



Zrodlo: <https://senjutsusaga.com/media/>

# Gry więcej niż wirtualny park rozrywki

Erving Goffman, jeden z klasyków socjologii, przed laty stwierdził, że gry dostarczają ludziom rozrywki i to z jej powodu gramy<sup>1</sup>. Nie warto jednak zawężać przyjmowanej na to medium perspektywy, bo współcześnie oddziałuje ono na wiele różnych obszarów życia społecznego, a także zyskuje na kulturowej doniosłości.

W ostatnich kilku dekadach wokół praktyki grania pojawiło się wiele nowych zjawisk, które dziś składają się na szeroko rozumianą i coraz bogatszą kulturę gier cyfrowych.

## Ekspansja gamingu

Bez wątpienia ważnym czynnikiem wzrostu społeczno-kulturowej istotności gier cyfrowych jest popularyzacja grania, co z kolei doprowadziło do ekonomicznego rozwoju przemysłu elektronicznej rozrywki. Gry cyfrowe już od ponad 60 lat fascynują kolejne pokolenia graczy. Najpierw byli to naukowcy i inżynierzy, którzy w drugiej połowie XX wieku reprezentowali tę nieliczną wówczas grupę szczęśliwców z dostępem do tak dziś powszechnych komputerów. W kolejnych dekadach medium gier w wersji elektronicznej upowszechniło się na nowych platformach sprzętowych, by tylko wspomnieć o nieco już dziś zapomnianych automatach do gier czy domowych konsolach podłączanych do telewizorów.



**Damian Gałuszka**

socjolog zatrudniony na Wydziale Humanistycznym AGH w Krakowie. Autor książki „Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje” (do pobrania za darmo ze strony [www.grywrodzynie.pl](http://www.grywrodzynie.pl)) oraz wielu innych publikacji poświęconych społeczno-kulturowym aspektom rozwoju technologii cyfrowych, a w szczególności gier. Jego ostatnie badania dotyczyły zjawiska sięgania po gry cyfrowe przez osoby starsze (*silver gaming*).

<sup>1</sup> Goffman, E. (2015). Rozrywka w grach. W: I. Borowik, J. Mucha (red.), *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 1, s. 35. Kraków: Nomos.

To właśnie na takich urządzeniach swoją przygodę z grami rozpoczynali przed laty weterani zarówno po stronie twórców, jak i odbiorców. Dziś ci ostatni tworzą internetowe wspólnoty, na przykład TheOlderGamers.com czy 2old-2play.com, w których ramach wymieniają się doświadczeniami, pomagają sobie, a przede wszystkim szukają podobnych sobie współgraczy.

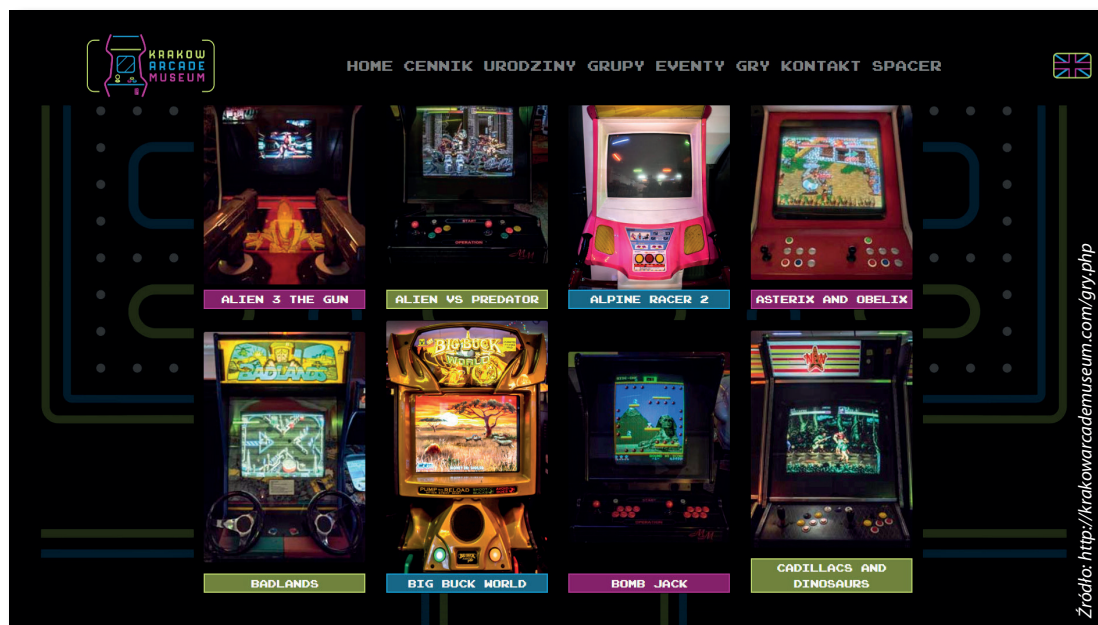
Współcześnie rynek gier bazuje na komputerach osobistych, konsolach, ale też – w coraz większym stopniu – na urządzeniach mobilnych. Rynek mobilny już jest najbardziej dochodowym segmentem branży elektronicznej rozrywki, co pokazują analizy rynkowe, między innymi publikowane przez agencję Newzoo. Ekspansja gier na ten rodzaj sprzętu sprawiła, że towarzyszą nam one niemal w każdym miejscu, a gaming przestał być praktyką stacjonarną, realizowaną głównie w domowym zaciszu. Granie na telefonach czy tabletach ma swoją specyfikę, ale bez względu na platformę, graczy przed ekrany przyciąga przede wszystkim chęć zrelaksowania czy odstresowania się, a także potrzeba poradzenia sobie z nudą bądź nadmiarem wolnego czasu<sup>2</sup>.

Te motywy nabrały szczególnego znaczenia w trakcie pandemicznych lockdownów. Konieczność fizycznej, a co za tym idzie i społecznej izolacji była dla wielu osób dotkliwa. Jednym ze sposobów na wykorzystanie wolnego

czasu, a także nawiązanie zapośredniczonych kontaktów z przyjaciółmi, było sięgnięcie po gry cyfrowe, co widoczne było szczególnie na początku pandemii (raport Polish Gamers Research 2022, <https://polishgamers.com/pgr/polish-gamers-research/polish-gamers-research-2022/>).

Twórcy gier wychodzą tym oczekiwaniom naprzeciw, starając się projektować maksymalnie immersyjne tytuły, które wciągają na wiele godzin, generują duże zainteresowanie i uznanie recenzentów, a w konsekwencji zapewniają niekiedy wielomilionowe zyski, o których coraz częściej mogą jedynie marzyć producenci najbardziej zyskownych filmów. Rynek gier wideo staje się coraz bardziej lukratywny w porównaniu do „starych” rynków: filmowego i muzycznego. Dobrą tego ilustracją są gry studia Rockstar Games – „GTA V” czy „Red Dead Redemption 2” – które w ciągu zaledwie kilku pierwszych dni od premiery wygenerowały przychody na poziomie setek milionów dolarów, przewyższając tym samym zyski z najbardziej kasowych produkcji Hollywoodu.

Warto mieć też świadomość przemian zachodzących wśród samych graczy. O ile granie wciąż stanowi istotny element tożsamości ludzi młodych – przedstawiciele tak zwanej Generacji Z (<https://www.gamepressure.com/newsroom/gaming-market-grows-beyond-cinema-sports-and-music/z03265>), co można odbierać jako po-



Fanów gier arcade powinno zainteresować Kraków Arcade Museum, gdzie dostępna jest kolekcja ponad 150 automatów z klasykami w rodzaju Donkey Konga czy Mario Bros oraz dziesiątki mniej popularnych gier z lat 80. i 90. XX w. Bogate zbiory posiada także wrocławskie Muzeum Gry i Komputery Minionej Ery, gdzie można wypróbować wiele retro gier, konsol i komputerów.

<sup>2</sup> Raport *The State of Polish Video Games Industry 2020*, s. 50.

zytywny prognostyk dla dalszego rozwoju tego przemysłu kreatywnego – o tyle współcześnie gry fascynują także dorosłych, w tym osoby starsze, określane mianem „srebrnych graczy”. Granie na późniejszych etapach życia jest określane mianem „silver gamingu” – jest to kalka z pojęcia srebrnej ekonomii. Chociaż osoby starsze nie kojarzą nam się z grami cyfrowymi, to powoli dostrzega się ich znaczenie dla całej branży elektronicznej rozrywki, która z czasem i w toku pogłębiania się zjawiska demograficznego starzenia się społeczeństw będzie musiała poszerzyć ofertę także o tę kategorię użytkowników.

### Gry cyfrowe inspirują...

To medium coraz częściej staje się źródłem inspiracji dla przedstawicieli innych dziedzin sztuki. Filmowcy od początku lat 90. XX w. tworzą ekranizacje gier, chociaż rzadko z dobrym efektem artystycznym. Pierwszą było „Super Mario Bros” z 1993 r., a niektórzy bohaterowie, na przykład Agent 47, czyli Hitman, doczekali się więcej niż jednego filmu w odstępie zaledwie kilku lat, bo w latach 2007 i 2015.

Na gry cyfrowe otwierają się także pisarze, którzy tworzą transmedialne narracje, poszerzające uniwersa publikowanych gier. Niekiedy takie książki są wydawane przez uznane wydawnictwa. Przykładem może być „Hitman: Potępienie” – książkowy prequel gry: „Hitman: Rozgrzeszenie” autorstwa Raymonda Bensona (odpowiedzialnego między innymi za kilka powieści i opowiadań o Jamesie Bondzie), którego polski przekład ukazał się w 2012 r. nakładem Wydawnictwa Znak. Z kolei w 2021 r. Jacek Dukaj ogłosił, że będzie koordynował powstanie antologii opowiadań, osadzonych w uniwersum „Frostpunka” (wspomnianym w poprzednim numerze „Domeny”) od 11 bit studios (<https://spidersweb.pl/rozrywka/2021/06/10/jacek-dukaj-frostpunk-ksiazki-11-bit-studios-nowosc>). Na gry otwiera się także nagrodzona literacką Nagrodą Nobla Olga Tokarczuk, która od niedawna jest zaangażowana w pisanie scenariusza do gry bazującej na jej powieści „Anna In w grobowcach świata”, którą wyprodukuje polskie studio Sundog (<https://polskigamedev.pl/ibru-powstaje-gra-na-bazie-tworczosci-olgi-tokarczuk/>).

Podobne zależności odnajdziemy w sferze działalności muzycznej. Obecność muzyków w świecie gier jest bardzo zróżnicowana: od publikowania inspirowanych grami teledysków (przykładem może być utwór „Californication” zespołu Red Hot Chili Peppers) i piosenek (np. „ilomilo” amerykańskiej piosenkarki Billie Eilish), przez tworzenie muzyki do gier (w co angażowały się takie sławy, jak Paul McCartney, Hans Zimmer czy Katy Perry), a skończywszy na ich współtworzeniu. Tego ostatniego dokonał nieżyjący już David Bowie, który nie tylko osobiście pojawił się w wydanej w 1999 r. grze „Omikron: The Nomad Soul” studia Quantic Dream, lecz także przygotował dla niej ścieżkę dźwiękową oraz zaangażował się w proces projektowania gry.

Japończycy wyraźnie podkreślają, jak istotne miejsce w kulturze ich narodu zajmują gry. Dali temu wyraz w 2021 r. podczas ceremonii otwarcia Igrzysk Olimpijskich w Tokio, okraszając zwyczajową paradę narodów utworami muzycznymi z najważniejszych japońskich gier. W kontekście olimpijskim swoje przywiązanie do tego medium pokazali już w u 2016 r. podczas ceremonii zamknięcia Olimpiady w Rio. Wówczas na stadionie Maracana pojawił się tragicznie zmarły premier Japonii Shinzo Abe w stroju... hydraulika Mario z klasycznej gry o tym samym tytule (<https://www.ibtimes.com/tokyo-olympics-anime-references-nerdy-moments-some-fans-may-have-missed-3269064>). Tym samym ten cyfrowy bohater został w pewien sposób uhonorowany i podniesiony do roli jednego z istotnych symboli kultury japońskiej.

### ... i wpływają na społeczne zachowania ludzi

Dobrym przykładem jest powstanie elektronicznego sportu, czyli e-sportu. Dziś rywalizacja w najpopularniejszych grach (m.in. piłkarskiej serii „FIFA”, strzelance „Counter Strike: Global Offensive” czy strategii „StarCraft II”) przyciąga wielu graczy, poszukujących sławy i pieniędzy, a także miliony widzów na całym świecie. Niektóre wydarzenia odbywają się na halach czy stadionach sportowych, czego przykładem jest organizowany od lat w katowickim Spodku turniej Intel Extreme Masters. Co jakiś czas pojawiają się rozważania dotyczące możliwości wprowadzenia e-sportu do rywalizacji olimpijskiej.

Inną intrygującą praktyką społeczną z pogranicza kultury gier cyfrowych jest cosplay. Jest to hobby, które polega na wcielaniu się w wybraną postać zarówno poprzez ubiór, wygląd, jak i zachowanie. Być może brzmi to infantylnie, jednak profesjonalnie realizowany cosplay wymaga znacznych nakładów czasowych i finansowych, a także dokładnego poznania odgrywanych bohaterów. Chociaż nie jest to zupełnie nowe i typowe dla gier zjawisko, to w ostatnich latach popularne stały się postacie pojawiające się właśnie w tym medium. Na całym świecie organizowane są konkursy cosplayu, także podczas wydarzeń – targów, festiwali – poświęconych głównie grom cyfrowym. Takich imprez jest coraz więcej, także w Polsce. Najważniejsze z nich to Digital Dragons w Krakowie, PGA w Poznaniu i Pixel Heaven w Warszawie.

Te wydarzenia oferują jednak znacznie więcej atrakcji. Mam tu na myśli między innymi głosowania na najlepsze gry

(w tym w kategoriach artystycznych), dyskusje panelowe z twórcami, przygotowanie wystaw obrazów (tzw. screen-shotów), uchwyconych w wirtualnych światach gier czy uczestnictwo w koncertach muzyki growej. W te wykraczające poza same gry, ale niewątpliwie nimi inspirowane, zachowania angażują się zarówno twórcy, jak i gracze. Wyraźnie widać, że współcześnie gaming nie powinien być redukowany do typowego wyobrażenia sprzed kilkunastu lat, które ograniczało się do samego grania.



Grami o istotnym znaczeniu są „Hellblade: Senua's Sacrifice” (wspomniana w poprzednim numerze „Domeny”) i jej nadchodząca kontynuacja. Twórcy gry ze studia Ninja Theory w przekonujący i innowacyjny sposób prezentują kwestie chorób psychicznych, towarzyszących im objawów, a także problem niezrozumienia i odrzucenia osób cierpiących na tego rodzaju schorzenia.

### Nowe medium zmienia świat

Promowaniem gier z potencjałem do zmieniania świata zajmuje się między innymi organizacja Games For Change z siedzibą w Nowym Jorku, która od lat organizuje festiwal G4C, a także prowadzi liczne działania edukacyjne i promocyjne. W Polsce dwukrotnie zrealizowano podobną inicjatywę – w latach 2018 i 2020 warszawska FINA (FilMOTEKA Narodowa – Instytut Audiowizualny) zorganizowała Games for Impact – festiwal gier zaangażowanych społecznie. Wśród wielu gości obu edycji byli też Amy i Ryan Green, którzy podzielili się historią tworzenia ich gry „That Dragon, Cancer”. To jedna z tych produkcji, która przesuwa granice medium i przyczynia się do swoistego „dojrzewania” gier do ukazowania nieoczywistych i trudnych tematów. W „That Dragon,

Cancer” gracze doświadczają dramatu z życia państwa Green, którzy przez kilka lat zmagali się z chorobą nowotworową syna i żałobą po jego śmierci. Amy Green opowiadała, że ta gra była nie tylko sposobem na poradzenie sobie z trudnymi emocjami oraz hołdem dla zmarłego dziecka, lecz także jedyną możliwością pokazania ludziom, że w niektórych sytuacjach nie ma szczęśliwego wyjścia, bez względu na osobiste chęci i zaangażowanie, czego doświadczają ludzie zmagający się z mechanizmami zaimplementowanymi w tej grze ([https://www.ted.com/talks/amy\\_green\\_a\\_video\\_game\\_to\\_cope\\_with\\_grief](https://www.ted.com/talks/amy_green_a_video_game_to_cope_with_grief)).

To swego rodzaju zmuszenie graczy do pogodzenia się z nieuniknionym losem małego bohatera stanowi o przewadze gier cyfrowych nad pozostałymi mediami. W grach zazwyczaj gracze dysponują znaczną sprawczością, niekiedy są wręcz omnipotentni. Ekstremalnym tego przykładem są produkcje w rodzaju „Black&White” czy „From Dust”, określane mianem symulatora boga. Pozwalają one na szerokie oddziaływanie na przedstawiony świat. Kiedy jednak twórcy wykorzystują mechaniki w zupełnie odwrotnym celu, tak jak we wspomnianym „That Dragon, Cancer”, przyzwyczajeni do swoich mocy gracze mogą poczuć rozczarowanie, ale zarazem doświadczyć własnej słabości czy zderzyć się z inercją lub wręcz przygniatającą mocą systemu (gry), z którym się zmagają. To właśnie te zmagania, możliwe dzięki interaktywności gier wideo, stanowią źródło przewagi gier nad książkami czy filmami. Czytelnicy czy widzowie, inaczej niż gracze, w znakomitej większości przypadków nie wchodzą w rolę faktycznego uczestnika obserwowanych zdarzeń, a raczej pasywnie przyjmują przedstawianą historię. Jest to zupełnie inna perspektywa, która nie pozwala na pełnię doświadczenia. Z pewnością książkowe czy filmowe ujęcia historii rodziny Green chwytałyby za serce, ale tylko w formie gry opowieść ta mogła zostać wręcz wpisana w osobiste doświadczenie odbiorców.

Omówiłem jedynie wycinek zróżnicowanych zależności, jakie zachodzą pomiędzy grami cyfrowymi, kulturą a społeczeństwem. Prawdopodobnie będą się one pogłębiać, bo eksperci przewidują, że XXI w. może stać się „erą gier”, czyli okresem wielowymiarowej dominacji tego medium, a obecny stan kultury to preludium do społeczeństwa ludycznego, w którym wzrośnie znaczenie różnych form zabawy<sup>3</sup>. Jeśli w XX w. istotne dla świadomego funkcjonowania było rozumienie mediów masowych, to w obecnym stuleciu kluczowe są media cyfrowe, w tym gry, które, jak starałem się pokazać, dawno „przekroczyły” granicę subkulturowych nisz. Dobrze mieć tego świadomość i przyjąć niedeprecjonującą postawę względem tego fenomenu.

<sup>3</sup> Mäyrä, F. (2017). *Pokémon GO: Entering the Ludic Society*. „Mobile Media & Communication” 1(5), s. 47–50.