuje typ antybohatera, pragnącego zemsty na bogach. W brutalny sposób zabija swoich przeciwników. Jednocześnie pewne elementy fabuły łączą jego historię z Heraklesem, jak na przykład zamordowanie własnej rodziny i towarzyszące temu piętno. Postać Kratosa stała się przedmiotem kilku osobnych artykułów (Futflänger, 2012; Chmielewska, 2016).

¹³ W grze widoczna jest inspiracja kilkoma formami ornamentalnymi znanymi z nordyckiej sztuki ery wikingów. Dekoracje na wybranych skrzyniach przypominają styl *borre*, stosowany między 850 a 950 r. n.e., a na innych – styl *oseberg*, znany pomiędzy 800 a 875 r. (Graham-Campbell, 2013, s. 26, 80).

¹⁴ W tym przypadku zdobienia przypominają raczej styl zwany *urnes*, występujący w XI i XII w., charakteryzujący się stosowaniem prostych ornamentalnych wici (Mazza, 2015, s. 4–11).

¹⁵ Przenikanie się motywów figuralnych i ornamentalnych jest powszechne w tej sztuce. Tkanina z Overhogdal dobitnie pokazuje charakterystyczne cechy wynikające z tego połączenia (Graham-Campbell, 2013, s. 158).

w narrację gry są drewniane tablice z dwoma skrzydłami, które pokryte zostały przedstawieniami ilustrującymi epizody znane z mitologii nordyckiej. Syn Kratos objaśnia mu ich znaczenie, co określa dystans obu postaci wobec niektórych wydarzeń mitologicznego świata. Tym sposobem pozycjonują się jako zewnętrzni, obiektywni obserwatorzy, funkcjonujący poza ramami mitycznej opowieści, pomimo że z perspektywy gracza sami są jej bohaterami. Podkreślającym to zabiegiem formalnym jest kontrast między ukazanymi profilowo wizerunkami w pozbawionych głębi perspektywicznej scenach a fotorealistyczną grafiką reszty przedstawionego świata, która ma charakter niemal filmowy. Specyfikę ukazanej przestrzeni podkreśla również pismo runiczne pokrywające ściany wielu eksplorowanych kamiennych ruin, powierzchnie drzwi oraz mniejsze przedmioty. Ponadto runy pojawiają się wraz z komunikatem o rozpoczętej lub zakończonej misji, zatem są używane w komunikacji systemu z graczem.

Wielokrotnie syn bohatera musi odczytywać treść runicznych inskrypcji w celu rozwiązania danej zagadki środowiskowej¹⁶ i poprowadzenia postaci do dalszego etapu historii. Znaki runiczne są także powiązane z mechaniką ulepszania ekwipunku poprzez opatrzone nimi drobne kamienie, nadające wybranym przedmiotom nowe właściwości. Nawiązuje to do przekonania o rzekomej mocy pewnych obiektów pokrytych runami, które według wierzeń pełniły rolę amuletów¹⁷. Proces ulepszania przedmiotów również został włączony w mitologiczne nawiązania poprzez wprowadzenie postaci dwóch kowali: Sindriego i Brokki, należących do rasy karłów (Lindow, 2010, s. 99-100), którzy pomagają naszemu protagonistę. Inną mityczną postacią włączoną w warstwę

.....

¹⁶ Wśród graczy określa się tym terminem rodzaj wyzwania oparty na interakcji z różnymi elementami otoczenia. Rozwiązanie zagadki jest konieczne, aby posunąć rozgrywkę na dalszy etap. W omawianej grze często napotykały liczne zamknięte bramy. Ich otwarcie wymaga uruchomienia pewnych mechanizmów w określonej sekwencji lub wyboru właściwych obiektów. O tym, jaki zakres działań powinien w tym celu podjąć Kratos, informuje go jego syn, który odczytuje i objaśnia mu znaczenie run dotyczących danej zagadki.

¹⁷ Niekiedy na wyrost przypisywano wikingom wiarę w magiczne właściwości większości kamieni i przedmiotów opatrzonych runami. Wynikało to często z nieznamościami pisma runicznego przez przybyszy z zewnątrz, zwłaszcza w początkowej fazie chrystianizacji, oraz ze staroskandynawskich, mitycznych opowieści, w których tajemne właściwości run były często podkreślane. Niektórym nadawano znaczenie ochronne, a jeśli miały charakter wotywny, dedykowany danemu bóstwu, wiązało się to również z jego protekcją (Macleod, Mees, 2008, s. 71, 120, 158).

fabularną jest Freja, która zgodnie z jej opisem w podaniach posługuje się w grze magią. Pojawia się też stanowiący własność bogini magiczny dzik, z którym również związane są nordyckie legendy. Inną istotną dla fabuły postacią jest bóg Baldur, który okazuje się głównym antagonistą Kratos, a mit o nim (Lindow, 2010, 124–128) zostaje zaadaptowany na potrzeby historii wykreowanej w grze.

Bardzo interesująca jest kreacja przemierzanych mitycznych regionów, takich jak Nilfheim i Jotunheim, których estetyka odpowiada opisom znanym z nordyckich sag (Lindow, 2010, s. 206, 234, 240). Wyobrażenia twórców uzupełnia pobieżne i ogólne przekazy na temat tych krain w źródłach pisanych poprzez wypełnienie lokacji charakterystyczną architekturą. Z jednej strony nawiązuje ona do tradycji rzemiosła artystycznego wikingów, a z drugiej cechujący ją monumentalizm podkreśla boski charakter przemierzanych krain. Efekt uzyskano między innymi za pomocą rozmieszczenia ogromnych posągów Thora i figur normańskich wojowników flankujących mosty i przejścia w danej lokacji. Szczególny monumentalizm cechuje lokację o nazwie Świątynia Tyra, z uwagi na ogromny most i plac zdobiony ornamentami w formie złotych okręgów wypełnionych różnorodnymi wzorami. Warto zaznaczyć także obecność dużych złocistych pater ustawionych na cokołach oraz wielkich, pełnowymiarowych głów smoków, stylizowanych zgodnie ze wzorami znanymi z kultury wikingów¹⁸.

Nieco odmienne cechy wizualne ma zamieszкана przez rasę elfów kraina Alfheim. W tym przypadku wyróżniającym aspektem stylistycznym jest filigranowość konstrukcji, opartych na długich łukach ostrych oraz smukłości elementów dążących ku górze. Prostota form architektonicznych jest spójna z ich elegancką dekoracją, a wymienione cechy pozwalają na porównanie do architektury gotyckiej. Ponadto wyrazistym elementem omawianych konstrukcji jest światło, które po aktywowaniu odpowiednich kryształów tworzy mosty łączące się z platformami wykonanymi z tradycyjnych materiałów. Rola światła wpisuje się zarówno w koncepcję średniowiecznej architektury, jak i Tolkienowski opis krainy zamieszkiwanej przez elfy (Tolkien, 2001, s. 463–465). Poza tym przedstawiona charakterystyka jest zgodna z ogólnym wyobrażeniem

.....
¹⁸ Takimi elementami cechuje się styl *helling*, stosowany pomiędzy 900 a 975 r. (Mazza, 2015, s. 7–8).

o architekturze tej rasy wynikającym z *Władcy Pierścieni*. Ekranizacja ksiązek pisarza także podkreśla lekkość, liczne łuki i wizualne otwarcie budowli elfów, co można zaobserwować również w omawianym *God of War*. Nie bez znaczenia pozostaje to, że w kreacji świata *Władcy Pierścieni* pisarz inspirował się sagami nordyckimi.

Reasumując, choć architektura w grze jest fantastyczną kreacją, to bardzo silnie widoczne są w niej inspiracje, które pozwalają na wgląd w sztukę kultur nordyckich. Wykazane nawiązania odgrywają istotną rolę w kreacji przedstawionego świata i są włączone w jej warstwę narracyjną oraz niektóre elementy mechaniki rozgrywki. Inspiracja elementami kultury materialnej wikingów oraz jej późniejszą recepcją posłużyła twórcom do zbudowania spójnego stylistycznie świata, który opierając się o określone wzorce, ma jednak indywidualny charakter.

Poprzednie przykłady dotyczyły gier wykorzystujących tropy mityczne i motywy wizualne z klasycznego fantasy, w które zostały włączone zapożyczenia historycznoartystyczne. Warto na koniec zestawić z nimi wizję kultury nordyckiej z najnowszej odsłony *Assassin's Creed* o podtytule *Valhalla*. Podobnie jak we wcześniejszych częściach cyklu, świat przedstawiony ma charakter synkretyczny¹⁹, ale dominuje tendencja do sytuowania rozgrywki w określonych realiach historycznych. Twórcy osadzają akcję w IX w., czyniąc protagonistą gry wojownika z Norwegii, który wraz z grupą towarzyszy udaje się na podbój ziem anglosaskich. Eksplorując królestwa średniowiecznej Anglii²⁰, przemierzamy duże miasta, takie jak Lincoln, Jorvik (obecnie York) czy Lunden (znany potem pod nazwą Londynu). Ich zbudowane z kamienia mury, mosty, kościoły i inne elementy architektoniczne można porównać z dzisiejszymi obiektami, częściowo zachowanymi lub zrekonstruowanymi.

Specyfikę regionu oddają rozmieszczone gdzieśgdzie, kojarzone jako miejsca kultu święte kręgi w gajach, menhiry i miejsce, którego wygląd stanowi jawne odniesienie do Stonehenge. Oprócz tego uwzględniono

.....

¹⁹ Łączy kontekst historyczny z pewnymi elementami mitologicznymi, a nawet wprowadza do tego wątki fantasy i science fiction obecne od drugiej odsłony serii.

²⁰ Wówczas Anglia podzielona była między cztery regiony rządzone przez niezależnych władców, nazywane: Wessex, Essex, Northumbria i Kent. Były one stopniowo kształtowane na zrębach dawnej prowincji rzymskiej Britannii po ostatecznym odejściu z wyspy ok. 410 r. n.e. legionów chylącego się do upadku imperium (Nelson, 1997, s. 30–31).

relikty hegemonii imperium rzymskiego na tych terenach w postaci fragmentów murów, antycznych rzeźb czy ruin świątyń²¹.

Natomiast lokacje w Norwegii, ściślej odnoszące się do kultury nordyckiej, obejmują początkowy etap gry, stwarzając wrażenie przemierzania tych rejonów geograficznych już w zakresie krajobrazu. Lokalna architektura tego okresu prezentowana jest poprzez liczne, otoczone palisadą grody z drewnianymi domami i posągami, które wpisują się w ogólne wyobrażenie o kulturze wikingów – podobnie jak przycumowane w wielu miejscach łodzie różnego typu, oddane przy tym dość szczegółowo, z uwzględnieniem różnic w ich wyglądzie. Ponadto wiele z nich może zostać użytych przez postać gracza jako środek transportu istotny w rozgrywce, nie są więc jedynie elementem uzupełniającym historyczną scenografię miast.

W kontekście specyfiki nordyckiej architektury w grze szczególnie należałoby wyróżnić monumentalny obiekt o nazwie „horholl” w miejscowości Stavanger. Jego funkcja nie jest sprecyzowana, ale eksploracja oświetlonych świecami wnętrz z drewnianymi posągami wojowników sugeruje miejsce kultu bogów nordyckich. Jednakże charakterystyczna forma budowli wskazuje na inspiracje kościołami typu słupowego, które powstawały w Norwegii między X a XII w., stanowiąc świadectwo połączenia kultury rodzimej z rosnącymi wpływami chrześcijańskimi (Kuren, 2007, s. 64–67). Świadczy o tym złożona z wielu segmentów, stopniowo spiętrzona ku górze bryła z dachami dominującymi w oglądzie całości, odpowiednio zestawione deski tworzące podstawową strukturę budowli czy wieńczące krańce dachów detale architektoniczne w formie stylizowanych smoków. Najbardziej temu opisowi odpowiada świątynia w Borgund, a także w Bergen²².

W *Assassin's Creed Valhalla* relacja z prezentowanym kontekstem historycznym jest wyraźnie zaznaczona na gruncie fabuły, nazw i wrażenia

.....

²¹ Inną kwestią pozostaje zakres występowania tych pozostałości antycznej kultury, które w grze napotkać można stosunkowo często, i to niekiedy w dość dobrze zachowanym stanie. Jeśli uwzględnimy upływ pięciu wieków od zakończenia panowania imperium rzymskiego na tych terenach, a zwłaszcza budowanie na jego zrębach własnej kultury materialnej przez lokalne plemiona, mało prawdopodobne wydaje się tak rozległe zachowanie tego dziedzictwa.

²² Powstanie obu obiektów datuje się na połowę XII w. (Kurek, 2017, s. 67), a więc znacznie późniejszy okres niż czas fabularny gry. Niemniej świątynie w tym typie powstawały już od X w. w Norwegii, a wspomniane budowle, w dużej części zrekonstruowane, zachowały się do dziś i mogły być wzorcem dla projektantów lokacji.

realizmu w oddaniu detali obiektów, co wzmacnia poczucie autentyczności przemierzanych lokacji. Jednocześnie gra obejmuje wyselekcjonowany wycinek obszaru obu krajów²³, niektóre elementy są wyolbrzymione lub uproszczone z powodu niemożności weryfikacji stanu faktycznego pewnych obiektów z przeszłości. Zarazem *Valhalla* stanowi wyjątek wśród gier z widocznymi ambicjami osadzenia rozgrywki w historycznej rzeczywistości. Wynika to z przynależności do serii, której twórcy za cel stawiają sobie możliwie wierne odtworzenie tła historycznoartystycznego danej epoki i aby to zrealizować, lata temu wypracowali wciąż udoskonalany system mechanik i związanych z nim rozwiązań wizualnych.

Przykładem tego ostatniego może być wpływ sposobu ukształtowania fasad budynków i układu miejskiej przestrzeni na interakcje postaci gracza z otoczeniem. Rodzaj i liczba elementów architektonicznych artykułujących zarówno główne fasady, jak i wszystkie ściany budowli pozwalają postaci wspinać się na zwieńczenie każdej z nich. Ponadto odpowiednie odległości między budynkami umożliwiają swobodne przeskakiwanie na kolejne obiekty, ułatwiając przemieszczanie. Dzięki tym rozwiązaniom prowadzona przez gracza postać może szybko przedostać się w określony punkt miasta, unikając przechodzenia ulicą, lub uciec przed konfrontacją ze strażnikami.

6. Gotyk i neogotyki jako wzorce wizualne w grach studia FromSoftware

Przykładami świadczącymi o kluczowym znaczeniu inspiracji konkretnym stylem artystycznym w kreacji fantastycznego świata są najnowsze gry studia FromSoftware, takie jak trylogia *Dark Souls*. Wszystkie produkcje tej serii cechuje niezwykle bogactwo wizualnych odniesień, najsilniej skupionych wokół średniowiecznej i nowożytniej architektury europejskiej. Japońskie studio FromSoftware buduje złożone, przesycone symboliką światy, które całościowo są fikcyjne, ale można z nich wyodrębnić style zakorzenione w kulturze epok historycznych. Przedmiotem poniższego krótkiego studium będzie kilka wybranych lokacji z trzeciej odsłony

.....

²³ W Norwegii to jedynie region o nazwie Rygjafylke, obecnie określane mianem Rogaland.

trylogii. Zawierają one różnorodne odniesienia do wielu miejsc i stylów, ale wprawny obserwator dostrzeże dominację danego nurtu. Zaczniemy od Carthuskich Katakumb, złożonych z zespołu jaskiń, które mogą kojarzyć się z pogańskimi miejscami kultu ukazywanymi często w filmach przygodowych. W jednej z sal najsilniejszą dominantę stanowią potężne filary ustawione w czterech szeregach, a stylistyka dolnej, najbardziej masywnej części nasuwa skojarzenia ze świątyniami subkontynentu indyjskiego, szczególnie Halą Kolumn w świątyni Jain na terenie Rankapur. Wskazane zestawienie wzmacnia poczucie przebywania w miejscu mistycznym, a jasny układ pomieszczenia pozwala klarownie rozeznaczyć się w potencjalnym kierunku ruchu.

Na rozwinięcie wątku symbolicznego naprowadza znajdujący się w centrum sali stół z kielichem o czarze zrobionej z czaszki. Miejsce usytuowania obiektu oraz charakterystyczny wygląd kielicha skłaniają gracza do podejścia i wówczas dochodzi do starcia z przeciwnikiem: Wielkim Władcą Wolnirem, olbrzymim szkieletem, który stopniowo wyłania się z ciemności. Wizualny projekt tej postaci pozwala na porównanie z wyglądem kielicha. Na tej podstawie należy wysnuć wniosek o powiązaniu tego miejsca z motywem śmierci i religijnego rytuału. Z kolei zestawienie stołu i kielicha z określeniem „katakumby” ukierunkowuje skojarzenia w stronę chrześcijaństwa. Obecność wspomnianych kolumn komplikuje tę interpretację, choć wspólny pozostaje motyw śmierci i odrodzenia, obecny w wielu religiach. Najsilniej kontrastuje z tym otoczeniem rozbudowany portal prowadzący do kolejnego pomieszczenia. Jego cechy świadczą o inspiracji stylem barokowym, a nietypowy wygląd należy wyjaśnić intencją wyróżnienia przejścia za pomocą bardziej wyrafinowanej formy. Nadal jednak mamy do czynienia z symboliką sakralną, ponieważ portale takie najczęściej prowadziły do wnętrza kościołów. W kolejnym, prostym w formie jaskiniowym pomieszczeniu również pojawia się portal, którego stylistyka jeszcze silniej kontrastuje z resztą wnętrza. Przy tym jego obecność jest uzasadniona charakterem wizualnym kolejnej lokacji o zbliżonych cechach. Gotycka forma portalu sygnalizuje graczowi panoramiczny widok na analogiczną stylowo lokację o nazwie Ithryll w Mroźnej Dolinie.

Utrzymanie tego miejsca w chłodnej ciemnoniebieskiej tonacji odróżnia je od ciemnych katakumb oświetlonych ciepłym światłem świec i nakreśla odmienny charakter obu przestrzeni. Pośród widocznej ze wzniesienia

bryły miasta wyróżnia się jedna, najwyższa budowla, której fasada ma cechy francuskiej katedry gotyckiej. Zostaje ona dodatkowo zaakcentowana poprzez aurę jasnoróżowego światła przypominającego łunę. W ten sposób wizualnie zaakcentowano cel, do którego powinien zmierzać gracz. Styl lokacji kreuje również charakterystyczny długi most z tralkami, a szczególnie poprzedzająca go brama. Jej konstrukcja i zdobnictwo, z ostrołukowym przejściem przypominającym portal oraz flankującymi je wieżami, też przypominają katedrę gotycką. W tym miejscu pojawia się przeciwnik o wyglądzie czworonożnego monstrum, który znacznie przewyższa siłą naszego bohatera. Otwarty most, sygnalizujący początkowo bezpieczną drogę, wiąże się z poczuciem zagrożenia. Pomocne okazują się konstrukcja i długość gotyckiego mostu, umożliwiające szybki bieg przed siebie w stronę zamkniętego placu. Otaczający go pierścień budowli oraz obiekty w oddali tworzą kompleks o stylowo spójnym charakterze, a architektoniczno-rzeźbiarska forma w centrum placu umieszczona jest blisko ogniska, które pełni rolę punktu zapisu postępów w rozgrywce.

Rozciągające się powyżej schody ponownie budzą poczucie zagrożenia związane z przeciwnikami, których wygląd odpowiada stylowi dominującemu w tej lokacji. W ten sposób układ lokacji i sposób jej wizualnego opracowania wpisują się w elementy mechaniki rozgrywki, wpływając na całościowy odbiór. Okute w lekką zbroję szkielety noszą na głowie wysokie, złote korony ze zwiewnym woalem. Powoli poruszający się przeciwnicy przypominają zjawy, które ze względu na otoczenie można skojarzyć z upiorami opisywanymi w powieściach gotyckich²⁴. Opisując otoczenie, należałoby podkreślić znaczenie rzeźb, które flankują główną drogę prowadzącą do wysokiej bramy, powtórnie przypominającej portal kościoła. Ustawione na cokołach postacie są odziane w obszerne szaty, a ich poza pozwala na porównanie z modlącymi się pątnikami, wzmacniając sakralne konotacje lokacji. Średniowieczną scenografię uzupełniają figury rycerzy ustawione bezpośrednio na dziedzińcu za bramą, które trzymają dłonie na rękojeściach mieczy wbitych w posadzkę. Natomiast

.....
²⁴ Nazwa gatunku literackiego, a z czasem konwencji filmowej, które określiły pewien repertuar motywów i rozwiązań, jakie przetrwały do dnia dzisiejszego. Istotne było otoczenie, w jakim rozgrywała się historia, i kreowana za jego pomocą atmosfera. Średniowieczne ruiny, opuszczone domy i stare miasta to typowa scenografia gotyckiego horroru (Balk, 2011, s. 4-5).

powyżej umieszczone są figury ukazujące dwóch mężczyzn z nakryciem głowy w formie infuły i w szatach przypominających ornat. Na sakralną symbolikę wskazują też trzymane przez nich przedmioty. Postać z lewej dzierży bowiem kostur o wyglądzie stylizowanym na pastorał, a w dłoniach drugiej figury umieszczony został kielich. Opisane postacie rycerzy i biskupów można zaliczyć do dwóch typów postaw, *vita activa* i *vita contemplativa*, a te – potraktować jako metakomentarz do charakteru całej rozgrywki. W realiach *Dark Souls III* gracz postawiony zostaje w sytuacjach umieszczających go pomiędzy stanem kontemplowania wizualnego piękna danej lokacji a koniecznością agresywnej walki przeciwko umieszczonym w niej istotom.

Misterna aranżacja przestrzeni ma przy tym wyłącznie charakter symboliczny, ponieważ zamknięty plac nie prowadzi do pożądanego fabularnie celu. Górująca nad placem katedra okazuje się niedostępna z tego punktu²⁵. Analiza jej fasady z dużą dekoracyjną rozetą i trójkątnym tympanonem nasuwać może skojarzenie z południową fasadą transeptu (nawy poprzecznej) katedry Notre-Dame w Paryżu. Nadaje to miejscu szczególne znaczenie, które znajdzie swój wyraz w końcowym etapie tego poziomu. O roli budowania aluzji do sfery chrześcijańskiego *sacrum* w tej lokacji świadczy także niewielkie ciemne wnętrze innej budowli, do którego wchodzi gracz po odnalezieniu właściwej drogi. Układ i opracowanie elementów upodabniają wnętrze do kościoła w typie świątyni halowej. Wskazane skojarzenie wzbogaca wyodrębniony obszar pomieszczenia oddzielony łukiem, który wraz z prostym kamiennym stołem upodabnia tę część do prezbiterium. Układ przestrzeni zyskuje znaczenie dzięki obecności ogniska na skrzyżowaniu naw, które – jak wcześniej wskazano – służy do zapamiętania stanu gry. Tutaj postać odradza się w przypadku śmierci i jest to ostatni bezpieczny obszar w lokacji, stanowiący rodzaj azylu wobec zagrożeń czekających postać gracza w dalszym etapie. Zacisze wnętrze małego kościoła kontrastuje z monumentalną przestrzenią wzmiankowanej wcześniej katedry, w której gracz musi się zmierzyć z końcowym przeciwnikiem (tzw. *boss*em).

.....
²⁵ Dotarcie w to miejsce nie wiąże się także z zyskaniem dodatkowego przedmiotu lub z zadaniami pobocznymi, których fabuła gry jest pozbawiona. Stosowanie takich rozwiązań może mieć na celu kreowanie poczucia przemierzania otwartego świata i zagubienia w nim, pomimo że w praktyce struktura rozgrywki jest linearna.

Pierwszy człon nazwy określającej tego przeciwnika („Pontyfik Sulyvahh”) wywodzi się od terminu *pontifex*, na początku oznaczającego najwyższego kapłana w starożytnym Rzymie, a od V w. będącego tytułem papieskim (Cameron, 2016, s. 139). Mijane wcześniej upiory noszą miano „rycerzy pontyfika”, co nadaje im status jego strażników i wpływa na percepcję eksplorowanego wcześniej miasta. Dystynkcję przeciwnika podkreślają obszerne szaty przypominające ornat, srebrna maska i złota, otwarta korona oraz układ i wystrój miejsca walki. Przestronne wnętrze nawy głównej przeciętej nawą poprzeczną (transeptem) to oczywiście plan krzyża łacińskiego, a układ ten zarówno pełni tu rolę symboliczną, jak i wpisuje się w mechanikę rozgrywki²⁶. Umieszczone w nawie drewniane ławy są naturalną barierą osłaniającą przed ciosami bossa, ale mogą zostać przez niego łatwo zniszczone. Wówczas należy przenieść walkę w kierunku ramion transeptu, które z jednej strony umożliwiają łatwiejsze ukrycie, a z drugiej strony narażają na zablokowanie pod wpływem napierających ciosów Pontyfika Sulyvahna. Opuszczenie wnętrza przed pokonaniem przeciwnika uniemożliwia pojawiająca się po wejściu do katedry nieprzekraczalna mgła spowijająca otwory wejściowe z obu stron. Gdy gracz odniesie zwycięstwo, mgła rozprasza się i odsłania przejście do następnego etapu rozgrywki (w prezbiterium katedry pojawia się wówczas kolejne ognisko). Projekt opisanych lokacji opiera się więc na konsekwentnym dialogu ze stylem gotyckim, co ma zasadniczy wpływ na odbiór estetyczny i sposób rozgrywki.

Ostatnim przykładem będzie gra *Bloodborne* z 2015 r. autorstwa tego samego studia. Ze względu na silne podobieństwa z poprzednimi produkcjami FromSoftware klasyfikowana jest do podgatunku nazywanego *souls-like*. W rozgrywce istotnie występują podstawowe zbieżności w poziomie trudności gry i typie wyzwania, sposobie zapamiętywania bieżących

.....

²⁶ Zwykle budowle gotyckie miały trójnawowy korpus główny. Wskazany układ przestrzenny budowli w grze stanowi wobec tego uproszczenie, które wpływa na możliwości ruchu postaci gracza w starciu z bossem. Zastosowanie trójnawowego planu korpusu głównego zmieniłoby charakter walki, postać gracza miałaby bowiem możliwość chwilowego osłonięcia się przed atakami, chowając się w nawach bocznych. Przestrzeń została więc odpowiednio dostosowana do założeń rozgrywki w tej lokacji. Niemniej obecność dużych nisz zamkniętych arkadą w bocznych ścianach nawy głównej można interpretować jako nawiązanie do powszechnego w gotyku założenia przestrzennego, świadczące o świadomości twórców w tym zakresie.

postępów i zdobywania doświadczenia przez postać gracza. Wspólny jest również ogólny język wizualny, który syntetycznie można scharakteryzować jako mroczny horror gotycki. Tutaj jednakże zostaje to zrealizowane jeszcze bardziej spójnie poprzez konsekwentne utrzymanie tej konwencji w warstwie wizualnej od pierwszej do ostatniej lokacji – i to w każdym najmniejszym detalu.

Gracz prowadzi postać tropiciela potworów mającego w ciągu jednej nocy wyeliminować zagrożenie z miasta Yhrnam. Z krótkiego, dość enigmatycznego w przekazie przerywnika filmowego otwierającego historię oraz nielicznych dialogów dowiadujemy się o istnieniu instytucji „Kościoła uzdrowienia”, w imię którego zostaliśmy wybrani do zwalczania skutków zarazy zamieniającej ludzi w bestie. W zarysowanej w ten sposób narracji kluczowy aspekt stanowi sceneria, sytuująca rozgrywkę na tle XIX-wiecznego, neogotyckiego miasta, które tworzy ramy dla mrocznej, przepełnionej symboliką opowieści. Obraz ponurego miasta tworzą strzeliste kamienne budowle z licznymi ostrołukami, umieszczone w niszach rzeźby, liczne schody, mosty oraz nagrobki i metalowe trumny. Specyficzne doświadczenie eksploracji tak wykreowanego miasta wzmacnia aura nocy i okrywająca niektóre miejsca mgła. Ciemne ulice rozświetlają wyłącznie pochodnie i niewielkie, bardzo niskie latarnie, współtworząc atmosferę niepokoju i tajemniczości. W tym otoczeniu gracz konfrontuje się z mieszkańcami spaczonymi nieokreśloną chorobą o znamionach klątwy, wilkołakami i innymi człękkształtnymi potworami, które stanowią oryginalną transpozycję monstrów wywodzących się z XIX-wiecznych powieści grozy.

Projekt miasta Yhrnam ukazuje konsekwencję twórców w wykorzystaniu stylu neogotyckiego. Oprócz uogólnionych, swobodnie wykorzystywanych formuł tej architektury gracz natrafia niekiedy na aluzje do wyglądu konkretnych budowli. Długi kamienny most przemierzany w pierwszym etapie rozgrywki pozwala na porównanie z mostem Karola w Pradze. Świadectwem inspiracji jest nie tylko wielkość mostu, ale także rzeźby rozmieszczone po jego obu stronach. Ich stosunkowo regularne rozlokowanie na wysokich cokołach w skrajnych partiach mostu wykazuje pewne podobieństwa względem ustawienia figur na praskim zabytku. Różnice objawiają się w braku symetrii rozmieszczenia rzeźb oraz szczegółach budowy niskiego muru obwodzącego most, który w *Bloodborne* zostaje

urozmaicony tralkami. Istotniejszym przetworzeniem w stosunku do założenia praskiego zabytku jest jednak ulokowanie mostu w obrębie ulic, a nie rozpięcie go nad rzeką. Ponadto twórcy zrezygnowali z charakterystycznego rozwiązania w postaci wieży bramnej. Tworzy to ciąg komunikacyjny umożliwiający przedostanie się na i pod przęsło mostu poprzez różne skróty. Sam most natomiast pozbawiony zostaje standardowej funkcji²⁷ na rzecz roli areny starcia z pierwszym bossem, Bestią Kleryka. Długie i szerokie przęsło pozwala uniknąć ataków wysokiego przeciwnika o dużym zasięgu ramion, a zarazem przemieszczać się do punktu który umożliwia uderzenie i wycofanie się bez ryzyka zablokowania lub wypadnięcia poza obręb mostu.

Innym interesującym przykładem odwołania do znanego obiektu jest przysadzista wieża z tarczą zegarową podobna do Big Bena, części kompleksu parlamentu londyńskiego. W grze szczyt wieży został wykorzystany jako punkt obronny dla jednego z łowców, który ostrzeliwuje naszą postać za pomocą broni maszynowej. Jej budowa nawiązuje do kartaczoznicy Gatlinga²⁸ stosowanej podczas ostatniej fazy wojny secesyjnej. Podobnie jak w powyższym przykładzie wieża wpisuje się w proponowaną w grze stylistykę, tym razem jako budowla wyraziście neogotycka. Jednakże również w tym przypadku estetyka obiektu została dostosowana do potrzeb rozgrywki: wieża nie ma hełmu, co zaburza jej proporcje, pozwala jednak dostrzec z daleka wroga nastawionego łowcę i odpowiednio zareagować.

Wartym uwagi nawiązaniem do historyzującej stylistyki jest też opracowanie wizualne całej lokacji o nazwie „Sen Tropicielea”, do której gracz przenosi się za pomocą małych latarni rozmieszczonych w poszczególnych punktach miasta. Lokacja nabiera znaczenia z perspektywy fabuły oraz mechaniki rozgrywki. Stąd gracz przenosi się pomiędzy odkrytymi wcześniej miejscami, tutaj rozwija statystyki swojej postaci oraz ma

.....

²⁷ Na most prowadzą osobne schody boczne, a przejścia z obu końców są zamknięte, a więc pod względem funkcjonalności w układzie miasta jego obecność nie byłaby uzasadniona.

²⁸ Broń maszynowa zaprojektowana przez Richarda Gatlinga i użyta po raz pierwszy w 1860 roku. Była to ruchoma broń wielolufowa, wystrzeliwiająca pociski przy użyciu dźwigni bądź korby. Poprzedzała wynalezienie karabinu automatycznego (Keller, 2008, s. 60-65).

możliwość zaopatrzenia się w przedmioty potrzebne podczas eksploracji niebezpiecznego miasta. Na stosunkowo niewielkim terenie rozmieszczone są płyty grobowe, które służą do przenoszenia się między wspomnianymi latarniami. Wyobrażenie cmentarza dopełniają niewielkie białe postaci o wyglądzie wzorowanym na duszkach kodoma, znanych z folkloru japońskiego²⁹.

Na niewielkim wzniesieniu powyżej znajduje się „Domek Gotycki”, do którego prowadzi główna, wybrukowana głazami droga. Jego wyłożone drewnem wnętrze jest stylizowane analogicznie do dekoracji zewnętrznej i w tym miejscu bohater ma sposobność do ulepszenia swojej broni białej oraz palnej, co sugerują zawieszane na ścianie narzędzia. Wewnątrz rezyduje starzec na wózku – Gherman, Pierwszy Łowca – który nadzoruje działania i stanowi ważną postać w fabule *Bloodborne*. Atmosferę tajemniczości i grozy wzmacnia również ogromny księżyc ponad domem, zawsze widniejący na niebie w tym samym miejscu. Sceneria ulega metamorfozie w finalnym etapie gry, podczas którego księżyc nabiera krwistoczerwonej barwy, a zamknięta dotychczas żelazna brama prowadzi teraz do nowego obszaru cmentarnego ogrodu. Teren pokrywają łąki białych kwiatów i w wielu punktach rozmieszczone są liczne nagrobki oraz krzyże tau, których ramiona pokryte są roślinnością sugerującą obecność rozpostartych na nich postaci.

Oniryczną atmosferę, zgodną z nazwą tego miejsca, dookreśla gęsta biała mgła otaczająca ogród i wizualnie oddzielająca go od sąsiednich lokacji. Na dalszych planach widoczne pozostają jedynie wysokie, drewniane słupy, które sprawiają wrażenie swobodnie rozmieszczonych w powietrzu ponad gruntem. Wygląd *Snu Tropicielea* jest zgodny z estetyką pejzaży symbolicznych tworzonych przez XIX-wiecznych malarzy epoki romantyzmu, którą reprezentowali Caspar David Friedrich, Carl Gustav Carus³⁰

.....

²⁹ Najbardziej spopularyzowane wyobrażenie kodoma jest znane szerzej za sprawą pełnometrażowej animacji o tytule *Księżniczka Mononoke* w reżyserii Hayao Miyazakiego ze studia Ghibli. Warto jednocześnie podkreślić, że ukształtowanie twarzy wskazanych postaci znacząco przypomina rysy jednego ze stworzeń z gry *Resident Evil 3* (Capcom, 1999), które zresztą widnieje na okładce gry. Ponownie sytuuje to atmosferę *Bloodborne* w konwencji horroru, w każdym detalu budując poczucie niepokoju, choć bardziej na poziomie metaforycznym za pomocą rozwiązań stylistycznych.

³⁰ Artysta był także teoretykiem sztuki, który starał się przekonać odbiorców do szczególnej roli pejzażu w ówczesnym malarstwie, z uwagi na jego silny symboliczny potencjał (Carus, 1989, s. 310–322).

czy Ernst Ferdinand Oehme. Ten rodzaj malarstwa ustanowił szereg charakterystycznych motywów, m.in. ruiny gotyckich kościołów i zamków, zamglony krajobraz w ciągu dnia lub nocny pejzaż oświetlony jedynie światłem księżyca. Koncept pejzażu romantycznego tworzą także pozabawione liści drzewa, proste, pionowo ustawione kamienne płyty nagrobne lub pojedyncze krzyże wbite w ziemię. Rezerwuar motywów stosowanych w tym typie malarstwa należy do toposów, które ogólnie podzielić można na te, w które wpisana jest natura, oraz na związane z symboliką zachodniej kultury chrześcijańskiej (Komięga, 2016, s. 35). Przy tym symbolika religijna nabiera w tych dziełach bardziej uniwersalnego wymiaru, odnosząc odbiorcę do kategorii takich jak wzniosłość i nieskończoność (Demokiewicz-Dobrzańska, 2013, s. 100–101).

Świat *Bloodborne* w pełni wykorzystuje wskazane motywy i uwidacznia koncept przenikania się świata materialnego i duchowego (Copelston, 1942, s. 42). Twórcy gry, podobnie jak artyści romantyzmu, posługują się elementami świata naturalnego jako elementami symbolicznymi (Komięga, 2016, s. 38). Świat stworzony na potrzeby gry stanowi syntezę wybranych typów architektury XIX w. oraz motywów artystycznych tej epoki³¹. Łączenie stylistyki neogotyku z wpisanymi w sztukę romantyzmu motywami symbolicznymi objawia się w końcowym etapie rozgrywki poprzez element fabularny, jakim jest pożar opisywanego wcześniej gotyckiego domku. To wydarzenie następuje wraz z końcem nocy łowów we Śnie Tropicielea. Na podstawie wypowiedzi bohaterów i przebiegu fabuły można wywnioskować, że owa lokacja jest dostępna dla łowców wyłącznie w czasie jednej nocy w roku, podczas polowania na potwory³². Biorąc to pod uwagę, pożar budynku widoczny zaraz po przeniesieniu się do lokacji w finalnym etapie gry symbolizuje zakończenie zarazy trawiącej miasto i tym samym snu-koszmaru, jaki stał się udziałem protagonisty. Oznaczałoby to, że istnienie tego miejsca podtrzymywała wyłącznie

.....

³¹ Spośród pobocznych inspiracji wskazać można na analogię między podstawowym strojem łowców i kostiumami z filmu *Braterstwo wilków*, a to ze względu na podobieństwo nakryć głowy i peleryn, których wysokie, zapinane na guziki kołnierze zakrywają część twarzy.

³² Wyjątkiem jest wspomniany wcześniej Gherman, którego należy uznać za opiekuna tego miejsca, na stałe z nim związanego. Jest on przewodnikiem dla nowych łowców przywołanych tam w niewyjaśnionych okolicznościach.

obecność potężnych bestii rozproszonych po Yharnam. Niemniej żadne z trzech dostępnych zakończeń nie pozostawia gracza z jednoznaczną odpowiedzią w kwestii faktycznego statusu domu. Tym samym wzbudzone zostają wątpliwości co do prawdziwości wszystkich wcześniejszych wydarzeń, co osadza świat *Bloodborne* między tym co realne, a tym, co wyobrażone.

7. Wnioski końcowe

Omówione w artykule przykłady pokazują włączenie inspiracji historycznym dziedzictwem do struktury fikcyjnej świata prezentowanego w grach fantasy. Produkcje, które nie są ograniczone koniecznością wpisania się w realia danej epoki w każdym aspekcie fabuły i rozgrywki, mają większy potencjał twórczego wykorzystywania kontekstu historycznego. Paradoksalnie, fikcyjne światy są w stanie zainteresować historią większą grupę graczy poprzez subtelne implementowanie wybranych elementów znanych z rzeczywistości. W tym zakresie wskazana grupa gier nie jest uzależniona od względów marketingowych, które wynikają z chęci przystosowania treści do większej grupy nabywców. Odczytanie obecnych w grach fantasy nawiązań stanowi pewne wyzwanie i wymaga od odbiorcy podstawowej znajomości wielu tekstów kultury.

Wskazane powyżej przykłady pokazują, że choć identyfikacja poszczególnych elementów wymaga pewnych podstawowych kompetencji, wciąż działają one na gruncie stereotypów obrazowych. Dla podniesienia jakości gry wystarczy pobudzenie ogólnych obrazowych skojarzeń, które wzmacniają w graczku poczucie spójności świata przedstawionego. Natomiast atrakcyjność oferowanych graczowi światów może motywować do pogłębiania wiedzy przez poszukiwanie informacji w innych mediach. Z kolei dokładniejsze rozpoznanie może zaowocować pogłębieniem interpretacji. Przede wszystkim jednak twórcza recepcja przeszłości w grach komputerowych przynosi pozytywne rezultaty w zakresie rozwoju warstwy wizualnej i fabularnej oraz ich powiązania z mechaniką rozgrywki. Włączanie do świata gry obiektów o wybranym stylu zakłada bowiem konieczność zmian w obrębie całej struktury. Należy również uznać, iż zestaw aluzji o jednorodnym charakterze składa się na określony styl

reinterpretowany w ramach danej gry. Łączenie realiów historycznych z elementami czysto fikcyjnymi pozwala twórcom na stosunkowo dużą swobodę kreatywną, ułatwiając tworzenie nowej, oryginalnej formy w oparciu o wzorce ukonstytuowane w tradycji.

Literatura

- Abt, C. C. (1987). *Serious games*. Lanham – New York – London: University Press of America.
- Aeserth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Anderson, E., McLoughin, L., Liarokapis, F. (2010). Developing serious games for cultural heritage: A-state-of-the-art-review. *Virtual Reality*, 14(4), 255-275.
- Balk, D. (2011). *The immortality of Gothic literature: The many ways in which the contemporary Gothic work changes*. Utrecht: Utrecht University.
- Bałus, W. (2011). *Gotyk bez Boga? W kręgu znaczeń symbolicznych architektury sakralnej XIX wieku*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Beiser, F. (2011). *The German historicist tradition*. Oxford: Oxford University Press.
- Belting, H. (2009). Miejsce obrazów (tłum. Bryl, M.). W: M. Bryl, P. Juszkiewicz, P. Piotrowski (red.), *Perspektywy współczesnej historii sztuki. Antologia przekładów „Artium Quaestiones”* (s. 323-338). Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Bissell, T. (2010). *Extra lives: Why video games matter*. New York: Pantheon Books.
- Bogdanowska, M. (2008). Topika W: P. Wilczek (red.), *Retoryka* (s. 35-56). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cameron, A. (2016). Pontifex Maximus: From Augustus to Gratian – and beyond. *Collegium: Studies Across Disciplines in the Humanities and Social Sciences*, nr 20, 139-157.
- Carus, G. (1989). Dziewięć listów o malarstwie pejzażowym (tłum. A. Palińska). W: J. Białostocki (red.), *Teoretycy, artyści i krytycy o sztuce 1700-1870*, s. 470-489. Warszawa: PWN.

- Chmielewska, S. (2016). *C://Hercules in Computer Games/A Heroic Evolution*. W: K. Dominas, E. Wesołowska, B. Trocha (red.), *Antiquity in popular culture* (s. 177–187). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Copleston, F. C. (2013). Pantheism in Spinoza and the German idealists. *Philosophy*, 21(78), 42–56.
- Czeremski, M. (2015). Problemy z „mitologizacją kultury”. W: W. Charchalis, B. Trocha (red.), *Mitologizacja kultury w polskiej i iberyjskiej twórczości artystycznej* (s. 21–31). Zielona Góra: Pracownia Mitopoetyki i Filozofii Literatury, Uniwersytet Zielonogórski.
- Curtius, E. (1997). *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze* (tłum. A. Borowski). Kraków: Universitas.
- Czekalski, S. (2009). *Intertekstualność i malarstwo. Problem badań nad związkami międzybazowymi*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza.
- Demokiewicz-Dobrzańska, K. (2013). Kategoria wzniosłości w malarstwie Caspara Davida Friedricha. *Colloquium Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych. Kwartalnik*, 11(3), 99–117.
- Fordham, J. (2012). *Leaving in the past. The role history plays in video games*. Statesboro: Georgia Southern University, niepublikowana praca dyplomowa.
- Frank R. (2000). The invention of the Viking horned helmet. W: M. Dalla-piazza, O. Hansen, P. Meulengracht Sorensen, Y. Bonnetain (red.), *International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber* (s. 199–208). Trieste: Parnaso.
- Futflänger, F. (2012). God of war and mythology of games. W: T. Thorsen (ed.), *Greek and Roman games in the computer age*. Trondheim: Akademika Publications.
- Galera, H. (2007). Morfologia a symbolika drzew. Pokrój ogólny. *Nauka*, nr 2, 117–129.
- Gombrich, E. (1981). *Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawienia obrazowego* (tłum. J. Zarański). Warszawa: PIW.
- Graham-Campbell, J. (2013). *Viking art*. London: Thames & Hudson.
- Górzyński, M., Ze studiów nad problemem historyzmu w polskiej historii architektury ostatniego półwiecza. Online: <http://mgarchitecturehistorian.eu/MG_Ze%20studiow%20nad%20problemem%20historyzmu.pdf>. Data dostępu: 22 kwietnia 2019.

- Harris, J. (2003). Introduction. W: A. Hauser, *Social history of art. Volume 1: From prehistoric times to middle ages*. London – New York: Routledge.
- Hemerén, G. (2016). *Influence in art and literature*. Princteon: Princeton University Press.
- Jakobsson, Á. (2011). Vampires and watchmen: Categorizing the mediaeval Icelandic undead. *Journal of English and Germanic Philology*, 110(3), 281–300.
- Keller, J. (2008). *Mr. Gatling's terrible marvel: The gun that changed everything and the misunderstood genius who invented it*. New York: Viking Adult.
- Komięga, P. (2016). Koncepcja pejzażu romantycznego na przykładzie twórczości Caspara Davida Friedricha na tle refleksji filozoficznych końca XVIII i początku XIX wieku. *Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ. Nauki Humanistyczne*, 2(13), 33–38.
- Kurek, J. (2017). Norwegian stave churches – in Dietrichson and Håkon Christie research. *Przestrzeń i Forma*, nr 32, 64–69.
- Lidow, J. (2001). *Norse mythology: A guide to the gods, heroes, rituals, and beliefs*, Oxford: Oxford University Press.
- Lippmann, W. (1997). *Public opinion*. Red. R. Steel. New York: Routledge.
- MacLeod, M., Mees, B. (2008). *Runic amulets and magic objects*. Cambridge: Boydell Press.
- Mazza, D. (2015). Zoomorphism in Viking Art. *Journal of Ethnology and Folclorits*, 9(2).
- Meinecke, F. (2003). *Historia i terażniejszość* (tłum. J. Kałużny). W: *Opowiadanie historii w niemieckiej refleksji teoretyczno-historycznej i literaturoznawczej od oświecenia do współczesności* (tłum. J. Kałużny). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- O'Donoghue, H. (2007). *From Asgard to Valhalla. The remarkable history of the Norse myth*. New York: I. B. Tauris & Company.
- Pevsner, N. (1978). *Pionierzy współczesności. Od Williama Morrisa do Waltera Gropiusa* (tłum. J. Wiercińska). Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- Ryan, M.-L. (2014). *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology*. London – Lincoln: University of Nebraska Press.
- Rodriguez, R. (2011). *The Conversion of Constantine*. Toronto: Lulu Press.
- Roberston, D. (1976). Magical medicine in Viking Scandinavia. *Cambridge Journal Medical History*, 20(3), 317–322.

- Rollings, A., Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Boston: New Riders Publishing.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. London: CRC Press.
- Shaw, D.W. (2016). Secrets of the Viking Ships. *Scandinavian Review*, nr 3, 8–21.
- Schweinitz, J. (2011). *Film and stereotype: A challenge for cinema and theory*. New York: Columbia University Press.
- Sedlmayr, H. (2007). *Art in crisis: The lost center*. New York: Routledge.
- Tolkien J.R.R. (2001). *Władca Pierścieni. Drużyna Pierścienia* (tłum. M. Skibniewska). Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA.
- Sołtysiak, M. (2015). Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier. *Homo Ludens*, 1(7), 193–208.
- Szymański, M. (2017). Ożywiając antyczne wazy. Recepcja czarnofigurowego malarstwa greckiego w grze *Apotheon*. *Kultura i Historia*, 17(1). Online: <<http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/6101>>. Data dostępu: 13 września 2017.
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. London: Willey-Blackwell.
- Teva, V. (2013). Houses and domestic life in the Viking Age and medieval period: Material perspectives from sagas and archaeology. Nottingham: University of Nottingham.
- Troeltsch, E. (2006). *Religia, kultura, filozofia: wybór pism* (tłum. A. Przyłębski). Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Walker, M. (2003). *Games that sell*. Plano: Wordware Publishing, Inc.
- Walton, K. (1990). *Mimesis as make-believe: On the foundations of the representational arts*. Cambridge, London: Harvard University Press.

Ludografia

- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [gra wieloplatformowa]. Bethesda Game Studios, USA.
- SIE Santa Monica Studio (2018). *God of War* [Playstation 4]. Sony Interactive Entertainment, USA.
- From Software (2016). *Dark Souls III* [gra wieloplatformowa]. Bandai Namco, Japonia.
- From Software (2015). *Bloodborne* [Playstation 4]. Bandai Manco, Japonia.

mgr Michał Szymański – historyk sztuki, doktorant w Instytucie Historii Sztuki UAM w Poznaniu. Przygotowuje rozprawę poświęconą estetyce gier komputerowych, ich związkom z tradycyjnymi mediami artystycznymi, takimi jak architektura i malarstwo, oraz próbie opracowania nowego, zintegrowanego modelu analizy gry jako całościowego dzieła. Autor artykułów dotyczących relacji międzyobrazowych oraz wizualności gier cyfrowych.

Kultura nordycka i gotyk jako miejsca wspólne w wirtualnej rzeczywistości. Reprezentacja historycznych stylów na wybranych przykładach komputerowych gier fantasy.

Abstrakt: Celem artykułu jest rozważenie związku gier komputerowych z dziedzictwem kulturowym, które jest świadectwem określonych epok historycznych. Inspiracja dawną architekturą, rzeźbą i malarstwem, o charakterze cytatów czy aluzji, pojawia się w wielu realizacjach, co pozwala mówić o odrębnym zjawisku, które wymaga badań. Spojrzenie na gry z perspektywy historyka sztuki pozwala dostrzec wiele nowych aspektów tworzenia wirtualnych światów przez deweloperów gier. Przykładami są gry fantasy, które szeroko odwołują się do dziedzictwa kulturowego. Tekst przedstawia przykłady kilku produkcji odtwarzających sztukę z danego okresu, skupiając się na repertuarze wybranych tematów. Analizy poprzedza przegląd stanu badań nad zagadnieniem interpretacji historii w grach komputerowych. Natomiast krytyka uproszczeń historycznych w grach sformułowana przez jednego z badaczy stanowi podstawę do dalszej refleksji nad pozytywnymi aspektami interpretacji przeszłości w grach fantasy.

Słowa kluczowe: gry komputerowe, dziedzictwo historyczne, styl gotycki, sztuka nordycka

Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne*

Board game in communication – definition problems

Kamila Zielińska-Nowak

Uniwersytet Wrocławski

kamila.zielinska009@gmail.com | ORCID: 0000-0003-0246-1700

Abstract: This article is a proposal to define a board game. It includes considerations about the polysemy of the concept of the game, the similarities and differences between game and play, and the game's ludic aspect. This paper has a cognitive character and is concentrated on the etymology of the term "board game" and the semantics resulting from its construction. A survey has been conducted to show how language users, including players, perceive a board game.

Keywords: board games, definition of a board game, semantics, prototype, cognitive linguistics

* Artykuł stanowi rozszerzoną i poprawioną wersję wstępu do mojej pracy magisterskiej pt. *Ewolucja wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej* napisanej pod kierunkiem dr. hab. prof. UW r Waldemara Żarskiego i obronionej w 2018 r. na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Wrocławskiego (Zielińska, 2018).

1. Wprowadzenie

Niniejszy artykuł stanowi propozycję zdefiniowania gry planszowej za pomocą narzędzi językoznawstwa kognitywnego – jako kategorii prototypu z wyraźnie zarysowanym centrum, wokół którego sytuują się elementy peryferyjne.

W słownikach języka polskiego nie uwzględnia się wyrażenia „gra planszowa” jako osobnego hasła. Mimo tego użytkownicy języka, w tym gracze, intuicyjnie podporządkowują dany przedmiot/zjawisko do tej kategorii. Rozumieją, czym gra planszowa jest i jakie cechy posiada. Dzieci są doskonałym przykładem, że nie potrzeba nazwy wykonywanej czynności ani przydzielenie jej do kategorii gier lub zabaw, aby się bawić albo grać. Problem sprawiają czynności hybrydalne, które łączą w sobie cechy rozmaitych gier i zabaw. W ich przypadku pojawiają się różne wyobrażenia, w zależności od pytanej osoby.

Pojęcie gry planszowej nie było dotychczas tematem szeroko zakrojonych analiz. Niekiedy badacze formułują własną definicję tego typu gier, ale nie wyjaśniają, skąd się ona wywodzi i na jakiej podstawie ją tworzą. Bogusław Kleszczyński (2011) zamieszcza definicje wielu różnych gier, nie przedstawiając ich genezy. Według niego gra planszowa to taka, w której rozgrywka skupia się na planszy (choć często dopiero w trakcie gry się ją tworzy). Przemysław Ciszek (2016) nie definiuje konkretnie, czym gra planszowa jest, ale wyodrębnia szereg cech charakterystycznych dla tradycyjnych gier planszowych, jak również dla tych nazywanych nowoczesnymi. Pierwsza grupa odznacza się m.in. prostotą zasad i planszy, niezawierającej trudnych do odwzorowania elementów. Druga zaś różni się od pierwszej złożonością reguł, bardziej skomplikowanym wyglądem i liczbą elementów. Autor zwraca również uwagę na to, że gry planszowe zwykle polegają na naprzemiennym ruchu graczy. Łukasz Wrona (2017) podkreśla zaś istotę dwóch czynników w grze planszowej: kontekstu (świata przedstawionego i tła fabularnego) oraz mechaniki, która zwykle jest nowatorska i oryginalna. Warto jednak podkreślić, że istnieją gry abstrakcyjne, niemające tak zdefiniowanego kontekstu, a nowatorstwo w mechanice nie wydaje się cechą niezbędną, by nazwać jakąś grę planszową. Według Wrony większość nowoczesnych gier to hybrydy wykorzystujące szereg różnych komponentów, niegdyś niedostępnych w przypadku tradycyjnych gier planszowych. Paul Booth (2021) zaznacza zaś, że termin „gra planszowa” odnosi

się szczególnie do rodzaju gry analogowej, która zazwyczaj posiada planszę, zestaw zasad i wiele elementów, takich jak karty czy pionki w kształcie ludzi (meeple). Istnieją inne rodzaje gier analogowych (gry karciane, gry fabularne itp.), ale według Bootha mogą się one pokrywać kategoriami (2021: 4). W raporcie *Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce* (Kołodziej, Skrzyńska, Zadrożna, 2021) autorzy z kolei przyjęli, że grą planszową jest gra, w której:

rozgrywka (o charakterze rozrywkowym, ewentualnie rozrykowo-edukacyjnym) przebiega przede wszystkim w trybie offline, przy użyciu elementów takich jak: plansza, planszетка, płytki, żetony, kości, pionki, a także karty (Kołodziej, Skrzyńska, Zadrożna, 2021, s. 5).

Wymienione przykłady udowadniają, że intuicyjnie badacze myślą o grze planszowej dość podobnie.

2. Wstęp teoretyczny

Pojęcia prototypu i stereotypu wprowadziła Eleanor Rosch. Prototyp to „pojedyncza, scentralizowana reprezentacja powstała z własności, które są charakterystyczne dla wybranego przykładu, czyli wzorca” (Kövecses, 2011, s. 50). Zoltán Kövecses podkreślił, że:

prototypy stanowią abstrakcyjną idealizację elementów wchodzących w skład danej kategorii [...]. Kategorie definiowane dzięki prototypom nie posiadają jednego zbioru cech esencjalnych (tamże).

W swoich badaniach wyodrębniam charakterystyczne właściwości kategorii gry planszowej, stykając się z jej konkretnymi przejawami, aby potem dokonać ich integracji w postać abstrakcyjnego prototypu danej kategorii. Prototyp nie musi zawierać wszystkich cech stereotypowych. Co więcej, na co zwraca uwagę Jerzy Bartmiński, cechami stereotypowymi nie będą wszystkie występujące w tekstach, potocznym myśleniu o danym przedmiocie bądź zjawisku (2007, s. 50). Wojtak (2008) również to podkreśliła, wyróżniając wzorzec alternacyjny obok kanonicznego. Ludwig Wittgenstein (2000 [1953]) wprowadził zaś pojęcie podobieństwa rodzinnego, gdyż uznał, że kategoria GRA nie odpowiada klasycznej definicji mającej ostre

granice określone przez wspólne cechy. Wynika to z faktu, że nie można ustalić takich cech dla wszystkich gier (tamże, s. 66). Gra może być więc tylko podobna do prototypowej gry planszowej, a zaliczy się ją do tej kategorii. Wynika to z nieostrości granic kategorii naturalnych oraz – co się z tym wiąże – znaczenia. Użytkownicy języka intuicyjnie przyporządkowują zjawisko do kategorii. Rozumieją, że podobieństwo rodzinne do prototypu jest stopniowalne. Renata Grzegorzczkowska podkreśla, że „prototyp” ma oznaczać centrum kategorii „rozumiany bądź jako najlepsze egzemplarze danej kategorii, bądź też jako zespół cech właściwych owym centralnym obiektom (klasom obiektów) lub sytuacjom” (1998, s. 113). Wspomniany więc prototyp będzie znajdował się w centrum, a okazy mniej lub bardziej podobne do niego – na peryferiach danej kategorii.

Aby zdefiniować, czym jest prototypowa gra planszowa, sięgnęłam po definicję kognitywną, nastawioną na „zdanie sprawy z treści poznawczych utrwalonych w języku oraz sposobu strukturyzowania tych treści poprzez język” (Bartmiński, 2007, s. 45). Przeanalizowałam dostępny materiał słownikowy i stworzyłam internetową ankietę, aby dowiedzieć się, co myślą o grze planszowej użytkownicy języka. Ankieta składała się z 10 pytań otwartych i zamkniętych dotyczących cech i elementów składowych gry planszowej. Została przeprowadzona w 2017 roku. W ankiecie brało udział 185 osób, ale nie wszyscy odpowiedzieli na każde z pytań. Wśród respondentów było 50,8 proc. mężczyzn i 49,2 proc. kobiet, w wieku od 15 do 75 lat (najwięcej, bo aż 105 osób, mieści się w przedziale wiekowym 20–29). Na pytania odpowiadały osoby grające w gry planszowe z różną częstotliwością: 23,8 proc. zajmuje się tym częściej niż raz w tygodniu; 21,1 proc. – raz w tygodniu; 21,1 proc. – dwa razy w miesiącu; 13,5 proc. – raz w miesiącu; oraz 20,5 proc. – rzadziej niż raz w miesiącu. Dzięki temu odpowiedzi ukazały szerokie spektrum badanego zagadnienia – pochodziły bowiem od osób mało znających omawiany tu temat do graczy-ekspertów. Spośród odpowiedzi uwzględniłam w definicji cechy, które powtarzały się najczęściej razy, poszerzając listę o swoje obserwacje.

3. Polisemia pojęcia gry

Na początku warto zastanowić się nad pojęciem samej gry. We współczesnej polszczyźnie to słowo jest wieloznaczne. Przez lata wykształciły

się formy dookreślające jej rodzaj tak, aby sformułowanie stało się precyzyjniejsze. W średniowieczu czasownik „grać” znaczył pierwotnie ‘skakać, płaść’ (Brückner, 1985 [1927], s. 154). W *Słowniku etymologicznym* Andrzeja Bańkowskiego czytamy, że początkowo funkcjonowała forma „igra” o znaczeniu ‘być w ruchu, poruszać się, trząść się’. W okresie staropolskim formy „(i)gra” oznaczały ‘grę w kości’, a w XVI wieku również ‘grę w szachy’ (2000, t. 1, s. 468–469). W *Słowniku staropolskim* pod hasłem *gra* zamieszczono odsyłacz do hasła *igra* (1959, s. 481). Z tego wynika, że podstawowa była druga forma, która potem uległa skróceniu. *Igra* natomiast to 1) ‘zabawa, gra, ludus’, 2) ‘widowisko, występy kuglarskie, *spectacula*’ oraz 3) ‘naigrawanie się, wyśmiewanie się z kogoś, *irrisio*’. Wymienione znaczenia wskazują na wpisane w grę śmiech i zabawę¹.

Co ciekawe, hasła *igracz* oraz *igrać*, pochodzące z tego samego słownika, dotyczą m.in. osoby uprawiającej grę hazardową lub samego grania w nią, nie wymieniając żadnego innego rodzaju gry (1960, s. 11–12). Sugeruje to brak gier o odmiennym charakterze w tamtym okresie bądź ich niską popularność, co sprawiło, że autorzy nie uwzględnili ich w pracy nad słownikiem. W *Słowniku polszczyzny XVI wieku* *gra* to 1) ‘zabawa, rozrywka, impreza towarzyska lub publiczna, często przebiegająca według ustalonych reguł; uroczystość połączona z zabawą’; 2) ‘granie, wydobywanie tonów z instrumentów muzycznych’; 3) ‘instrument muzyczny’; 4) ‘zabawka, przedmiot przeznaczony do gry’; 5) ‘sprawa, interes, rzecz, temat’; 6) ‘falowanie’.

Interesujące, iż ze *Słownika polszczyzny Jana Kochanowskiego* dowiadujemy się, że polski poeta używał terminu „gra” w odniesieniu do hazardu, szachów oraz zabawy dzieci (1994, t. 1, s. 551). Wykorzystywał więc tylko znaczenia mające związek z rozrywką. Podkreśla to przede wszystkim ludyczny charakter wyrazu „gra”.

Znaczenie tego leksemu ewoluowało w ogólnych słownikach języka polskiego. We wszystkich przebadanych tekstach powtarza się akcentowany już wcześniej ludyczny aspekt „gry”, który zawsze występuje jako pierwszy. W XIX wieku w słownikach pojawiają się znaczenia określające pewne zachowania ludzkie, np. w tzw. słowniku wileńskim uwzględniono

.....
¹ Więcej o zabawie w podrozdziale 4.

nowy sens ujęty jako ‘zmiana częsta wyrazu twarzy’² (1986 [1861], cz. 1, s. 367). Wolno sądzić, że *Słownik języka polskiego* pod redakcją Witolda Doroszewskiego (1965) stał się niejako podstawą znaczeń opisywanego pojęcia. Podaje 10 z nich, tym samym rozbudowując dotychczasowe omówienia słowa „gra”. Wprowadza m.in. sensy dotyczące sportu i handlu. Zamieszcza również wiele kolokacji i sensów przenośnych. Do gier sportowych zalicza zarówno sporty, jak i gry ruchowe typu berek lub ciuciubabka.

W *Praktycznym słowniku współczesnej polszczyzny* pod redakcją Haliny Zgólkowej powtarzają się sensy uwzględnione w pracy Doroszewskiego, do których dodano znaczenie socjologiczne:

świadome i celowe zachowania i działania osób uczestniczących w określonych procesach społecznych (wymiany handlowe, walki o wpływy polityczne, o pozycję w organizacji itp.), [...] [mające na celu] uzyskanie korzyści i przewagi nad innymi przez realizację obranych strategii w ramach przyjętych reguł gry lub przez pominięcie wszelkich zasad (Zgólkowa, 1997, s. 20–21).

Zdefiniowano także nowy typ gry: *grę wojenną* („ćwiczenia sztabowe – bez wychodzenia na poligon – w sztuce strategii i taktyki”) (tamże, s. 22). Zamieszczono też wiele kolokacji, m.in. „gra planszowa”, „gra elektroniczna”, „gra komputerowa”, „gra telewizyjna” czy „gra liczbowa”.

Z kolei *Inny słownik języka polskiego* pod redakcją Mirosława Bańki (2000) wraca do sportowego znaczenia pojęcia gry, które Zgólkowa pomija. Bańko podkreśla również, że zwycięstwo w grze zależy od inteligencji, zręczności lub od przypadku, a wynik nie jest z góry przesądzony. Sugeruje to wpisana w grę rywalizację między uczestnikami³. Internetowy *Słownik języka polskiego PWN* (dostęp: 23 lutego 2017) powtarza zaś znaczenia wyszczególnione przez Zgólkową, wprowadzając pewne novum: dodając *grę komputerową* jako osobne hasło. Uwzględnienie takiego typu gry jako nowego hasła wskazuje na dużą współczesną popularność i powszechność tej rozrywki.

.....
² *Słownik języka polskiego podług Lindego i innych nowszych źródeł* pod redakcją Eryka Rykaczewskiego (1925, s. 205) obejmuje część znaczeń wypisanych w słowniku wileńskim.

³ Podkreślał to już wcześniej Lech Pijanowski w *Podróży po krainie gier*: „Każda gra jest [...] walką, ktoś musi przegrać, choć tego nie chce, wszyscy dążą do wygranej. Środki i sposoby realizacji tego jedyne celu są różne, zależne i od gry i od graczy, ale bez walki nie ma gry” (1969, s. 292). Podejmuję ten wątek w dalszej części artykułu.

W żadnym słowniku nie występuje natomiast definicja gry planszowej, choć posiada ona o wiele dłuższą tradycję niż gry komputerowe, które doczekały się już szeregu definicji. Może to wynikać ze wspomnianej już nieostrości tego pojęcia. *Wielki słownik języka polskiego* (dostęp: 25 lutego 2018) pod redakcją Piotra Żmigrodzkiego podkreśla celowość wpisania w pojęcie gry. W tym słowniku termin „gra” obejmuje 10 znaczeń. Przy znaczeniu ‘gra hazardowa’ i ‘przedmioty potrzebne do zabawy’ pojawia się kolokacja ‘gra planszowa’. Wyłącznie w tych dwóch znaczeniach akcentuje się ludyczny aspekt gry, choć wszystkie pochodzą z prasłowiańskiego słowa „*jьgra”, które oznaczało ‘obrzędową zabawę z tańcami, pługami, igrzyska’ (*Wielki słownik języka polskiego*, dostęp: 25 lutego 2018). Definicje słownikowe z różnych lat pokazują, jak szerokie jest badane przeze mnie pojęcie – konotuje ono bardzo wiele różnych zjawisk, wśród których trudno znaleźć punkty wspólne. Interesujący może być fakt, że wybrane przeze mnie przykłady encyklopedii nie uwzględniają, jak się wydaje, podstawowego, czyli ludycznego charakteru gry. Co prawda, w encyklopedii PWN z 1998 roku czytamy, że jest to:

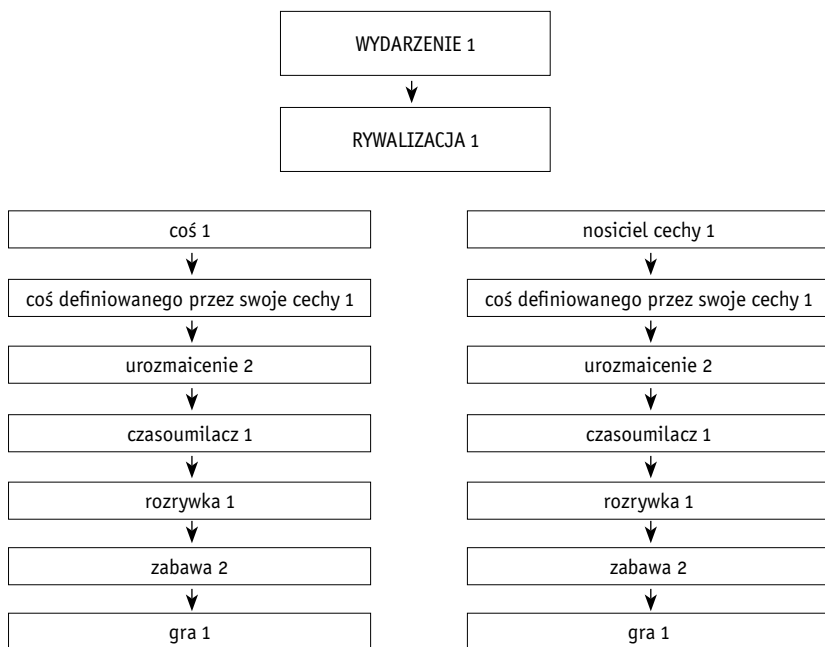
czynność rozrywkowa o ustalonych regułach, której wynik powoduje obowiązek świadczenia na rzecz wygrywającego; zobowiązań z g[ier] (z wyjątkiem g[ier] prowadzonych przez organy państw), nie można dochodzić sędownie (Petrozolin-Skowrońska, 1998, s. 268).

Przywołuje to wszakże na myśl loterie bądź gry hazardowe, w których sama rozrywka nie pełni kluczowej roli. Natomiast w internetowej encyklopedii PWN (dostęp: 24 lutego 2018) czytamy, że grą jest ‘matematyczny model sytuacji konfliktu’.

Słowosieć (dostęp: 24 lutego 2018) z kolei uwzględnia 10 hiperonimów pojęcia gry. Najmocniej akcentuje się – poprzez umieszczenie ich w pierwszej kolejności – związki z rozrywką, rywalizacją i rozgrywką. Co jednak ciekawe, jako czwarte znaczenie podano ‘zestaw rekwizytów do grania’. Na rysunku 1 na sąsiedniej stronie zamieszczam trzy ścieżki prowadzące od pojęcia gry do hiperonimów.

Kolejne znaczenia uwzględniają zachowanie, ruch bądź dźwięk. W pierwszym znaczeniu hiperonimem międzyjęzykowym jest „game”, czyli ‘a contest with rules to determine a winner’, natomiast hiponimy obejmują 20 leksemów – brak wśród nich „gry planszowej”. Pojawia się

jednakże gra towarzyska, czyli ‘rodzaj gry, w którą można grać przy stole, z przyjaciółmi, dla zabawy’. Pojęcie gry planszowej jest jednym z hiponimów „gry” jako ‘zestawu rekwizytów do grania’.



Rysunek 1. Ścieżki hiperonimiczne

4. Gra a zabawa

Johan Huizinga (1985 [1938]) zauważa odmienne postrzeganie zabawy w różnych wspólnotach etniczno-kulturowych i zróżnicowane sposoby jej nazywania. W języku polskim odróżnia się pojęcia gry i zabawy. O rozumieniu gry pisałam wcześniej, natomiast leksem „zabawa” oznacza 1) ‘przyjemne spędzanie czasu, grę, rozrywkę’ oraz 2) ‘tańce, bal’ (Słownik języka polskiego PWN, 2015, s. 1238–1239). Warte podkreślenia jest definiowanie zabawy przez grę (i gry przez zabawę), co wskazuje na silny związek między tymi dwoma zjawiskami. Według holenderskiego badacza zabawa jest:

dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości i świadomość odmienności od zwyczajnego życia (Huizinga, 1985 [1938], s. 48-49).

Definicja Huizingi obejmuje szereg różnych zachowań zarówno ludzkich, jak i zwierzęcych. Badacz jednak używa słowa „*spel*”, którego polski odpowiednik to zarówno „*gra*”, jak i „*zabawa*”. Roger Caillois (1997 [1958], s. 15) także wyróżnił zasady gier i zabaw: 1) gracze spotykają się dobrowolnie; 2) zabawa jest nieproduktywna; 3) zabawa jest „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem; 4) zabawa stanowi proces określony regułami; 5) w trakcie zabawy człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej; 6) zabawa to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny. Wnioski Caillois są zbliżone do tych sformułowanych przez Huizingę.

Z kolei Scott G. Eberle (2014) wyróżnia sześć podstawowych komponentów zabawy: oczekiwanie, niespodziankę, przyjemność, zrozumienie, siłę i opanowanie. Gracz oczekuje momentu rozpoczęcia się zabawy i ją przewiduje. Eberle podkreśla, że chodzi o moment bezpośrednio przed zabawą, np. gdy patrzy się na nieułożone jeszcze w pełni puzzle lub gdy się wie, że dzieci sąsiadów mają zapukać do drzwi z propozycją zabawy. Mimo tego element zaskoczenia występuje nieodzownie, gdyż na ogół do końca nie można przewidzieć przyszłości. Według Eberle’a gra ma zwiększyć świadomość własnej siły (umysłu oraz ciała), gdyż wtedy gracz osiąga równowagę ducha. Kiedy poczuje z tego powodu spokój, będzie się bawić. Poszczególne komponenty zabawy mogą się pogłębiać, zmieniając ją samą. Historyk podkreśla również, że gdy cechy zabawy skrajnie się nasilą, powstaną cechy niezabawy, np. obsesja wyniknie z oczekiwania, a z niespodzianki – szok/przerażenie.

Jan F. Jacko definiuje grę bardzo podobnie. Według niego:

gry towarzyskie (1) służą rozrywce, (2) są określone regułami, które (3) tworzą mniej lub bardziej uporządkowany system i (4) pozwalają odróżnić sukces (wygraną) od porażki (przegranej) w grze (2013, s. 98).

Takie ujęcie gry łączy się z definicją Huizingi – zarówno w grze, jak i w zabawie występują reguły porządkujące, w ramach których gracz podejmuje szereg decyzji. Z tego powodu każda rozgrywka wygląda inaczej. Uczestniczy się jednak w zabawie dla samej zabawy, natomiast w grze – przy tak zarysowanym jej rozumieniu – ważny jest wynik (czy

zwyciężyliśmy, czy przegraliśmy). Wydaje się, że w zabawie rezultat nie pełni tak istotnej roli. Caillois (1997 [1958], s. 23) podkreśla jednak, że w niektórych rodzajach gier/zabaw (badacz zamiennie używa obu słów⁴) rywalizacja ma charakter kluczowy. Gdy w zabawie pojawia się możliwość zwycięstwa w jakiś ustalony przez jej uczestników sposób, staje się ona grą. Jacko zwraca uwagę na zgoła inną różnicę:

W kontekście ludologii analogatem głównym gry jest rozrywka (zabawa) (Caillois, 1997; Huizinga, 1955). Można ją rozumieć funkcjonalnie, jako bawienie lub bawienie się, albo rzeczowo, jako to, co te funkcje pełni. [...] Gra staje się zabawą, gdy bawi, ale nie przestaje być grą, gdy tego nie robi. Gry zwykle bawią, ale są też gry, które tego nie robią – nikogo nie bawią (na przykład gdy nudzą graczy) i nie powstały po to, by bawić (na przykład symulacje bojowego treningu żołnierzy). Bawić mogą też sytuacje i aktywności niebędące grami (2013, s. 101).

Podobnie uważa David Mullich (2016), według którego aspektem odróżniającym te dwa pojęcia jest cel danej aktywności – jeśli robimy coś dla przyjemności i relaksu, to będzie to zabawa. Gra natomiast ma następujące elementy: gracze, cele, procedury, reguły, konflikty, zasoby, granice i skutki, z których najważniejsze są zasady oraz cele. Eric Zimmerman i Katie Salen (2004, s. 80) określają grę jako system, w którym gracze angażują się w sztuczny konflikt, zdefiniowany przez reguły, co kończy się wymiernym skutkiem. Lech Pijanowski dodaje:

Każda gra jest w jakimś stopniu imitacją życia. Nawet te najbardziej abstrakcyjne, oparte tylko na logice i strategii przestrzennej, zaczynają się od naśladowania czegoś rzeczywistego. Każda gra jest także walką, ktoś musi przecież przegrać, choć tego nie chce, wszyscy dążą do wygranej. Środki i sposoby realizacji tego jedynego celu są różne, zależne i od gry, i od graczy, ale bez walki nie ma gry (1969, s. 292)⁵.

Na koniec przytoczę stanowisko i propozycję Anny Wierzbickiej, uważającej hipotezę o istnieniu inwariantu za trafniejszą niż przekonanie o całkowitym „rozmyciu” znaczenia proponowane przez Wittgensteina (2006, s. 189–191). Formułuje następującą definicję:

- gry
(a) wiele rodzajów rzeczy, które ludzie robią
(b) przez pewien czas

⁴ W języku francuskim te dwa pojęcia kryją się pod tym samym określeniem: „les jeux”.

⁵ Por. przyp. 3.

- (c) „dla przyjemności” (czyli dlatego, że chcą czuć coś dobrego)
- (d) kiedy ludzie robią te rzeczy, można o tych ludziach powiedzieć te rzeczy:
- (e) chcą, żeby się zdarzyły pewne rzeczy
- (f) gdyby nie robili tych rzeczy, nie chcieliby, żeby te rzeczy się zdarzały
- (g) nie wiedzą, co się stanie
- (h) wiedzą, co mogą zrobić
- (i) wiedzą, czego nie mogą robić (tamże, s. 191).

Wierzbicka podkreśla, że gry są działaniami ludzkimi, trwającymi pewien czas, mają określone cechy, cele (które przestają mieć znaczenie poza grą) i podejmuje się je dla przyjemności. Uczestnicy muszą poznać reguły rządzące grą. Taka definicja odpowiada praktycznie wszystkim rodzajom gier i z tego powodu powinno się ją rozszerzyć o cechy konstytutywne akurat dla gry planszowej.

Należy zaakcentować, że istnieje o wiele więcej propozycji zdefiniowana, czym gra jest i czym różni się od zabawy⁶, jednak z uwagi na ograniczone miejsce poprzestaniemy na wymienionych. Ponadto już z zaprezentowanych rozważań zdaje się wynikać, że główną różnicą między grą a zabawą jest celowość wpisana w tę pierwszą. Możemy grać dla samej przyjemności gry, ale prędzej czy później skupiamy się na tym, aby wygrać rozgrywkę. Jest to wymierny skutek naszej gry, który wykracza poza świat jej samej. Kiedy reguły zabawy poszerzają się o wytyczne dotyczące zwycięstwa, zabawa staje się grą. Powszechnie mówi się „zabawa w ciuciubabkę”, ale z uwagi na możliwość zwycięstwa ciuciubabka jest tak naprawdę grą⁷. Słowem: grę, w przeciwieństwie do zabawy, możemy wygrać lub przegrać.

5. Próba charakterystyki pojęcia gry planszowej

Na początku warto przytoczyć najprostsze rozróżnienie Augustyna Surdyka – który sam zaznacza, że to definicja uproszczona – na gry cyfrowe i niecyfrowe. W drugiej grupie badacz uwzględnia właśnie gry planszowe (Surdyk, 2009, s. 230). Przymiotnik „planszowa” zdaje się konotować konieczność posiadania planszy przez taką grę. Jedna

⁶ Zob. m.in. Gadamer, 2005 [1960], s. 176 n.; Suits, 2006; Juul, 2010 [2003].

⁷ Tak zostaje nazwana w Trzaski, Everta i Michalskiego nowym słowniku języka polskiego (Lehr-Spławiński, 1938, s. 1039).

z definicji tego słowa – według elektronicznego *Słownika języka polskiego PWN* (dostęp: 11 października 2017) – brzmi następująco: ‘karton, po którym przesuwają się pionki w niektórych grach’. Tego rodzaju rozumienie gry planszowej ma charakter tradycyjny – planszę miały już gry pochodzące sprzed naszej ery⁸ i przez wiele lat plansza występowała jako integralny i podstawowy element gry planszowej. Współcześnie wydaje się jednak, że traci na swoim znaczeniu. Istnieje wiele gier, do których specjalna plansza nie zostaje dołączona. Niekiedy zaś służy tylko liczeniu punktów (m.in. w *Dixit*) lub tworzy się ją dopiero w trakcie rozgrywki – przykładem służy gra *Carcassonne*. Wydaje się więc, że plansza nie jest już cechą odróżniającą gry planszowe od innych gier. Nazwa jednak wciąż funkcjonuje, wskazując zarazem, jak wyglądały tego typu gry w przeszłości. Pomimo tak znaczącej zmiany podłoże, na którym rozgrywa się gra, nadal stanowi istotną kwestię. Nie ma już charakteru sztucznie ograniczonego przez twórców, ale może to być stół czy podłoga, które przejmują w ten sposób rolę planszy. Gracze skupiają się wokół dołączonych do gry elementów, zamykając się w ten sposób w jej świecie. Pijanowski, porównując tradycyjną grę planszową ze współczesną, stwierdza:

w grach dawniejszych [były] spekulacje myślowe, kombinowanie, umiejętność gry dotyczyła ustawiania i położenia pionów na planszy, decyzji logicznych, matematycznych, nawet psychologicznych; dzisiaj w wielu grach współczesnych, aby wygrać, trzeba umieć operować pieniędzmi w grze (1969, s. 194).

Aby ustalić cechy współczesnej gry planszowej, sięgnęłam po środki służące tworzeniu definicji kognitywnej. W przeprowadzonej przeze mnie ankiecie respondenci mieli za zadanie zakreślić cechy, które ich zdaniem charakteryzują typową grę planszową, i gry będące w ich opinii planszowymi. Zostali poproszeni również o odpowiedź na kilka pytań dotyczących cech i elementów składowych gry planszowej. Sprzeczne często odpowiedzi pokazały, że brak zgody, czym jest typowa gra planszowa, że do tej grupy zalicza się przeróżne gry oraz że tradycyjne cechy, niegdyś mogące wyznaczać, co jest, a co nie jest grą planszową, teraz nie pełnią już tak ważnej roli. Aby zilustrować te słowa, przytoczę

.....

⁸ Pijanowski (1969, s. 50) przytacza przykład gry w go, którą wymyślił cesarz Chin Shun (panował w latach 2255–2206 p.n.e.) dla swojego opóźnionego w rozwoju syna Shokina.

liczbowe zestawienie dotyczące wybranych – przez respondentów – cech spośród podanych przez mnie⁹:

- wykorzystanie technologii – 2 osoby;
- brak technologii – 107;
- obecność planszy, na której rozgrywa się gra – 128;
- plansza służy tylko notowaniu punktów – 23;
- brak dołączonej planszy – 86;
- charakter mówiony gry – 18;
- mówienie pojawia się jako element dodatkowy gry – 82;
- brak elementów mówionych – 99;
- brak aktywności ruchowej – 47;
- gracze ruszają się w trakcie rozgrywki – 73;
- wykorzystanie rekwizytów (żetonów, pionków, kostek itp.) – 162;
- brak rekwizytów – 6;
- opowieść interaktywna nie jest mechaniką gry – 40;
- opowieść interaktywna jest mechaniką gry – 47;
- manualność – 95;
- brak manualności – 22;
- obecność zasad – 142;
- to gracze tworzą zasady – 22;
- co najmniej dwuosobowa rozgrywka – 115;
- jednoosobowa rozgrywka – 15;
- gra skupiona wokół planszy i elementów dodatkowych – 121;
- gra w wyobraźni – 30.

Wymienione cechy wynikały z tradycyjnego rozumienia gry planszowej, która charakteryzowała się niegdyś 1) brakiem wykorzystania technologii, 2) obecnością planszy, 3) brakiem elementów mówionych (będących mechaniką), 4) statycznością rozgrywki (gracze nie przemieszczają się), 5) obecnością elementów dodatkowych (żetonów, pionków, kostek, kart itp.), 6) brakiem opowieści interaktywnej, 7) charakterem manualnym, 8) obecnością narzuconych zasad, 9) co najmniej dwuosobową rozgrywką oraz 10) skupieniem graczy wokół planszy i elementów dodatkowych. Respondenci następnie zostali zapytani o różnice między typową

.....

⁹ Zapisuję je parami, aby najłatwiej było zauważyć nieścisłości i sprzeczności.

a prawdziwą grą planszową. Jako odpowiedzi na oba te pytania wskazywali podobny zbiór cech lub je powielali. Niekiedy nawet stwierdzali, że to tożsame pojęcia. Wynika z tego, że gracze i użytkownicy języka nie odróżniają prawdziwej (a więc stereotypowej) gry planszowej od zwykłej (w ich świadomości przedmiotu), typowej gry planszowej.

Współcześnie twórcy gier planszowych sięgają po rozwiązania charakterystyczne dla innych typów gier, dzięki czemu powstają gry hybrydowe, łączące cechy różnych typów. Wydaje się, że właśnie z tego powodu każda wymieniona przeze mnie cecha została wybrana choć przez jednego respondenta. Wspominałam już o grach wykorzystujących aplikacje na telefon, stanowiące warunek rozpoczęcia rozgrywki. Istnieją też gry, w ramach których wykonuje się ćwiczenia, tańczy się lub przedstawia się słowo za pomocą pantomimy¹⁰. Takie gry przywołują skojarzenia z aktywnościami ruchowo-sportowymi, w większym jednak stopniu niż zadania typowe dla gier planszowych wykorzystującymi energię i siłę fizyczną. Przygodowe gry planszowe mają z kolei rozbudowany świat przedstawiony – wykorzystuje się elementy literackie, dzięki czemu takie gry bliskie są *role-playing games*.

Jedno pytanie otwarte pozwalało na wpisanie własnych pomysłów cech gry planszowej. Z okazji tej skorzystało 108 respondentów. Czasem w tym miejscu podkreślali jeszcze raz istotność jakiejś wymienionej już przeze mnie cechy. Pojawiły się m.in. następujące atrybuty:

- obecność planszy (lub obszaru wspólnego dla wszystkich) – 51 głosów;
- interakcja co najmniej dwu graczy – 27;
- materialne komponenty (pionki, żetony, karty, kostka itp.) – 26;
- określony zestaw reguł i warunków zwycięstwa – 18;
- losowość – 4;
- podział na tury – 2;
- regrywalność – 2;
- przewidywalność, powtarzalność ruchów – 2.

.....
¹⁰ Przykładem służy *Party Time*, w której gracze są podzieleni na kilka grup. Na każdym polu czekają ich różne zadania: wyjaśnienie pozostałym znaczenia słów za pomocą innych wyrazów, z użyciem synonimów, antonimów i podpowiedzi, gestów, ruchów całego ciała bądź mimiki. Ponadto gracze wyszukują rymy, opisują znane osobistości lub podają jak największą liczbę wyrazów na tę samą literę.

Z przytoczonych odpowiedzi wynika, że prawie połowa respondentów, którzy zdecydowali się zareagować na to pytanie, nadal utożsamia grę planszową z obecnością planszy, choć jeden z uczestników ankiety zasugerował, że współcześnie wyrażenie „gra planszowa” powinno być tłumaczone na angielski jako „*tabletop* [‘blat stołowy’] *game*”, a nie *board game*, tym samym wskazując na odchodzenie od planszy na rzecz grania na samym stole. Wydaje się, że taką opinię podzielają inni respondenci, którzy zaliczyli w kolejnym pytaniu do grona gier planszowych: bierki (31 osób), pchełki (31), domino (49), gry kartami tradycyjnymi (38), puzzle (9), *Rummikub*¹¹ (97), *Jenga*¹² (56) oraz szereg gier karcianych (*Fasolki*, *Pokemon* – 75; *Munchkin* – 131)¹³. Wiek respondentów nie wpływał na wybór starszych gier (bierki, pchełek, domina, puzzli i gier kartami tradycyjnymi), gdyż choć w większości wymieniały je osoby z przedziału wiekowego 20–30 lat, to były w owej grupie również te poniżej 18 roku życia. Z podanych przez respondentów cech można wyróżnić następujące kategorie:

- aspekty fizyczne: plansza, materialne komponenty;
- charakter rozgrywki: statyczny, skupiony wokół materialnych komponentów, dwuosobowy;
- wykorzystywane środki: brak technologii, brak aktywności fizycznej, materialne komponenty;
- sposób uporządkowania gry: materialne komponenty wyznaczają przebieg gry, jak również często jej koniec, podział na tury, reguły gry przedstawiające mechanikę.

Na podstawie zaprezentowanych rozważań za prototypową grę planszową uznaję grę¹⁴, w której:

- występuje plansza (i na niej rozgrywa się cała gra);
- występują inne materialne komponenty;
- materialne komponenty skupiają wokół siebie co najmniej dwóch graczy;

.....

¹¹ Gra polega na wyłożeniu wszystkich swoich kostek z liczbami/literami na stół. W tym celu układa się przeróżne sekwencje.

¹² W grze uczestnicy kolejno usuwają z drewnianej wieży dowolny klocek poniżej skończonego poziomu i układają go na samej górze. Przegrywa osoba, która przewróci wieżę, wyciągając klocek.

¹³ Wymienione gry nie posiadają typowej planszy – gra się w nie na stole/podłodze.

¹⁴ Przypomnę, że we wcześniejszych rozważaniach podkreśliłam, iż gra charakteryzuje się zbiorem zasad oraz relewantnością kategorii zwycięstwa/przegranej.

- określają one przebieg rozgrywki;
- skoncentrowanie się wokół elementów gry minimalizuje aktywności ruchowe graczy;
- jest ona podzielona na poszczególne tury, podczas których gracze wykonują swój ruch;
- posiada szczegółowo opisane w instrukcji warunki zwycięstwa.

6. Podsumowanie

Gry planszowe stanowią obszerną kategorię o charakterze hybrydalnym. Z tego powodu w rozumieniu potocznym należą do tej grupy gry, których cechy często się wykluczają. Ów problem komunikacyjny można było dostrzec, analizując wyniki ankiet. Odpowiedzi respondentów niejednokrotnie okazywały się niespójne, co obrazuje wielkość zbioru nazywanego powszechnie „grami planszowymi”, w ramach którego występują zjawiska prototypowe i peryferyjne. Można się też pokusić o stwierdzenie, że zalicza się do niego wszystkie gry, które nie pasują do innych, wydaje się, bardziej charakterystycznych typów, jak choćby *role-playing games* bądź gry komputerowe.

Wokół prototypu sytuują się elementy kategorii mniej lub bardziej podobne do niego, np. gry specjalnie zaprojektowane dla jednego gracza lub oferujące wariant solowy rozgrywki. Należy tu zauważyć, że publikuje się coraz więcej takich gier, więc możliwa wydaje się ewolucja przedstawionego prototypu w przyszłości – w centrum badanej kategorii nie będą już gry planszowe skupiające co najmniej dwóch graczy, tylko co najmniej jednego grającego. Peryferyjnym zjawiskiem są również gry wykorzystujące stół/podłogę jako planszę bądź takie, w których podział na tury jest nieostry bądź nie istnieje¹⁵. Ciekawy typ gry planszowej o charakterze peryferyjnym stanowią gry karciane, niemające planszy, tylko rozgrywane na wybranym przez samych graczy podłożu oraz operujące zaledwie jednym komponentem materialnym – kartami. Podobieństwo rodzinne gier wydaje się stopniowalne. Przykładowo

.....

¹⁵ Przykładem jest gra *Dobble*, w której każdy gracz może w dowolnej chwili zagrać kartą, gdyż nie ma podziału na tury.

można powiedzieć, że gry typu *Rummikub*¹⁶ są bliższe prototypowej grze planszowej niż te wykorzystujące wyłącznie karty. Do owej grupy zaliczyłabym również takie gry jak bierki, domino lub *Twister*¹⁷, choć w wielu kwestiach różnią się one od prototypowej gry planszowej. Do peryferii należą też omawiane przeze mnie wcześniej rodzaje gier: uwzględniające najnowszą technologię oraz zadania ruchowe.

Na zakończenie należy zauważyć, że zaproponowana w artykule definicja obejmuje cechy wyróżnione przez badaczy wspomnianych we wstępie. Podkreśla to, że grę planszową można poprawnie zdefiniować za pomocą intuicji. Sformułowana w artykule definicja uwzględnia typowe dla gry planszowej aspekty fizyczne, charakter rozgrywki, wykorzystane środki oraz sposób uporządkowania. Są to najważniejsze cechy wyróżniające grę planszową spośród innych gier. Ponadto pokrywają się z wnioskami wyciągniętymi przez użytkowników języka. Z tego powodu definicja owa dotyczy przede wszystkim kategorii gry planszowej w praktyce komunikacyjnej, nie stanowi zaś próby opisu właściwości grupy artefaktów.

Literatura

- Bańko, M. (2000). Gra. Hasło w: M. Bańko (red.), *Inny słownik języka polskiego* (s. 473–474). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bańkowski, A. (2000). Gra. Hasło w: A. Bańkowski (red.), *Słownik etymologiczny* (s. 468–469). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bartmiński, J. (2007). *Językowe podstawy obrazu świata*. Wyd. 2, uzup. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Booth, P. (2021). *Board Game as Media*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Brückner, A. (1985 [1927]). Gra. Hasło w: A. Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego* (s. 154). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo „Wiedza Powszechna”.

.....
¹⁶ Zob. przyp. 11.

¹⁷ Jest to gra wykorzystująca proste ćwiczenia gimnastyczne. Aby wygrać, trzeba najdłużej ze wszystkich graczy utrzymać równowagę, stając na rękach i stopach na wciąż nowych kolorowych polach maty.

- Caillois, R. (1997 [1958]). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Volumen”.
- Ciszek, P. (2016). Plansza z pikseli. Cyfrowe adaptacje gier planszowych. *Zabawy i Zabawki*, 14(1), 109–121. Online: <<http://muzeumzabawek.eu/wp-content/uploads/2020/05/Zabawy-i-Zabawki-2016.pdf>>. Data dostępu: 4 września 2021.
- Doroszewski, W. (1965), Gra. Hasło w: W. Doroszewski (red.), *Słownik języka polskiego. Tom II* (s. 1265–1267). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo „Wiedza Powszechna”.
- Drabik, L., Kubiak-Sokół, A., Sobol, E., Wiśniakowska, L. (2015). Gra. Hasło w: L. Drabik, A. Kubiak-Sokół, E. Sobol, L. Wiśniakowska (red.), *Słownik języka polskiego* (s. 241). Wyd. 3. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Drabik, L., Kubiak-Sokół, A., Sobol, E., Wiśniakowska, L. (2015). Zabawa (s. 1238–1239). Hasło w: L. Drabik, A. Kubiak-Sokół, E. Sobol, L. Wiśniakowska (red.), *Słownik języka polskiego*. Wyd. 3. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play*, 6(2), 214–233. Online: <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1023799.pdf>>. Data dostępu: 23 marca 2018.
- Encyklopedia.pwn.pl (2018). Gra. Hasło w: *Internetowa encyklopedia PWN*. Online: <<https://encyklopedia.pwn.pl/szukaj/gra.html>>. Data dostępu: 24 lutego 2018.
- Gadamer, H.-G. (2005 [1960]). *Prawda i metoda. Zarys hermeneutyki filozoficznej* (tłum. B. Baran). Kraków: Znak.
- Grzegorzczkova, R. (1998). O rozumieniu prototypu i stereotypu we współczesnych teoriach semantycznych. W: J. Anusiewicz, J. Bartmiński (red.), *Stereotyp jako przedmiot lingwistyki. Teoria, metodologia, analizy empiryczne* (s. 109–115). Wrocław: Towarzystwo Przyjaciół Polonistyki Wrocławskiej.
- Huizinga, J. (1985 [1938]). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Jacko, J. F. (2013). „Czym jest gra?”. Uwagi o analogicznej wieloznaczności pojęcia gry. Kontekst nauk o zarządzaniu. *Homo Ludens*, 5(1), 93–107. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Jan-F.-JACKO-Czym-jest-gra-Uwagi-o-analogicznej-wieloznacz->

- no%C5%9Bci-poj%C4%99cia-gry.-Kontekst-nauk-o-zarz%C4%85dzaniu.pdf>. Data dostępu: 23 marca 2018.
- Juul, J. (2010 [2003]). Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”. W: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi* (s. 37–62). Tłum M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwo SWPS „Academica”.
- Kleszczyński, B. (2011). Zastosowanie gier w edukacji historycznej. W: P. Juśko, P. Korzeniowski, M. Boryś, M. Małozieć (red.), *Żeby dzieje ludzkie nie zatarty się w pamięci... Rozważania o współczesnych problemach edukacji historycznej i roli historyków w XXI wieku*. Tarnowski Oddział Polskiego Towarzystwa Historycznego. Online: <https://www.academia.edu/2050100/Zastosowanie_gier_w_educacji_historycznej>. Data dostępu: 28 lipca 2019.
- Kołodziej, D., Skrzyńska, J., Zadrożna, A. (2021). *Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury. Online: <<https://www.nck.pl/badania/raporty/polska-branza-gier-planszowych>>. Data dostępu: 20 lipca 2021.
- Kövecses, Z. (2011). *Język, umysł, kultura. Praktyczne wprowadzenie* (tłum. A. Kowalcze-Pawlik, M. Buchta). Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.
- Kucała, M. (1994). Gra. Hasło w: M. Kucała (red.), *Słownik polszczyzny Jana Kochanowskiego. Tom I* (s. 551–552). Kraków: Instytut Języka Polskiego Polskiej Akademii Nauk.
- Lehr-Spławiński, L. (1938). Gra. Hasło w: L. Lehr-Spławiński (red.), *Trzaski, Everta i Michalskiego nowy słownik języka polskiego* (s. 1038–1039). Warszawa: Księgarnia Wydawniczej Trzaski, Everta i Michalskiego.
- Linda, A. (1974). Gra. Hasło w: M. R. Mayenowa (red.), *Słownik polszczyzny XVI wieku* (s. 78–81). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Linde, S. B. (1994 [1855]). Gra. Hasło w: S. B. Linde (red.), *Słownik języka polskiego* (s. 111–112). Warszawa: Gutenberg-Print.
- Mullich, D. (18 października 2016) What is the difference between play and game. Online: <<https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-play-and-game/answer/David-Mullich>>. Data dostępu: 10 października 2017.
- Petrozolin-Skowrońska, B. (1998). Gra. Hasło w: B. Petrozolin-Skowrońska (red.), *Encyklopedia popularna PWN* (s. 286). Wyd. 28, uzup. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Pijanowski, L. (1969). *Podróże w krainie gier*. Warszawa: Iskry.
- Rykaczewski, E. (1925). Gra. Hasło w: E. Rykaczewski (red.), *Słownik języka polskiego podług Lindego i innych nowszych źródeł* (s. 205). Warszawa: Polskie Wydawnictwo.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *The Rules of Play*. Cambridge [Massachusetts]: The MIT Press.
- Sjp.pwn.pl (2017a). Gra. Hasło w: *Internetowy słownik języka polskiego PWN*. Online: <<https://sjp.pwn.pl/szukaj/gra.html>>. Data dostępu: 23 lutego 2017.
- Sjp.pwn.pl (2017b). Plansza. Hasło w: *Internetowy słownik języka polskiego PWN*. Online: <<https://sjp.pwn.pl/szukaj/plansza.html>>. Data dostępu: 11 października 2017.
- Słowosieć (2018). Gra. Hasło w: *Słowosieć*. Online: <<http://plwordnet.pwr.wroc.pl/wordnet/3c03b7d2-28e9-11eb-a93c-bb670812ba4a>>. Data dostępu: 24 lutego 2018.
- Suits, B. (2006). *Construction of a Definition*. W: K. Salen, E. Zimmerman (red.). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (s. 173-191). Cambridge [Massachusetts]: The MIT Press.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1(1), 223-243. Online: <<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Augustyn-SURDYK-Status-naukowy-ludologii.-Przyczynek-do-diskusji.pdf>>. Data dostępu: 24 marca 2018.
- Urbańczyk, S. (1959). Gra. Hasło w: S. Urbańczyk (red.), *Słownik staropolski. Tom II* (s. 481). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Urbańczyk, S. (1960). Igra. Hasło w: Urbańczyk, S. (red.), *Słownik staropolski. Tom III* (s. 11-12). Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Wierzbicka, A. (2006). *Semantyka. Jednostki elementarne i uniwersalne*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Wittgenstein, L. (2000). *Dociekania filozoficzne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wojtak, M. (2008). *Wzorce gatunkowe wypowiedzi a realizacje tekstowe*. W: D. Ostaszewska, R. Cudak (red.), *Polska genologia lingwistyczna*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wrona, Ł. (2017). Plansza, kości i karty jako forma narracji historycznej: analiza nowoczesnych gier planszowych. *Opinie Edukacyjne PAU*, 15(1).

Online: <http://pau.krakow.pl/podreczniki/tom_xv/tXV.pdf>. Data dostępu: 28 lipca 2019.

Zdanowicz, A. i in. (1986 [1861]). Gra. Hasło w: A. Zdanowicz i in. (red.). *Słownik języka polskiego* (s. 367). Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.

Zgółkowska, H. (1997). Gra. Hasło w: H. Zgółkowska (red.), *Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny* (s. 20–22). Poznań: Wydawnictwo „Kurpisz”.

Zielińska, K. (2018). *Ewolucja wzorca gatunkowego instrukcji gry planszowej*. Wrocław: niepublikowana praca magisterska.

Żmigrodzki, P. (2018). Gra. Hasło w: P. Żmigrodzki (red.), *Wielki słownik języka polskiego*. Online: <http://wsjp.pl/index.php?id_hasla=2847&ind=o&w_szukaj=grA>. Data dostępu: 25 lutego 2018.

Ludografia

Blanchot, D., Gille-Naves, G., Polouchine, I. (2013 [2009]). *Dobble*. Il. D. Blanchot, I. Vang Nyman, Peyo, I. Polouchine [b. tłum.]. Gdańsk: Rebel.

Foley, Ch., Guyer, R., Rabens, N. W. (2018 [1966]), *Twister* [b. il. tłum.]. Warszawa: Hasbro.

Hertzano, E. (2018 [1950]). *Rummikub: Classic* [b. tłum.]. Szczecin: TM Toys.

Jackson, S. (2016 [2001]). *Munchkin*. Il. J. Kovalic [tłum. M. Lisowski]. Poznań: Black Monk Games.

Koivusalo, M. (2017 [2009]). *Party Time* [b. il. tłum.]. Kraków: Albi Polska. *Pokémon Trading Card Game* (2010 [1996]). Szczecin: TM Toys.

Rosenberg, U. (2017 [1997]). *Fasolki*. Il. B. Pertoft [b. tłum.]. Konin: G3.

Roubira, J.-L. (2016 [2008]). *Dixit*. Il. M. Cardouat [tłum. M. Żabicka]. Gdańsk: Rebel.

Scott, L. (2014 [1983]). *Jenga Classic*. Warszawa: Hasbro Gaming.

Wrede, K.-J. (2001 [2000]). *Carcassone*. Il. D. Matthäus [tłum. M. Jedlińska]. Kraków: Centrum Gier „Bard”.

mgr Kamila Zielińska-Nowak – lingwistka, doktorantka w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Do jej zainteresowań badawczych należą gry planszowe, gamifikacja, animacje, multimodalność i edukacja.

Gra planszowa w komunikacji – problemy definicyjne

Abstrakt: Artykuł jest propozycją zdefiniowania gry planszowej. Obejmuje rozważania na temat polisemii pojęcia gry, podobieństw i różnic między grą a zabawą oraz ludycznego aspektu gry. Próba zdefiniowania gry planszowej ma charakter kognitywny oraz uwzględnia refleksje na temat etymologii terminu „gra planszowa” i semantyki wynikającej z jego budowy. Przeprowadzono także ankietę, aby dowiedzieć się, jak sami użytkownicy języka, w tym gracze, postrzegają grę planszową.

Słowa kluczowe: gra planszowa, definicja gry planszowej, semantyka, prototyp, językoznawstwo kognitywne

IV.
KOMUNIKATY
ANNOUNCEMENTS

I komunikat o XVII międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”

PIERWSZY KOMUNIKAT KONFERENCYJNY

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier”, odbywających się co roku w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, siedemnastą konferencję pod tytułem „Gry z historią i dziedzictwem”, **Poznań, 20-21 listopada 2021. Następna konferencja planowana jest na 19-20.11.2022.** Prosimy śledzić informacje na oficjalnej stronie towarzystwa: <www.PTBG.org.pl> oraz stronie konferencji: <www.gry.konferencja.org>.

Archiwalne strony internetowe dotychczasowych konferencji z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”:

I. GRA JAKO MEDIUM, TEKST I RYTUAŁ

Poznań 19–20 listopada 2005

<www.gry2005.konferencja.org>

II. GRA W KONTEKŚCIE EDUKACYJNYM, SPOŁECZNYM I MEDIALNYM

Poznań 25–26 listopada 2006

<www.gry2006.konferencja.org>

**III. CYWILIZACJA ZABAWY
CZY ZABAWY CYWILIZACJI?**

**ROLA GIER
WE WSPÓŁCZESNOŚCI**

Poznań 24–25 listopada 2007

<www.gry2007.konferencja.org>

**IV. XXI WIEK – WIEKIEM GIER?
PRZYDATNOŚĆ GIER W POZNAWANIU**

**I KSZTAŁTOWANIU ZJAWISK
SPOŁECZNYCH**

Poznań 22–23 listopada 2008

<www.gry2008.konferencja.org>

**V. SPOŁECZNY I NAUKOWY STATUS
LUDOLOGII**

Poznań 17–18 października 2009

<www.gry2009.konferencja.org>

**VI. MIĘDZY PRZYJEMNOŚCIĄ
A UŻYTECZNOŚCIĄ**

Poznań 13–14 listopada 2010

<www.gry2010.konferencja.org>

**VII. PERSPEKTYWY ROZWOJU
LUDOLOGII**

Poznań 18–19 listopada 2011

<www.gry2011.konferencja.org>

**VIII. LUDOLOG NA UNIWERSYTECIE
I POZA NIM**

Poznań 24–25 listopada 2012

<www.gry2012.konferencja.org>

**IX. GRY STOSOWANE
I GAMIFIKACJA**

Poznań 16–17 listopada 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

**X. GAME-BASED LEARNING /
GAME-BIASED LEARNING**

Poznań 15–16 listopada 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

XI. METODY BADAŃ NAD GRAMI

Poznań 21–22 listopada 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

**XII. ROZRYWKA – EDUKACJA
– PRZEMYSŁ**

Poznań 24–25 października 2016

<www.gry2016.konferencja.org>

**XIII. TECHNOLOGIE GIER
W PERSPEKTYWIE KULTUROWEJ**

Poznań, 18–19 listopada 2017

<www.gry2017.konferencja.org>

**XIV. ZABAWA – NAUKA – SPORT?
MIEJSCE GIER WE WSPÓŁCZESNEJ
KULTURZE**

Poznań, 17–18 listopada 2018

<www.gry2018.konferencja.org>

**XV. GRY I GRANIE JAKO ROZRYWKA,
NAUKA I SZTUKA**

Poznań, 16–17 listopada 2019

<www.gry2019.konferencja.org>

XVI. (I)GRAJĄC ZE ZDROWIEM

Poznań (on-line), 21–22 listopada 2020

<www.gry2020.konferencja.org>

FIRST CALL FOR PAPERS

Games Research Association of Poland has been organising an international academic conference cycle "Culture-Generative Function of Games" since 2005. The conferences are held every year in November in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite for the next, seventeenth conference entitled "**Games with History and Heritage**", **Poznań, 20–21 November 2021**. Another conference is planned on **19–20 November 2022**. For more information, please visit the official site of the association: <www.PTBG.org.pl> and the site of the conference: <www.gry.konferencja.org>.

Previous conference sites of the "Culture-Generative Function of Games" cycle:

I. THE GAME AS A MEDIUM, TEXT AND RITUAL

Poznań 19–20 November 2005

<www.gry2005.konferencja.org>

II. GAME IN THE EDUCATION, MEDIA AND SOCIETY

Poznań 25–26 November 2006

<www.gry2006.konferencja.org>

III. THE CIVILIZATION OF FUN AND GAMES OR THE FUN AND GAMES OF CIVILIZATION? THE ROLE OF GAMES IN CONTEMPORARY CULTURE

Poznań 24–25 November 2007

<www.gry2007.konferencja.org>

IV. THE 21ST CENTURY – THE CENTURY OF GAMES? THE USEFULNESS OF GAMES IN EXPLORING AND SHAPING OF SOCIAL PHENOMENA

Poznań 22–23 November 2008

<www.gry2008.konferencja.org>

V. SOCIAL AND ACADEMIC STATUS OF LUDOLOGY

Poznań 17–18 October 2009

<www.gry2009.konferencja.org>

VI. BETWEEN PLEASURE AND USEFULNESS

Poznań 13–14 November 2010

<www.gry2010.konferencja.org>

**VII. PERSPECTIVES ON THE
DEVELOPMENT OF LUDOLOGY**

Poznań 18–19 November 2011

<www.gry2011.konferencja.org>

**IX. APPLIED GAMES AND
GAMIFICATION**

Poznań 16–17 November 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

XI. METHODS OF GAMES RESEARCH

Poznań 21–22 November 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

**XIII. GAME TECHNOLOGIES FROM THE
CULTURAL PERSPECTIVE**

Poznań 18–19 November 2017

<www.gry2017.konferencja.org>

**XV. GAMES AND PLAYING AS
ENTERTAINMENT, EDUCATION AND ART**

Poznań, 16–17 November 2019

<www.gry2019.konferencja.org>

**VIII. THE LUDOLOGIST AT UNIVERSITY
AND BEYOND**

Poznań 24–25 November 2012

<www.gry2012.konferencja.org>

**X. GAME-BASED LEARNING /
GAME-BIASED LEARNING**

Poznań 15–16 November 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

**XII. ENTERTAINMENT –
EDUCATION – INDUSTRY**

Poznań 24–25 October 2016

<www.gry2016.konferencja.org>

**XIV. FUN – EDUCATION – SPORT
THE PLACE OF GAMES IN
CONTEMPORARY CULTURE**

Poznań 17–18 November 2018

<www.gry2018.konferencja.org>

XVI. PLAYING WITH HEALTH

Poznań (on-line), 21–22 November 2020

<www.gry2019.konferencja.org>

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens”

(obowiązujące od czerwca 2020 roku)

Tekst powinien obejmować maksymalnie 10–12 stron autorskich, czyli od 18 tys. do 21,6 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Mniej, jeśli tekst zawiera tabele lub ilustracje. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie.

Na początku tekstu prosimy podać abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku angielskim. Na końcu tekstu – wykaz literatury, informacje o autorach, a także abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku polskim. Abstrakt w obu wypadkach może liczyć od 60 do 100 słów.

1. Marginesy przy formacie strony A4:

- górny: 2,5 cm;
- dolny: 2,5 cm;
- lewy: 2,5 cm;
- prawy: 2,5 cm.

2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.

3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).
4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. (**wyłącznie w odcieniach szarości**) nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.
5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
 - podkreśleń („**gra**”) i kursywy („*gra*”) prosimy nie używać;
 - można używać wytłuszczenia („**gra**”), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.
6. Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki, Jumanji, Wiedźmin 3: Dziki Gon* etc.).
7. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie („*Homo Ludens*”, „*Gazeta Wrocławska*”). W artykułach w języku angielskim – kursywą (*Homo Ludens, Gazeta Wrocławska*).
8. Tytuły artykułów przytaczane w tekście głównym prosimy również podawać kursywą (*Wewnętrzna etyka gry*). W artykułach w języku angielskim – w cudzysłowie (“*Wewnętrzna etyka gry*”).
9. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za” (przy cytacie, który przytaczamy za innym autorem), „tamże” itd. W artykułach w języku angielskim: „as cit. in” (nie stosujemy natomiast „ibid.” ani „ibidem”).
10. W wyczerpieniach prosimy używać punktorów (•), a w podpunktach drugiego stopnia – półpauz (–). Pierwszy i kolejne podpunkty powinny się kończyć średnikami, a ostatni kropką.
11. Daty prosimy zapisywać w formacie: 30 listopada 2016 (w artykułach w języku angielskim: 30 November 2016).

12. Wyrażenia „na przykład”, „między innymi”, „to jest”, „to znaczy”, „i tym podobne”, „i tak dalej” prosimy zapisywać w postaci skrótów („np.”, „m.in.”, „tj.”, „tzn.”, „itp.”, „itd.”).
13. Numery przypisów (niebibliograficznych) prosimy zapisywać w indeksie górnym – zarówno w artykułach w języku polskim, jak i angielskim.
14. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10) i obustronnym wcięciem, pozostawiając pusty wers na początku i końcu cytatu:

Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

Nie jest prawdą, że Kielecki uważa ludologię za zbędną dziedzinę wiedzy. Owszem, w jego pracach można znaleźć bardzo wiele krytycznych uwag pod jej adresem, ale autor ten w żadnym momencie nie odrzuca całej dziedziny. Warto to podkreślać wobec zmasowanego ataku ludologów na prace Kieleckiego (Łódzki, 2012, s. 54).

Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie” stosujemy cudzysłowy wewnętrzne francuskie:

„Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość”.

W artykułach w języku angielskim:

“Then God said, ‘Let there be light’; and there was light.”

15. Informacje o autorach należy umieścić po wykazie literatury. Oto przykładowe noty:

mgr Jan Kowalski – lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, jan.kowalski@amu.edu.pl

dr Janina Kaczmarek – kulturoznawca, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, janina.kaczmarek@amu.edu.pl

16. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na artykułach opublikowanych już w „Homo Ludens”, np. na pracy Arminy Muszyńskiej *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Głowna)* z czwartego numeru czasopisma.
17. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej.

Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury

Podstawę niniejszego opracowania stanowi model opisu bibliograficznego stosowany przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (American Psychological Association – APA). W niektórych wypadkach wprowadziliśmy pewne zmiany. Zastosowanie przedstawionego stylu bibliograficznego jest jednym z warunków publikacji artykułu.

Odwołania bibliograficzne w tekście głównym

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości także numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).
2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).
3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci” (Smith, 2009, s. 44–46).

4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa: „Kiedy siada z powrotem na krześle, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał” (2009, s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N.N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła” (tamże).
5. W obecnej pracy nie ma potrzeby zajmować się psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.
6. Jerzy Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (2009). Z kolei Jan Nowak...
7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Stefana Rzemyska gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludzkiej człowieka (2008, s. 45). Piotr Pasek natomiast...

Jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to podanie numerów stron jest konieczne zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu.

Literatura

W tej części umieściliśmy przykłady opisów bibliograficznych dla różnych typów źródeł. Opis powinien zawierać wszystkie informacje wskazane niżej, jeśli to możliwe. Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura”, (w artykułach w języku angielskim – „References”), a teksty podawać w kolejności alfabetycznej.

W tytułach tekstów anglojęzycznych prosimy zaczynać od wielkiej litery wszystkie słowa poza przyimkami, przedimkami i spójnikami (np. „a”, „the”, „and”).

Książka autorska

Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Książka zbiorowa

Janusz, B., Gdowska, K., de Barbaro, B. (red.). (2008). *Narracja. Teoria i praktyka*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Artykuł w czasopiśmie

Stenros, J. (2013). Between Game Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing*, 4(1), 78–95. Online: <<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>>. Data dostępu: 25 września 2013.

Liczba przed nawiasem odnosi się do rocznika, a liczba w nawiasie – do numeru w jego ramach. Podany przykład dotyczy więc pierwszego (w tym wypadku jedynego) numeru „International Journal...” wydanego w czwartym roczniku pisma.

Jeśli artykuł jest dostępny online, prosimy **zawsze** dołączać odpowiedni adres internetowy z datą dostępu. Prosimy **nie** podawać identyfikatorów DOI.

Artykuł w gazecie

Nowak, J. (27 grudnia 2008). Dziewięćdziesiąta rocznica. *Dziennik Grodu Przemysła*, 24–31.

Rozdział w pracy zbiorowej

Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Źródło internetowe: raport, recenzja, wieść, wpis blogowy itp.

Pilc, B. (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami” i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <<http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>>. Data dostępu: 10 października 2015.

Jeśli dany wpis opatrzony jest dokładną datą, w spisie literatury prosimy ją podać (jak powyżej). Natomiast w odnośniku nawiasowym w tekście głównym wystarczy sam rok.

Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W powyższym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco:

PrawoMarketingu.pl (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami” i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <<http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>>. Data dostępu: 10 października 2015.

W przypadku powoływania się na całą stronę (np. zawierającą grę przeglądarkową) prosimy podawać samą nazwę witryny, rok jej uruchomienia i adres internetowy (wraz z datą dostępu):

Fold.it (2008). Online: <<http://fold.it/portal>>. Data dostępu: 28 października 2016.

Mnemosyne (2006). Online: <<http://mnemosyne-proj.org>>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Zooniverse.org (2007). Online: <<http://www.zooniverse.org>>. Data dostępu: 7 października 2016.

Praca dyplomowa

Przeradzki, G. (2015). *Sposoby wykorzystywania gier planszowych w pracy bibliotekarza*. Uniwersytet Szczeciński: niepublikowana praca licencjacka.

Gry

Wykaz gier prosimy dołączać do artykułu, jeśli pojawiają się w nim więcej niż dwa tytuły. Prosimy uwzględniać wszystkie gry wspomniane w tekście. Ich wykaz prosimy poprzedzić słowem „Ludografia” (w artykułach

w języku angielskim – „Ludography”), a opisy bibliograficzne podawać według wzoru:

Producent (rok). Tytuł [platforma]. Wydawca, kraj wydania.

Oto przykłady:

Adams, T. (2006). Dwarf Fortress [PC]. Tarn Adams, USA.

Atlus (2007). Etrian Odyssey [NDS]. Atlus, Japonia.

Bungie (2001). Halo: Combat Evolved [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.

Capcom (1985). Ghosts'n Goblins [gra na automat]. Capcom, Japonia.

Capcom (2009). Resident Evil 5 [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.

Epic Games (2008). Gears Of War 2 [Xbox 360]. Microsoft, USA.

From Software (2009). Demon's Souls [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.

King (2012). Candy Crush Saga [iOS]. King, UK.

Pażytnow, A. (1984). Tetris [PC]. ZSRR.

Zynga (2009). Farmville [Facebook]. King, USA.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych przywołanych w pracy. Jeżeli data jest identyczna dla wszystkich takich źródeł, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie, tylko dodać pod wykazem literatury stosowną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010 roku”.

W trakcie prac redakcyjnych autorzy mogą zostać poproszeni o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł. W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy do kontaktu z redakcją pisma „Homo Ludens” pod adresem: homoludens@ptbg.org.pl.

Informacje o Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych

Pracownia Badań Ludologicznych (utworzona w 2009 r. jako Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej – nazwę skrócono do obecnej postaci w 2012 r.) jest pierwszą jednostką uczelnianą w Polsce, a najprawdopodobniej również na świecie, z ludologią w nazwie. Jej pracownicy w badaniach własnych, zespołowych, przygotowywanych rozprawach habilitacyjnych i doktorskich oraz w dydaktyce – zarówno podczas prowadzonych zajęć specjalizacyjnych, seminariów licencjackich/magisterskich, jak i praktycznych-językowych wpisujących się w zakresy oferowanych w ILS specjalizacji w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana – zajmują się strategią ludyczną w zakresie nazwy pracowni (m.in. grammi dydaktycznymi, komunikacyjnymi, językowymi i innymi w nauczaniu języków obcych i komunikacji interkulturowej) oraz szeroko pojętą ludologią jako nauką zajmującą się badaniem gier. Pracownia współpracuje z Polskim Towarzystwem Badań Gier. Wśród jej pracowników znajdują się członkowie, członkowie-założyciele Towarzystwa oraz regularni uczestnicy corocznych konferencji naukowych PTBG. W 2019 roku Pracownia Badań Ludologicznych awansowała do rangi Zakładu poprzez połączenie z dotychczasowym Zakładem Komunikacji Interkulturowej ILS, tworząc Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych.

Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa także pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM. Spotkania jego członków odbywają się jednocześnie z zebraniem Sekcji Ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej.

**Więcej informacji o instytucie, programach studiów,
kadrze naukowo-dydaktycznej na stronie domowej.**

Adres: Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, Collegium Novum,
al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań, tel. 61 829 29 25, 61 829 29 33,
fax. 618292926, <www.ILS.amu.edu.pl>.

**INFORMACJE
O POLSKIM TOWARZYSTWIE
BADANIA GIER**

**INFORMATION
ABOUT GAMES RESEARCH
ASSOCIATION OF POLAND**



Polskie Towarzystwo Badania Gier

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (interdyscyplinarnie i od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Polskie Towarzystwo Badania Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier. Ma zamiar upowszechniać i wydawać powstające w Polsce ludologiczne prace naukowe. PTBG propaguje ideę gier jako formy twórczego wykorzystania czasu, zamierza przedkładać władzom oświatowym wnioski dotyczące zastosowania gier w dydaktyce oraz projektować zainteresowanie nimi m.in. za pośrednictwem internetu. Towarzystwo będzie również zajmować stanowisko w sprawach publicznych dotyczących gier. Planowana jest współpraca z towarzystwami naukowymi i pokrewnymi instytucjami w kraju i za granicą.

Strona oficjalna i forum PTBG: <www.ptbg.org.pl>

Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. 61 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Zbigniew Wałaszewski
dr Agata Hofman
prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko

prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
Wiceprzewodniczący

dr Aleksandra Mochocka
Sekretarz

mgr Krzysztof Chmielewski
mgr Marcin Petrowicz
prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski



Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

Die PTBG ist die 1. akademische ludologische Gesellschaft in Polen. In ihr versammeln sich Forscher und Studierende zahlreicher Universitäten mit unterschiedlicher Spezialisierung sowie Personen aus anderen Berufskreisen und auch „Praktiker“ – Spieler und Designer – die sich alle in irgendeiner Form mit dem Phänomen Spiel befassen. Das Ziel der Gesellschaft ist es, Wissen über Spiele, sowohl in theoretischer wie auch in praktischer Form zu entwickeln und zu vermitteln. Die PTBG erhebt den Anspruch, dass ihre Mitglieder wertvolle wissenschaftliche Theorien schaffen und innovative, praktische Lösungen vorstellen. Die Gesellschaft organisiert u.a. Treffen, Konferenzen, Workshops, Kurse und andere mit der Spieleforschung verbundene Aktivitäten, und sie propagiert die Idee, dass Spiele eine kreative Form des Zeitvertreibs sind. Die PTBG arbeitet mit dem polnischen Bildungsministerium zusammen und beabsichtigt, Vorschläge zur sinnvollen Nutzung von Spiel in Didaktik und Pädagogik einzureichen sowie allgemein das Interesse für Spiele mittels verschiedener Medien (inkl. des Internets) zu stärken. Die Gesellschaft vertritt ihre Standpunkte in öffentlichen Debatten zum Thema Spiel und plant, mit ähnlichen Gesellschaften, Organisationen und Institutionen in Polen und anderen Ländern zusammenzuarbeiten.

PTBG Haupt- und Forum-Website: <www.ptbg.org.pl>

Hauptsitz: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Der Hauptverwaltung der PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
der Vorsitzende

Dr. Augustyn Surdyk
der Kassenwart

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Dr. Agata Hofman
Prof. DSW dr habil. Jan Stasieńko

Prof. UJK dr habil. inż. Jan Zych
der stellvertretende Vorsitzende

Dr. Aleksandra Mochocka
der Sekretär

Mag. Krzysztof Chmielewski
Mag. Marcin Petrowicz
Prof. UŁ dr habil. Piotr Sitarski



Games Research Association of Poland

PTBG is the first academic ludological society in Poland. It gathers scholars and students of numerous universities, different specializations (linguistics, theory of literature, sociology, psychology, philosophy, history, economy, computing, and other sciences and arts) and professions, as well as practitioners – game players and game designers, dealing with broadly perceived game issues especially Role–Playing Games and computer games.

The aim of the association is to popularise and develop the knowledge of games, both in the theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games; didactic applications) perspective. The Games Research Association of Poland aims to assist its members in establishing valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions. The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, training and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland. The PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning the application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet. The association will also take a stand in public matters related to games. It is planning to cooperate with similar scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Zbigniew Wątaszewski PhD
Agata Hofman PhD
Prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko

Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
Vice President

Aleksandra Mochocka PhD
Secretary

Krzysztof Chmielewski M.A.
Marcin Petrowicz M.A.
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski



Asociación Polaca de Investigaciones sobre Juegos

PTBG es la primera organización docente ludológica en Polonia. Reúne científicos y estudiantes de muchas universidades que se ocupan de los juegos en el amplio sentido de la palabra – sobre todo los RPG y los juegos de ordenador. Su objetivo consiste en popularizar y desarrollar el conocimiento sobre los juegos, teórica (desde el punto de vista de diferentes disciplinas o interdisciplinariamente) y prácticamente (la creación y la divulgación de los juegos, su uso didáctico). PTBG pretende que sus miembros lleguen a conclusiones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discusiones docentes y otros eventos relacionados con la investigación sobre los juegos.

Tiene la intención de divulgar y editar los trabajos docentes sobre la ludología, escritos en Polonia. PTBG propugna la idea de los juegos como un pasatiempo creativo, quiere presentar sus conclusiones sobre el uso de los juegos en la didáctica ante el Ministerio de Educación, al igual que aumentar el interés sobre los juegos, entre otros, mediante Internet. Además, la organización va a presentar su opinión en cuanto a las cuestiones de interés común, relacionadas con los juegos. Se planea la colaboración con las asociaciones docentes e instituciones que trabajan sobre temas parecidos en el país y en el extranjero.

PTBG página web y el foro: <www.ptbg.org.pl>

La sede: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tfno.: 48 61 866 04 22

Contacto: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

La Junta General de PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
el Presidente

Dr. Augustyn Surdyk
el Tesorero

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Dr. Agata Hofman
Prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko

Prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
el Vicepresidente

Dr. Aleksandra Mochocka
la Secretaria

M.A. Krzysztof Chmielewski
M.A. Marcin Petrowicz
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wszystkie osoby oraz instytucje i firmy zainteresowane wstąpieniem do Polskiego Towarzystwa Badania Gier zapraszamy serdecznie do zapoznania się ze statutem Towarzystwa dostępnym na stronie internetowej PTBG w zakładce „Statut PTBG”, pobrania deklaracji członkowskiej (dostępnej w zakładce „Czym jest PTBG?” i zamieszczonej na kolejnej stronie) oraz wysłania jej do Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG dr. Jerzego Szei na adres:

Jerzy Szeja

al. Węgrowska 31/6

07-130 Łochów

Wysokość składki rocznej wynosi:

- dla studentów (osób studiujących, które NIE POSIADAJĄ TYTUŁU MAGISTRA) – 40 zł;
- dla pozostałych członków PTBG – 60 zł.

Mile widziane również wyższe wpłaty.

W przypadku Członków Wspierających (instytucji, organizacji i innych) każda deklaracja będzie rozpatrywana indywidualnie przez Zarząd Główny i Radę Towarzystwa.

Składki członkowskie za następne lata w odpowiedniej wysokości należy uiszczać do 10 lutego każdego roku.

Składki należy wpłacać na konto:

Polskie Towarzystwo Badania Gier

ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

nr konta bankowego:

PKO BP SA **39 1020 4027 0000 1902 0396 6587**

Tytułem: Składka członkowska za rok 202_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres ptbg@ptbg.org.pl:

1. stopień naukowy/tytuł zawodowy,
2. imię i nazwisko,
3. reprezentowana dyscyplina naukowa/uzyskane wykształcenie,
4. uczelnia, jednostka, miasto/miejscowość (w przypadku pracowników naukowych/dydaktycznych/naukowo-dydaktycznych i studentów),
5. aktualny, kontaktowy adres mailowy.

Przykład 1 (pracownik uczelni):

- dr AAAA BBBB, lingwistyka stosowana-glottodydaktyka, anglista, Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań, AAABBB@amu.edu.pl

Przykłady 2, 3 (pracujący, niezwiązany z żadną uczelnią):

- mgr XXXXX YYYYY, informatyka, Warszawa, XXX@aaa.pl
- FFFFFFF GGGGGG, pracujący, Wrocław, GGG@aaa.pl

Przykłady 4, 5 (student):

- VVVVV ZZZZZ, student 2. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki UAM Poznań, ZZZ@aaa.pl
- Lic. DDDDD EEEEE, student 5. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki, UAM Poznań, EEE@aaa.pl

Zarząd Główny PTBG gorąco zachęca do działalności w Kołach PTBG oraz powoływania nowych Kół (szczegóły określa Statut PTBG, lista istniejących Kół na kolejnych stronach).

Serdecznie zapraszamy do odwiedzania strony PTBG (<www.PTBG.org.pl>) rejestracji i udziału w dyskusjach na forum naukowym Towarzystwa (wejście ze strony głównej Towarzystwa) oraz odwiedzania profilu PTBG w serwisie Facebook.

Członkowie Towarzystwa mogą również brać udział w corocznych konferencjach naukowych PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” (zwykle w listopadzie każdego roku w Poznaniu, strona każdej bieżącej strony pod adresem <www.gry.konferencja.org>) **ze zniżkową opłatą konferencyjną zawierającą ponadto składkę za nadchodzący rok.**

Zachęcamy do lektury publikacji PTBG i czasopisma „Homo Ludens” (dostępne online <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens>>, więcej informacji nt. poprzednich publikacji Towarzystwa można znaleźć w zakładce „Publikacje” – wejście ze strony głównej PTBG.

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA >>>

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wyrażam swoją wolę przystąpienia do towarzystwa naukowego pod nazwą Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Oświadczam, że znany jest mi statut PTBG i akceptuję jego postanowienia.

1. IMIĘ/IMIONA _____

2. NAZWISKO _____

3. DATA URODZENIA _____

4. ADRES ZAMIESZKANIA _____

5. ADRES KONTAKTOWY, TEL., E-MAIL _____

6. ROK WSTĄPIENIA _____

7. TYTUŁ ZAWODOWY / STOPIEŃ NAUKOWY / STUDENT
(UCZELNIA, KIERUNEK, ROK),
WYKSZTAŁCENIE, ZAWÓD WYKONYWANY

Podpis

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Od roku 2005 do teraz zostało powołanych siedem statutowych Kół PTBG
(w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: Collegium Novum, al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk
- Członek Zarządu: prof. UJK dr hab. inż. Jan Zych
- Członek Zarządu: dr Anna Wilińska-Zelek

Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski
- Członek Zarządu: Przemysław Bociąga
- Członek Zarządu: Maciej Ryng

Kontakt: zw@aps.edu.pl

Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Komunikacji Społecznej i Mediów Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Adres: ul. Grabowa 2, 85-601, Bydgoszcz

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Krzysztof Chmielewski
- Członek Zarządu: dr Jacek Mianowski
- Członek Zarządu: dr Aleksandra Mochocka

Kontakt: larpowisko@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie

Zarząd Koła:

- Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Kontakt: agata.hofman@lanlab.pl

Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ w Krakowie

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Marcin Petrowicz
- Członek Zarządu: mgr Justyna Janik
- Członek Zarządu: Maciej Nawrocki

Kontakt: marcin.petrowicz@gmail.com

**Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu
Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły
Wyższej we Wrocławiu**

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko
- Członek Zarządu: dr Dorota Chmielewska-Łuczak
- Członek Zarządu: dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka

Kontakt: janostas@poczta.onet.pl

**Łódzkie Koło PTBG przy Katedrze Mediów
i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego**

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski
- Członek Zarządu: mgr Dominka Staszenko
- Członek Zarządu: mgr Marcin M. Chojnacki

Kontakt: sitarski@uni.lodz.pl

Informacje i komunikaty dot. działalności Kół publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.

