

IRYDION

LITERATURA – TEATR – KULTURA

tom IV

nr 1

**Komitet Redakcyjny czasopisma
„Irydion. Literatura – Teatr – Kultura”**

Redaktor naczelny
prof. dr hab. Adam REGIEWICZ

z-ca Redaktora naczelnego
dr hab. prof. UJD Artur ŻYWIOŁEK

członkowie redakcji
dr hab. prof. UJD Agnieszka CZAJKOWSKA
prof. dr hab. Anna WYPYCH-GAWROŃSKA

Sekretarz redakcji
dr Joanna WAROŃSKA

Redaktorzy tematyczni
prof. dr hab. Adam REGIEWICZ
mgr Łukasz SASUŁA

Rada Naukowa

prof. dr hab. Dariusz KOSIŃSKI (Uniwersytet Jagielloński)
prof. dr hab. Dariusz ROTT (Uniwersytet Śląski)
prof. PhDr Maria SOBOTKOVÁ (Uniwersytet Palackiego w Ołomuńcu)
doc. dr Larysa VAKHNINA (Narodowa Akademia Nauk Ukrainy)
prof. dr hab. Andrzej ZAKRZEWSKI (Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie)

Recenzenci

dr hab. Adrian GLEŃ (Uniwersytet Opolski)
dr hab. prof. Uniwersytetu SWPS Mirosław FILICIAK (Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS)
dr hab. prof. UŚ Zbigniew KADŁUBEK (Uniwersytet Śląski)
prof. dr hab. Aleksander NAWARECKI (Uniwersytet Śląski w Katowicach)
dr hab. prof. DSW Jan STASIEŃKO (Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu)
dr hab. prof. UZ Bogdan TROCHA (Uniwersytet Zielonogórski)
prof. dr hab. Krzysztof UNIŁOWSKI (Uniwersytet Śląski w Katowicach)

Procedura recenzowania jest zgodna z wytycznymi Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego:

1. Złożone artykuły naukowe wstępnie ocenia Komitet Redakcyjny.
2. Teksty pozytywnie zaopiniowane otrzymują kod, a następnie są kierowane do dwóch niezależnych zewnętrznych recenzentów.
3. Recenzenci nie znają nazwisk ani afiliacji Autorów, którzy nie znają nazwisk recenzentów (zasada *double-blind review process*).
4. Pisemna recenzja kończy się jednoznacznym wnioskiem o zakwalifikowaniu artykułu do publikacji lub o jego odrzuceniu. Jeśli tekst wymaga poprawek, autor otrzymuje recenzję, zawierającą odpowiednie sugestie.

Wersja papierowa czasopisma jest wersją pierwotną

UNIwersYTET HUMANISTYCZNO-PRZYRODNICZY
IM. JANA DŁUGOSZA W CZĘSTOCHOWIE

IRYDION

LITERATURA – TEATR – KULTURA

tom IV
nr 1

dawniej:

PRACE NAUKOWE AKADEMII IM. JANA DŁUGOSZA
W CZĘSTOCHOWIE. FILOLOGIA POLSKA. HISTORIA I TEORIA
LITERATURY



Częstochowa 2018

Redaktor naczelny wydawnictwa
Andrzej MISZCZAK

Korekta i redakcja techniczna
Piotr GOSPODAREK

Projekt okładki
Damian RUDZIŃSKI

© Copyright by
Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie
Częstochowa 2018

ISSN 2391-8608

Wydawnictwo im. Stanisława Podobińskiego
Uniwersytetu Humanistyczno-Przyrodniczego
im. Jana Długosza w Częstochowie
42-200 Częstochowa, ul. Waszyngtona 4/8
tel. (34) 378-43-29, faks (34) 378-43-19
www.ujd.edu.pl
e-mail: wydawnictwo@ujd.edu.pl

SPIS TREŚCI

Słowo wstępne. Między symulakrami	7
Anna JANEK	
(Nie)realne w sztuce konceptualnej. Refleksja nad twórczością Romana Opalki	9
(Un) Real in Conceptual Art. Reflection on Artistic Creativity of Roman Opalka (Summary)	18
Barbara ŁĄGIEWKA	
Groza w <i>Czarodziejskiej górze</i> Tomasza Manna	19
Terror in Thomas Mann's <i>The Magic Mountain</i> (Summary)	31
Mateusz DAŚAL, Łukasz SASUŁA	
Realne i cudowne elementy w narracji o dziejach pierwszej krucjaty (na przykładzie <i>Gesta Francorum</i>)	33
Real and Miraculous Elements in the Narrative about the First Crusade (Based on <i>Gesta Francorum</i>) (Summary)	47
Jakub BIENKOWSKI	
Gra komputerowa jako źródło wartości aksjologicznych. Na przykładzie gry <i>Ori and the Blind Forest</i>	49
A Computer Game Seen as a Source of Axiological Value. Based on <i>Ori and the Blind Forest</i> (Summary)	65
Monika WDOWIŃSKA	
„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich	67
„First the Game, then a Book” – Video Games as a Motivation to Read among the Secondary School Students (Summary)	82
Mateusz SZUREK	
Gry komputerowe w terapii logopedycznej – możliwości i zagrożenia ...	83
Computer Games in Speech Therapy – Opportunities and Threats (Summary)	92
Gabriel Jacek JANION	
Wirtualna wiekiistość – śmierć w grach wideo	93
An Everlasting Virtuality – Death in Video Gaming (Summary)	109

Łukasz SASUŁA, Justyna MIGOŃ-SASUŁA

Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w <i>Age of Empires II</i>	111
Historical Narrative in Video Games Mechanics on the Example of Byzantine Civilization in <i>Age of Empires II</i> (Summary)	121

Marcin BÖHM

Normanowie, wikingowie a ich przedstawienia w świecie gier komputerowych (na wybranych przykładach)	123
Normans, Vikings, and Their Image in the World of Computer Games (on Selected Examples) (Summary)	133

Jacek MOLENCKI

Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?	135
To Hold the Ace in the Sleeve. What is Cheating in Video Games? (Summary)	150

Magdalena SZEWERNIAK

Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia	151
From Retro to Experience. Video Games and Nostalgia (Summary)	163

Słowo wstępne. Między symulakrami

W świecie od czasu *Raportu Bernheimera* (1993), a w Polsce od czasu kulturowego zwrotu w teorii literatury (2006) badania literaturoznawcze coraz częściej wychodzą poza granice własnej dyscypliny. Sprzężenie z innymi dyskursami naukowymi wymusza często używanie narzędzi z zakresu innych dziedzin, w tym kulturoznawczych, które pozwalają na odkrywanie nowych powiązań między tekstem literackim i toczącą się narracją kulturową.

Szczególne miejsce w kulturowej koncepcji uprawiania literaturoznawstwa zajmują badania nad audiowizualnością, nowymi mediami i ich właściwościami. W obszarze tym znajdują się tematy samego medium (przekazu ustnego, pisma, druku, przekazu audialnego, audiowizualnego i cyfrowego) i jego wpływu na powstającą literaturę, jak i zagadnienia produkcji literackiej rozszerzonej na obszary radia, filmu, telewizji, gier wideo i wirtualności. Przyjmowana przez literaturoznawców perspektywa audiowizualizacji (wirtualizacji, medializacji) literatury otwiera zupełnie nowy dyskurs. W badaniach tego typu nie chodzi bowiem o wywiedzione z ducha komparatystyki porównania w zakresie korespondencji sztuk (literatura i film, literatura i gry), ale o uwzględnienie narzędzi medioznawczych w badaniu literatury i *vice versa*. W ten sposób, badanie przenikających się przestrzeni literatury i przekazów audiowizualnych (nowomediálních, wirtualnych), pozwala na dokonanie opisu zaistniałych w kulturze pod wpływem nowej technologii przemian.

Od siedmiu lat w Pracowni Komparatystyki Kulturowej AJD (obecnie UJD) podejmuje się takie próby uprawiania literaturoznawstwa audiowizualnego, analizując semiotykę nowych mediów i urządzeń medialnych, przyglądając się antropologii towarzyszącej działaniom człowieka nowych mediów (lektury dzieła literackiego w sieci, literatury, przyjemności intermedialności i odbioru tekstu w relacji do przekazów audiowizualnych i wirtualnych), wreszcie podejmując refleksję z zakresu antropologii filozoficznej na temat cyberkultury, nowej audiowizualności, współczesnej ikonosfery, komunikowania się w mediach elektronicznych, hybrydyzacji kultury i innych. W tej perspektywie trzeba by usytuować następujące wydarzenia: konferencję naukową „Horyzonty gier wideo” oraz seminaria otwarte: „Kultura gier RPG” oraz „Realne – Nierealne”, zorgani-

zowane we współpracy ze Stowarzyszeniem Kulturalno-Naukowym Ars Educationis oraz Stowarzyszeniem Miłośników Kultury, Literatury i Fantastyki „Salt Lake City”. Niektóre z prezentowanych wówczas tekstów wydały się na tyle interesujące, że złożyły się na ten tematyczny numer czasopisma.

W zeszłym roku, gdy odbywały się spotkania naukowe poświęcone fantastyce i szeroko pojętej kulturze gier, mijało właśnie dziesięć lat od znaczącego dwutomowego opracowania *Kulturotwórcza funkcja gier* oraz pięć lat od *Olbrzyma w cieniu*, poświęconego zagadnieniom gier wideo w kulturze audiowizualnej. Dla nowych mediów analizy sprzed pięciu czy dziesięciu lat muszą wydawać się zamierzchłe. Co roku wszak postęp w zakresie technologii i rozwiązań audiowizualnych jest tak ogromny, że domaga się nieustającej rewizji. Po minionej dekadzie prowadzonych badań w zakresie groznawstwa można powiedzieć, że czas definiowania mamy już za sobą, aczkolwiek nadal pojawiają się ciekawe propozycje nowych tłumaczeń czy bardziej udanych sformułowań, odnoszących się do gier wideo. Toczące się jeszcze dekadę temu dyskusje nad ludologicznym a narratologicznym ujęciem gier nie budzą już takich emocji. Podobnie nikt nie kwestionuje już używania badań kulturowych w obrębie gier fabularnych, które miały i nadal mają niebagatelny wpływ na kulturę społeczną, medialną oraz literaturę.

Właśnie ten ostatni aspekt jest najbardziej interesujący z perspektywy uprawianych obecnie w środowiskach akademickich *game studies*, czego wyrazem są proponowane przez autorów ujęcia. Zakres tematów podjętych przez autorów tomu obejmuje teksty o konstrukcji gier jako oprogramowania, modelu biznesowym świata gier, aspektach: edukacyjnym, etycznym, psychologicznym, historycznym czy wreszcie literaturoznawczym. Artykuły analizują relacje pomiędzy grami a innymi sferami sztuki i życia. Niezwykła wydaje się też różnorodność metodologii używanej przez autorów, z których każdy wyraża się za pomocą własnego języka teoretycznego.

Niewielkim uzupełnieniem tomu są artykuły poświęcone napięciu pomiędzy rzeczywistością a światem zmyślonym, fantastycznym. W to napięcie wpisuje się tak dobrze znane Baudrillardowskie pojęcie symulakryzacji, które podważa zasadność rozgraniczania prawdy i fałszu, realnego i nierealnego. W dobie ekranu (telewizyjnego, komputerowego czy smartfonowego) wszystko staje się nadrzeczywiste. Jak udowadniają autorzy tekstów, kluczem do symulakrum nadal pozostaje wyobraźnia. Dlatego literatura, wbrew wieszczącym jej śmierć, pozostanie żywa.

Z taką konkluzją zapraszam do lektury.

Adam Regiewicz

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.01>

Anna JANEK

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie

(Nie)realne w sztuce konceptualnej. Refleksja nad twórczością Romana Opalki

Jeśli w otaczającej nas pornografii zagubiło się złudzenie pragnienia, to we współczesnej sztuce zgubiło się pragnienie złudzenia¹.

Jean Baudrillard

Minęło dwadzieścia lat odkąd Jean Baudrillard opublikował w dzienniku „Liberation”² esej – zatytułowany dość prowokacyjnie – *Spisek sztuki*, w którym ogłosił koniec sztuki współczesnej³. Postawiona przez badacza diagnoza wywołała nie lada zamieszanie w środowisku artystycznym⁴. Ów koniec nie oznacza jednak – jakby się to mogło wydawać – śmierci sztuki. To raczej stan agonii (która przecież niekoniecznie musi prowadzić do śmierci) spowodowany niekończącą się produkcją dzieł. Sztuka znalazła się w złej kondycji nie przez brak tekstów/obrazów, tylko – paradoksalnie – przez ich nadwyżkę. To ona doprowadziła francuskiego socjologa i filozofa kultury do „rozpaczy”. Zdaniem autora teorii symulakrów, mnogość dzieł narzuca się nam jako rzeczywistość i – nie ma co ukrywać – jest to rzeczywistość banalna, pozbawiona aluzji i iluzji. Baudrillard tłumaczy ten stan w kontekście współczesnego kina, które analogicznie do sztuki:

ujarzmia wszystko na sposób hipertekniczny, hiperskuteczny i hiperwidzialny. Nie ma już w nim miejsca na biel, pustkę, elipsę, milczenie [...], zbliżamy się coraz bardziej ku

¹ J. Baudrillard, *Spisek sztuki. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów o „Spisku sztuki”*, przeł. S. Królak, Warszawa 2000, s. 75.

² Dokładnie 20 maja 1996 r. Baudrillard opublikował *Spisek sztuki* w dzienniku „Liberation”.

³ Zob. J. Baudrillard, dz. cyt., s. 109. Chodzi o wywiad przeprowadzony przez G. Breerette w 1996 roku „*Nie żał mi dawnych wartości estetycznych*”.

⁴ Tamże, s. 9.

standartowi *hight definition* – bezużytecznej doskonałości obrazu. [...] Im bardziej zbliżamy się ku definicji absolutnej, ku realistycznej perfekcji obrazu, tym bardziej zatracą się jego zdolność tworzenia złudzeń⁵.

Powyższy fragment dotyczy istoty problemu relacji między tym, co realne i nierealne, dla której kluczową kwestię stanowi „zdolność tworzenia złudzeń”. W pogoni za tym, co realne, sztuka zatraciła pragnienie złudzenia – czego wyrazem jest przedmiot podniesiony do poziomu estetycznego banału, pozbawiony nastroju i znaczenia, świadczący o „naszej radykalnej deziluzji świata”⁶. W konsekwencji sztuka zyskała charakter transestetyczny⁷. Dodajmy, że chodzi o „transestetyczną obsceniczość – obscenę widzialności i nieubłagalności przejrzystości wszystkich rzeczy”⁸. Baudrillard postawił pytanie wciąż aktualne – o znaczenie sztuki w świecie hiperurzeczywistnionym, w którym to, co oczywiste, codzienne, powszechne zostało podniesione do rangi wartości.

Cała sztuka nowoczesna jest abstrakcyjna w takim sensie, że przenika ją w o wiele większym stopniu idea niż wyobrażenie form i substancji. Cała sztuka nowoczesna jest *k o n c e p t u a l n a* w takim sensie, że fetyszyzuje w dziele pojęcie, stereotyp intelektualnego modelu sztuki – tak samo to, co fetyszyzowane w obrębie towaru, nie ma rzeczywistej wartości, lecz zyskuje abstrakcyjny stereotyp wartości. Skazana na ową fetyszystyczną i dekoracyjną ideologię sztuka pozbawiona zostaje własnego istnienia. Z tego punktu widzenia można uznać, że znaleźliśmy się na drodze prowadzącej ku całkowitemu zanikowi sztuki jako swoistej praktyki. Może to doprowadzić bądź do *p r z y - w r ó c e n i a s z t u k i j a k o t e c h n i k i i c z y s t e g o r z e m i o - s ł a*, przetransportowanych być może w obszar elektroniki, co napotykamy dziś na każdym kroku, bądź do jej pierwotnej *r y t u a l i z a c j i*, w ramach której dowolny przedmiot będzie mógł pełnić rolę estetycznego gadżetu, a sztuka dobiegnie kresu w powszechnym kiczu, podobnie jak sztuka religijna w swych czasach dobiegła kresu w kiczu *saintsulpiciańskim*⁹.

Skoro sam Baudrillard zdecydował się określić sztukę współczesną mianem sztuki konceptualnej, to zasadne zdaje się skonfrontowanie tez francuskiego badacza z twórczością polskiego protokonceptualisty Romana Opałki. Taki cel stawia sobie niniejsza praca, bo czy rzeczywiście idea zubaża dzieło? Czy idea musi być tylko dekoracją, pozbawiającą sztukę własnego istnienia? A co złego jest w rzemiośle, skrupulatnie realizowanym projekcie? Czy takie działanie nie może odsłonić prawdy, ukazać głębi ludzkich zmagania? Wreszcie – czy sięganie po tematy/przedmioty znane, powszechne, banalne, być może zdezwuowane, wyklucza mówienie o rzeczach niezwykłych? Czy realne wypiera nierealne? Marzę Baudrillard kiedy pisze, że ciągle epatowanie tym, co oczywiste, zabija pragnienie złudzenia. Może to nie złudzenie definiuje sztukę, a doświadczenie –

⁵ Tamże, s. 39.

⁶ Tamże, s. 62.

⁷ Zob. tamże, s. 76.

⁸ Tamże, s. 79.

⁹ Tamże, s. 67–68. Podkreślenia moje – A.J.

zanurzenie w egzystencji, pierwiastek ludzki? W tym kontekście trafne wydaje się pytanie postawione przez Jeana-François Lyotarda: czy w tej mnogości obrazów „zdarzy się” sztuka, która dotyka, porusza? Czy zdarzy się przedstawienie? Czy w ogóle zdarza się?

Po prostu zdarzenie. Nie chodzi tu o pytanie o sens i realność, dociekające co się zdarza i co to znaczy. Zanim zapytamy, co to jest, co to oznacza, przed *quid*, trzeba „wpierw” – by tak rzec – aby „się zdarzyło”, *quod*. Aby „zdarza się” zawsze, by tak rzec, „poprzedzało” pytanie o to, co się zdarza. A raczej pytanie poprzedza samo siebie. Albowiem „aby się zdarzyło” jest kwestią wydarzenia, a dopiero „następnie” kwestia dotyczy wydarzenia, które się właśnie zdarzyło. *Zdarza się* jest raczej „wpierw”: czy zdarza się, czy jest, czy jest to możliwe? Dopiero „następnie”, poprzez zapytanie, określa się punkt: czy zdarza się, że to lub tamto, że to jest to lub tamto, czy możliwe jest, że to lub tamto?¹⁰

Pytanie, które zadaje sobie artysta nie tylko wtedy, kiedy staje przed białym płótnem lub czystą kartką, ale za każdym razem, gdy „coś każe na siebie czekać i staje się zatem kwestią, przy każdym zapytaniu, przy każdym «a co teraz»”¹¹. To pytanie dotknęło Romana Opalkę, kiedy dosłownie „czekał na...”. Wiosną 1965 r. w Warszawie, w kawiarni Hotelu Bristol, artysta czekał na swoją żonę – Halszkę, która tego dnia spóźniała się wyjątkowo długo. By jakoś wypełnić sobie czas, Opalka zaczął w myślach robić bilans dotychczasowych dokonań artystycznych. Jak sam mówił:

Wypadł on deprymująco. Jakkolwiek idea Chronomów wskazywała właściwy kierunek, to jednak byłem świadomy tego, że brakowało jej wymiaru filozoficznego, który jest warunkiem osiągnięcia czegoś innego niż jedynie obrazu odwracalnego czasu. Wszystkie dotychczasowe próby nie zadowalały mnie, ponieważ pojąłem, że wciąż jeszcze znajduję się w stanie eksperymentowania. Czułem się jak alchemik, który uświadamia sobie konieczność znalezienia kamienia filozoficznego – obrazu filozoficznego (*pierre philosophale* – *tolle philosophale*). Przy tamtym kawiarnianym stoliku stało się dla mnie jasne, że rozwiązanie problemu znaleźć mogę w prostym zabiegu substytucji. [...] Chronom niósł co prawda w sobie ideę czasu, ale czasu, który można było zawrócić, podobnie jak w zegarach wodnych, piaskowych czy ściennych: powtarzający się podział, atomizacja i uprzestrzennienie odwracalnego czasu. Jednakże Detal, tak jak go wówczas widziałem, był logicznym „obrazem” definiującym nieodwracalny kierunek czasu. [...] Byłem niesłyszany, podniecony i kiedy Halszka nadeszła, wyjaśniłem jej ten szach i mat wobec nieskończonego¹².

Spóźnienie partnerki stało się dla Opalki pretekstem do podjęcia refleksji nad własną twórczością, pozwoliło artyście uświadomić sobie, na co tak naprawdę czeka, czego szuka... Ta chwila nieplanowego zatrzymania wyzwoliła w Opalce przeżycie eureka, olśnienia, które miało stać się w przyszłości jego ocaleniem. To tam, w hotelowej kawiarence, zrodził się pomysł obrazów liczonych. Roman Opalka podjął decyzję, że do końca swoich dni będzie sukcesyw-

¹⁰ J-F. Lyotard, *Wzniosłość i awangarda*, przeł. M. Bieńczyk, „Teksty Drugie” 1996, nr 2/3, s. 174.

¹¹ Tamże, s. 175.

¹² *Roman Opalka*, źródło: www.atlassztuki.pl/pdf/opalka1.pdf [dostęp: 13.07.2016].

nie zapisywał na płótnach w formacie 196 × 135 cm liczby, od jedynki ku nieskończoności. Zgodnie z intencją artysta kierował się najprostszą progresją – skoro na pierwszym płótnie osiągnięta została liczba końcowa 35327, to następny *Detal* rozpoczynała cyfra 35328.

W trakcie realizacji programu *Opalka* – mimo towarzyszących mu wątpliwości, których źródłem zgodnie z teorią Lyotarda, mogła być obawa przed ewentualnością, że nic się nie zdarzy – łapie się kurczowo trzech pewników wykrystalizowanych z programu: „potencjału, tkwiącego w dynamice liczb; konieczności zrezygnowania z jakiegokolwiek innej formy malarstwa”; świadomości, że „malując obraz jednego istnienia, nie ma innego wyboru, jak tylko kontynuowanie rozpoczętej pracy”¹³. Jak sam reasumuje, jego koncepcja „[j]est mądrością zwierciadła, w którym obraz istoty stojącej naprzeciw samej siebie nie dopuszcza zamiennego wyboru: po prostu jest”¹⁴. Zdarza się? Znakiem zapytania – jakby powiedział Derrida – jest „teraz”, *now* jako uczucie, że może się nic nie zdarzyć: nicość teraz¹⁵.

Skoro już jesteśmy przy metaforze lustra, to jakże znamienity jest wybór tematu *Opalki*, jego idea wizualizacji obrazu istnienia, przemijania. Trudno o bardziej powszechne zjawisko niż proces starzenia się. Już św. Augustyn zauważył, że człowiek od chwili narodzin podlega procesom prowadzącym do śmierci: „wszak od czasu, gdy każdy z nas zaczął żyć w przeznaczonym na śmierć ciełe, bez ustanku zachodzi w nim coś takiego, co powoduje zbliżanie się śmierci”¹⁶. A jednak... ta zwyczajność, powszechność, egalitarność starości, umyka nam w codzienności, staje się niezauważalna w zdarzeniu, natomiast brutalnie realna w skutkach. Codziennie widzimy swoją twarz w lustrze i nie dostrzegamy żadnych zmian, aż wreszcie, któregoś dnia spojrzymy w lustro – ot, tak jak co dzień – i staniemy porażeni faktem, że nie rozpoznajemy w nim własnego odbicia. Istnieje, oczywiście, wiele sposobów radzenia sobie ze starością – inaczej starzeją się osoby samotne, opuszczone, inaczej artyści, intelektualisci, ludzie różnych stanów, zawodów... Jarosław Ławski zwraca uwagę na bogactwo odmian kulturowych starzenia się¹⁷ oraz na fakt, że starzeje się wszystko to, co trwa w czasie, co ma historię.

¹³ Tamże.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Zob. J.-F. Lyotard, dz. cyt., s. 176.

¹⁶ Św. Augustyn, *O państwie Bożym*, przeł. W. Kurnatowski, t. 2, Warszawa 1977, s. 94. Podobnie o starości pisał Galen w utworze *O zachowaniu zdrowia*; stwierdzał: „[...] że każda śmiertelna istota od początku nosi w sobie ziarno śmierci”. Cyt. za: G. Minois, *Historia starości*, przeł. K. Marczevska, Warszawa 1995, s. 119.

¹⁷ Zob. J. Ławski, *Nie i tak. Starość, która nie boi się czasu...*, [w:] *Starość. Doświadczenie egzystencjalne. Temat literacki. Metafora kultury*, seria 2: *Zapisy i odczytania*, red. A. Janicka, E. Wesołowska, Ł. Zabielski, Białystok 2013, s. 11.

Ale starzeje się tylko to, co przyjmuje formę bytu. Nabiera ciała, inkarnuje się, ubytawia...

Co przechodzi do bytu, podlega starzeniu się.

Co ponad byt wyrasta, choć z niego pochodzi w nim się zakorzenia, choć osiąga temporalność, nie podlega starzeniu się.

Nie starzeją się marzenia i wyobrażenia!¹⁸

Dzieło sztuki – doskonale zdajemy sobie z tego sprawę – również może się zestarzeć, świadczą o tym księgi o pożółkłych stronach, okładki znaczone śladem czasu, klakerura na porcelanie czy odpryski farby na płótnie. Jednak myśl, którą dzieło utrwała, „jest poza starością, ale istota tej myśli to właśnie sama starość, jej niezliczone odmiany, wariacje, wydania”¹⁹. W przedsięwzięciu Romana Opalki z łatwością można doszukać się inspiracji filozoficznych, religijnych czy kulturowych. Iluż przed nim pisarzy, malarzy, gerontologów czy demografów – z charakterystycznych dla siebie perspektyw – podejmowało temat starości. Na czym więc polega wyjątkowość pracy Romana Opalki? Otóż zgodnie z zamysłem artysty, jego egzystencja została nierozłącznie wpisana w proces twórczy. Powstanie pierwszego *Detalu* determinowało pisanie kolejnych „obrazów liczonych”, tak malarz wyznaczył sobie zadanie na całe życie – „życie konfrontacją, emocją, bytem [...], by żyć życiem koncepcji”²⁰.

Żmudne i pracochłonne stawianie jednostajnych rzędów rosnących liczb zamierzone zostało przez twórcę jako działanie, które wypełni jego życie aż po ostatni dzień. Kolejnych więc „obrazów liczonych” nie można traktować jako odrębne prace, ale jako części składowe, segmenty jednego, całościowego podjętego dzieła. Dlatego właściwe jest ich określenie jako „detale”²¹.

Istotne, że artysta zapisywał liczby białym pigmentem na czarnym tle, przy czym każde kolejne tło miało być jaśniejsze od poprzedniego o 1%. Po zanurzeniu pędzla w farbie, pierwsze liczby były intensywnie białe, wraz z jej ubywaniem, stawały się coraz bardziej przezroczyste, niknąc w oczach. Gdy płótno stało się całkowicie białe, numery widział tylko malarz w chwili tworzenia. W wywiadzie udzielonym Elżbiecie Dzikowskiej, Opalka tak zapowiadał to stopniowe rozjaśnienie:

Wejście w biel będzie bardzo powolne, prawie niezauważalne. Moje obrazy będą białe, lecz nie wiadomo, kiedy to nastąpi. To tak jak z procesem starzenia się – czy zdajemy sobie sprawę, którego dnia stajemy się starzy? Chciałbym, żeby moje włosy jaśniały razem z tłem obrazów²².

Artysta nie przywiązywał wagi do wyglądu cyfr, zapisywał je w sposób prosty, odruchowy, co tylko potwierdza, że obrana przez niego strategia wyrastała

¹⁸ Tamże, s. 12.

¹⁹ Tamże, s. 14.

²⁰ *Roman Opalka*, [online].

²¹ B. Kowalska, *Roman Opalka*, Kraków 1976, s. 56.

²² Wywiad ukazał się w książce *Artyści mówią. Wywiady z mistrzami malarstwa*, Rosikon Press 2011. Źródło: <http://www.e-splot.pl/?pid=articles&id=1340> [dostęp: 1.02.2014].

z określonej postawy filozoficznej. Mimo czysto technicznego, mechanicznego zapisu, nie udało się malarzowi całkowicie wyeliminować czynnika subiektywnego z manualnej realizacji „obrazów liczonych”. Bożena Kowalska tłumaczy, że:

W ledwie uchwytym drganiu ręki, w pulsacji cyfr, niekiedy nawet w pomyłce numeracji – dyskretnym śladem odbijają się zmienne napięcia emocjonalne, towarzyszące dniom pracy nad „obrazem”, a nieuniknienie dyktowane wydarzeniami życia. Tyle że treść emocji pozostaje nieodgadniona. Mimo więc automatycznego z pozoru działania powstaje w rezultacie czuły zapis życia [...] ²³.

Poza tym, w pracach Opalki dostrzegalna jest różnica w wielkości liczb uzależniona od pory dnia, liczby stają się większe pod wieczór, kiedy ręka artysty jest już zmęczona. Trud pisanie ma tu ogromne znaczenie. Po pierwsze, świadczy o obecności człowieka. Po wtóre, uświadamia, że za każdą zapisaną liczbą, za każdym *Detalem* stoją sekundy, minuty, godziny, tygodnie, miesiące, lata... żmudnej, monotonnej pracy. Porównywanej przez krytyków do praktyk ascetycznych, „do autowyroku chrześcijańskiego świętego Szymona Słupnika lub indyjskiego legendarnego Visvamitry, stojącego tysiąc lat na czubkach palców” ²⁴. Działalność artystyczna Opalki, jego upór w ciągłym powtarzaniu tych samych czynności staje w opozycji do pędu współczesnego świata. Malarza nie interesuje zmienność mód, powierzchowna efektywność czy bezmyślne kopiowanie rzeczywistości, jedyne, w co pragnie się wpatrywać – to własne przemijanie. Stąd zamiysł, aby tworzeniu obrazów towarzyszyła fotograficzna dokumentacja. Opalka każdego dnia, po zakończonej pracy, robił sobie zdjęcie na tle malowanego aktualnie *Detalu*. Ponadto na taśmie magnetofonowej rejestrował swój głos podczas wyliczania kolejnych liczb. Tak powstał cykl prac zatytułowany *Opalka 1965/1-∞*.

Cykl fotograficznych portretów Romana Opalki przywołuje w mojej pamięci fotografie więźniów z obozów koncentracyjnych. Skąd to skojarzenie? Przecież sytuacja artysty i więźnia jest diametralnie różna. Czy za te porównanie odpowiada kolor, a właściwie jego brak? Czy chodzi po prostu o format? A może to koszula? U Opalki niezmiennie ta sama – biała, w przypadku więźniów – w paski. Neutralny charakter widocznej na zdjęciach garderoby w obu przypadkach sugeruje jednorodność zdjęć i staje się elementem łączącym je w jakąś całość. Ale czy to wszystko? Są jeszcze numery – cyfry pisane na płótnie, które następnie tworzą tło zdjęć Opalki i wytatuowane na ciele numery obozowe, pozbawiające człowieka imienia. Te wszystkie elementy zdają się być jednakowo bliskie, jak i dalekie. Spoiwem jest twarz. A właściwie nieustanna obecność śmierci, która się na niej objawia. Droga artystyczna Romana Opalki jest drogą ku śmierci. Fotografując swoją twarz, malarz daje dowód kruchości ludzkiego ciała. Pragnie uchwycić fizyczną zmienność ciała, ślady, które zapisuje na twa-

²³ B. Kowalska, dz. cyt., s. 61.

²⁴ Tamże, s. 64.

rzy czas. Aby były one widoczne, artysta stara się za każdym razem przedstawić ten sam wyraz twarzy. Jak sam przyznaje, nie łatwo jest wyzbyć się myśli związanych z codziennością. „Najbardziej dramatycznym momentem była śmierć mojego ojca. Musiałem zdławić w sobie napór uczuć na czas wykonania tej okrutnej fotografii”²⁵.

Dziwna dwoistość wyłania się z pracy Opalki. Z jednej strony pozwala ona artyście odkryć ślady przemijania zapisane na twarzy, z drugiej – każe zakrywać emocje, a więc nie ujawniać doświadczeń, które przecież są przyczyną tych zmian. Fotografia – jak pisał Roland Barthes – należy do sztuki scenicznej, charakterystyczna dla niej jest inscenizacja. Kostiumem Opalki byłaby zatem biała koszula, maską – beznamietność twarzy. Autor *Światła obrazu* tłumaczył, że ilekroć sam staje przed obiektywem, jest „podmiotem, który czuje, że staje się przedmiotem”, a więc przeżywa mikrodoświadczenie śmierci. Myślę, że to przekonanie towarzyszyło również Romanowi Opalce. Wykonywane codziennie autoportrety nie tylko – zgodnie z intencją artysty – dokumentowały stadium, w jakim znajdują się prace, ale przede wszystkim utrwały obraz człowieka, artysty, jego wieczne trwanie, tytułowe: ku nieskończoności...

Opalka sugerował, że fotografie jego twarzy są obrazem życia każdego, kto na nie patrzy. Czy aby na pewno? Odnoszę wrażenie, że jedyne o czym mówią te zdjęcia to to, w jaki sposób starzeje się nie kto inny, tylko sam Roman Opalka. I nawet jeśli kogoś te obrazy skłonią do refleksji nad własnym przemijaniem, to czy uświadomienie odbiorcy oczywistego procesu jest odpowiednim, wystarczającym celem danego dzieła? Rzeczywiście, trudno o bardziej realną sztukę, skoro przedmiotem swoich prac Opalka uczynił siebie, własne przemijanie, dając w ten sposób dowód starzenia się, wchodzenia w biel, w siwiznę, w śmierć. Jednak mimo całego podłoża filozoficznego i tak ogromnego zaangażowania artysty, zastanawiam się naiwnie – po co to wszystko? Czy to, co widzę, rzeczywiście ukazuje istotę starości? Czy spędzając całe dnie w pracowni po to, by uchwycić przemijanie, malarz nie odsunął się zbyt od życia, od doświadczeń, które zmieniają ludzkie twarze? Przytoczone wcześniej zdanie Opalki dotyczące pragnienia panowania nad mimiką w dniu, kiedy dowiedział się o śmierci ojca, jest znaczące. Pozwala bowiem dostrzec w praktyce artystycznej Opalki zespół czynności zwyczajowych, charakteryzujących rytuał, a więc raczej chodziłoby o oswojenie śmierci, zapanowanie nad nią, niż o samo przedstawienie procesu starzenia się. Początkowo myślałam, że Roman Opalka potraktował starość w sposób partnerski, jako swoisty rodzaj przygotowania: „dar od natury lub stwórcy – który pozwoli przygotować [człowieka] na niemy finał życia, spokojnie odejmując dzień po dniu siły...”²⁶. Im jednak dłużej pochylam się nad pracami tego malarza, tym bardziej odnoszę wrażenie, że to nieustanne odliczanie

²⁵ Źródło: <http://www.atlassztuki.pl/pdf/opalka1.pdf> [dostęp: 6.02.2014]. Podkreślenie moje – A.J.

²⁶ J. Ławski, dz. cyt., s. 13.

było raczej formą zaklinania rzeczywistości, odsuwania momentu śmierci w przyszłość, stąd pragnienie napisania siedmiokrotnego powtórzenia siódemki. „[L]iczba ta stała się w jego nadziejach zachowania życia i kondycji emocjonującym, bo niepewnym, jednym z najdalszych możliwych do przebycia etapów”²⁷. Być może w siódemce, liczbie symbolizującej pełnię i doskonałość, artysta upatrywał znaku wiecznego szczęścia. Odpowiedniego momentu, by zakończyć swoje dzieło, odzyskać wolność od programu, który w istocie uczynił go więźniem, niewolnikiem własnego konceptu.

Reasumując, twórczość Romana Opałki wpisuje się w diagnozę Baudrillarda, gdyż prym wiedzie w niej idea, nie forma. Monotonna praca artysty – nieustanne zapisywanie liczb – staje się fetyszem, szaleństwem człowieka, który stara się przedstawić najbardziej powszechne zjawisko, jakim jest proces starzenia się, odchodzenia. Bez wątpienia Opałka w sposób nowatorski podszedł do tematu, ale czy sprostał wymaganiom Baudrillarda, który radził, że:

Każdy obraz powinien ujmować czegoś z rzeczywistości świata, w każdym powinno coś zanikać, nie należy jednak ulegać pokusie unicestwienia i ostatecznej entropii, znikanie powinno pozostać żywe – oto sekret sztuki i uwodzenia²⁸?

Przyznam, że nie potrafię zrozumieć podjętego przez artystę działania, nie widzę żadnego sensu w zapisywaniu liczb. Co to za trwanie? Jaki obraz życia? Nie ma w tym rytmu serca, jest martwota cyfr, trupia biel farby, nicość, beznamiętny głos, czyjaś obca (bo niezdradzająca emocji) twarz. Realność – prawda, którą Opałka chciał przedstawić – to zmiany zachodzące w człowieku (w wyglądzie – zapis fotograficzny, w głosie – zapis foniczny, i w działaniu – zapis artystyczny) wraz z każdym upływającym dniem. Efekt tego przedsięwzięcia stanowi kilkanaście obrazów, kilkaset zdjęć i kaset z nagraniami wypowiedzianych przez artystę liczb. Ta potężna ilość prac ujawnia absurdalność projektu Opałki. Któż bowiem znajdzie czas, aby wysłuchać tylu godzin nagranych na taśmie, komu będzie się chciało wpatrywać w setki zdjęć, celem szukania w nich śladów przemijania? A obrazy znajdujące się w różnych miejscach (w galeriach, zbiorach prywatnych), jak mają świadczyć o całości? Zresztą, nawet tych kilka dzieł dostępnych odbiorcy jednocześnie wystarczy, by go zmęczyć, wprowadzić w inercję. Ciąg rosnących liczb, monotonne odliczanie – jedno płótno, drugie, trzecie – czy życie jest aż tak nudne? Przepraszam, nie życie, a sztuka.

Tu oto kryje się cała dwulicowość sztuki współczesnej: w dochodzeniu swego prawa do nicości, błahości, bezsensu, ubieganiu się o nicość, gdy już jest się niczym. Dopominaniu się o bezsens, gdy już się jest pozbawionym znaczenia²⁹.

Komercyjny sukces Opałki zdaje się tylko potwierdzać tezy stawiane w *Spirali sztuki* przez Baudrillarda, którego zdaniem artyści:

²⁷ B. Kowalska, dz. cyt., s. 65.

²⁸ J. Baudrillard, dz. cyt., s. 51.

²⁹ Tamże, s. 80.

[k]ryją się za własną nicością i kolejnymi przerzutami dyskursu, który za przedmiot obie-
ra sobie sztukę, i który wspaniałomyślnie stara się za wszelką cenę dochodzić praw owej
nicości jako wartości (również, rzecz jasna, na rynku sztuki)³⁰.

Projektu *Opalki* nie da się ogarnąć w całości, nierzeczywistość wdarła się
w rzeczywistość, realność zaświadczyła o nierealności, o tajemnicy, której żadne
działanie artystyczne odsłonić nie zdoła, bo przecież jest ona zadaniem-
zmaganiem każdego. Ma rację Baudrillard, kiedy pisze, że za dużo obrazów, za
dużo tego wszystkiego..., tak dużo, że trudno uwierzyć, aby to było „aż w takim
stopniu niczym, że coś musi się za tym kryć”. Na tym właśnie polega spisec
sztuki – zmuszanie jej odbiorców do ciągłego udowadniania, że to wszystko ma
jakiś sens, że musi coś znaczyć, skoro zaistniało. „Licząc na winę tych, którzy
niczego z tego nie pojmują, albo tych, którzy nie pojęli, że nie ma tu już nic do
rozumienia”³¹. Na koniec jak echo powraca pytanie Lyotarda – czy w takim
razie „zdarza się” sztuka?

Bibliografia

- Augustyn, św., *O państwie Bożym*, przeł. W. Kurnatowski, t. 2, Warszawa 1977.
Baudrillard J., *Spisec sztuki. Iluzje i deziluzje estetyczne z dodatkiem wywiadów
o „Spisku sztuki”*, przeł. S. Królak, Warszawa 2000.
Dzikowska E., *Detale Romana Opalki*, źródło: [http://www.e-splot.pl/
pid=articles&id=1340](http://www.e-splot.pl/pid=articles&id=1340) [dostęp: 1.02.2014].
Kowalska B., *Roman Opalka*, Kraków 1976.
Lyotard J.-F., *Wzniosłość i awangarda*, przeł. M. Bieńczyk, „Teksty Drugie”
1996, nr 2/3.
Ławski J., *Nie i tak. Starość, która nie boi się czasu...*, [w:] *Starość.
Doświadczenie egzystencjalne. Temat literacki. Metafora kultury*, seria 2:
Zapisy i odczytania, red. A. Janicka, E. Wesołowska, Ł. Zabielski, Białystok
2013.
Minois G., *Historia starości*, przeł. K. Marczevska, Warszawa 1995.
Roman Opalka, źródło: www.atlassztuki.pl/pdf/opalka1.pdf [dostęp: 13.07.
2016].

³⁰ Tamże, s. 81

³¹ Tamże, s. 82–83.

(Nie)realne w sztuce konceptualnej. Refleksja nad twórczością Romana Opalki

Streszczenie

Celem pracy jest próba skonfrontowania twórczości Romana Opalki z refleksją Jeana Baudrillarda, którą badacz zawarł w eseju *Spisek sztuki*. Zdaniem francuskiego teoretyka, sztuka współczesna osiągnęła swój koniec. Przyczynę takiego stanu rzeczy badacz widzi w nadmiarze obrazów zalewających rynek sztuki. Mnogość produkowanych dzieł jawi się ich odbiorcy jako rzeczywistość pozbawiona aluzji i iluzji. Ten problem relacji między tym, co realne i nierealne wydaje się kluczowy w rozumieniu twórczości polskiego artysty – Romana Opalki. Autor artykułu poddaje krytycznej ocenie projekt „obrazów liczonych”. Na marginesie swoich rozważań dotyka tematu przemijania.

Słowa kluczowe: Opalka, sztuka, konceptualizm, Baudrillard, Lyotard.

(Un) Real in Conceptual Art. Reflection on Artistic Creativity of Roman Opalka

Summary

The aim of the work is an attempt to confront the works of Roman Opalka with the reflection of Jean Baudrillard, which the researcher included in the essay entitled *The Conspiracy of Art*. According to the French theoretician, modern art has reached its end. The researcher sees the reason for this state of affairs in the excess of images flooding the market of art. The multitude of works produced appears to their recipients as a reality devoid of allusions and illusions. This problem of the relationship between what is real and unreal seems to be crucial in the understanding of the works of the Polish artist – Roman Opalka. The author of this articles critically evaluate the project of “counted images”. On the margins of his considerations, he touches upon the theme of transience.

Keywords: Opalka, art, conceptualism, Baudrillard, Lyotard.

Barbara ŁAGIEWKA

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie

Groza w *Czarodziejskiej górze* Tomasza Manna

Czarodziejska góra, autorstwa niemieckiego pisarza Tomasza Manna, to jedna z najważniejszych powieści w historii literatury europejskiej, należąca do ścisłego literackiego kanonu, którą interpretowano pod każdym możliwym kątem, czyniąc z niej powieść intelektualną o charakterze filozoficznym, społecznym i politycznym. Powieść wielopłaszczyznową, w której można zobaczyć wszystko. A nawet i więcej. I owo „więcej” jest tematem mojego wywodu. Nie będę się zajmowała kwestią czasu i przestrzeni, filozofią czy zagadnieniami politycznymi, a czymś zgoła innym. Mianowicie... grozą. Dlaczego jednak ta właśnie powieść? Ponieważ, według Rogera Caillois, najlepsze opowieści fantastyczne wychodziły z rąk wielkich realistów, a do takich wszak można śmiało zaliczyć Manna. A wszystko przez stworzenie rzetelnej rekonstrukcji cywilizowanego świata, tylko po to, aby jednym ruchem palca, dla wzbudzenia grozy, zburzyć całą iluzję idylli poprzez działanie sił, które bynajmniej do cywilizowanego świata nie należą.

Będzie to zatem groza spod znaku nawiedzonych zamczysk, ciemnych, mrocznych jaskiń, wzburzonego morza, ciemnego, głębokiego lasu, upiornych cmentarzy i nagich grobów, cieni rzucanych na ścianach, migotliwego blasku świecy, odbicia widzianego w szybie lub lustrze, oddechu na naszym karku, wrażenia bycia obserwowanym, morderstwa o północy, ducha zbroczonego krwią, wampirów, wilkołaków, demonów, podziemnych labiryntów i wielu innych. Czerpano te elementy oczywiście ze średniowiecznych legend, ludowych wierzeń i romantycznej powieści gotyckiej, która wraz z biegiem lat zmieniała się, ulegała naturalnym transformacjom czasowo-kulturowym, ale jej zamysł pozostał taki sam – wywołanie strachu i poczucia zagrożenia w najczystszej swej postaci.

Groza...

O grozie mówi się i pisze w kontekście literatury wyrastającej z romantycznego gotycyzmu, gdy mówimy o horrorze czy utworach z pogranicza fantastyki

(i) grozy. Powieści te zwykle cechowały tajemnicze wydarzenia, wokół których toczy się akcja, mroczna i budząca przerażenie przestrzeń zamku, lochów i cmentarzysk oraz bohaterowie, których prześladowało zło¹. Jak wszystko, tak i ten gatunek ulegał powolnemu wyczerpaniu, jego możliwości oddziaływania na czytelnika były coraz słabsze, co doprowadziło do licznych parodii i wariacji na temat grozy i gotyku. Trwałe pozostały jednak inspiracje samym dawnym gotykiem. Wszystko dlatego, że gotycka groza nie ograniczała się wyłącznie do tekstów literackich, ale wyszła poza ten hermetyczny krąg i dotarła do malarstwa, muzyki i filmu, w których to dziedzinach współcześni twórcy chętnie posługują się spuścizną po XVIII-wiecznym gotyku i tworzą często inspirujące i spektakularne dzieła odnoszące się do konwencji gotyckiej grozy, nawet jeśli są to dalekie i na pozór nikle powiązania.

Gotycka groza opuściła bezpieczne schronienie pod skrzydłami jednego gatunku i zawarła doskonały mariaż z kulturą popularną, nie rezygnując wcale z literatury, również tej wysokiej. Gotyk jest nadal aktualny właśnie dzięki swej wszechobecności. Funkcjonuje w kinie (od *Frankensteina* z 1910 r., przez ekranizację *Draculi*, po *Psychozę*, *Mroczne miasto*, trylogię *Blade'a*, *Miasteczko Twin Peaks*, a nawet sagę *Zmierzch* czy seriale dla młodzieży – *Buffy*, *postrach wampirów* lub *Nie z tego świata*), zdomował się w muzyce i teledyskach (*Thriller* Jacksona, twórczość muzyczna Marilyna Mansona, grupa *Evanescence*), również malarstwo czerpie mniej lub bardziej wyraźne inspiracje z gotyku (Francis Bacon, Zygmunt Beksiniński, Jerzy Duda-Gracz²). I oczywiście literatura – począwszy od utworów z XVIII, XIX i XX w., po powieści autorów współczesnych, często nieutożsamianych zupełnie z twórczością spod znaku gotyckiej grozy.

Z pewnością grozy nie poszukuje się w utworach społeczno-obyczajowych, a do tej kategorii można przypisać *Czarodziejską górę*, co też teoretycy literatury i jej badacze często czynili. Groza ma wiele znaczeń i zastosowań. Jest uniwersalnym zjawiskiem w sztuce, gdzie twórca operuje konkretnymi środkami wyrazu, aby wywołać najstarsze uczucia – strachu i lęku. „Groza będzie ekspresją, wizualizacją tego, czego się boimy. [...] A nasz lęk wzbudzały przede wszystkim ból, cierpienie, śmierć i to, co nieznane”³. Można ją również pojmować w sposób nieoczywisty, jak czyni to Stephen King w swym eseju *Danse macabre*⁴. Mistrz współczesnego horroru pisze w swej pracy, że groza jest składnikiem codziennego, prostego życia; jest wszędzie obok nas, to podskórna, wewnętrzna obawa, przerażenie przyprawiające nas o gęsią skórę. Z kolei dla Michała Kru-

¹ Wstęp, [w:] *Wokół gotycyzmów: wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków 2002, s. 9.

² Wstęp, [w:] *Gotycyzm i groza w kulturze*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Łódź 2003, s. 10, 11.

³ M. Kruszelnicki, *Oblicza strachu: tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń 2003, s. 15.

⁴ S. King, *Danse macabre*, przeł. P. Breitner i P. Ziemkiewicz, Warszawa 1995.

szelnickiego groza jest w tym, co człowiek jest w stanie zrobić drugiemu człowiekowi⁵. Grozą napawają nas zbrodnie wojenne, ataki terrorystyczne, kataklizmy, polityczne przepychanki między mocarstwami... Podobną tezę stawiał już wcześniej Piotr Kowalski, uważając, że to, co wywołuje nastrój grozy, jest jej budulcem, ma jednak zdumiewająco fizyczny charakter⁶.

Jednak groza w ujęciu klasycznym także funkcjonuje. Jej obecność w kulturze jest stała i odwieczna, podobnie jak elementy służące do budowania nastroju przerażenia i osaczenia. Najlepiej na ten temat wypowiedział się jeden z prekursorów współczesnego horroru – Howard P. Lovecraft:

Na tej żyznej glebie wzrastały ponure mity, które przetrwały w niesamowitych opowieściach po dziś dzień – bardziej lub mniej zamaskowane przez współczesność. Wiele zostało zaczerpniętych z najwcześniejszych ustnych przekazów, tworząc część nieustającego dziedzictwa ludzkości. Cienie żądające pogrzebienia własnych kości, zmarły kochanek porywający żyjącą jeszcze narzeczoną, widmo gnające w nocnym wietrze, wilkołak, zamurowany pokój, nieśmiertelny czarodziej [...]⁷.

W takim zamierzeniu przedstawię, a przynajmniej postaram się przedstawić, *Czarodziejską górę* jako powieść... grozy, przy pełnej świadomości, że moja analiza świadomie i celowo odbiega od utartych już ścieżek interpretacyjnych (proponujących odczytanie tego dzieła w nurcie politycznym, intelektualnym, filozoficznym, czy też drogą geopoetyki, somatopoetyki), kreując *Czarodziejską górę* na powieść grozy, czy też wręcz weird fiction, gdzie – jak twierdzi Lovecraft – konieczna jest klaustrofobiczna atmosfera lęku niemożliwego do wytłumaczenia, obecność nieznanych mocy, sugestia wskazująca na powagę i złowieszczość tematu, przedstawiającego najbardziej przerażające wyobrażenie ludzkiego umysłu (złośliwe i szczególne zawieszenie lub unieważnienie tych stałych praw natury, które są naszą jedyną ochroną przeciw napastowaniu przez chaos), ale nade wszystko gra człowieka ze strachem. Do takiej gry zapraszam.

Wokół grozy w *Czarodziejskiej górze*

Stare zamczysko z lochami usytuowane gdzieś nad urwiskiem nie wytrzymało bezlitosnej próby czasu. Zamieniono je na sanatorium dla chorych na płuca, w szwajcarskim miasteczku Davos, położonym wśród malowniczych, pięknych Alp, groźnych, górskich szczytów, pokrytych wiecznym śniegiem, z lodowcami i świeżym, czystym powietrzem.

Uzdrowisko w Davos jest niczym innym, jak uwspółcześnioną wersją starego, gotyckiego zamczyska, do którego „łatwo jest wejść, ale trudniej je opu-

⁵ M. Kruszelnicki, dz. cyt., s. 26.

⁶ P. Kowalski, *Zwierzęczekoupioiry, wampiry i inne bestie*, Kraków 2000, s. 18.

⁷ H.P. Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw, Warszawa 2000, s. 20.

ścić”⁸. Analogiczna sytuacja rysuje się w *Czarodziejskiej górze*. Sanatorium staje się dla bohatera luksusowym więzieniem, z którego choć próbuje, to jednak nie potrafi (nie chce?) się wydostać. Zupełnie jakby niewidzialna siła spychała go w otchłań jaką było uzdrowisko, jakby coś trzymało go tam siłą, a sam dom „żył” własnym „życiem”. Tajemnicze sanatorium, będące prawie domem dla uwięzionych tam pacjentów, miejsce, w którym w tajemniczych okolicznościach umierają ludzie, przypomina hotel Panoramę z powieści Kinga *Łsnienie*. Zarówno w pierwszym, jak i drugim przypadku bohaterowie znajdują się na ziemi niczyjej, w widmowej krainie, która więzi podróżujących i przebywających tam w „pomiędzy”⁹. Owo „pomiędzy” to niewidzialna granica, oddzielająca to, co realne, rzeczywiste, od tego, co nierealne, inne, niemożliwe, albo nawet przypominające rzeczywistość równoległą.

W tym szpitalnym hotelu, dla pacjentów z gruźlicą, sztuczną odmą i innymi przykrymi oddechowymi dolegliwościami, prym wiedzie radca Behrens i jego asystent – dr Krokowski, uprawiający zabiegi godne szarlatanów. To niewinne z pozoru miejsce kryje za licznymi drzwiami wiele tajemnic. Przede wszystkim na każdym kroku czai się wszechobecna ŚMIERĆ: „Przedwczoraj umarła tu jedna Amerykanka [...] dostała jeszcze dwóch krwotoków z nosa, pierwszej klasy, to był koniec. Ale wyniesiono ją już wczoraj rano...”¹⁰.

Bohater – Hans Castorp jest śmiercią otoczony. Wszędzie snują się pacjenci z „pobladyłymi ustami”¹¹, którzy czekają na „usunięcie nadpsutych miejsc”¹², dręczenia „gwałtownym wstrząsem opłucnowym”¹³ i „atakami kaszlu, który wywoływał na usta rzadką, różową pianę”¹⁴. To chorzy już skazani na śmierć, wiedzący o przesądzonym losie. Pacjenci przypominający cienie, przechadzające się po budynku sanatorium, po terenie całego uzdrowiska, są niczym zombie, żywe trupy z twarzami „koloru kości słoniowej, oszpeceni wątrobianymi plamami”¹⁵, o „wielkich, żółtych, kościstych dłoniach”, z „zapadniętymi piersiami, z żółtymi i kościstymi twarzami, łysą czaszką, garbatym nosem, ostrymi kośćmi policzkowymi, z szarymi, zarośniętymi jamami policzków”¹⁶.

Do tej „okrutnej, nieprzejeđnanej atmosfery”¹⁷ przybywa nasz bohater – protagonista Hans Castorp, ze swoimi nienagannymi, mieszczańskimi manierami z „dołu”, wieczną potrzebą noszenia kapelusza, tylko po to, aby móc go zdjąć w odpowiednim momencie, nałogiem polegającym na wypalaniu codziennie

⁸ M. Aguirre, *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni literackiej w literaturze gotyckiej*, [w:] *Wokół gotycyzmów...*, s. 23.

⁹ Tamże, s. 27.

¹⁰ T. Mann, *Czarodziejska góra*, przeł. J. Kramsztyk, Warszawa 1972, s. 21.

¹¹ Tamże, s. 357.

¹² Tamże, s. 472.

¹³ Tamże, s. 475.

¹⁴ Tamże, s. 473.

¹⁵ Tamże, s. 80.

¹⁶ Tamże, s. 447.

¹⁷ Tamże, s. 304.

kilku cygar marki Maria Mancini i obnoszoną, początkowo, pozycją człowieka z zewnątrz, który zrzadzeniem losu trafia prosto w przysłowiową paszczę lwa. Oczywiście, niczego niepodważający, całkiem zdrowy na ciele i umyśle Castorp dopiero okaże się jednostką chorobową „dręczoną przez kaszel, odurzoną katarem, żyjącą z dnia na dzień w nastroju oczekiwania, w zastygłej monotonii”¹⁸, która była ciągle nękana przez podwyższoną temperaturę. Objawy miały podłoże nie tylko fizyczne, ale i psychiczne – pogłębiająca się z dnia na dzień paranoja bohatera, wzmagana przez codzienne i bezustanne mierzenie wspomnianej temperatury ciała i słuchanie odgłosów „beznadziejnego kaszlu, który nie składał się z poszczególnych wybuchów, ale brzmiał jak straszliwie bezsilne gmeranie w papce organicznego rozkładu”¹⁹.

Castorp staje się bezładną marionetką w rękach radcy Behrensa, „najwyższego autorytetu w świecie, w którym przebywają”²⁰, i jego asystenta, Krokowskiego, którzy w imię ratowania ludzkiego zdrowia i życia, przy dźwiękach „szalonego, wydobywającego się z głębi, tryumfalnego śmiechu”²¹, wykonują tajemnicze, podejrzanym medyczne eksperymenty, czyniąc z pacjentów króliki doświadczalne. Wszystko po to, aby testować najnowsze trendy w medycynie. Tym samym radca i jego prawa ręka „odkrywają tę nieznaną substancję, krążącą w całym ciele [...], sporządzają rozpuszczalne jady, które działają oszałamiająco na ośrodki, aby móc odurzać ludzi w szczególny sposób”²² i jawią się w naszych oczach jako diaboliczni doktorzy Frankenstein i Jekyll, którzy z szaleństwem i czystym obłędem w oczach nękają boga ducha winnych ludzi.

Krokowski w relacji Castorpa jest ukazany niczym nocny duch, zjawą, wampir – „czarny i blady, barczysty i krępy, apostrof godziny, któremu pomiędzy włosami rozdwojonej brody ukazywały się w szerokim uśmiechu żółtawe zęby”²³. Upiór, który nie przychodzi do jego pokoju, a ukazuje się, wywołując w bohaterze dreszcz przerażenia i niemego strachu. Bo oto „dr Krokowski ukazał się w jego pokoju [...] Hans Castorp nie mógł się wówczas obronić. Leżał właśnie pogrążony w półśnie czy ćwierćśnie, kiedy ocknąwszy się, z przerażeniem stwierdził, że asystent jest w pokoju, chociaż nie wszedł przez drzwi i zmierza do niego od strony balkonu [...] wszedł jakby prosto z przestworza”²⁴. Jego wygląd szarlata-na/wampira podkreśla i zaznacza symbolika jego ubrań: „odziewa się na czarno, by zaznaczyć, że noc jest właściwą dziedziną jego działań”²⁵ oraz, co również jest znamienne, jego profesja, obszar badań. Krokowski bowiem „uprawia z pacjen-

¹⁸ Tamże, s. 291.

¹⁹ Tamże, s. 22, 23.

²⁰ Tamże, s. 23.

²¹ Tamże, s. 284.

²² Tamże, s. 285.

²³ Tamże, s. 290.

²⁴ Tamże, s. 294.

²⁵ Tamże, s. 100.

tami analizę duszy”²⁶. Ale nie poprzestał na tych badaniach. Jego zainteresowania zwróciły się w stronę kwestii magicznych, swobodnie poruszał się w „dziwacznych kręgach hipnotyzmu i somnambulizmu, zjawisk telepatii, snów wróżebnych i jasnowidzenia”²⁷. Słowem „badania jego [...] nosiły zawsze cechy czegoś podziemnego, zrodzonego w katakumbach”²⁸.

Jednak najgorszy i najbardziej przerażający jest naturalnie naczelny antagonista – szalony naukowiec, radca Behrens, przedstawiony jako zapalczywy, rozgorączkowany wizjoner, pragnący podzielić się swoimi odkryciami z całym światem. Na razie dzieli się nimi z naszym bohaterem: „Czy widział już pan moją prywatną galerię? [...] Castorp ujrzał członki ludzkie: ręce, nogi, rzepki kolanowe, podudzia i uda, ramiona i części miednicy. Ale okrągłe kształty tych ułamków żywego ciała ludzkiego były tylko schematyczne i miały niewyraźne kontury; jak mgła, jak błada poświata niepewnie otaczały swoje jasno, precyzyjnie i ostro występujące jądro – szkielet”²⁹. Objaśniając zbawczą i zbawienną moc promieni Roentgena, zachowuje się jak klasyczny doktor rodem z powieści gotyckich. Mało tego, jest wprost nazwany „MISTRZEM”!³⁰ Radca jest niczym pomocnik anioła śmierci, który pomaga przejść pacjentom na drugą stronę:

Ten człowiek w ostatniej chwili urządził okropną scenę i w żaden sposób nie chciał umrzeć. Wtedy Behrens wrzasnął na niego: „Niech się pan z łaski swojej tak nie stawia!” – i chory w jednej chwili ucichł i umarł zupełnie spokojnie³¹.

Cały proces prześwietlenia Castorpa ma miejsce w upiornym laboratorium. Oprawa „dźwiękowo-graficzna” również nastrojem i klimatem przenosi nas w niektóre wczesne powieści grozy. Pojawiają się nieodzowne elementy budujące to klaustrofobiczne poczucie strachu – grzmoty, huki, trzaski, złowrogie rozbłyski:

[...] rozpętały się straszliwe siły, potrzebne do tego, aby promienie mogły przeniknąć materię [...] zaledwie opanowane dla spełnienia celu, usiłowały bocznymi drogami wyładować się wśród huku przypominającego wystrzały. Przyrząd mierniczy był otoczony trzeszczącym błękitem. Długie błyskawice z trzaskiem przelatywały wzdłuż ściany. Ukazało się jakieś czerwone światełko, jak oko groźnie i nieruchomo spoglądające w ciemność. [...] Z tyłu, za nim rozpętała się burza, trzeszczała, huczała i trzaskała i wreszcie się uciszyła³².

Prosty i zupełnie zwyczajny zabieg, jakim jest prześwietlenie naszego organizmu, został przez Manna porównany do upiornego i groźnego precedensu, którym radca i jego zły asystent torturują swych pacjentów. Na kartach powieści urósł on wręcz do rangi „zaklęć”³³, które obowiązkowo muszą odbywać się

²⁶ Tamże, s. 17.

²⁷ Tamże, s. 18.

²⁸ Tamże, s. 18.

²⁹ Tamże, s. 330.

³⁰ Tamże, s. 331, 333.

³¹ Tamże, s. 88.

³² Tamże, s. 332.

³³ Tamże, s. 332, 334.

ciemną, głęboką nocą. Pośród tych promieni i błyskawic, nadających prostemu, medycznemu badaniu miano „pręgierza”³⁴, Castorp widzi coś, czego ani on, ani żaden przeciętny śmiertelnik wcześniej nie widział. Dostał szansę ujżenia ludzkiego szkieletu. „Patrzył z napięciem na upiorną postać i kościotrup Joachima, na ten nagi szkielet i przerażające swą chudością memento”³⁵. Zrozumiał wówczas, czym tak naprawdę jest ludzkie życie, czym jest śmierć i rozkład.

I ujrział widok, którego powinien był oczekiwać, który jednak właściwie nie jest człowiekowi sądzony; toteż nigdy dotychczas nie myślał, że kiedyś ujrzy to, na co patrzył: patrzył w swój własny grób. Działanie światła wyprzedziło późniejszy proces gnicia, ciało, które miał na sobie, zostało jakby rozpuszczone, zniszczone, rozwiane w leciutką mgiełkę, a ostał się tylko misternie utoczony szkielet jego prawej ręki [...]”³⁶.

Postać kobiety fatalnej, niebezpiecznej bogini – wampa nie jest co prawda wyróżnikiem powieści grozy, ale nie można pominąć jej, co prawda rzadkiej, ale jednak wyrazistej obecności. Carmilla z opowiadania Sheridana La Fanu, *Panna młoda z krainy snów* Gautiera, pajęczycza z opowiadania Hannsa Heinza Ewersa, która doprowadza owładniętych pożądaniem nieszczęśników do samobójstwa, wampirzyce, towarzyszki Draculi z powieści Stokera – oto złe bohaterki, prowadzące mężczyznę na złą drogę, kusicielki i uwodzicielki, modliszki, strzygi³⁷, lamie³⁸, uosobienia prastarej Lilith³⁹. Wampirzyce, których największą bronią jest głęboka zmysłowość i seksualność. Są „wyzwolicielkami sił zła, ale i rozdawcą cielesnych rozkoszy”⁴⁰. Ich związek z męskim bohaterem równocześnie tworzy typ bohatera o określonym charakterze. Podobnie rzecz ma się w *Czarodziejskiej górze*. W powieści Manna taką rolę może odgrywać Kławdia Chauchat ze swoją „oryginalną i dziwną budową twarzy”⁴¹. Kławdia hipnotyzuje Castorpa – nadwrażliwca, który cierpi na tajemniczą chorobę, mało tego, jest

³⁴ Tamże, s. 335.

³⁵ Tamże, s. 336.

³⁶ Tamże, s. 334.

³⁷ Strzygi – ptaki z kobiecymi piersiami, karmiące trującym mlekiem porzucone niemowlęta; w wierzeniach ludowych nabrały one charakteru kolejnego wampirycznego wcielenia. Źródło – A. Brückner, *Mitologia słowiańska i polska*, oprac. S. Urbańczyk, Warszawa 1980, s. 219.

³⁸ Lamia – w antycznym folklorze była formą seksualnego wampira, który wysysał z mężczyzn krew, pozbawiając ich przy tym seksualnej energii. Źródło – *Lamia*, hasło w: *Słownik mitów i tradycji kultury*, red. W. Kopaliński, Warszawa 1985, s. 1167.

³⁹ Lilith – wg średniowiecznej żydowskiej legendy, Lilith została stworzona z brudu przez Boga przed Ewą i była pierwszą żoną Adama. Zbuntowawszy się przeciwko niemu i żądając dla siebie równych praw, oddawała się licznym diablom, każdego dnia rodząc ponad sto demonów. Uważana za praprzodkinię wampira pojawia się już w starożytnej Mezopotamii, w Biblii, Talmudzie i *Gilgameszu* – starobabilońskim eposie jeszcze z czasów przed Chrystusem. W Wulgacie jej imię zostało przełożone na określenie „lamia”. Źródło – *Lilith* – hasło w: *Podręczna encyklopedia biblijna*, red. ks. E. Dąbrowski, Poznań 1959, s. 727.

⁴⁰ B. Zwolińska, *Motywy wampiryczne w gotyckim świecie opowiadań Edgara Allana Poe’go*, [w:] *Gotyizm i groza...*, s. 31.

⁴¹ T. Mann, dz. cyt., s. 365.

zamknięty w nierealnym labiryncie swoich myśli, obsesyjnych spostrzeżeń i prywatnych demonów, które zrodziły się w jego głowie pod wpływem okoliczności i dziwnego otoczenia. Niepotrafiący odróżnić świata realnego od nierealnego, tego, co tu i teraz, od tego, co tworzy w myślach, staje się łatwym celem i zdobyczą dla energetycznej wampirzycy.

Kławdia jest kobietą niecodzienną, o nieoczywistej, egzotycznej, niespotykanej urodzie; Rosjanką o francuskim nazwisku. To ku niej biegło zainteresowanie Castorpa. Zaintrygowała jego zmysły „tą niewielką, miękko skradającą się postacią z kirgiskimi oczami”⁴², zawładnęła jego wyobraźnią, wszędzie widział jej obraz, „myślał o jej ustach, kościach policzkowych, oczach, których kolor, kształt i osadzenie wryły mu się w duszę, o jej pochylonych plecach, sposobie trzymania głowy...”⁴³. Ona nie szła, nie kroczyła, a „sunęła ku swojemu miejscu”⁴⁴. Opętała naszego bohatera, który widział w niej istotę niemal nadprzyrodzoną, boginię, anioła i *femme fatale* w jednym. Jej zachowanie czyni z niej wysysającą energię wampirzycę, która „rozplotła ręce, [...] rozwarła ramiona, [...], pochyliła się, pochyliła ku niemu, nad nim, czuł woń jej ciała i gdy omdlewając z rozkoszy i lęku kładł dłonie na jej ramiona [...] – uczuł na wargach wilgoć jej SSĄCEGO [podkr. – B.Ł.] pocałunku”⁴⁵. Oto obraz kobiety – wampira, wampira seksualnego czy nawet energetycznego, który wysysa życiową energię, witalność ze swych ofiar.

Poczucie grozy i strachu narasta, gdy czytamy o pacjentach, którzy MUSZA, ale NIE CHCĄ umrzeć. Ich gorączkowe chwytanie się życia, walka ze zbliżającą się, nieuchronną śmiercią przypomina sceny z filmowych egzorcyzmów:

W chwili, kiedy ksiądz przestępował próg, usłyszałem z pokoju taki wrzask, taki krzyk, krzyk ten powtórzył się trzy, cztery razy, a potem przemienił się w jeden nieprzerwany ryk [...] słychać w nim było rozpacz i przerażenie i protest, potem nagle ten głos stał się pusty i bezdźwięczny, jak gdyby zapadł się pod ziemię [...] schowała się pod kołdrę [...] człowiek z krzyżem i ministrant ciągle jeszcze nie śmieli wejść do pokoju [...] w głowie łóżka stali ludzie, naturalnie rodzina, ojciec i matka, kierowali jakieś uspokajające słowa w dół, w stronę łóżka. Widać w nim było tylko jakąś bezkształtną masę, która o coś żebrała, namiętnie protestowała i wierzała. Z całej siły! Ale to nic nie pomogło. Ostatnie sakramenty musiała przyjąć. [...] zdążyłem dostrzec głowę umierającej z rozrzuconymi, jasnymi włosami, wpatrzyła się w księdza szeroko otwartymi, bladymi, zupełnie bezbarwnymi oczami i nagle z ponownym krzykiem schowała się pod kołdrę⁴⁶.

Pojawia się bohaterka – młoda dziewczyna, Ellen, która posiada nadnaturalne zdolności, polegające na niezbyt częstych, ale oczywistych wizjach, chociażby wizja starszej siostry Zofii, która od dawna mieszkała w Ameryce, a która w samym czasie wizji umarła! Ponadto „Opowiadała, że słyszy szept. Ktoś jej

⁴² Tamże, s. 316.

⁴³ Tamże, s. 317.

⁴⁴ Tamże, s. 322.

⁴⁵ Tamże, s. 436, 437.

⁴⁶ Tamże, s. 87.

szepcze co ma robić, cicho, ale stanowczo i wyraźnie”. Ponieważ powieść grozy karmi się wywoływaniem strachu – a nic go tak nie wywołuje, jak sekretne nawiązywanie kontaktu z duchami – w powieści pojawia się seans spirytystyczny, z zachowaniem wszelkich reguł, podczas którego dziewczyna pełni rolę pełnowymiarowego medium, przez które bohaterowie nawiązują kontakt ze światem cieni. Najpełniej doznaje tego Castorp – widzi swego zmarłego kuzyna:

– Ziemś-en! [...] – Widzę go już od dawna.[...] Szmer głuchego drapania rozlegał się w ciszy. W pokoju było o jednego człowieka więcej. Tam, na uboczu, w tyle, gdzie reszta czerwonego światła niemal ginęła w ciemności, pomiędzy biurkiem a parawanem, w zwróconym w stronę pokoju fotelu, siedział Joachim. Był to Joachim z ostatnich dni swego życia, z cieniami na zapadłych policzkach i wojenną brodą [...] ⁴⁷.

Jednym z ważniejszych składników grozy i horroru są krajobrazy. Mamy zatem uzdrowisko położone w odosobnionym, bo górskim miejscu, z dala od cywilizacji, gdzie panują inne zasady i obyczaje; to azyl, czy wręcz miniaturowe państewko, w którego „lodową czystość zakłęty był świat, codzienny jego brud znikł i zakrzepł, pogrążony niby we śnie w okowach fantastycznego czaru śmierci” ⁴⁸. Castorp, podobnie jak wcześniej człowiek pierwotny, nadawał tej groźnej przyrodzie cechy absolutu, widział w niej demony, które napały go chorobliwym lękiem, doprowadzając do tworzenia we własnym umyśle „nieskończonego ciągu tajemnic, obejmujących wszystkie niezrozumiałe zjawiska” ⁴⁹.

To złowrogie miejsce położone wysoko w górach, „wśród spiętrzonych posągów zaśnieżonych Alp [...] ze skalistymi szczytami, niezmierzonymi płaszczynami śniegu, [...] z występami skalnymi, pojawiającymi się na przemian na niewiele chwil, aby znów zginąć za zasłoną mgły” ⁵⁰, gdzie każdy poranek jest „mroźny, ciemny, kiedy żółtawy odbłask lampki nocnej przedziera się przez okno w głąb nagich gałęzi, chwiejących się na dworze w lodowatej, rozbrzmiewającej krakaniem wron, porannej mgle” ⁵¹, to miejsce odcięte od rzeczywistego, realnego świata, gdzie panuje poczucie uwięzienia, pomimo względnej swobody.

Całe górskie otoczenie – z punktem centralnym, czyli sanatorium – można utożsamiać z labiryntem, jego przestrzenią, kolei odsyłającą z kolei do powieści gotyckiej, w której labirynt utracił swój symboliczny i religijny charakter, a stał się „figurą tragicznej świadomości człowieka zamkniętego w systemie zmagmatowanych dróg” ⁵². Castorp – wraz z innymi pacjentami, którzy chyba nie są do końca świadomi grozy sytuacji – jest uwikłany w labiryntową przestrzeń, która – podobnie jak gotyckie płataniny korytarzy w zamkach i domy ze współczesnych

⁴⁷ Tamże, s. 485.

⁴⁸ Tamże, s. 414.

⁴⁹ H.P. Lovecraft, dz. cyt., s. 14.

⁵⁰ T. Mann, dz. cyt., s. 186, 187.

⁵¹ Tamże, s. 331, 332.

⁵² P. Santarcangeli, *Księga labiryntu*, przeł. I. Bukowski, Warszawa 1982, s. 285.

horrorów – jest w stanie zawładnąć swymi więźniami⁵³, osaczyć i nie pozwolić się im wydostać. W takiej, przepełnionej poczuciem klaustrofobicznego lęku, sytuacji (nie)realnego zagrożenia zostaje postawiony Hans Castorp od chwili przybycia do Davos – to uczucie, które zaważyło na jego zdrowiu, również psychicznym. Był to lęk przed Nieznanym, Innym, Obcym światem⁵⁴. Najlepiej jest to widoczne w jednym z rozdziałów powieści, kiedy bohater samotnie wybiera się na przejażdżkę na nartach. Zagubiony w tym nieprzystępnym, górskim labiryncie, nie może się z niego wydostać, zupełnie jakby ośnieżone szczyty i lodowce chciały zamknąć go w swej mroźnej pułapce. Przynajmniej tak odbierał to sam bohater – równie dobrze mogła to być tylko projekcja jego przewrażliwionej imaginacji.

Sanatorium, hotel dla przewlekłe chorych staje się dla nich domem, a ten symbolicznie należy do codziennego, zwykłego otoczenia, do powszedniości. To ład, porządek i norma, uporządkowanie i hierarchia. Dlatego wszystkie nadnaturalne zjawiska, postacie są tym straszniejsze, im bardziej zwykłe jest ich otoczenie – dlatego dom jest terenem ich zuchwałych poczynań – twierdzi Caillois. Wystarczy przypomnieć dom w *Zagładzie domu Usherów* Poego, czy *Zmorę w ciemności* Lovecrafta, gdzie budowla w niesamowity sposób oddziaływała na bohatera. W *Czarodziejskiej...* sanatorium uśmierca pacjentów, wysysa z nich życie, a Castorpa wabi w pułapkę, w którą mimowolnie wpada. Z której nie ma już wyjścia...

Jest przeklęty pokój nr 34, w którym tuż przed przyjazdem Castorpa umiera pacjentka – po jej śmierci nasz protagonista obejmuje lokum; mamy laboratorium, gdzie Behrens ogląda ludzkie szkielety; analityczną jaskinię ginącą w półmroku, w której dr Krokowski uprawia swe podejrzone psychoanalizy (pranie mózgu); koszmary senne wywołane pobytem w tym demonicznym miejscu, gdzie czas jest beczasem:

nawiedziły go dziwaczne sny. [...] Śniło mu się, że radca Behrens, z krzywymi nogami i sztywno zwisającymi rękami, spaceruje po ścieżkach ogrodu, dostrajając swe długie kroki do dźwięków marsza dolatujących z daleka⁵⁵.

Śnił uwięziony w burzy śnieżnej o

drzwiach do wnętrza świątyni, [...] w blasku pochodni ujrzał dwie siwe kobiety, półnagie, z rozczochnymi włosami, ze zwisającymi piersiami czarownic, które wśród przejmującej ciszy rozrywały rękami nad misą małe dziecko, ujrzał jego delikatne blond włosy umazane krwią, połykały je kawałkami, tak, że aż kruche kostki trzeszczały w ich ustach, a krew spływała z ich wstrętnych warg [...]⁵⁶.

Jest wreszcie stary cmentarz, bez którego – i obowiązkowych wycieczek pomiędzy grobami – nie może się obejść żadna powieść grozy:

⁵³ A. Izdebska, *Gotyckie labirynty*, [w:] *Wokół gotycyzmów...*, s. 36.

⁵⁴ M. Kruszelnicki, dz. cyt., s. 28.

⁵⁵ T. Mann, dz. cyt., s. 142.

⁵⁶ Tamże, s. 217, 218.

mijali groby otoczone żelaznymi kratami i przykryte gruba warstwą śniegu, te pięknie i równo usypane mogiły i widniejące na nich krzyże z kamienia lub metalu oraz małe pomniki. Nie było tu jednak żywej duszy. Niczym niezakłócony spokój tego pustkowiecia uderzył ich swą głębią i nieokreśloną tajemniczością [...] ⁵⁷.

Epatowanie makabrą, groteską, opisami wymyślnych zbrodni i tortur nie przystoi powieści spod znaku gotycyzmu. Ta bowiem stawia na operowanie strachem, poruszenie czytelników za pomocą subtelnych wrażeń i odpowiednio budowanego napięcia. Makabra, ohyda, cielesność, wnętrze – to elementy współczesnego horroru, spotykanego u Grahama Mastertona czy Scotta Smitha. Mann jednak nie pozostaje w tyle. Jego opisy ludzkiej fizjonomii, wnętrzości, żył, tętnic, kości, krwi, więzadeł, są bardzo plastyczne, piękne w swej hiperrealności, a przez to tak groźne:

[...] mięsiste ciało, parujące, kleiste, [...] z plamami, brodawkami, zażółceniami, pęknięciami i miejscami ziarnistymi, łuszczącymi się, [...] ciało z członkami przepojonymi limfą, z wewnętrznym rusztowaniem wydrążonych, tłustym szpikiem wypełnionych kości, [...] ciało z torebkami i oślizgłymi od smarów jamami, z powłokami ochronnymi, z jamami surowiczymi, z obficie wydzielającymi gruczołami, z aparatem rur i szczelin swe go zawilego, otworami na zewnątrz uchodzącego wnętrza [...] ⁵⁸.

Zamiast zakończenia

Naturalnie trudno jest czytać całą *Czarodziejską górę* przez pryzmat grozy, zarówno tej klasycznej, jak i współczesnego horroru. Zachodzi wówczas obawa, czy nie otarliśmy się o nadinterpretację i wykorzystaliśmy tekst na poszukiwanie w nim czegoś, czego zasadniczo w nim nie ma. Mając w pamięci dyskusję Umberto Eco, Richarda Rorty'ego, Jonathana Cullera o skutkach nadużywania tekstu, pozwól sobie przytoczyć interesującą mnie kwestię:

owe intertekstualne powiązania trzeba brać pod uwagę w procedurach interpretacyjnych; strzec się jednak pilnie trzeba demona nadinterpretacji, który wodzić może na pokuszenie wpisywania wiedzy i refleksji komentatora w teksty, które wolne są od widzianych i pożądanых przez badacza znaczeń albo też tropienia uniwersalnych głębinowych tożsamości ⁵⁹.

Z drugiej strony, groza towarzyszy nam codziennie, jest nieodłączną towarzyszką naszego życia. Poza tym, *Czarodziejską górę* czytano już chyba w każdy możliwy sposób. Zajmowano się nawet kwestią jedzenia i pokarmów serwowanych pacjentom w jadalni sanatorium ⁶⁰. Dlaczego więc nie zająć się wyszukiwa-

⁵⁷ Tamże, s. 488.

⁵⁸ Tamże, s. 400, 423.

⁵⁹ *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. S. Collini, przeł. T. Bieroń, Kraków 1996.

⁶⁰ W. Kędzierzawski, *Jadalnia w uzdrowisku. Antropologiczne konteksty pewnego motywu w „Czarodziejskiej Górze” Tomasza Manna*, [w:] *Pokarmy i jedzenie w kulturze. Tabu, dieta, symbol*, red. K. Leńska-Bąk, Opole 2007, s. 197–213.

niem elementów grozy, skoro ta na kartach literatury, w kinie, malarstwie, w psychologii, antropologii, historii, przeżywa swój – kolejny już – renesans? Kwestię pozostawiam otwartą, ale może uda mi się przekonać, że odczytywanie starych, nieco wytartych już tekstów, celem przetarcia w nich nowych ścieżek, wyjdzie im na dobre i uchroni je od zapomnienia i odesłania w literacki niebyt. A poszukiwanie znaczeń realnych i nierealnych może odbywać się i na takiej drodze – odnajdywania nierzeczywistego pierwiastka w tekstach na wskroś (?) rzeczywistych, a przynajmniej uchodzących za takie. A wskazówką dla mnie w poszukiwaniach nierealnego w realnym były słowa radcy Behrensa, które pozwolę sobie przytoczyć: „Upiorne, co? Tak, nie da się zaprzeczyć, że jest w tym odcień upiorności”⁶¹.

Bibliografia

Literatura podmiotu

Mann T., *Czarodziejska góra*, przeł. J. Kramsztyk, Warszawa 1972.

Literatura przedmiotu

Aguirre M., *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni literackiej w literaturze gotyckiej*, [w:] *Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.

Brückner A., *Mitologia słowiańska i polska*, oprac. S. Urbańczyk, Warszawa 1980.

Honsza N., *Nad twórczością Tomasza Manna*, Katowice 1972.

Interpretacja i nadinterpretacja, red. S. Collini, przeł. T. Bieroń, Kraków 1996.

Iwaszkiewiczowie A. i J., *Czarodziejska góra*, [w:] *Tomasz Mann w oczach krytyki światowej*, wybór A. Rogalski, Warszawa 1975.

Izdebska A., *Gotyckie labirynty*, [w:] *Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.

Kędzierzawski W., *Jadalnia w uzdrowisku. Antropologiczne konteksty pewnego motywu w „Czarodziejskiej górze” Tomasza Manna*, [w:] *Pokarmy i jedzenie w kulturze. Tabu, dieta, symbol*, red. K. Łeńska-Bąk, Opole 2007.

King S., *Danse macabre*, przeł. P. Breitner i P. Ziembkiewicz, Warszawa 1995.

Kowalski P., *Zwierozczłokoupiory, wampiry i inne bestie*, Kraków 2000.

Kruszelnicki M., *Oblicza strachu: tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń 2003.

Lovecraft H.P., *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw, Warszawa 2000.

⁶¹ T. Mann, dz. cyt., s. 335.

- Podręczna encyklopedia biblijna*, red. ks. E. Dąbrowski, Poznań 1959.
Santarcangeli P., *Księga labiryntu*, przeł. I. Bukowski, Warszawa 1982.
Słownik mitów i tradycji kultury, red. W. Kopaliński, Warszawa 1985.
Wstęp, [w:] *Gotycyzm i groza w kulturze*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Łódź 2003.
Wstęp, [w:] *Wokół gotycyzmów: wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków 2002.
Zwolińska B., *Motywy wampiryczne w gotyckim świecie opowiadań Edgara Allana Poeego*, [w:] *Gotycyzm i groza w kulturze*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Łódź 2003.

Groza w Czarodziejskiej górze Tomasza Manna

Streszczenie

Obszarem badań w moim artykule było poszukiwanie elementów grozy w tekście uznanym za jedną z najważniejszych powieści intelektualnych XX wieku.

Przedmiotem mojej analizy była *Czarodziejska góra* Tomasza Manna, a zadaniem, jakie sobie postawiłam, było odczytanie jej w kontekście literackiego horroru – co czyni z utworu społeczno-obyczajowo-filozoficznego powieść weird fiction. Świadome i celowe odejście od klasycznych i utartych ścieżek interpretacyjnych pokazuje, że wszystko zależy od punktu widzenia interpretatora, jego intencji, ale i samego utworu literackiego i jego potencjału – a ten, w przypadku *Czarodziejskiej góry*, wydaje się niewyczerpany.

Słowa kluczowe: gotyk, groza, horror, weird fiction, Tomasz Mann, *Czarodziejska góra*.

Terror in Thomas Mann's *The Magic Mountain*

Summary

Area of my research in this article was seeking for elements of terror in text, recognized as one of the most important novels of the XX century.

Material of my work was *The Magic Mountain*, written by Thomas Mann, and my assignment was to read it in terms of literary horror – as a result, changing a social-philosophical novel into a weird fiction, consciously and deliberately diverging from conventional and well-worn ways of interpretation – all of this to show that everything depends on interpreters point of view (and his intensions) and on the book itself (and its potential, which – in case of *The Magic Mountain* – seems to be endless).

By my article, I wanted to point that searching for new ways of reading and decrypting texts could be not only the form of literary entertainment, but also some kind of rescue for compositions, interpreted in so well-known ways.

Keywords: gothic, terror, weirdness, horror, weird fiction, real, unreal, Thomas Mann, *The Magic Mountain*.

Mateusz DAŚAL

Uniwersytet Medyczny im. Piastów Śląskich we Wrocławiu

Łukasz SASUŁA

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie

Realne i cudowne elementy w narracji o dziejach pierwszej krucjaty (na przykładzie *Gesta Francorum*)

Pierwsza wyprawa krzyżowa była jednym z najbardziej doniosłych kulturowo przedsięwzięć w całej historii Europy. Większa część dotychczasowych badaczy krucjat ograniczała się do jak najbardziej szczegółowego opisanie dokładnej trasy marszu krzyżowców oraz bitew przez nich toczonych. Spoglądając na pozostawione przez uczestników lub świadków tych wydarzeń teksty źródłowe, zimne i empiryczne szkiełko i oko historyka chce dostrzegać jedynie wydarzenia prawdopodobne i realistyczne, bezrefleksyjnie bagatelizując i omijając wszystkie elementy cudowne lub ponadmysłowe. Były one traktowane jako subiektywne i niegodne historycznej analizy, jako nieprawdopodobne lub wprost zmyślane. Jest to z pewnością dobry sposób badania tych wydarzeń i ich efektów od strony zjawisk materialnie możliwych do „uchwycenia”, jednak potencjalne ograniczenia metody badawczej nie powinny decydować o tym, czy dany aspekt zjawiska powinien być analizowany.

Zapożyczenie metod z szeroko rozumianej antropologii, czy nieco węższej, z jej subdyscyplin, takich jak performatyka, czy *ritual studies*, powoduje, że poprzez zmianę perspektywy unaoczniają się pomijane dotąd aspekty badanego zjawiska. Z drugiej strony, dla antropologa materiał historyczny może stanowić pole falsyfikacji własnych metod na gruncie odmiennego materiału badawczego – tekstów źródłowych i opracowań, bez kontaktu z żywym uczestnikiem. Takie podejście spełnia dominujący we współczesnej humanistyce paradygmat multidyscyplinarnych podejść, lecz musi być stosowane z należytą ostrożnością, gdyż może się zdarzyć, iż bezkrytyczne przeniesienie narzędzi pomiędzy dyscyplinami będzie prowadzić do zafałszowań.

Stoimy na stanowisku, że współczesna antropologia kulturowa odpowiada bardzo precyzyjnie na postulat nowszych szkół historiograficznych wyjścia „poza tekst”, czyli przejścia z fiksacji na źródłach jako na „tekstach, które można odczytać”, na ujęcie ich w sposób odmienny, bardziej dostosowany do analizowanego materiału. Antropologia kulturowa co najmniej od trzech dekad przełamuje paradygmat tekstualnego odczytania kultury. Dowartościowana została sfera działań i praktyk, co przejawiało się w powstaniu szeregu podejść nakierowanych na wykonawczą sferę kultury. Za „ojca założyciela” tego nurtu uważa się antropologa i badacza kultury Indii, Milтона Singera¹, który już w latach pięćdziesiątych postulował zainteresowanie się „widowiskami kulturowymi”, a więc rytuałami, ceremoniami i spektaklami, które stanowić miały „okna” pozwalające na wgląd wewnątrz badanych społeczności, odsłaniając realny światopogląd „w działaniu”. W dalszej kolejności warto wykorzystać analizę rytuałów oraz ich miejsca w kulturze, dokonaną przez wybitnego brytyjskiego antropologa Victora Turnera² oraz założenia *ritual studies* zaproponowane przez Ronalda Grimesa³. Wydaje się, że rozwiązania wypracowane na tym polu mogą wzbogacić interpretację I krucjaty, którą nawet w czysto potocznym ujęciu można uznać za specyficzną formę działania obrzędowego, zbliżonego do form peregrynacyjnych. Dopiero jednak szczegółowa analiza wydarzeń pokaże, że spojrzenie na I krucjatę jako na rytuał *par excellence* nie tylko jest wysoce uzasadnione od strony strukturalnej, dostarcza ponadto głębszego i poznawczo wartościowego spojrzenia na pomijane zazwyczaj aspekty tych wydarzeń.

Warto w tym miejscu zaznaczyć, że w odniesieniu do wydarzeń nadnaturalnych, których wystąpienie opisują kronikarze krucjat, znajduje zastosowanie zdefiniowana przez Le Goffa kategoria niezwykłości. Są to doświadczenia nacechowane ponadzmysłowo, nieprawdopodobne, które jednak dla ludzi żyjących w epoce średniowiecza, z ich ówczesnym aparatem poznawczym, były zupełnie realne i wręcz dosłownie namacalne. Niezwykłość, według Le Goffa, pełniła funkcję kompensacyjną, stanowiąc pewien przejaw oporu wobec zimnej ideologii chrześcijańskiej⁴.

Czy zatem krucjata była rytuałem lub czy możemy ją tak traktować? Z punktu widzenia współczesnych badań nad rytuałem nie da się wskazać jednego esencjalnego czynnika *sine qua non* rytuału, którego obecność w obrębie logiki zerojedynkowej jednoznacznie powie nam, że dane wydarzenie jest rytuałem,

¹ Por. M. Singer, *The Cultural Pattern of Indian Civilization*, „Far Easter Quarterly” 1955, nr 15, s. 27.

² Por. zvl.: V. Turner, *Gry społeczne, pola i metafory*, przeł. W. Usakiewicz, Kraków 2005; tenże, *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, Warszawa 2010 oraz tenże, *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, przeł. A. Szyjewski, Kraków 2006.

³ R. Grimes, *Beginnings in Ritual Studies*, University of South Carolina Press 1995.

⁴ J. Le Goff, *Świat średniowiecznej wyobraźni*, przeł. M. Radożycka-Paoletti, Warszawa 1997, s. 39.

zaś jego brak przekreśli możliwość nadania mu takiego statusu⁵. Jak większość zjawisk kulturowo-społecznych, kategoria rytuału ma rozmyte granice, o przynależności do niej decyduje zaś szereg czynników powiązanych na zasadzie rodzinnego podobieństwa Wittgensteina⁶. Spośród tych czynników wymienić można specyficzną strukturę, *communitas*, liminalność, karnawalizację, skuteczności rytualne, rytualny czas i przestrzeń, performatywność i światopogląd. W swojej analizie skupimy się na tych z nich, które w przypadku analizy krucjaty wydają się najbardziej ewidentne, czyli głównie na procesie rytualnym w rozumieniu Victora Turnera.

Europejskie średniowiecze doskonale zna model sakralnych wędrówek. Ruch pielgrzymkowy nie ustał po zajęciu Ziemi Świętej oraz Afryki Północnej przez Arabów, został jedynie skanalizowany w obrębie terenów zachodnioeuropejskich. Wędrówka do Jerozolimy staje się odległym „typem idealnym”, który zastąpić muszą Rzym, Compostela, czy Walsingham. Z drugiej strony, podział pracy uczynił z fazy liminalnej szczególny stan, dostępny głównie specjalistom – zakonnikom, pozostawiając peregrynację do miejsc świętych jako jeden z nielicznych środków kontroli napięć społecznych o charakterze liminalnym. Jak pisze Turner o tym okresie w swojej książce o liminalności pielgrzymek:

w chrześcijaństwie za podróżami tego rodzaju leży paradygmat drogi krzyżowej, do której ze względu na upadek człowieka dodano element czyśćca. Pograżeni w kontemplacji mnisi i mistycy potrafili codziennie odbywać zbawcze wędrówki; jednak ludzie pograżeni w świecie musieli swoją świętą podróż manifestować fizycznie w postaci niecodziennej przygody pielgrzymowania. Dla większości wiernych pielgrzymka była więc wielkim liminalnym doświadczeniem życia religijnego. Jeżeli mistycyzm jest pielgrzymką wewnętrzną, to pielgrzymka jest uzewnętrznionym mistycyzmem. [...] W społeczeństwach, w których możliwość wyrwania się z wąskiego, zakorzenionego w miejscowej glebie kręgu przyjaciół, sąsiadów i władz lokalnych są ograniczone [...] – jedyną możliwością podróżowania jest święta wędrówka: pielgrzymka lub krucjata⁷.

Krucjata rozpoczęła się od wezwania, które dotarło do Europy za pośrednictwem posłów bizantyjskiego cesarza Aleksego Komnena, który poprosił papieża i katolicką Europę o wsparcie militarne dla swego Cesarstwa, bezbronnego wobec najazdów tureckich po druzgocącej klęsce pod Manzikertem⁸ w 1071 r.

⁵ Por. M. Dąsał, *Wieloczynnikowa koncepcja rytuału. Studia nad rytuałem zainspirowane dorobkiem Bensona Salera*, „Kwartalnik Religioznawczy «Nomos»” 2009, nr 67/68.

⁶ L. Wittgenstein, *Dociekania filozoficzne*, przeł. B. Wolniewicz, Warszawa 2000, par. 66–68, s. 50–51.

⁷ V. Turner, *Obraz i pielgrzymka w kulturze chrześcijańskiej*, przeł. E. Klekot, Kraków 2009.

⁸ Właśnie ta klęska jest przez wielu badaczy uważana za najważniejszą przyczynę wypraw krzyżowych: J. Waterson, *Wojny mameluków. Władcy i rycerze islamu*, tłum. B. Tkaczow, Warszawa 2008, s. 46. Inaczej twierdzi T. Asbridge, wskazując na osobiste pobudki Urbana II, który miał ogłosić wezwanie do krucjaty, by osiągnąć własne polityczne cele. Autor szeroko opisuje również rosnące przez dekady napięcie pomiędzy światem łacińskim i islamskim: T. Asbridge, *Pierwsza krucjata*, tłum. E. Jagła, Poznań 2014, s. 34–37. Tezę tą popiera także P. Biziuk, *Hattin*, Warszawa 2004, s. 7–8. O bitwie pod Manzikertem zob. C. Hillenbrand, *Tur-*

Aleksy w żadnym razie nie spodziewał się, że jego prośba może przynieść podobne efekty⁹. Zadziwiona rozmiarami krzyżowych armii, które pojawiły się pod murami stolicy, córka cesarza Anna napisała, iż były „liczne jak piasek na brzegu morza czy gwiazdy na niebie”¹⁰. Przyczyny tak licznej odpowiedzi na wezwanie były przynajmniej trzy.

Po pierwsze, Europa Zachodnia przeżywała w XI w. początek trwającego przez następne dwa stulecia okresu prosperity, który przejawiał się między innymi w zauważalnym przyroście populacji, także wśród rycerstwa. O ile zaś dla chłopów lub mieszczanina wielu synów mogło być źródłem bogactwa i szczęścia, dla feudała zwykle byli oni przyczynkiem do kłopotów. Włości dzielono pomiędzy nich, co prowadziło do nadmiernego rozdrobnienia feudalnego, lub przyznawano jedynie najstarszemu z braci. Kolejny wedle starszeństwa zwykle przeznaczany był do stanu duchownego, jednak trzeci i następni synowie często mogli od ojca otrzymać jedynie nazwisko i miecz, z którymi posyłani byli w świat, aby stać się potencjalnym utrapieniem całego społeczeństwa.

Po drugie, na okoliczność organizowanej krucjaty papież Urban II po raz pierwszy w historii powołał do życia instytucję odpustu zupełnego – przyrzeczenia złożonego przez następcę św. Piotra, iż uczestnicy wyprawy, którzy „przyjmą na pierś krzyż”, zostaną obmyci z wszystkich popełnionych grzechów. Tak radykalne oczyszczenie duchowe szło poniekąd w parze z ziemskim, gdyż, wyruszając na krucjatę, pielgrzymi odcinali się od spraw doczesnych, a zatem często także od zaciągniętych długów i popełnionych przewin. Otoczeni nimbem świętości, obrońcy wiary stawali się tym samym czysti zarówno w oczach niebiańskiej, jak i ludzkiej jurysdykcji.

Trzecim i najważniejszym dla naszych rozważań powodem tak licznego uczestnictwa w I krucjacie był kryzys społeczny, przez jaki przechodziła łacińska Europa w XI w. Świeżo zakończone wojny i konflikty, takie jak podbój Anglii przez Wilhelma Zdobywcę, podbój Sycylii przez Normanów lub spór o inwestyturę, pozostawiły po sobie pewną spuściznę w postaci olbrzymiej liczby zbrojnych i wyszkolonych w wojennym rzemiośle ludzi, którzy szybko stali się źródłem potencjalnych kłopotów. Spór o inwestyturę ponadto znacznie osłabił pozycję zarówno cesarza niemieckiego, jak i papieża, z których ten drugi próbował ratować swój wizerunek zwierzchnika chrześcijańskiego świata właśnie organizując krucjatę, która miała za jeden z ważniejszych celów ponowne zszywanie przepaści pomiędzy kościołami wschodnim i zachodnim, powstałej po nie-

kish myth and muslim symbol. The battle of Manzikert, Edinburgh 2007; J. Bonarek, *Bizancjum w dobie bitwy pod Mantzikert*, Kraków 2011.

⁹ T. Asbridge, dz. cyt., s. 112. O bizantyjskiej polityce zaciągania najemników na zachodzie i o poselstwie Aleksego zob. J. Harris, *Bizancjum i wyprawy krzyżowe*, tłum. J. Gardzińska, Warszawa 2005, s. 82–83; S. Runciman, *Wyprawy krzyżowe*, t. 1, tłum. J. Schwakopf, Warszawa 1987, s. 104–105.

¹⁰ Anna Komnena, *Aleksjada*, trans. and ed. by E.A. Dawes, London 1928, X, 5.

dawnej schizmie¹¹. Drugi z wielkich władców Europy, król Francji Filip I, był w owym czasie ekskomunikowany, co – podobnie jak w przypadku cesarza – osłabiało pozycję zarówno jego, jak i kościoła. Świat zachodniego chrześcijaństwa, pełen podziałów i pozbawionych złudzeń co do uniwersalnych ideałów weteranów niedawnych wojen, przeżywał społeczny kryzys, z którego mogło go wybawić *katharsis*, jakim była wspólna misja, ponownie jednocząca łacinników pod jednym sztandarem – symbolem krzyża. Przywrócenie Grobu Pańskiego pod chrześcijańskie panowanie okazało się takim właśnie celem. Stąd też zapewne tak wielkie poparcie dla idei krucjaty wśród wszystkich warstw społecznych.

Poszukując mechanizmu rozwiązania nabrzmiewających konfliktów, władze sięgają do utartych wzorców, odgórnie kanalizując ideę ruchu pielgrzymkowego w połączeniu ze zbrojną wyprawą. I podobnie jak pielgrzymka ma charakter inicjacyjny, liminalny, oczyszczający, uwalniający z codziennych struktur, tak też krucjata staje się wielką, po części zorganizowaną i obowiązkową, po części chaotyczną i dobrowolną, peregrynacją do Ziemi Świętej – rytuałem w pełnym tego słowa znaczeniu. Jak zauważa Clifford Geertz: „W rytuale świat doświadczany oraz świat wyobrażony, stopione pod wpływem działania określonego zbioru form symbolicznych, jawią się jako jeden i ten sam świat, wywołując w ten sposób ową wewnętrzną przemianę w ludzkim poczuciu rzeczywistości”¹² – krzyżowcy są jednocześnie wędrowcami po realnych krainach, jak i pielgrzymami po terenach czysto imaginatywnych; jednocześnie są fanatycznymi, pozbawionymi litości wojownikami połączonymi kolektywną przemocą, jak również świętymi apostołami, zbawionymi za życia; a ostatecznie dotrą jednocześnie do Jerozolimy realnej, jak i apokaliptycznej Jerozolimy niebiańskiej oraz Jerozolimy – Golgoty Chrystusa. Jak fenomenalnie ukazała to prof. Tokarska-Bakir na przykładzie wielkanocnych misteriiw pasyjnych, w przypadku rytuału nie ma sprzeczności w dialektyce¹³, w której podobne sprzeczności zostają zintegrowane i przestrzeń może mieć podwójną naturę. Nie tylko w tym aspekcie krucjata może być odczytana jako rytuał – wskazują na to również cechy strukturalne.

W obliczu nieskuteczności lub niskiej skuteczności konwencjonalnych środków i procesów rozwiązywania kryzysów, społeczności sięgają po rytuały, które charakteryzuje specyficzna struktura, wskazana po raz pierwszy przez Arnolda van Gennepa przy analizie obrzędów przejścia¹⁴, a znacznie poszerzona i zreinterpretowana przez Edmunda Leacha, a później Victora Turnera. Pierwszy etap rytuału to faza separacji, w której następują symboliczne i fizyczne akty oddzie-

¹¹ T. Asbridge, dz. cyt., s. 95. Na temat politycznych i ideologicznych przyczyn ruchu krzyżowego zob. J. Herrin, *Bizancjum. Niezwykłe dziedzictwo średniowiecznego imperium*, tłum. N. Radomski, Poznań 2009, s. 302–303.

¹² C. Geertz, *Interpretacja kultur*, przeł. M. Piechaczek, Kraków 2005, s. 134.

¹³ J. Tokarska-Bakir, *Obraz osobliwy. Hermeneutyczna lektura źródeł etnograficznych. Wielkie opowieści*, Kraków 2000.

¹⁴ A. van Gennep, *Obrzędy przejścia*, przeł. B. Biały, Warszawa 2006.

lenia jednostki lub grupy od społeczeństwa i spraw „tego świata” oraz jej dotychczasowego statusu, a przynajmniej odcięcie od stosunkowo stabilnego układu uwarunkowań kulturowych. Aktualne statusy zostają zawieszone, traci się imiona, często występuje symbolika śmierci, równie często traktuje się osoby znajdujące się w tym stanie jako „zmarłe”.

W zasadzie od samego początku krucjaty możemy zatem obserwować ją jako dramat społeczny – proces rytualny, przez który jej uczestnicy przechodzili, aby zażegnać wzmiankowany kryzys i oczyścić się z jego skutków – dosłownie, poprzez odpust przyznany im przez papieża, z grzechów i win. Z uwagi na rozmiary poniższego tekstu, pominiemy w naszych rozważaniach losy wyprawy Piotra Pustelnika oraz wielu pomniejszych grup, które dołączyły do armii krzyżowej, koncentrując się na wydarzeniach centralnych i kluczowych dla losów krucjaty. Armia krzyżowa powstała właściwie dopiero pod murami Konstantynopola, gdy zebrały się tam pod jej sztandarami armie pięciu możnych – Boemunda z Tarentu, Rajmunda z Tuluzy, Gotfryda z Bouillon, Roberta z Flandrii i Stefana z Blois. Pod ich przewodnictwem do cesarskiej stolicy dotarli liczni rycerze, zbrojni, słudzy oraz pielgrzymi (nie tylko zbrojni), ciągnący setkami za ozdobionymi znakiem krzyża rycerskimi płaszczami¹⁵. Wszyscy oni porzucili swe miejsce w drabinie feudalnej – część z nich zapewne liczyła na poprawę swego losu, jednak możnowładcy i bogatsi spośród rycerstwa nie mogli być tego zbyt pewni. Od momentu przyjęcia krzyża przestawali oni być poddanymi swych królów oraz zwierzchnikami swych wasali. Nie było to oczywiście tak dramatyczne, abyśmy mogli zaobserwować choćby zbliżenie pozycji społecznej uboższego pielgrzyma i choćby najpośledniejszego z rycerzy, jednak wszyscy uczestnicy wyprawy zaczęli funkcjonować w pewnym zagubieniu, porzuciwszy znany sobie i oswojony świat feudalizmu przypisanego do posiadanych włości. W tym momencie możemy też obserwować powstawanie swoistego *communitas* i procesu zmiany roli – gdy armie możnych zdążają do Konstantynopola i nie mają już swego bezpiecznego miejsca w drabinie feudalnej, nie będąc jeszcze częścią armii krzyżowej, gdyż ta sformowała się dopiero po przekroczeniu Bosforu. Wymienieni wcześniej z imienia możni doświadczyli niejako wzmocnionego odrzucenia swej dawnej roli, zmuszeni do złożenia przysięgi cesarzowi Aleksemu, która przypieczętowała dokonany wybór.

Od momentu złożenia tejże przysięgi, armia krzyżowa była niejako na bizantyjskiej służbie, co nijak nie pasowało do wyobrażeń, jakie mieli jej uczestnicy co do charakteru swej wyprawy, a także do zamierzeń, jakie – pomimo danego słowa – mieli wobec ziem, które zamierzali podbić. Podobnie wyglądała kwestia stosunku do ludności tych krain – krzyżowcy byli przekonani, że przybyli, aby oczyścić je z niewiernych, przez co często dopuszczali się niebываłych wręcz

¹⁵ Liczebność wyprawy szacowana jest nawet na 75 tys. osób: T. Asbridge, dz. cyt., s. 134; inni badacze podają liczby niższe: 40–50 tys. osób: P. Biziuk, dz. cyt., s. 11.

okrucieństw wobec miejscowej ludności¹⁶, zazwyczaj chrześcijańskiej, gdyż jeszcze kilka dekad wcześniej były to tereny bizantyjskie. Ten swoisty okres zawieszenia został zakończony wraz ze zdobyciem Nicei, której oblężenie kosztowało krzyżowców wiele wysiłku i czasu, a która została im wykradziona w ostatniej chwili, gdyż turecka załoga poddała się potajemnie wojskom bizantyjskim – w zamian nie wpuściły one żadnych krwi łacinników do miasta. Dla przybyszy z Zachodu było to jawne zerwanie tej przedziwnej pseudofeudalnej zależności pomiędzy nimi a cesarzem – ten jako senior mógł się spodziewać posłuszeństwa od swych wasali, jednak musiał też zapewnić im wsparcie i ochronę, a także udział w zdobyczach. W taki sposób rozgorzyczeni, jednak skonsolidowani, krzyżowcy wyruszyli na południe, ku Antiochii.

Aby do niej dotrzeć, musieli jednak wpierw przebyć Anatolię i góry Anty-taurusu, często nie znając ścieżek, pozbawieni dostaw żywności i dostępu do wody¹⁷, co odbiło się bardzo na kondycji zarówno ludzi, jak i koni, niezbędnych rycerzom do walki – mieli oni przemierzać te odcinki drogi na wołach, nie chcąc męczyć swych bezcennych wierzchowców¹⁸. Przebycie gór i terenów Anatolii okazało się dla krzyżowców niezwykle kosztowne¹⁹. Pomimo wysiłków, na wąskich górskich ścieżkach łacinnicy utracili wiele zwierząt, jucznych i wier-

¹⁶ M.in. mordowano dzieci, wbijając je na pale, paląc w ogniskach i rozdzierając na części: *Gesta Francorum et aliorum Hierosolymitanorum*, ed. and trans. by R.M. Hill, London 1962 [dalej: *Gesta Francorum*] I, 4; Albert z Akwizgranu, *Historia Hierosolymitana*, [w:] *Recueil des historiens des croisades*, vol. IV, Paris 1879 [dalej: Albert z Akwizgranu] I, 15–16. Krzyżowcy, używając Helenopolis jako bazy wypadowej, grabili i pustoszyli cały region aż po Niceę: M. Böhm, *Flota i polityka morską Aleksego I Komnena*, Kraków 2012, s. 156. Podobnych czynów mieli się dopuszczać wojownicy Boemunda, gdy poddało im się miasto Maa'ra w pobliżu Antiochii. Mieszkańców mieli łacinnicy piec żywcem na roznach i gotować w wielkich kotłach. Opisy te wydają się jednak przesadzone, podobnie jak liczba mieszkańców zabitych przez zdobywców – podawana jako ponad sto tysięcy, gdy w istocie w mieście mieszkać mogła ledwie dziesiąta część tej liczby: A. Maalouf, *The crusades through Arab eyes*, trans. by J. Rorschild, Paris 1983, s. 39.

¹⁷ Niedostatek wody często wynikał z braku dowództwa i niezaplanowania kolejnych posunięć – gdy krzyżowcy Piotra Pustelnika zdobyli Kserigordon i zostali w nim odcięci przez odsiecz muzułmańską, zmuszeni byli do picia krwi zwierzęcej, a nawet wilgoci uzyskiwanej poprzez moczenie pasów i ubrań w latrynie: *Gesta Francorum* I, 5; Albert z Akwizgranu I, 16–17. Takie postępowanie świadczyć może o tym, jak łatwo krzyżowcy wystawiali się na kolejne fale chorób i epidemii. Prowadził do nich nie tylko brak potrzebnej higieny, ale też słabe przygotowanie operacji militarnych, które wiodło do takich wypadków.

¹⁸ *Gesta Francorum* IV, 2. Szerzej na ten temat zob. M. Billings, *Wyprawy krzyżowe*, tłum. Z. Dalewski, Warszawa 2002, s. 35; T. Asbridge, dz. cyt., s. 149.

¹⁹ Niektórzy badacze uważają, że przekroczenie Anatolii było dla armii krzyżowej znacznie większym wyzwaniem niż walka z muzułmanami w Syrii. Nie tylko anatolijskie szlaki były niezwykle trudne, ale także wrogowie, z jakimi krzyżowcy musieli się zmierzyć, o wiele silniejsi – to właśnie w tej krainie zakończyło się wiele późniejszych wypraw: J.C. Russel, *The population of the crusader states*, [w:] *A history of the crusades*, ed. by K.M. Setton, London 1985, s. 304.

chowców, tracąc wiele ze swej sprawności bojowej, oraz zabranych z Konstantynopola zapasów²⁰.

Wydarzenia te z pewnością zbliżyły krzyżowców, pochodzących z całej Europy i mówiących wieloma językami. Krucjata wytwarzała wtedy strukturę swej społeczności, pozbawionej naczelnego wodza²¹, co posiadało swoją rytualną logikę, lecz szybko stało się kolejnym z poważnych problemów, szczególnie wobec kontaktów z Bizantyjczykami. Tych ostatnich reprezentował cesarski wysłannik Tatikios²², który wobec braku wyraźnego przywództwa sam próbował pokierować wyprawą, podobnie jak wysłany z armią przez papieża biskup Ademar.

Według *ritual studies*, w tej drugiej fazie – liminalnej (progowej) – jednostki i grupy pozostają poza społeczeństwem i czasem. Ich status jest społecznie „pośredni” (Turnerowskie „ani tu, ani tam”), powstaje dojmujące poczucie wspólnoty – *communitas*, osobowość uczestników, „odarta” z dotychczasowych tożsamości, staje się plastyczna, a uczestnicy podatni na zjawiska liminalne (zmienione stany świadomości, stany mistyczne i in.). Na tym etapie również następuje szczególna intensyfikacja *sacrum*, powstają i występują rozliczne tabu, bardzo często wytwarza się nowa hierarchia, albo wzmocniona zostaje egalitarna wspólnota wiernych, lub też – na zasadzie karnawalizacji – odwrócone zostają statusy (czego dobrym przykładem byli żebracy królów karnawałów).

Tak zjednoczona w swych trudach i znojach armia krzyżowa dotarła do Antiochii, którą zdobyto po długim oblężeniu, dzięki zdradzie mieszkańców miasta, którzy wpuścili krzyżowców do jednej z wież na miejskich murach. Oblężenie to było jednak niezwykle trudne i kosztowne dla łacinników²³, co było zapewne

²⁰ *Gesta Francorum* IV, 10; zob. także M. Billings, dz. cyt., s. 36.

²¹ Problem złego dowodzenia pojawił się nie tylko w pierwszej, ale i drugiej krucjacie, dowodzonej przecież w znacznie bardziej scentralizowany sposób. W czasie oblężenia Damaszku krzyżowcy porzucili bezpieczny oraz dobrze zaopatrzony w prowiant obóz, który niemal gwarantował zwycięstwo, i przenieśli oblężenie na inną część murów, gdzie zostali odcięci od zapasów, i w efekcie zmuszeni do odstąpienia. Mieli ich do takiej decyzji namówić przekupieni notable jerozolimscy, jednak fakt, że ich posłuchano, świadczy o bardzo słabym rozeznaniu wodzów w kwestiach taktyki i logistyki: J. Philips, *Druga krucjata*, tłum. N. Radomski, Poznań 2013, s. 314–315. Ostatnia wielka bitwa, która przesądziła o losie chrześcijańskich posiadłości w Ziemi Świętej, pod Hittin, także została przegrana przez złe dowodzenie i odcięcie armii od źródeł wody, bez której nie mogła ona wytrzymać długotrwałego boju w upale. O bitwie pod Hittin zob. H. Nicholson, D. Nicolle, *Rycerze Boga. Zakon templariuszy i Saraceni*, tłum. K. Grodner, Warszawa 2009, s. 50–55; P. Biziuk, dz. cyt., s. 75–98; S. Lane-Poole, *Saladyn Wielki i upadek Jerozolimy*, tłum. B. Tkaczow, Warszawa 2006, s. 171–176.

²² M. Billings, dz. cyt., s. 39. Zob. także T. Asbridge, dz. cyt., s. 134–135. O wsparciu, jakiego wyprawie udzielili Bizantyjczycy, oraz o niespójności relacji źródłowych na ten temat zob. M. Böhm, dz. cyt., s. 157–168.

²³ W armii oblegającej Antiochię panował wielki głód, upodabniając sytuację obleganych i oblegających – spośród tych drugich mogła zginąć z głodu nawet piąta część: T. Asbridge, dz. cyt., s. 178–179; S. Runciman, dz. cyt., s. 204–205. Gdy krzyżowcy zdobyli już Antiochię i zostali w niej odcięci, z braku pożywienia mieli jeść swe konie, zaś ci, którzy ich nie mieli, zjadali ko-

przyczyną strasznego losu, jaki zgotowali oni obrońcom i mieszkańcom zdobytego miasta, których wycięto w pień, wypełniając ich ciałami ulice²⁴. Ta kolektywna przemoc niejako ponownie podkreśliła jedność krzyżowców – zjednoczonych teraz także brzemieniem popełnionych zbrodni. Warto w tym miejscu także podkreślić, iż na łacinników szybko spadła kara bezpośrednio związana z rzezią Antiochii, gdyż w mieście wybuchła zaraza wywołana mnogością niepogrzebanych ciał, wypełniających jego ulice²⁵.

W tym samym czasie, zdobyta Antiochia została otoczona oblężeniem tureckich wojsk Kurbughi, który przybył na odsiecz wymordowanym już mieszkańcom. W walkach z nowo przybyłymi wojskami tureckimi krzyżowcy wykazali się niebywałym wręcz barbarzyństwem, czego przykładem może być zdarzenie po bitwie o Bramę Mostową. Krzyżowcy przybyli na miejsce walk jakiś czas po ich zakończeniu i odgrzebali zwłoki pokonanych przez siebie wrogów, pochowanych wcześniej przez Turków, aby je ograbić, zaś głowy zabitych zabrali do swych namiotów jako trofea²⁶.

Obrona Antiochii była, dla skrajnie już wyczerpanej armii łacińskiej, początkiem kolejnego kryzysu – fizycznego, który będąc analogonem praktyk ascetycznych paradoksalnie prowadził do odrodzenia duchowego. W tym czasie krzyżowcy często oddawali się postom, co nie powinno dziwić, zważywszy na całkowite odcięcie od zapasów żywności – które doprowadziło w kilku przypadkach do kanibalizmu; zaczęli także odczuwać obecność boskich wysłanników. Miały na to zapewne wpływ zarówno głód, desperacja, jak i świadomość bliskości celu podróży – Jerozolimy, miasta Boga.

rę z drzew oraz padlinę, wystawiając się na groźne choroby; Ibn al-Athir X, 188–190, [w:] *Arab historians of the Crusades*, trans. E.J. Costello, New York 2010, s. 4–5. Zob. także S. Runciman, dz. cyt., s. 218.

²⁴ *Gesta Francorum* VIII, 5. Dokładny opis oblężenia i zdobycia Antiochii zob. T. Asbridge, dz. cyt., s. 216; M. Balard, *Łaciński Wschód*, tłum. W. Ceran, Kraków 2010, s. 61. O zdobyciu miasta zdradą i masakrze jego mieszkańców zob. A. Maalouf, dz. cyt., s. 32.

²⁵ M. Billings, dz. cyt., s. 41. W samej Antiochii wybuchła zaraza, która zmusiła jej zdobywców do opuszczenia miasta zaraz po jego odblokowaniu, poprzez zwinięcie oblężenia Kurbughi: tamże, s. 44. Zaraza zabrała także biskupa Ademara, który miał nawet paść jej pierwszą ofiarą: Albert z Akwizgranu V, 4. Podobny los spotkał Jerozolimę, której obrońcy oraz mieszkańcy zostali wycięci w pień, ginąc od miecza i ognia, zrzucani z murów i męczeni, aż ulice świętego miasta nie wypełniły się ich ciałami: *Gesta Francorum* X, 19. Szeroko na temat zdobycia Jerozolimy zob. S. Runciman, dz. cyt., s. 263–264. Nauczani doświadczeniami Antiochii krzyżowcy uprzątnęli jednak miasto z ciał zabitych, które spalono na wielkich stosach pod jego murami: *Gesta Francorum* X, 19. Masakra w zdobytej Jerozolimie, w czasie której muzułmańskich mieszkańców mordowano na murach i w domach, palono żywcem i torturowano na ulicach, pozostaje w kontraście z tym, jak odbite Święte Miasto potraktował Saladin, wypuszczając zeń nie tylko wojowników, ale także kobiety, dzieci, a nawet biedotę: S. Lane-Poole, dz. cyt., s. 191. Trudno ocenić, czy istotnie widać tu różnicę cywilizacyjną, czy też format władcy, jakim był sułtan Egiptu.

²⁶ *Gesta Francorum* VII, 4.

Opisując obronę przed turecką odsieczą, narracja o dziejach Franków zmienia się, zyskując coraz więcej elementów ponadmysłowych. Proces ten zaczyna się od bardzo dokładnego opisu widzenia, jakiego dostąpił jeden z kapłanów towarzyszących wyprawie, w czasie modłów w kościele Najświętszej Marii. Miał on ujrzeć Chrystusa w towarzystwie Marii i św. Piotra – nie rozpoznał go jednak, gdy ten spytał, czy wie, kim jest. Wtedy nad jego głową pojawić się miał krzyż, po którym kapłan poznał, że ma przed sobą Syna Bożego, i upadł na twarz. Prosić miał Chrystusa o pomoc w trudach walki z niewiernymi, a wraz z nim prosić mieli Piotr i Maria. Po ich wstawiennictwie, Jezus miał pochylić się nad dolą strudzonych pielgrzymów, zalecając, aby powrócili do niego, a wtedy on powróci też do nich, zsyłając im wielką pomoc, gdy minie pięć dni – wskazał też wprost, że oznacza to odejście od grzechu, „którego smród czuć aż w Królestwie Niebieskim” oraz codzienne modły²⁷.

Ksiądz ten przedstawił swoje widzenie wodzom wyprawy, oferując, że gotów jest rzucić się z pobliskiej wieży, aby udowodnić jego prawdziwość – gdyby upadek nie wyrządził żadnych szkód, byłby to dowód na to, że Chrystus otoczył go swą opieką. Nie jest nam dane poznać dalszych losów owego bezimiennego kapłana, jednak baronowie mieli przyjąć prawdziwość jego opowieści, zarządzając modły i posty dla prześlągnięcia Zbawiciela. Tankred, siostrzeniec Boemunda, uniesiony atmosferą chwili, miał nawet poprzysiąc, iż nie odwróci się od walki o Jeruzalem, póki ma ze sobą choć czterdziestu zbrojnych, co miało znacznie podnieść morale słyszających to krzyżowców.

Wkrótce później innemu z pielgrzymów, imieniem Piotr, objawić się miał św. Andrzej. Oczekiwał na niego w bramie miejskiej, gdy ten po raz pierwszy wkroczył do Antiochii. Podobnie jak poprzednio, wierny nie rozpoznał świętego, który przedstawił się i polecił pielgrzymowi udać się do kościoła św. Piotra, gdzie dane mu będzie znaleźć włócznię, którą przebito bok Chrystusa. Piotr zapytał świętego: „któż mi uwierzy?”, na co ten zabrał go do miejsca, gdzie relikwia była pogrzebana, wskazując mu je dokładnie. Pielgrzym nie odważył się jednak przedstawić swej wizji innym krzyżowcom, przez co został ponownie nawiedzony przez św. Andrzeja, który upomniął go: „Dlaczego nie wydobyłeś włóczni z ziemi? Czy nie wiesz, że ktokolwiek będzie niósł ją w bitwie nie zostanie nigdy zwyciężony?”. Pouczony Piotr udał się do zgromadzonych krzyżowców, jednak faktycznie nikt mu nie uwierzył. Zaklinał on się jednak, iż to co mówi jest prawdą, dodając, że św. Andrzej obiecał, iż w ciągu pięciu dni Bóg wesprze wielce chrześcijan, którzy nie upadną w wierze. Warto zauważyć, iż motyw pięciu dni występuje tu identycznie, jak w poprzednim widzeniu²⁸.

²⁷ *Gesta Francorum* IX, 6.

²⁸ *Gesta Francorum* IX, 7. Warto w tym miejscu zauważyć, że współczesna historiografia próbuje od dość dawna racjonalizować te wydarzenia, czego świetny przykład znajdziemy w pracy Runcimana – S. Runciman, dz. cyt., s. 221.

Wkrótce później Boemund miał podpalić miasto, wściekły na swych podwładnych, którzy kryli się w jego zabudowaniach, zamiast walczyć, przez co spłonąć miało dwa tysiące domów i kościołów, jednak o północy ogień miał cudownie zniknąć²⁹.

Kulminacją zdarzeń nadnaturalnych pod Antiochią było zbiorowe widzenie – w jego trakcie wojska krzyżowców ujrzeć miały wielką pomoc zesłaną im przez Chrystusa. Była to armia jeźdźców na białych koniach i dzierżących białe sztandary. Początkowo, nie rozpoznano ich (ponownie), jednak szybko krzyżowcy zorientowali się, że są to święci, którym przewodzić miał sam św. Jerzy³⁰.

Od zdobycia Antiochii narracja o krucjacie staje się niemal mityczna – przypomina opowieść o herosach – wodzach wyprawy, którzy dokonują nieprawdopodobnych czynów i otrzymują boską pomoc i protekcję. Aż do zdobycia Jerozolimy możemy w opowieści zobaczyć uczestników wyprawy kroczących w takiej niemal mitycznej rzeczywistości. Po osiągnięciu celu wyprawy, jakim było odbicie świętego miasta, następuje ostatnia część rytuału.

Ostatnia faza to reintegracja, opierająca się na symbolicznych lub faktycznych aktach ponownej agregacji jednostki do grupy, jest to również koniec fazy liminalnej i zjawisk z nią związanych. Następuje rozpad *communitas* (choć więzy zawarte w trakcie jej trwania często potrafią przetrwać wiele kolejnych lat na zasadzie wspólnoty doświadczenia). W efekcie podmiot wraca do poklasyfikowanego, świeckiego i przyziemnego życia. Czasem jednak może okazać się, że kryzys ostatecznie nie został zażegnany i może dojść do „schizmy”, czyli wyodrębnienia się nowego wzoru kulturowego. Dokładnie tak było w przypadku I krucjaty, której uczestnicy powrócili do Europy, gdzie ponownie wdrożyli się do życia w społeczeństwie feudalnym, jednak znaczna ich część pozostała w Ziemi Świętej, tworząc państwa krzyżowe, takie jak: Królestwo Jerozolimskie, Księstwo Antiochii, Hrabstwo Edessy i Hrabstwo Trypolisu. Państwa te były tworzone na wzór europejskiego feudalizmu, wykorzystywano do tego celu weteranów krucjaty, ich następców, przybywających strumieniem z Zachodu, oraz miejscową ludność, różnych wyznań i kultur. W efekcie powstały twory, które ani nie realizowały dobrze łacińskich wzorców, ani też nie funkcjonowały nigdy poprawnie, nie będąc w stanie wytworzyć gospodarki ani układów społecznych potrzebnych do utrzymania zdobytych ziem.

W przypadku analizy wydarzeń pierwszej krucjaty, proces rytualny może zostać wykorzystany na dwa sposoby. Z jednej strony, można uznać go za prosty klucz interpretacyjny omawianych wydarzeń. Krucjata, jak chyba każde nadzwyczajne wydarzenie społeczne, ma swój początek, środek i koniec, uczestnicy wychodzą z codzienności, łączą się w społeczności uczestników, by wrócić później do porzuconych funkcji i ról, do pewnego stopnia odmienieni, lub po prostu

²⁹ *Gesta Francorum* IX, 9.

³⁰ *Gesta Francorum* IX, 17.

bogatsi o nowe doświadczenia. W tym sensie krucjata nie różniłaby się od dowolnego innego wydarzenia o podobnej formie, w dowolnej kulturze i okresie. W tym sensie analiza taka, choć być może interesująca i niepozbawiona elementu poznawczego, obarczona byłaby grzechem symplifikacji i nadmiernej generalizacji, zwłaszcza w przypadku tekstu, którego objętość nie pozwala na eksplorację tematu z większą szczegółowością.

Z drugiej strony, spojrzenie na pierwszą krucjatę jako na faktyczny rytuał³¹, o specyficznej strukturze, dynamice, skuteczności i procesualności, pozwala poszerzyć nasze rozumienie tego zjawiska, jak również, w pewnym stopniu, wejść głębiej w przeżywanie tych wydarzeń przez samych uczestników. Pokazuje tropy do odpowiedzi na pytania o kolektywną przemoc, o sprzeczności w rozumieniu wydarzeń przez samych uczestników, o przyczyny takiego, a nie innego opisu tych wydarzeń, bliższego narracji mityczno-rytualnej niż kronikarskiej, o powody, dla których uczestnicy o zmienionym statusie, przynajmniej we własnym przekonaniu, nie mogli znaleźć dla siebie miejsca w „starych hierarchiach” po powrocie, oraz o przyczyny zmitologizowania późniejszych narracji o krucjacie. Mīt jest nieodłącznym towarzyszem rytuału.

Próbując odpowiedzieć na pytanie szczegółowe, jakie postawiliśmy na początku tekstu, nie jesteśmy w stanie i nie zamierzamy odpowiadać, czy krzyżowcy *faktycznie* widzieli Chrystusa, archaniołów czy świętych. Założeniem postulowanej „antropologii historycznej” nie są pytania o ontologię, tylko o ludzkie przekonania. Jeżeli krzyżowcy byli przekonani, że widzieli aniołów i świętych, a teksty źródłowe na to właśnie wskazują, to odpowiedzią na pytanie, dlaczego tak było, będzie rytualny kontekst krucjaty. Wszechogarniający, wielopoziomowy, multisemantyczny obrzęd – naznaczony potężnym ładunkiem symbolicznym, jakim była (między innymi) I krucjata w szczytowym punkcie fazy liminalnej, przy maksymalnym natężeniu *communitas*, nie wspominając już o ekstremalnych warunkach deprywacyjnych – miał pełny potencjał by, ponownie nawiązując do Geertza, świat wyobrażony zlał się ze światem realnie przeżywanym. Potwierdzenie znajdziemy również w pracach neuroantropologów, którzy wskazują, że już znacznie „delikatniejsze” rytuały są w stanie wyzwolić pomniejszych stany mistyczne, w których wyobrażenia mogą zostać odebrane jako postrzegania³². Oczywiście jest, że – z uwagi na rozmaite czynniki zewnętrzne

³¹ W tym miejscu warto odnieść się do potencjalnych zarzutów, jakie podobnej metodologii stawiał już wiele lat temu Philippe Buc w swej, znakomitej skądinąd, pracy *Pułapki rytuału*. Odnosił się on jednak do czynności, które ludzie średniowiecza sami uważali za rytuał i przypisywali im symbolikę, interpretując ich poprawność lub jej brak i znaczenie metaforyczne w tekstach kronik. Przykłady wraz z szeroką analizą tematu zob. P. Buc, *Pułapki Rytuału. Między wczesnośredniowiecznymi tekstami a teorią nauk społecznych*, tłum. M. Tomaszek, Warszawa 2011, s. 31–197.

³² Por. m.in.: V. Turner, *Body, Brain and Culture*, „Zygon. Journal of Religion and Science” 1983, 18 (3), s. 221–245; *Spectrum of ritual*, ed. E. d’Aquili, C. Laughlin, J. McManus, New York 1979; E. d’Aquili, A. Newberg, *The mystical mind*, Minneapolis 1999.

oraz różną osobniczą podatność oraz wrażliwość na stany mistyczne – nie wszyscy uczestnicy wydarzeń w równym stopniu poddani byli ich wpływowi. Siła *communitas* – zwłaszcza opartej na kolektywnej przemocy (związanej z mechanizmem kozła ofiarnego)³³, wymuszającej niejako dla uspokojenia sumienia zgodę na wspólną wersję wydarzeń – zwielokrotnia normatywny konformizm i w efekcie częściej będziemy mieli do czynienia z sytuacją, że ci, którzy nie widzieli, „i tak widzieli”, niż z sytuacją odwrotną, w której świadectwo wątpliwego spowoduje erozję wiary pozostałych. Zwłaszcza w sytuacji, gdy „niewidzenie” świadczy o grzeszności, byciu niegodnym lub jakiejś formie sakralnej „zmazy”.

Podsumowując, postulowanie przez uczestników realności zjawisk mistycznych, z jednej strony, stanowi ważką przesłankę do uznania danego wydarzenia za rytuał (przy spełnieniu dodatkowych warunków), z drugiej strony, niejako w sprzężeniu zwrotnym, interpretacja z zakresu *ritual studies* (ujęciu krucjaty jako rytuału) jest w stanie uniknąć pułapki pozytywistycznego redukcjonizmu i prostego psychologizowania (z której mogłyby płynąć takie wnioski, jak np. zbiorowa halucynacja), jak również jeszcze prostszego teologizowania. Kwestią do dalszej analizy, wykraczającą poza zakres niniejszego tekstu, musi pozostać kwestia celów, w jakich kronikarze uwypuklali mistyczne przeżycia uczestników krucjaty, i jaką ramę interpretacyjną utworzyło to dla kolejnych wypraw krzyżowych w szczególności, i jaki wpływ miały one na kulturę Europy kolejnych pokoleń. Nie ma bowiem wątpliwości, iż dla ludzi współczesnych wyprawie, którzy słuchali opowieści o krucjacie, mało istotne były informacje o niedożywieniu, aktach kanibalizmu czy powszechnych kradzieżach w obozie krzyżowym – najważniejsza i pierwszoplanowa była dla nich natomiast narracja mityczna o dzielnych rycerzach i ich dokonaniach oraz o bezpośrednim kontakcie z siłami niebiańskimi. Zdajemy sobie sprawę, iż temat został przez nas jedynie zarysowany, jednak objętość tego tekstu nakazuje nam odesłać osoby zainteresowane do naszych przyszłych badań i publikacji.

Bibliografia

- Albert z Akwizgranu, *Historia Hierosolymitana*, [w:] *Recueil des historiens des croisades*, vol. IV, Paris 1879.
- Anna Komnena, *Aleksjada*, trans. and ed. by E.A. Dawes, London 1928.
- Asbridge T., *Pierwsza krucjata*, tłum. E. Jagła, Poznań 2014.
- Balard M., *Łaciński Wschód*, tłum. W. Ceran, Kraków 2010.
- Billings M., *Wyprawy krzyżowe*, tłum. Z. Dalewski, Warszawa 2002.
- Biziuk P., *Hattin*, Warszawa 2004.
- Böhm M., *Flota i polityka morska Aleksego I Komnena*, Kraków 2012.

³³ Por. R. Girard, *Sacrum i przemoc*, Poznań 1994.

- Bonarek J., *Bizancjum w dobie bitwy pod Mantzikert*, Kraków 2011.
- Buc P., *Pułapki Rytuału. Między wczesnośredniowiecznymi tekstami a teorią nauk społecznych*, tłum. M. Tomaszek, Warszawa 2011.
- d'Aquili E., Newberg A., *The mystical mind*, Minneapolis 1999.
- Daśał M., *Wieloczynnikowa koncepcja rytuału. Studia nad rytuałem zainspirowane dorobkiem Bensona Salera*, „Kwartalnik Religioznawczy «Nomos»” 2009, nr 67/68.
- Geertz C., *Interpretacja kultur*, przeł. M. Piechaczek, Kraków 2005.
- Gennep A. van, *Obrzędy przejścia*, przeł. B. Biały, Warszawa 2006.
- Gesta Francorum et aliorum Hierosolymitanorum*, ed. and trans. by R.M. Hill, London 1962.
- Girard R., *Sacrum i przemoc*, Poznań 1994.
- Grimes R., *Beginnings in Ritual Studies*, University of South Carolina Press 1995.
- Harris J., *Bizancjum i wyprawy krzyżowe*, tłum. J. Gardzińska, Warszawa 2005.
- Herrin J., *Bizancjum. Niezwykłe dziedzictwo średniowiecznego imperium*, tłum. N. Radomski, Poznań 2009.
- Hillenbrand C., *Turkish myth and muslim symbol. The battle of Manzikert*, Edinburgh 2007.
- Ibn al-Athir [w:], *Arab historians of the Crusades*, trans. E.J. Costello, New York 2010.
- Lane-Poole S., *Saladyn Wielki i upadek Jerozolimy*, tłum. B. Tkaczow, Warszawa 2006.
- Le Goff J., *Świat średniowiecznej wyobraźni*, przeł. M. Radożycka-Paoletti, Warszawa 1997.
- Maalouf A., *The crusades through Arab eyes*, trans. by J. Rorschild, Paris 1983.
- Nicholson H., Nicolle D., *Rycerze Boga. Zakon templariuszy i Saraceni*, tłum. K. Grodner, Warszawa 2009.
- Philips J., *Druga krucjata*, tłum. N. Radomski, Poznań 2013.
- Runciman S., *Wyprawy krzyżowe*, t. 1, tłum. J. Schwakopf, Warszawa 1987.
- Russel J.C., *The population of the crusader states*, [w:] *A history of the crusades*, ed. by K.M. Setton, London 1985.
- Singer M., *The Cultural Pattern of Indian Civilization*, „Far Easter Quarterly” 1955, nr 15.
- Spectrum of ritual*, ed. E. d'Aquili, C. Laughlin, J. McManus, New York 1979.
- Tokarska-Bakir J., *Obraz osobliwy. Hermeneutyczna lektura źródeł etnograficznych. Wielkie opowieści*, Kraków 2000.
- Turner V., *Body, Brain and Culture*, „Zygon. Journal of Religion and Science” 1983, 18 (3).
- Turner V., *Gry społeczne, pola i metafory*, przeł. W. Usakiewicz, Kraków 2005.
- Turner V., *Las symboli. Aspekty rytuałów u ludu Ndembu*, przeł. A. Szyjewski, Kraków 2006.

- Turner V., *Obraz i pielgrzymka w kulturze chrześcijańskiej*, przeł. E. Klekot, Kraków 2009.
- Turner V., *Proces rytualny. Struktura i antystruktura*, Warszawa 2010.
- Waterson J., *Wojny mameluków. Władcy i rycerze islamu*, tłum. B. Tkaczow, Warszawa 2008.
- Wittgenstein L., *Dociekania filozoficzne*, przeł. B. Wolniewicz, Warszawa 2000.

Realne i cudowne elementy w narracji o dziejach pierwszej krucjaty (na przykładzie *Gesta Francorum*)

Streszczenie

Pierwsza krucjata była z pewnością jednym z przełomowych wydarzeń europejskiego średnio-wiecza, a opowieści o niej ukształtowały kolejne pokolenia mieszkańców starego kontynentu. Jedną z takich opowieści są *Gesta Francorum*, w których znajdujemy ciągłą i zwartą narrację, obejmującą zarówno wydarzenia, które dziś ocenilibyśmy jako realistyczne, jak i wątki cudowne. Czy jednak historyk może odciąć pierwsze od drugich metodologicznym nożem, jednocześnie zachowując pewność, że swej analizie poddał całość badanego tekstu? Aby uniknąć podobnego działania, spróbowaliśmy przystawić do tej konkretnej opowieści o krucjacie metodologię *ritual studies*, która pozwoliła na badanie tekstu jako całości, wykorzystując także kategorię niezwykłości Le Goffa.

Słowa kluczowe: krucjata, rytuał, narracja, cudowność, *Gesta Francorum*.

Real and Miraculous Elements in the Narrative about the First Crusade (Based on *Gesta Francorum*)

Summary

The first crusade was certainly one of the landmark events of the European Middle Ages, and the stories about it shaped the next generations of the inhabitants of the old continent. One of these stories is *Gesta Francorum*, in which we find a continuous and compact narrative, covering events that we would judge today as realistic and miraculous. However, can the historian, cut off the first from the latter with the methodological knife, while maintaining the certainty that he analyzed the text as a whole? In order to avoid similar actions, we tried to use in the research of this particular crusader story, a methodology of ritual studies, which allowed us to study the text as a whole, using also Le Goff's *miraculous* category.

Keywords: crusade, ritual, narrative, miraculous, *Gesta Francorum*.

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.04>

Jakub BIENKOWSKI

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

Gra komputerowa jako źródło wartości aksjologicznych. Na przykładzie gry *Ori and the Blind Forest*

Celem niniejszego tekstu jest zastosowanie narzędzi badawczych wypracowanych przez Iana Bogosta, oraz elementów teorii dzieła literackiego Romana Ingardena do badania gier komputerowych w aspekcie wartości aksjologicznych na przykładzie gry *Ori and the Blind Forest*.

Retoryka proceduralna. Zarys powstania i metodologia

W kilkudziesięcioletniej historii gier komputerowych¹ badacze tego medium pracowali nad stworzeniem odpowiednich narzędzi do ich analizy. Od końca lat dziewięćdziesiątych XX wieku doszło do burzliwej debaty, znanej jako spór ludologów z narratologami². W niniejszym tekście nie ma miejsca na szczegółowe zrelacjonowanie tej dyskusji. Prezentacja, choćby skrótowa, stanowisk każdej ze stron jest jednak niezbędna, by wskazać podwaliny dla metod analizy wypracowanych przez Iana Bogosta.

¹ Podobnie jak Piotr Sterczewski, do którego artykułu odwołuję się w dalszej części wywodu, opisując metodologię Iana Bogosta, przyjmuję termin „gra komputerowa” na określenie wszelkich gier wideo związanych nie tylko z komputerem osobistym, ale i każdym innym narzędziem umożliwiającym ich odtwarzanie, jak: konsola, tablet, telefon komórkowy itd. Takie określenie jest u nas najpowszechniejsze i obejmuje swoim zasięgiem wszystkie platformy, niezależnie od ich nazwy.

² P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 210.

Wśród badaczy gier zawiązały się dwa obozy zwolenników najczęściej propagowanych metod: narratologicznej i ludologicznej³. Narratolodzy twierdzili, że gra komputerowa jest rodzajem interaktywnego tekstu, którego główną funkcją jest opowiadanie. Sama rozgrywka natomiast ma charakter wtórny: stanowi jedynie pretekst do sięgnięcia po kolejny rodzaj opowieści, który podlega podobnym metodom analizy, jak inne rodzaje dzieł (takie jak literatura, film czy widowisko teatralne)⁴.

Ludolodzy zajmowali odmienne stanowisko, twierdząc, że gra to swoisty system reguł, interaktywny program, który należy badać w perspektywie jego sedna opartego na doświadczeniu grania (Espen Aarseth pisze o tym, że gry należy badać w ich „growości”)⁵.

Przez lata spierano się w kwestii stosowanych narzędzi. Badacze inspirujący się narratologią stosowali metody zaczerpnięte z nauk humanistycznych stosowane wobec innych rodzajów twórczości, ludolodzy zaś starali się badać grę jako autonomiczny i swoisty przedmiot, odmienny od innych typów dzieł, posiadający własne, indywidualne cechy⁶. Jej cechy konstytutywnej, odróżniającej od innych tekstów kultury, upatrywali w tym, że gra komputerowa jest medium interaktywnym, na którego kształt wpływa użytkownik. Stąd też Espen Aarseth nazywa ją ergodycznym cybertekstem⁷.

Próbie wyjścia z zaistniałego impasu podjął Bogost, dążąc do pogodzenia ze sobą obu perspektyw. Piotr Sterczewski tak oto referuje jego stanowisko, określając je mianem jednej z „najciekawszych propozycji metodologicznych dotyczących czytania gry jako systemu interaktywnego”:

[...] proceduralna retoryka Iana Bogosta przedstawiona w książce *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* [...] łączy obie główne tendencje założycielskiego

³ Tamże, s. 211.

⁴ Tamże. Z podobnego założenia wychodził też początkowo Rafał Kochanowicz w książce *Fabularyzowane gry komputerowe*, odnosząc się jednak do gier RPG jako tych, których głównym motorem jest fabuła (zob. R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2012).

⁵ P. Sterczewski, *Czytanie gry...*, [za:] J. Stasieńko, *Alien vs. Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; D. Urbańska, *Homoplayers. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009; J. Dovey, H. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011. Autor podaje powyższe pozycje, ponieważ opisują one bardziej szczegółowo spór ludologiczno-narratologiczny. Głównymi przedstawicielami ludologicznego podejścia do badania gier są: Espen Aarseth, Jaspén Juul, Katie Salen i Eric Zimmermann, Lars Konzack i Gonzalo Frasca. W Polsce tematem zajmują się m.in. Mirosław Filiciak, Jerzy Szeja, Jan Stasieńko, Bartosz Staniecko, Ryszard Kluszczyński, Tomasz Majkowski i Marcin Petrowicz.

⁶ Tamże. Za przykład czołowego narratologa Sterczewski podaje Janet Murray. Do tej grupy można zaliczyć także takich badaczy, jak Noah Wardrip-Fruin czy Henry Jenkins. Na gruncie polskim podejściem narratologicznym zajmowali się m.in. Rafał Kochanowicz, Jan Stasieńko, Maria Garda, Katarzyna Prajzner i Piotr Kubiński.

⁷ Tamże.

sporu game studies: z jednej strony kładzie nacisk na badanie mechaniki gry i specyficznych możliwości przedstawieniowych interaktywnego medium, a z drugiej korzysta z dorobku literaturoznawstwa i pozwala na przejście od analizy mechaniki gry do jej kontekstu społecznego, kulturowego i politycznego. Unika tym samym ryzyka jednostronności wpisanego w zdecydowany wybór opcji narratologicznej lub ludologicznej. Sama analiza tekstualna nie daje narzędzi do zbadania środków perswazyjnych wynikających z mechaniki gry, natomiast analiza tylko mechaniki i działań gracza pomijałaby cały szerszy dyskursywny kontekst, w którym one funkcjonują [...]⁸.

Badacz opiera swoją metodologię na założeniu, że wszelkie przekazy pojawiające się w grze (jej zasady, wydarzenia, informacje dla gracza, przekazy audiowizualne) opierają się na jej proceduralności, którą rozumie jako zdolność do wytwarzania i ukazywania procesów przy pomocy systemu reguł⁹. Zauważa, że zależności zachodzące w grze są podobne do zasad panujących w społeczeństwie (np. w kwestii procedur obowiązujących w hierarchii społecznej), przez co gra komputerowa posiada zdolność komunikowania swych treści za pośrednictwem całej swojej konstrukcji oraz reguł nią rządzących. Każdy bowiem proces zachodzący w grze stanowi rodzaj komunikatu audiowizualnego lub językowego, który pozwala zinterpretować treści zawarte w grze za pomocą języka. Procesy te są rodzajem ekspresji o charakterze symbolicznym. Gra ma wyrażać zawarte w niej idee w systemie reguł określających interakcję z graczem. Bogost rozumie retorykę w jak najbardziej prostym sensie – jako sztukę perswazji poprzez realizację reguł rozgrywki i relacje pomiędzy nimi¹⁰.

Sterczewski, referując stanowisko Bogosta, zaznacza, że:

Chociaż pojęcie proceduralnej retoryki daje się zastosować do wszystkich (także nieelektronicznych) zjawisk kulturowych opartych na procesach i regułach, Bogost stwierdza, że najciekawszym polem jej występowania są gry komputerowe („artefakty informatyczne, które mają kulturalne znaczenie jako artefakty informatyczne”); ponadto zaznacza, że ten potencjał ekspresyjny i perswazyjny mają wszystkie gry, niezależnie od ich budżetu czy też intencji twórców. Środki tej znaczącej ekspresji są nie tylko takie, jakie znamy już z innych dziedzin kultury. Koncepcja proceduralnej retoryki pozwala na kompleksową analizę ideologii gry powstałej ze splotu jej zabiegów mechanicznych i warstwy estetyczno-treściowej oraz pokazanie wzajemnych związków (a także sprzeczności) między tymi dwiema warstwami. Ideologię rozumiem tu szeroko jako zestaw przekonań dotyczący określonych tematów, zatem przyjmuję, że ideologia warunkuje powstanie każdej konstrukcji semantycznej i zwykle jest możliwa do opisania na podstawie tej konstrukcji za pomocą analizy lub krytyki ideologicznej¹¹.

Analiza ideologiczna ma opierać się na założeniu, że artefakty kulturowe (tj. konkretne typy tekstów – np. serial telewizyjny, film fabularny, wideoklip, powieść

⁸ Tamże, s. 214. Za sam termin proceduralności odpowiada Janet Murray, która wprowadziła to pojęcie do teorii mediów, obok takich właściwości artefaktów cyfrowych, jak: uczestnictwo, spacialność (umiejętność komputera do wdrażania zaprogramowanych w grze zasad) i encyklopedyczność.

⁹ Tamże.

¹⁰ Tamże, s. 214.

¹¹ Tamże, s. 215.

fantasy itp.) powstają w konkretnym kontekście historycznym (tj. zostają wykreowane przez pewne grupy dla konkretnej społeczności odbiorców)¹². Jej celem jest:

zrozumienie kultury jako społecznej formy ekspresji. Ponieważ artefakty kulturowe są tworzone w społecznie i historycznie specyficznych kontekstach, ujmowane są one jako wyrażające i promujące wartości, przekonania i idee w relacji do kontekstów, w których są produkowane, rozprowadzane i odbierane. Analiza ideologiczna ma na celu zrozumienie, w jaki sposób tekst kultury wciela i odgrywa określony zestaw wartości, przekonań i idei¹³.

Opierając się na opisie analizy ideologicznej autorstwa Mimi White, by potwierdzić słuszność kierunku obranego przez Bogosta w zakresie metodologii, Sterczewski pisze dalej, że:

Proceduralna retoryka daje narzędzia do badania gry jako symulacji, a więc przedstawienia procesów za pomocą innych procesów. Aby stworzyć symulację, najpierw należy opracować model wybranego wycinka rzeczywistości (albo może bezpiecznej: wycinka empirycznie poznawalnego świata). Ze względu na to, że rzeczywistość nie jest w pełni poznawalna i że symulacja nie może uwzględnić wszystkich czynników działających na daną sytuację, model zawsze jest pewnym uproszczeniem rzeczywistości. W modelu pewne czynniki są brane pod uwagę, inne wykluczane, a jeszcze inne zostają poddane przybliżeniu. Na potrzeby gier tworzy się różne modele występujących w świecie fizycznym zjawisk. Symulacja, do której dostęp ma gracz-użytkownik, polega na wykonywaniu czynności na tym modelu. Ten sposób reprezentacji oparty jest zatem na podwójnym zapośredniczeniu – najpierw wybrane fragmenty empirycznego świata przybliżane są w modelu, a później gracz-użytkownik wchodzi w interakcję z tym modelem (aktualizując także tylko wybrane jego fragmenty). W symulacji ważna jest nie tyle jej dokładność rozumiana jako maksymalna zgodność z empiryczną rzeczywistością, ile jej użyteczność oraz – kiedy symulacja pozostaje na służbie fikcji – wewnątrztekstowa wiarygodność¹⁴.

Umiejętność odczytywania retoryki proceduralnej w grach badacz nazywa „proceduralną piśmiennością”. Oznacza ona umiejętność odczytywania abstrakcyjnych systemów oraz konstrukcji znaczeniowych funkcjonujących w grze, jej systemie reguł¹⁵.

Jest to zdolność o kluczowym charakterze dla analizy ideologicznej gry. Badacz podejmujący się analizy gry komputerowej w świetle retoryki proceduralnej powinien:

- 1) umieć ocenić model danego procesu w programie (w jaki sposób został zaprojektowany – co i w jakim stopniu zostało uproszczone w stosunku do reguł zaczerpniętych ze świata rzeczywistego);
- 2) określić, w jakiej pozycji znajduje się gracz w obrębie gry (co mu wolno, a co jest zabronione; w jaki sposób wpływa na świat wykreowany w grze);

¹² Tamże, s. 216.

¹³ Tamże, s. 216, [za:] M. White, *Ideological Analysis and Television*, tłum. P. Sterczewski, [w:] *Channels of Discourse, Reassembled. Television and Contemporary Criticism*, ed. R.C. Allen, London 1992.

¹⁴ Tamże, s. 217.

¹⁵ Tamże.

- 3) ustalić, za co gracz otrzymuje nagrodę, a które działania z jego strony spotyka w grze kara;
- 4) zbadać, w jaki sposób gra informuje gracza o skuteczności lub nieskuteczności podejmowanych przez niego akcji¹⁶.

Kończąc referowanie założeń retoryki proceduralnej, Sterczewski podsumowuje metodę następująco:

Chociaż właściwie do każdej gry można podejść z różnych perspektyw, co przyniesie różne interpretacje (podobnie, jak ma to miejsce w przypadku literatury czy filmu), analiza proceduralna wydaje się być najskuteczniejszym narzędziem przy rozważaniu ideologicznej warstwy gry i pozwala zbadać kwestie, które wymykałyby się analizie narratologicznej lub ortodoksyjnej analizie ludologicznej. Mechanika niekiedy wchodzi w konflikt z warstwą tekstualną gry, ale badanie przy użyciu samych narzędzi literaturoznawczych nie jest w stanie zdiagnozować takiej niespójności; z kolei analiza samej rozgrywki (jak postulowali ludolodzy) ma tendencje do pomijania całego dyskursywnego kontekstu warstwy estetycznej gry (jak w przypadku zlekceważenia dyskursów kobiecości i cielesności przy analizowaniu postaci Lary Croft w niesławnej wypowiedzi Aarsetha). Zdaje się przy tym, że dobór określonej metodologii powinien być jednak częściowo zależny od samej gry. W dalszym ciągu ukazują się tytuły, wobec których najwięcej owocnych interpretacji przyniosą narzędzia literaturoznawczego pochodzenia¹⁷.

Warto za Sterczewskim zauważyć, że metoda zaproponowana przez Bogosta nie jest wprawdzie idealna, przez co trudno uznać ją za uniwersalne narzędzie badawcze, jednak jest to, jak dotąd, jedyne narzędzie, które po odpowiednich modyfikacjach można wykorzystać zarówno w ludologicznej, jak i narratologicznej analizie gry¹⁸.

Retorykę proceduralną Bogosta uważam za narzędzie o tyle wartościowe, iż ujmuje ona, w moim przekonaniu, swoistość tego medium w sposób spójny, oddając sprawiedliwość odrębności tego rodzaju twórczości¹⁹. W dalszej części artykułu zamierzam przeprowadzić analizę gry ukierunkowaną na świat wartości, odwołując się do tej koncepcji, a także do teorii dzieła literackiego Romana Ingardena, którą chciałbym teraz – z konieczności w formie ogromnie skondensowanej – przywołać.

¹⁶ Tamże, s. 218.

¹⁷ Tamże, s. 219.

¹⁸ Tamże. Przytaczany przeze mnie artykuł jest o tyle wartościowy, że w dalszej części autor aplikuje retorykę proceduralną do analizy gry z gatunku *serious games* (gier poruszających wprost lub metaforycznie problematykę współczesnego świata). Wart polecenia jest też inny artykuł Piotra Sterczewskiego, przenoszący model analizy na kolejny przykład gry – por. P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, 5.

¹⁹ Warto też wspomnieć, że polemikę ze Sterczewskim co do metody Bogosta podjął Zygmunt Szeja – por. Z. Szeja, *Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych”*, „Homo Ludens” 2013, 5.

Budowa dzieła literackiego według teorii dzieła literackiego Romana Ingardena

Opisując budowę dzieła literackiego, Roman Ingarden zwrócił uwagę na jego cechy charakterystyczne, a mianowicie: warstwowość, fazowość oraz polifoniczność (wartość wynikającą z harmonijnego układu warstw i faz)²⁰.

Pierwsza z wymienionych właściwości polega na tym, że dzieło sztuki literackiej zbudowane jest z co najmniej czterech warstw, z których każda gromadzi właściwy sobie materiał o swoistych własnościach. Poszczególne warstwy są nadbudowane jedna na drugiej, według określonego porządku: na warstwie językowych tworów brzmieniowych (brzmienia słów i zdań) wznosi się warstwa znaczeń poszczególnych jednostek językowych, które z kolei „pracują na rzecz” wytworzenia warstwy przedmiotów przedstawionych, te zaś odsłaniają się w postaci wyglądown uschematyzowanych (tj. aspektów, w jakich przedmioty jawią się w dziele jako znane czytelnikowi lub bliskie jego doświadczeniu)²¹.

Oprócz porządku warstwowego, dzieło sztuki literackiej charakteryzuje się również budową fazową, wynikającą z jego pozornie „czasowego” charakteru. Następujące po sobie fazy to jakby poszczególne „momenty” dzieła, od jego początku do końca, w przekroju synchronicznym: w każdej fazie dzieła przejawiają się wszystkie jego warstwy. Porządek fazowy warunkuje możliwość odbioru i rozumienia dzieła (jego konkretyzację). Bez organicznego powiązania obu tych właściwości dzieło literackie nie istnieje lub jest niekompletne²².

Polifoniczność charakteryzuje dobre dzieło literackie: w takim dziele wszystkie fazy i warstwy ze sobą harmonijnie zestrojone, dzięki czemu odbiorca doznaje satysfakcji estetycznej, mając poczucie obcowania z przedmiotem artystycznie doskonałym.

Tak oto w zaproponowanym przez Ingardena modelu otwiera się miejsce dla problematyki wartości, ponieważ w każdej z wyróżnionych przez niego warstw:

budują się na podłożu różnych właściwości jakości estetycznie wartościowe, charakterystyczne dla danej warstwy. W związku z tym powstaje zagadnienie, czy nie byłoby konieczne wyróżnić jeszcze jedną warstwę dzieła literackiego, która [...] w stosunku do już wymienionych warstw leżałaby niejako „w poprzek”, a miałaby w nich podstawę swej budowy: mianowicie warstwę estetycznych jakości wartościowych i budującej się na nich polifonii wartościowej²³.

Ostatecznie filozof nie uznaje jakości estetycznych za osobną warstwę, lecz mówi o zespole jakości estetycznych, które są bezpośrednio uchwytne dla od-

²⁰ Wykorzystanie myśli Romana Ingardena w analizie gier miało już miejsce w obecnych badaniach – por. *Philosophy of Computer Games*, red. J.R. Sageng, H.J. Fossheim, T.M. Larsen, Springer Science & Business Media 2012.

²¹ R. Ingarden, *O dziele literackim*, Warszawa 1988, s. 53.

²² Tamże, s. 384.

²³ Tamże, s. 54.

biorcy i stanowią o jakości dzieła, uwidaczniając się najmocniej w warstwie przedmiotów przedstawionych. Jakości te przejawiają się w dziele dzięki polifonicznemu zestrojeniu poszczególnych składników jego budowy, których harmonia uwydatnia wartość danego utworu jako dzieła sztuki.

W zbudowanym w ten sposób, zharmonizowanym wewnętrznie dziele, może dojść do wyłonienia się jakości metafizycznych, rozumianych przez autora *O dziele literackim* jako odpowiadające tym, których objawienie się w życiu człowieka stanowi wartość wobec „szarej codzienności”. Jakości te są jedyne w swoim rodzaju, nieporównywalne z żadnym innym doświadczeniem. Nie da się ich określić czysto rozumowo; można natomiast zdać sobie z nich sprawę (doznając uniesienia, czy też pod wpływem kontemplacji), obcując z dziełem sztuki literackiej, które posiada zdolność do ich ewokowania. Dzięki tym jakościom odsłania się głębszy sens istnienia²⁴. Są one – jak powiada we właściwym dla siebie stylu Ingarden – rodzajem łaski, której nie jesteśmy w stanie w żaden sposób wywołać. Realizują się w przeżyciu, budząc nieugaszoną, powracającą tęsknotę²⁵.

W ujęciu Ingardena jakości metafizyczne stanowią szczytowe osiągnięcie dzieła literackiego. Jego artyzm opiera się na tym, w jaki sposób odsłania ono te jakości²⁶. Nie mogą one uobecnąć się w dziele literackim wprost (zostać zrealizowane), są bowiem heteronomiczne²⁷. Nie narusza to jednak ich konkretności ani jakościowej pełni. Dzieło sztuki literackiej umożliwia ich spokojną kontemplację. Za jego pośrednictwem można je uchwycić, zachowując wobec nich dystans, niemożliwy do uzyskania, gdy doświadcza się ich „serio” w życiu. Jakości te wpływają na człowieka, posiadając przedziwną zdolność do zmiany jego życia²⁸. To jedno z możliwych objaśnień sposobu i charakteru oddziaływania literatury na człowieka.

Zarysowany tu pokrótce Ingardenowski model dzieła literackiego jest istotny dla proponowanej przeze mnie dalej metodologii, ponieważ – przy pewnym podobieństwie rozumowania, mianowicie dostrzeżeniu znaczenia współgrania ze sobą poszczególnych składowych dzieła (dla Bogosta są to procedury generujące komunikaty i znaczenia, dla Ingardena wartości estetyczne i metafizyczne) – wprowadza perspektywę aksjologiczną, nieobecną u Bogosta (badacz w swojej metodzie bardziej zwraca się ku odczytywaniu ideologii niż koncentruje się na sferze wartości). W dalszej części artykułu postaram się wykazać, że analizę wartości w grze komputerowej można oprzeć na propozycji retoryki procedural-

²⁴ Tamże, s. 368.

²⁵ Tamże, s. 369.

²⁶ Tamże, s. 372.

²⁷ Tamże, s. 373. Heteronomia bytowa jakości metafizycznych oznacza, że istnieją one faktycznie w rzeczywistości pozaliterackiej, natomiast możemy ich domniemywać w toku konkretyzacji dzieła. Nie są one w dziele tak silne i druzgocące, jak w prawdziwym życiu – np. inaczej doświadczamy tragiczności śmierci bohatera literackiego, inaczej zaś śmierci osoby bliskiej.

²⁸ Tamże, s. 374.

nej Bogosta, wzbogaconej o perspektywę aksjologiczną, wywiedzioną z Ingardenowskiego modelu dzieła literackiego.

Pojęcie wartości aksjologicznej

Według Stefana Sawickiego, teoretyka nowoczesnych badań aksjologicznych w nauce o literaturze:

Literatura, jak sztuka w ogóle, jest szczególną sferą wartości dla człowieka. I nie można jej badać nie uwzględniając problematyki wartości, nawet jeśli ta problematyka była mniej naukowa. Ścisłość i pewność musi tu ustąpić przed lojalnością wobec rzeczywistości²⁹.

Nie należy jednak w sferze aksjologii ograniczać się tylko do literatury. Już dawno zauważono, że potencjał przywoływania i obrazowania wartości w dziele mają także inne dziedziny kultury, w tym medium, jakim są gry komputerowe. W przywołanych przez Sawickiego obszarach już dawno zauważono potrzebę badań nad problematyką wartości. Humanistyka jest dziedziną, która nie może uchylać się od oceny swojego przedmiotu właśnie ze względu na jego aksjologiczne nacechowanie: artefakty kultury jako intencjonalne wytwory człowieka domagają się tego, by ujmować je w perspektywie wartości³⁰. Stąd potrzeba przyjrzenia się grom komputerowym ze stanowiska humanistycznego, a więc z uwzględnieniem ich odniesień do świata ludzkiego, który ze swej istoty jest światem wartości i charakteryzuje się m.in. obcowaniem z wartościami³¹.

Wartość jest czymś, co:

decyduje o udziale [...] w kulturze świata, jest czymś decydującym w nauczaniu, upowszechnianiu literatury [można to też rozszerzyć do innych form kultury – przyp. J.B.]. Jest, a przynajmniej powinna być, motywacją wszelkiego typu nagród. Jest w końcu tym, na co reagujemy spontanicznie pod wpływem lektury. Wartość wywołuje przeżycie, odpowiadamy na nią własną, prywatną oceną dzieła³².

Sawicki używa tej kategorii w odniesieniu do literatury, w której wskazuje obecność wartości na różnych poziomach dzieła, zwracając również uwagę na ich oddziaływanie na odbiorcę. Widząc potrzebę tego typu badań na gruncie literaturoznawczym, powołuje się na filozofa wartości, Henryka Elzenberga, który tę konieczność w odniesieniu do całości nauk humanistycznych uzasadnia

[...] kulturowo i moralnie. Myślenie to ma być przeciwwagą dla niewartościującej [...] nauki. Chodzi [...] o to, aby przekonania o wartości nie były wynikiem narzucania indy-

²⁹ S. Sawicki, *Ku świadomej ocenie dzieła literackiego*, [w:] tegoż, *Wartość – sacrum* – Norwid, Lublin 1994, s. 52.

³⁰ Zob. np. J. Białostocki, *De gustibus est disputandum*, [w:] *O wartości dzieła sztuki*, Warszawa 1968, s. 152–153.

³¹ W. Stróżewski, *Istnienie i wartość*, Kraków 1981.

³² Tamże, s. 51.

widualnych czy zbiorowych opinii, lecz zgody wynikającej ze wspólnego [...] poszukiwania i poznawania wartości³³.

Wartość zatem jest pewnym dobrem, czymś, co domaga się od podmiotu zajęcia stanowiska oceniającego. Ocena ta jednak nie powinna sprowadzać się do arbitralnego sformułowania sądu, lecz opierać na intersubiektywnych kryteriach, wynegocjowanych na drodze wspólnych poszukiwań. Wartość określa relację danego przedmiotu względem człowieka. Człowiek stanowi punkt odniesienia, a wartość jest tym, do czego on dąży. W tym kontekście przydatne okazuje się pojęcie wartości aksjologicznej:

[...] kryterium rozpoznawcze wartości stanowi to, że odnosi się do (stanowi przedmiot lub cel) aktów poznawczych, uczuciowych lub dążeńiowych. Atoli wartość jest relacyjna nie co do istnienia jakości, lecz co do jej charakterystyki. Stąd wartościowe jest coś nie dlatego, że jest poznane, cenione, pożądane, przyjemne czy kochane, ale dlatego iż jako wartościowe powinno być cenione, pożądane, itd. Jest to zatem coś więcej niż tylko cecha dyspozycyjna, czyli jakby zdolna wywołać akty poznawcze, uczuciowe lub dążeńiowe; ona z konieczności je wywołuje, jeśli tylko zostanie do nich odniesiona, w wartości jest powinność bycia. Oczywiście mowa jest tu o wartości aksjologicznej, czyli doskonałej, absolutnej, terminalnej, będącej celem samym dla aktów osobowych, a więc samej w sobie godnej poznania, upodobania lub pożądania³⁴.

Ujmując rzecz najprościej – wartości aksjologiczne (to one są przedmiotem niniejszej analizy) to te jakości, które, uobecniając się w dziele sztuki, mają zdolność wpłynąć na życie ludzkie i je zmienić. Można to objaśnić na przykładzie.

Jeżeli ktoś czyta powieść, która go w jakiś sposób porusza – czy to poprzez identyfikację z bohaterem, czy za sprawą wiarygodnej konstrukcji świata przedstawionego – między czytelnikiem a dziełem zawiązuje się pewna szczególna interakcja. W jej wyniku zmienia się myślenie i postawa odbiorcy wobec świata zewnętrznego. Możemy mówić o odsłonięciu się jakości dzieła, które stanowią o jego wartości aksjologicznej. Dzięki lekturze odbiorca może doznać *katharsis*, przemiany myśli i uczuć, a w konsekwencji zmienić swoje postępowanie przez głęboki przekaz. Może on doświadczyć podobnych poruszeń oglądając sztukę teatralną czy dzieło filmowe, a także – jak uważam i co spróbuję wykazać – grając w grę komputerową.

Założenia i metoda analizy

Na potrzeby dalszej analizy przyjmuję następujące założenia:

- 1) przedmiotem analizy są gry komputerowe (posiadają one system wzajemnie powiązanych reguł oraz fabułę, chociażby najbardziej podstawową);

³³ Tamże, s. 55–56.

³⁴ S. Kamiński, *Jak uporządkować rozmaite koncepcje wartości?*, [w:] *O wartościowaniu w badaniach literackich*, red. S. Sawicki, W. Panas, Lublin 1986, s. 17.

- 2) tworzona przez program symulacja jest spójna pod względem rządzących nią reguł (symulowany świat jest spójny dzięki jasnym dla gracza zasadom rozgrywki, oraz regułom rządzącym odtwarzaną rzeczywistością wirtualną, tzn. w grze nie ma znaczących błędów uniemożliwiających płynny udział w rozgrywce, a symulowane realia tworzą dla odbiorcy spójną całość, także poprzez współgrające z całym systemem audiowizualia);
- 3) używając piśmienności proceduralnej można w grze na bazie świata i tworzonych w jego obrębie komunikatów audiowizualnych i językowych wyodrębnić wątki kulturowe, ideologiczne, społeczne, psychologiczne czy choćby edukacyjne, a także treści pozatekstowe (np. problem głodu, który nęka wioskę w grze, można odnieść do sytuacji realnożyciowej, co prowadzi gracza do refleksji na ten temat na podstawie doświadczenia z rozgrywki – wątków, dialogów, wykonywanych zadań, własnych reakcji na wydarzenia komunikowane w grze);
- 4) poruszanej tematyce można przypisać wartość aksjologiczną, która wynika z uobecnienia się jakości metafizycznych, a te z kolei są efektem zharmonizowania jakości artystycznych i – doznawanych w procesie odbioru oraz uczestniczenia – jakości estetycznych.

Za wartość aksjologiczną, opierając się na definicji sformułowanej przez Stanisława Kamińskiego³⁵, uważam jakość różnorodnej natury (estetyczną, edukacyjną, społeczną, kulturową etc.) wywołującą przeżycie, która uwidacznia się w grze poprzez udział w medium i odbiór (zarówno na poziomie reguł, jak i fabularnym). Odróżnia tę wartość jako absolutną od wartości instrumentalnej, prakseologicznej, czyli wartości wynikającej stąd, że coś jest nam do czegoś potrzebne. Wartość aksjologiczna jest wartością samą w sobie, samą dla siebie, ze względu na siebie, czyli np. coś jest dobre, piękne, słuszne, zasługujące na uznanie itd. Jakość ta ma prowadzić gracza do analizy rzeczywistości pozamedialnej (kategorii odnoszących się do świata prawdziwego) lub zmiany – pod wpływem udziału w grze – perspektywy na sprawy dotyczące człowieka.

Ze Ślepego Lasu ku nadziei: Ori and the Blind Forest

Ori and the Blind Forest to gra platformowa niezależnego studia Moon Studios, wydana w 2015 roku przez Microsoft. Gracz wciela się tu w młodego i niedoświadczonego ducha lasu imieniem Ori. Wybrałem do analizy tę grę, ponieważ spełnia ona wyżej wskazane kryteria: jest to gra komputerowa pozbawiona poważniejszych błędów; świat przedstawiony w grze jest spójny i rządzi nim klarowne zasady, typowe dla gry platformowej, z pewnymi odchyleniami gatunkowymi widocznymi podczas rozgrywki (na uwagę zasługuje warstwa

³⁵ Tamże, s. 17.

audiowizualna i sposób prowadzenia opowieści); gra swoją retoryką (tym, jak prezentuje poszczególne komunikaty, układem i wzajemnym oddziaływaniem na siebie poszczególnych procesów) porusza problemy bliskie odbiorcy, eksponując pewne wątki w warstwie fabularnej, a inne na poziomie reguł. W dalszej części analizy będę starał się wykazać, że poruszana problematyka wpisuje się w definicję wartości aksjologicznej.

Protagonista na początku zostaje odnaleziony przez istotę, którą poznaje jako Naru. Humanoidalna postać postanawia go wychować i przygarnąć. We wzruszającym intrze można zobaczyć, jak niewinnie i zarazem tragicznie rozpoczyna się podróż Oriego, podczas której będzie on się starał dowiedzieć czegoś o sobie i otaczającym go świecie. Wstęp do gry nie jest typową wstawką filmową, którą umieszcza się jako wprowadzenie do fabuły. Gracz od początku ma częściową kontrolę (może przemieszczać postacie w kierunku wskazanym ich postawą). W ten sposób od początku zostaje zaangażowany w wydarzenia świata gry. Zjawisko imersji³⁶ potęguje wykonana na bardzo wysokim poziomie warstwa audiowizualna (w grze wszystkie tekstury są ręcznie malowane, a instrumentalna muzyka wytwarza specyficzny klimat baśni). Całość tych doświadczeń artystycznych składa się na doświadczenie estetyczne, które porusza użytkownika. Początkowo delikatna i sielankowa melodia (budująca nastrój głównie za pomocą fletu) stopniowo, wraz z przechodzeniem gracza w kolejne etapy wprowadzenia, przemienia się w coraz bardziej rozbudowane partie orkiestralne. Całości dopełnia ciepła kolorystyka lasu i gra światła pogłębiająca wrażenie szczęśliwej atmosfery odwiedzanego przez gracza miejsca. Doświadczane piękno Ślepego Lasu budzi uśmiech na twarzy gracza. Wzbudza ciepłe uczucia i może przypomnieć czasy młodości.

Niewątpliwie przejawiają się tutaj jakości estetyczne. Zwrócić jednak trzeba uwagę, że uobecniają się one w inny sposób niż u Ingardena. Są one owocem zachodzących między sobą procesów (w wypadku omawianego interaktywnego intra: wydarzeń, wyzwaleń), które współgrają ze sobą. Muzyka harmonizuje z obrazem, a gracz, podejmując działania posuwające naprzód rozwój akcji, porusza dalsze procedury gry.

W dalszej części nadchodzą nieoczekiwane dla bohaterów gry zmiany. Przychodzi dzień, w którym Ori, zrodzony z prastarego drzewa Nibel, zostaje wezwany przez swojego prawdziwego rodzica. Prerażona wezwaniem Naru zabiera młodego Oriego do swego legowiska. Wywołuje to okrutną suszę w całym Ślepym Lesie, wskutek czego z jam wypływają różnorakiej maści potwory. Zapasy zebrane przez protagonistę i jego opiekunkę nie wystarczają na długo. Mijają dni. Naru stopniowo opada z sił. Traci wolę życia. Główny bohater, poruszony całą sytuacją, stara się zapobiec najgorszemu. Wraca do zasnuszonego lasu,

³⁶ Imersja to zjawisko „zanurzenia się” w świat gry, zawieszenia niewiary na rzecz doświadczenia proponowanego w aplikacji. Poziom imersji gracza uzależniony jest od spójności i wiarygodności świata danej gry.

by zebrać jeszcze trochę owoców, prowadzony decyzjami gracza. Gdy powraca do swojej norki, zastaje Naru martwą.



Ori and the Blind Forest

W zaistniałej sytuacji następuje pewien dysonans. Gracz, przyzwyczajony do „platformówkowego” modelu rozgrywki, oczekuje szczęśliwego zwrotu akcji. Gdy wprowadza Oriego do jaskini, ma nadzieję, że dobra, prosta Naru będzie jeszcze żyć, że otrzyma owoc i będzie mu dalej towarzyszyć. Tak się jednak nie staje. Zostaje bowiem skonfrontowany z doświadczeniem śmierci. Wyłania się tutaj jakość metafizyczna, która opiera się na współczuciu i częściowym zawieszeniu niewiary.

Możliwe jest to dzięki zaistniałemu w grze procesowi przyczynowo-skutkowemu, w który gracz został wciągnięty przez sieć reguł rozgrywki. Na potrzeby sceny jego możliwości zostały ograniczone tylko do ruchu i skoku. Nie ma dostępu do żadnych umiejętności. Jest w pozycji uczestnika-obszernika Idzie przez całe intro, by ostatecznie – poprzez odpowiednio ukonstytuowane i zharmonizowane jakości aksjologiczne – móc doświadczyć przeżycia metafizycznego – skonfrontować się ze śmiercią. Muzyka zmienia się. W tle zaczynają pobrzmiwać w niskich, smutnych tonach klawisze pianina, a krajobraz ulega znaczącej zmianie – zostaje skąpany w czerni rozkładu.

Wokół doświadczenia śmierci wyłania się całe spektrum innych doświadczeń i wartości aksjologicznych. Gdy Naru umiera, gracz może mimowolnie podjąć refleksję na temat przemijania. Może przyjąć ona różne postaci. Przyglądając się kierowanemu bohaterowi, sam ma możliwość przypomnienia sobie o stracie bliskiej osoby, uczuciach, jakie takiemu wydarzeniu towarzyszą. Jest to

też moment, w którym mogą pojawić się myśli dotyczące przemijania w ogóle – a co za tym idzie – refleksja nad kruchością i przemijalnością istoty ludzkiej.

Po głodowej śmierci swojej opiekunki, Ori – w towarzystwie kulistej emanacji drzewa Nibel, która przedstawia mu się imieniem Sein – wyrusza na wędrówkę, by doprowadzić do odrodzenia prastarego drzewa i przywrócić do życia obumarłą puszcę. *Ori and the Blind Forest* jest typową „platformówką”. Gracz przemierza poziomy zaprojektowane w postaci korytarzy i platform, nawiązujących stylistyką do baśniowej krainy toczonej przez wszechogarniające zło.

Użytkownik ma możliwość prowadzić tytułowego bohatera w różnych kierunkach, w zależności od budowy obszaru. Jest to standardowe rozwiązanie dla współczesnych gier tego gatunku. Z cech nietypowych lub czerpiących z innych gatunków można wskazać np. rozwój postaci, charakterystyczny dla gier RPG. Różni się on jednak od klasyki RPG tym, że aby zdobywać nowe zdolności, Ori nie awansuje na kolejny poziom, lecz zbiera esencje, które potem może wymieniać na punkty umiejętności. Co ciekawe, sam protagonista nie może atakować, lecz jedynie przemieszczać się, skakać lub wspinać na skarpy, bądź też używać zdolności poprawiających jego oddziaływanie na środowisko gry. Przeciwników może atakować wyłącznie Sein, nad którego poczynaniami związanymi z walką kontrolę również sprawuje gracz. Jest to dość interesujące posunięcie. W znacznej większości tytułów platformowych to właśnie postać prowadzona przez gracza, wraz z rozwojem wydarzeń w symulacji lub awansem postaci, zdobywa nowe umiejętności bojowe i nowy arsenał broni. Gracz bierze czynny udział w walce. Ma jednak świadomość, że to nie postać, z którą się utożsamia, lecz jego towarzysz jest tym, który wykonuje ataki i chroni go, by mógł odnaleźć i zrealizować swoje przeznaczenie.

Oriego zatem początkowo odbiera się jako bezbronne stworzenie, które może jedynie uciekać przed swoimi przeciwnikami lub ich unikać. Dopiero wraz z postępem rozgrywki gracz uzyskuje świadomość, że protagonista – choć jest chroniony przez Seina i sam nie wykonuje ataków – nie jest bezbronny. To właśnie on się rozwija (znacznie bardziej niż Sein, co można łatwo określić po liczbie możliwości rozwoju dla obu postaci z „drużyny”) i dzięki swoim poczynaniom i decyzjom prowadzi do wyzwalań się kolejnych obszarów Ślepego Lasu. Na swojej drodze gracz spotyka pomniejszych sług większego zła (różne insektoidy, formy larwalne, ssaki czy istoty eteryczne, które rozpanoszyły się po uśmierceniu pradawnego drzewa).

Cała rozgrywka toczy się w Ślepym Lesie, podzielonym na osiem obszarów: Nory Czarne Korzenia, Nibel, Słoneczna Polana, Zaginiony Gaj, Drzewo Ginso, Kryjówka Gumo, Ruiny Folorn oraz Mgliste Lasy. Każdy z tych obszarów charakteryzuje się odmienną stylistyką, fauną i florą oraz klimatem. Punktem wspólnym dla bytujących w tych rejonach stworzeń jest zło, które pojawiło się wraz z agonią Drzewa Nibel, a także zmiany, jakimi zaowocowało w istniejących ekosystemach (część zwierząt zamieniła się w zdeprawowane potwory, czerpiące przyjemność z zadawania cierpienia słabszym osobnikom).

Gra jest uczciwa względem gracza. Karze go tylko za jego błędy, i to niezbyt dotkliwie. Są gry, które mają tak wyśrubowany poziom trudności lub są tak niewyważone pod względem sterowania, że gra jest znacznie trudniejsza, niż być powinna³⁷. W *Ori and the Blind Forest* nie ma systemu punktów życia czy pasków zdrowia, a na każdym poziomie rozmieszczone są punkty autozapisu, pozwalające kontynuować rozgrywkę w danym miejscu po jej zawieszeniu. Jeżeli gracz straci życie, Ori odradza się w punkcie, w którym ostatni raz dokonany został zapis rozgrywki. Pod tym względem gra stosuje ułatwienia właściwe dla współczesnych gier platformowych. Gry tego typu z wcześniejszych generacji (mam tu na myśli zwłaszcza trzecią generację konsol) cechowały się tym, że użytkownik miał tylko kilka szans (zwykle trzy) na przejście etapu. Jeśli mu się nie powiodło, musiał zaczynać grę od nowa. Systemu zapisu rozgrywki w zasadzie nie było. Rozwiązanie to pojawiło się wraz z rozwojem sprzętu w czwartej generacji konsol³⁸.

Względna łatwość rozgrywki wydaje się delikatnym ukłonem twórców w kierunku narracji. Grający ma się skoncentrować i zanurzyć w opowieści, która ma go pobudzić do eksplorowania następnych lokacji w wykreowanym świecie.

Gracz uwalnia kolejne obszary spod władzy sił ciemności, poznając jednocześnie dalsze szczegóły historii, przy akompaniamencie muzyki, określanej jako jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych w tego rodzaju grach³⁹. Oprawa audiowizualna została nagrodzona m.in. na targach E3, otrzymała nagrody na galach HMMA, Golden Joystick Awards i GANG Awards. Muzyka w grze *Ori and the Blind Forest* jest o tyle istotna, że wzmacnia efekt immersji, przez co gracz jest bardziej obecny w samej grze, co ma zasadnicze znaczenie dla jego partycypacji. Na przykład śmierć Naru, przedstawiona we wstępie do gry, to nie tylko przykład umiejętności programistów i zespołów kreatywnych, lecz także wskaźnik tego, jak bardzo gra zastosowanymi w niej środkami ekspresji potrafi zachęcić odbiorcę do uczestnictwa i poprowadzić go przez doświadczenie wysoce indywidualne, a jednocześnie wspólne dla wszystkich grających.

W grze tej nie dochodzi wyłącznie do immersji. Doświadczyć w niej można autentycznego przeżywania losów istoty, która pragnie dobra tak samo, jak człowiek; która poszukuje odpowiedzi na pytanie, kim jest i dlaczego przyszło jej być właśnie tym, kim jest. Kiedy to wreszcie odkrywa, stara się wypełnić swoje zadanie. Czy nie można w tym dostrzec losu człowieka, który również

³⁷ Za przykłady takich gier można podać gry Capcomu na Nintendo Entertainment System (mam tu na myśli serię *Megaman*) lub chociażby serię *Crash Bandicoot* studia Naughty Dog, wydaną dwie generacje później na PlayStation.

³⁸ Współczesna nauka o grach (jak i kultura graczy, na której często bazuje) wyróżnia osiem generacji konsol, które różnią się możliwościami sprzętu, rozwojem technologicznym i dostępną bazą tytułów. Flagowym sprzętem trzeciej generacji było Nintendo Entertainment System, w Polsce znane w wersji Pegasusa (BobMark International). Więcej na temat generacji gier można przeczytać u takich autorów, jak Bartłomiej Kluska czy Piotr Mańkowski.

³⁹ Por. oficjalna strona wydawcy, online: <https://www.orithegame.com/awards/> [dostęp: 28.06.2017].

poszukuje swojej ścieżki, który domaga się afirmacji w działaniu, realizacji siebie i swego powołania?

Aby to zrozumieć, trzeba znaleźć się na miejscu gracza, który – będąc otwartym na nowe doświadczenie – nie uruchamia jedynie kolejnej gry, ale wchodzi w inną, jakże bliską mu rzeczywistość, kuszącą go paletą kolorów, dźwiękami, które są w stanie poruszyć odbiorcę i wzbudzić to, o czym wśród natłoku codziennych obowiązków można zapomnieć: refleksję nad ludzkimi odruchami, współczuciem i wspieraniem drugiego.

Wnioski końcowe

W przeprowadzonej powyżej analizie dążyłem do wykazania, na przykładzie gry *Ori and the Blind Forest*, że w grze komputerowej może dojść do odsłonięcia wartości aksjologicznych. W pierwszej kolejności przyglądałem się regułom gry, budowie jej świata wewnętrznego i procesom oddziałującym na gracza. Z tych procesów, dzięki odpowiednim kompetencjom odbiorcy, można wyczytać coś więcej niż tylko same zasady rozgrywki i warunki potrzebne do osiągnięcia zwycięstwa.

Z gry wyłania się problematyka, która dotyczy sfery wartości. Poruszane przez grę problemy mogą dotyczyć – i często tak właśnie jest, czego dowiedzenie wymagałoby jednak osobnego studium – spraw natury egzystencjalnej, a może także moralnej. Bohater gry, z którym utożsamia się, którego rolę odtwarza, i w którego perypetiach uczestniczy gracz, może być figurą człowieka pokonującego swoje słabości, by odnaleźć siebie, swoje miejsce w świecie i wznieść się ponad własne ograniczenia. Bardzo często prowadzi postać początkującą, słabą, niedoświadczoną. Wraz z rozwojem rozgrywki zdobywa potrzebne umiejętności i przeobraża się w obrońcę słabszych i pogromcę zła. Poprzez podjęcie walki, wypowiada wojnę złu. Warto zadać sobie pytanie, czy podobna wojna, w sensie symbolicznym, nie rozgrywa się codziennie w życiu każdego z nas?

Bibliografia

Wydawnictwa zwarte

- Białostocki J., *De gustibus est disputandum*, [w:] *O wartości dzieła sztuki*, Warszawa 1968.
- Bokinić M., *Kultura wysoka – kultura niska – Richard Shusterman i Noël Carroll*, „Sztuka i Filozofia” 2007, 30.
- Ingarden R., *O dziele literackim*, Warszawa 1988.
- Kamiński S., *Jak uporządkować rozmaite koncepcje wartości?*, [w:] *O wartościowaniu w badaniach literackich*, red. S. Sawicki, W. Panas, Lublin 1986.

- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej*, Poznań 2012.
- Kluska B., *Dawno temu w grach*, Łódź 2008.
- Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia 2.0*, Warszawa 2013.
- Philosophy of Computer Games*, red. J.R. Sageng, H.J. Fossheim, T.M. Larsen, Springer Science & Business Media 2012.
- Sawicki S., *Ku świadomej ocenie dzieła literackiego*, [w:] tegoż, *Wartość – sacrum – Norwid*, Lublin 1994.
- Sterczewski P., *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6.
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, 5.
- Stróżewski W., *Istnienie i wartość*, Kraków 1981.
- Szeja Z., *Retoryczne gry. Polemika z artykułem Piotra Sterczewskiego „Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych”*, „Homo Ludens” 2013, 5.

Źródła internetowe

Oficjalna strona *Ori and the Blind Forest*, online: <https://www.orithegame.com/awards/>, [dostęp: 28.06.2017].

Gra komputerowa jako źródło wartości aksjologicznych

Streszczenie

Celem artykułu jest zastosowanie narzędzi wypracowanych przez Iana Bogosta i elementów teorii dzieła literackiego Romana Ingardena do badania gier w aspekcie wartości aksjologicznych zawartych w grze komputerowej, na przykładzie *Ori and the Blind Forest*. Według retoryki proceduralnej gra jest systemem reguł, wytwarzającym znaczenia audiowizualne i językowe poprzez wzajemne oddziaływanie na siebie jej składowych. Znaczenia te mają podłoże ideologiczne (dotykają problematyki różnorakiego rodzaju: społecznej, politycznej, psychologicznej, estetycznej, ekonomicznej etc.). Odnoszą się przez to do świata, który otacza gracza i komentują rzeczywistość w sposób właściwy dla medium, jakim jest gra. Z kolei perspektywa wyprowadzona z Ingardenowskiego modelu dzieła literackiego pozwala dopełnić propozycję Bogosta o zagadnienie wartości aksjologicznych i ukazać ich rolę w relacji odbiorca–medium. Analizowana gra jest prostym i jasnym przykładem wykorzystania tej formuły do analizy gier jako źródła wartości aksjologicznych.

Słowa kluczowe: retoryka, proceduralna, gra, komputerowa, wartości, aksjologia.

A Computer Game Seen as a Source of Axiological Value. Based on *Ori and the Blind Forest*

Summary

The article aims at using Ian Bogost tools and elements of Roman Ingarden's literary work of art theory in order to examine video games from the point of view of their axiological value. The article uses the *Ori and the Blind Forest* game as an example. According to procedural rhetoric, a game is a system of rules. The system creates audiovisual and linguistic meanings through the mutual influence of its components. The meanings are ideologically based (they touch on a variety of issues: social, political, psychological, aesthetic, economic, etc., ones). The meanings refer thus to the world that surrounds the player and comment on the reality in the way that is typical to a game. The perspective that is given by Roman Ingarden's literary work of art allows in turn to fill in Bogost's proposal with axiological value and shows its role in the receiver-medium relationship. *Ori and the Blind Forest* is a simple and clear example of using this formula to analyse games as a source of axiological value.

Keywords: computer, games, procedural, rhetoric, values, axiology.

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.05>

Monika WDOWIŃSKA
Uniwersytet Łódzki

„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich

Mówienie o grach wideo wiąże się z koniecznością przyjęcia dwóch perspektyw jednocześnie. Z jednej strony, mówi się o nich jako o cudach techniki, wynalazkach związanych z postępowaniem naukowo-technicznym. Z drugiej strony, debatuje się na temat ich destrukcyjnego wpływu, szczególnie na młodego człowieka, który dopiero wkracza w życie. Niektórzy twierdzą, że gry to strata wolnego czasu, że powodują trwałe uszkodzenia wzroku, wywołują agresję, uzależnienie, zaniedbywanie obowiązków szkolnych – wady można wymieniać w nieskończoność. Negatywny pogląd na temat jakichkolwiek wartości gier zakorzenił się w ludzkiej świadomości na tyle głęboko, że jest on prezentowany przez główne ośrodki wychowawcze – rodziców, nauczycieli, opiekunów, zwłaszcza tych, którzy urodzili się w pokoleniu cyfrowych imigrantów, a mianowicie przed rokiem 1985¹. Jednakże, biorąc pod uwagę najnowsze produkcje tworzone przez profesjonalne studia gier, liczne środowiska naukowe dążą do zmiany negatywnego wizerunku i poglądów na ich temat. Skoro gry wideo stały się najatrakcyjniejszą rozrywką wśród młodzieży, to czy nauczyciel poszukujący inspirujących tematów do dyskusji na temat mediów oraz mechanizmów ich działania, nie powinien sięgnąć po wybrane gry komputerowe? Istnieje ponadto prawdopodobieństwo, że zbliży się do młodego odbiorcy i pokona tzw. barierę pokoleniową. Wiele gier może posłużyć do rozmów na temat etyki, stereotypów, wizji świata oraz rozwiązywania nurtujących zagadnień wychowawczych, związanych np. z prawidłowym odczuwaniem emocji lub empatią, a także pojmowa-

¹ Źródło: M. Polak, *Cyfrowi tubylcy i imigranci*, <http://www.edunews.pl/system-edukacji/przyszlosc-edukacji/622-cyfrowi-tubylcy-i-imigranci> [dostęp: 26.02.2017].

niem i rozumieniem wszelkich metafor i personifikacji, np. zjawisk przyrody. Szeroko rozumiana popkultura, w tym gry wideo, mogą stać się pretekstem do rozszerzenia zainteresowań ucznia, mogą posłużyć do analizy procesu „adaptacji” i pojmowania specyfiki poszczególnych mediów oraz ich wzajemnych relacji. Według Mirosława Filiciaka, „gry komputerowe – obok Internetu, będącego swoistym metamedium – zajmują dziś czołową pozycję wśród najnowszych środków komunikacji”². Tezę tę potwierdzają badania socjologiczne, przeczące jednocześnie stereotypowej opinii, mówiącej o tym, że gry są przede wszystkim rozrywką nastoletnich chłopców. Badania przeprowadzone przez ESRB – stowarzyszenie badające zawartość gier pod kątem wieku użytkownika, wykazują, że średni wiek gracza w Stanach Zjednoczonych Ameryki wynosi trzydzieści cztery lata³. Jednocześnie potwierdzają to dane ESA – stowarzyszenia badającego rynek gier w USA, a dodatkowo wykazują, że istotną grupą wśród graczy są kobiety – stanowią one 44% spośród osób korzystających z gier w USA⁴. Podobne badania prowadzone są w polskich ośrodkach naukowych. Autorzy sporządzonego w 2013 r. *Raportu z badania graczy*, Joanna Draszanowska i Michał Sroka, twierdzą, że „zmniejsza się odsetek grających kobiet i mężczyzn. W 2012 różnica ta wynosiła 12 punktów procentowych na korzyść mężczyzn – w tym roku [...] już jedynie 7 punktów procentowych”. Późniejsze badanie – *Kondycja polskiej branży gier wideo. Raport 2015* – wykazało wręcz, że kobiety stanowią większość (53%) osób sięgających w Polsce po gry⁵. Wyniki te trafnie, w swojej książce *Gry wideo. Zarys poetyki*, podsumowuje Piotr Kubiński: „Trudno o dobitniejszy wyraz tego, że gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury”⁶.

Zamysł powstania niniejszego artykułu pojawił się w 2015 r., podczas analizy badań niezbędnych do napisania pracy magisterskiej na temat preferencji lekturowych współczesnych gimnazjalistów. W przygotowanej ankiecie, przeprowadzonej w 3 szkołach gimnazjalnych, z rozróżnieniem na środowiska wielkomiejskie, miejskie oraz wiejskie, znalazło się pytanie: „Co skłoniło Cię do przeczytania książek wymienionych w poprzednim pytaniu?”. Dodam, że owo pytanie poprzedzające dotyczyło książek, które uczeń przeczytał w ostatnim czasie. Respondenci (16%) odpowiedzieli, że główną motywacją były gry, w które grali; wymieniali takie tytuły książek, jak: *Gra o tron*, *Wiedźmin*, *Metro 2033*, *Assassin's Creed*, *Diablo*, *Stalker*, *Boska komedia*, *Jądro ciemności*, *Alamut*, czy *Opowiadania H.P. Lovecrafta*. Problem, który wypłynął z wdrożonej

² M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006, s. 15.

³ Źródło: www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jpg [dostęp: 23.02.2017].

⁴ Źródło: www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf [dostęp: 23.02.2017].

⁵ Źródło: www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf.

⁶ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 21.

wcześniej ankiety, zgłębiono wystosowując kolejne ankiety oraz przeprowadzając wywiady. Wyniki ankiet oraz zebrane opinie przedstawione zostały w niniejszym artykule.

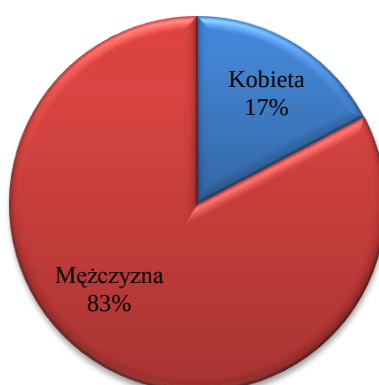
Analiza wyników badań

Tabela 1. Badanie fokusowe przeprowadzone w szkołach

	GRUPA A Szkoła techniczna	GRUPA B Szkoła zawodowa	GRUPA C Szkoła licealna
dziewczeta	3	1	3
chłopcy	2	3	3
razem	5 osób	4 osoby	6 osób

Źródło: badania własne.

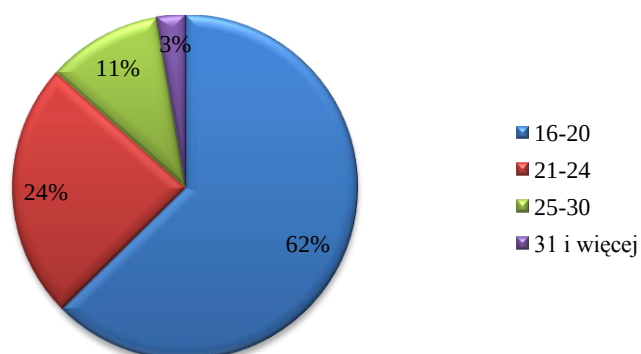
Wywiady były prowadzone za pomocą metody fokusowej w 3 grupach 4–6-osobowych. Wszyscy uczestnicy badania pochodzą z terenu woj. łódzkiego – łącznie 15 osób (7 dziewcząt i 8 chłopców). W grupie pierwszej znaleźli się uczniowie szkół technicznych (5 osób), w drugiej szkół zawodowych (4 osoby), a w trzeciej liceów ogólnokształcących (6 osób) – zob. tabela 1. Podczas rozmów moderator starał się uzyskać odpowiedzi na pytania: „Czy gra wideo może stać się motywacją do sięgnięcia po lekturę?” oraz „W jaki sposób można urozmaicać lekcje języka polskiego w oparciu o gry wideo?”. Dodatkowo przeprowadzono ankietę internetową, która została umieszczona na stronach zrzeszających graczy, co pozwoliło szerzej spojrzeć na postawiony problem – w badaniu tym wzięło udział 120 respondentów, zamieszkujących różne polskie województwa.



Wykres 1. Rozróżnienie płci respondentów internetowych

Źródło: badania własne.

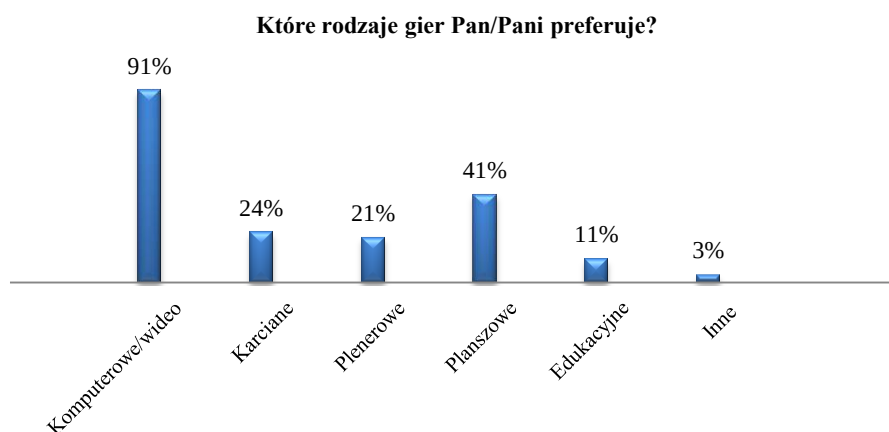
W badaniu internetowym zdecydowaną większość stanowili mężczyźni (82,7%), natomiast podczas wywiadów przeprowadzonych w szkołach – dziewczęta (46,6%). Grupa uczniów biorących udział w wywiadzie zgłosiła się dobrowolnie po wcześniejszym poinformowaniu ich, że tematem rozmowy będzie „Wpływ gier wideo na czytelnictwo”. W sondażu internetowym brały udział osoby całkowicie przypadkowe, które postanowiły wypełnić kwestionariusz noszący tytuł „Popularność gier wideo”, w opisie sprecyzowano, że ma on na celu między innymi poruszenie zagadnienia popularyzacji czytelnictwa.



Wykres 2. Określenie grupy wiekowej ankietowanych w badaniu internetowym

Źródło: badania własne.

W ankiecie dominującą grupą były osoby w przedziale wiekowym 16–20 lat (62,7%), czyli w wieku licealnym (zob. wykres 2). Taką samą grupę wiekową określono w wywiadzie, były to osoby z różnych klas.

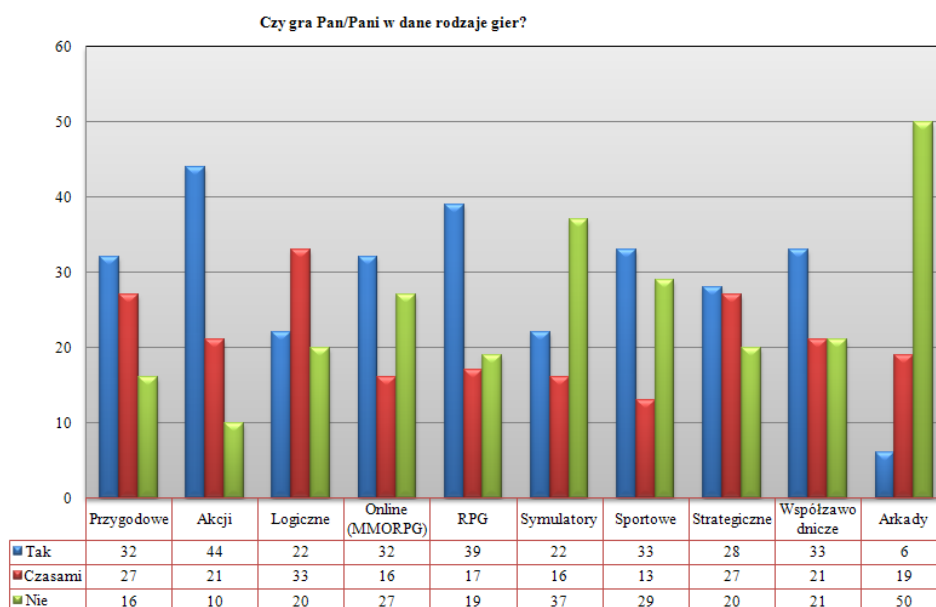


Wykres 3. Określenie preferencji ankietowanych

Źródło: badania własne.

Jedno z pytań, które pojawiło się zarówno w wywiadzie, jak i w kwestionariuszu dotyczyło rodzaju gier (zob. wykres 3). Otóż, aż 90,7% osób wskazało gry komputerowe/wideo jako swoje ulubione, dopiero na drugim miejscu znalazły się gry planszowe (41,3%). Podczas wywiadu uzyskano podobne odpowiedzi. Uczniowie motywowali to tym, że gry komputerowe pozwalają im się odebrać od rzeczywistości, jednocześnie zamykając ich w rzeczywistości wirtualnej. Jedna osoba stwierdziła, że traktuje grę jak swoistą sztukę, którą analizuje, tak samo, jak na języku polskim analizuje się literaturę. Najwięcej pozytywnych opinii padło na temat fabuły gier komputerowych – stwierdzono, że kilka gier „wciągnęło na całe noce”. Przykładowa wypowiedź uczennicy liceum:

Gra wideo jest dla mnie rozrywką na najwyższym poziomie, efekty dźwiękowe, fabuła, klimat, nastrój oraz to, że jestem uczestnikiem, czuję się jakbym tam była. To ja kieruję postaciami. Książki, filmy, seriale wciągają mnie, ale brakuje mi w nich tego, że jestem w nich jedynie w roli obserwatora, nie osoby uczestniczącej w wydarzeniach⁷.



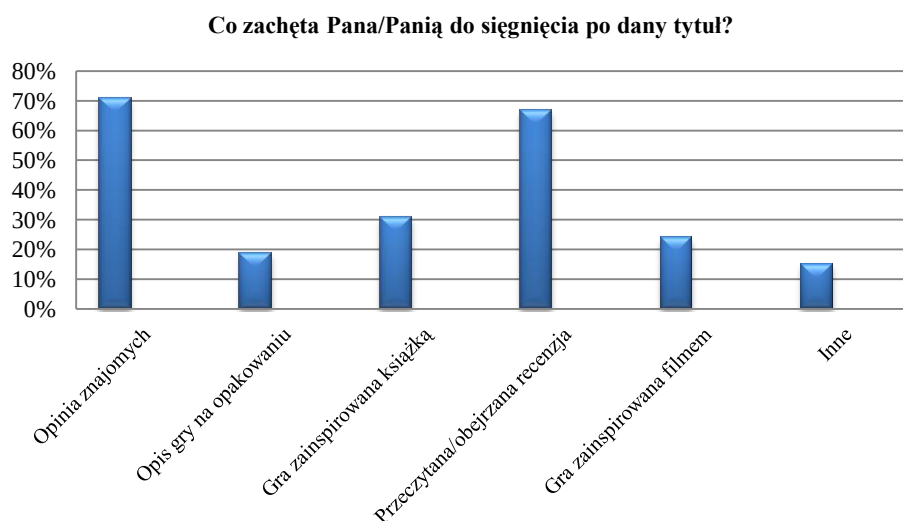
Wykres 4. Określenie preferencji gatunkowych

Źródło: badania własne.

Wykres 4 przedstawia odpowiedzi na pytanie, w którym uczestnicy ankiety musieli określić, czy i jak często grają w dane rodzaje gier. Największą popularnością cieszyły się gry akcji oraz RPG, dalej przygodowe i online. Podczas wy-

⁷ Zapis sporządzony na podstawie nagrania, uzyskanego podczas wywiadów w grupach fokusowych.

wiadu udało się ustalić, że uczniowie najchętniej sięgają po gry, które są okraszone fabułą, najrzadziej po symulatory. Była to pierwsza pozytywna przesłanka dla udowodnienia założonej wcześniej tezy. Wszyscy uczniowie liceów stwierdzili, że gry, które stały się ich ulubionymi, są zainspirowane książką. Ponadto wskazali, że może to być przyczyną tak ciekawej fabuły. Uczniowie szkół zawodowych doszli do podobnych wniosków, jednak dodali, że znają gry, które są samodzielnym tworem, a mimo to fabuła jest w nich „niesamowita”. Uczniowie technikum postrzegali grę jako całość, którą mogą rozłożyć na części, jedną z nich była fabuła, jednak większą uwagę skupiali na detalach grafiki, dźwięku oraz realistycznym odwzorowaniu postaci.



Wykres 5. Określenie motywacji sięgnięcia po daną grę

Źródło: badania własne.

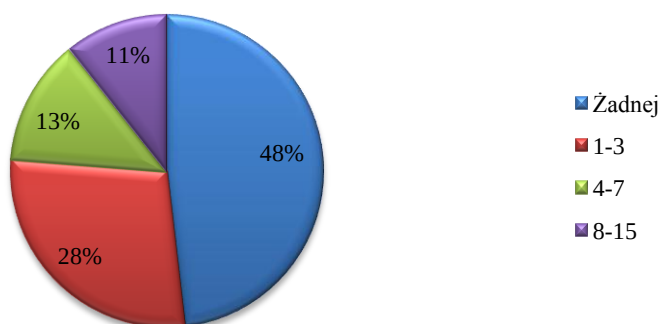
Następne pytanie skoncentrowane było na uzyskaniu odpowiedzi dotyczącej motywacji do sięgnięcia po tytuł gry (zob. wykres 5). W przeważającej części decydujący wpływ na sięgnięcie po wybraną grę miały opinie znajomych (70,7%), dalej dopiero przeczytana/obejrzana recenzja (66,7%), natomiast gra zainspirowana książką osiągnęła najniższy wynik (30,7%). Podobna sytuacja miała miejsce podczas wywiadu – uczniowie najczęściej polegają na opinii znajomych, najrzadziej na opisie gry z opakowania.

W pytanie otwartym: „Czy zna Pan/Pani gry wideo, które powstały na podstawie książki?” najczęstszymi odpowiedziami były *Wiedźmin* i *Harry Potter*. Podczas wywiadu uczniom często zdarzało się mylić pierwowzory – prawie połowa z nich stwierdziła, że gra *Assassin's Creed* została oparta na serii książek o tym samym tytule. Tylko jedna osoba miała świadomość, że twórcy gier czer-

pali inspiracje z książki *Alamut*, a popularna saga o głównym bohaterze gry jest literacką adaptacją gry wideo.

Kluczową sprawą było również sprawdzenie, czy osoby biorące udział w ankiecie można zaklasyfikować do grupy zwolenników czytania (zob. wykres 6).

Ile książek przeczytał/a Pan/Pani w ciągu ostatniego roku?



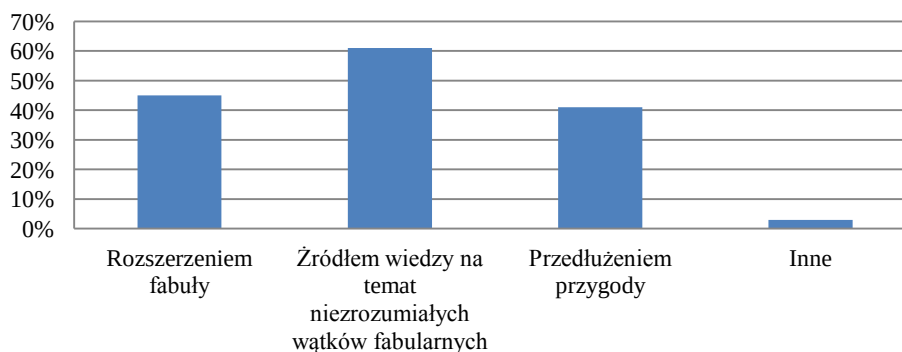
Wykres 6. Ilość książek przeczytanych przez badanych

Źródło: badania własne.

Większość (48%) ankietowanych przeczytała w ciągu ostatniego roku 1–3 książek, 28% z nich – 4–7. Uczniowie szkół średnich w przeważającej mierze czytali lektury szkolne omawiane na języku polskim, pojawiały się też tytuły spoza kanonu, w większości związane z grami komputerowymi oraz literaturą z gatunku fantastyki.

Ostatnie pytanie dotyczyło postrzegania książki względem gry komputerowej (zob. wykres 7).

Czy książka mogłaby być dla Pana/Pani:



Wykres 7. Postrzeganie książki względem gry komputerowej

Źródło: badania własne.

W tym przypadku wyniki ankiety również pokryły się z wnioskami wyciągniętymi z wywiadu. Dla większości książka mogłaby być źródłem wiedzy na temat niezrozumiałych i zawiłych wątków oraz rozszerzeniem fabuły gry. Ośmiu uczniów stwierdziło, że zdarzało im się sięgać po książkę, po zakończeniu gry w jej komputerową adaptację. Jedna z dziewcząt mówiła o lekcji języka polskiego, na której omawiane były fragmenty *Wiedźmina* Andrzeja Sapkowskiego; dzięki niej została zainspirowana do sięgnięcia nie tylko po całą serię, ale i różne jej adaptacje – od filmu po wszystkie części gry.

Niniejsze badanie potwierdziło, że zjawisko oddziaływania na siebie literatury i gry wideo jest obecne w życiu respondentów.

Gra wideo na lekcji języka polskiego

Następnym etapem pracy był zamiysł konstruktywnego wykorzystania adaptacji książki w formie gry na lekcji języka polskiego. Badacze najczęściej przywołują jednak negatywne aspekty gier wideo. Szczegółowa analiza treści zawartych w grach komputerowych wykazała, że 80–85%⁸, a w niektórych przypadkach 95%⁹, zawiera szeroko rozumiane rodzaje przemocy. Wielu badaczy jest zdania, że mają one wysoki wpływ na niewłaściwy rozwój emocjonalny uczniów, zanik wrażliwości, empatii oraz szacunku do innych osób. Inni twierdzą, że wpływają na poczucie osamotnienia oraz mogą prowadzić do stanów lękowych, a nawet depresyjnych¹⁰. Jednakże głównym czynnikiem decydującym o tym, w jaki sposób gra wpłynie na młodego odbiorcę, jest ich świadomy oraz celowy dobór, który obejmie treści w pełni dostosowane do gracza. Pozytywną opinię na temat gier oraz możliwości ich konstruktywnego wykorzystania formułuje neurolog Paul Kearney z Unitec w Nowej Zelandii. Badacz ten przekonuje, iż wybrane gry mogą usprawniać zdolności poznawcze i wdrażać jednostki do wielozadaniowości¹¹. Natomiast doktor David Miller z Uniwersytetu Dundee w Szkocji przekonuje, iż zastosowanie tego typu programów prowadzi do realnych korzyści i wzrostu efektywności procesu uczenia się¹². Na gruncie polskim

⁸ Źródło: I. Kaczmarek, *Negatywny wpływ gier komputerowych na wychowanie młodego pokolenia*, www publikacje.edu.pl/publikacje.php?nr=7973 [dostęp: 2.02.2017].

⁹ P. Sroczyński, *Katecheta wobec gier komputerowych*, „Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2006, nr 8, s. 152–156.

¹⁰ Zob. A. Andrzejewska, *(Nie)bezpieczny komputer od euforii do uzależnień*, Warszawa 2008; M. Braun-Gałkowska, *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Edukacja i Dialog” 1997, nr 9, s. 58–62; W. Puppel, *Rola gier komputerowych we współczesnej przestrzeni edukacyjnej*, „Linguodidactica” 2014, nr 18, s. 157–159.

¹¹ Por. G. Small, G. Vorgan, *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości?*, Poznań 2011.

¹² Źródło: Instytut Nowoczesnej Edukacji, *Gry komputerowe w edukacji*, http://www.ine.com.pl/pl/strona/9/gry_komputerowe_w_educacji [dostęp: 27.02.2017].

o zaletach wykorzystania gier w edukacji przekonuje m.in. Polskie Towarzystwo Badania Gier oraz Laboratorium Dydaktyki Cyfrowej.

Podczas wywiadu zarówno dziewczęta, jak i chłopcy wspominali o grze *Spec Ops: The Line*, która jest jedną z nielicznych gier pokazujących okrucieństwo wojny. Jej twórcy inspirowali się *Jądrzem ciemności* Josepha Conrada. W odróżnieniu od innych gier ukazujących temat wojny, w których fabuła – przypominam, przez uczniów nazwana „krwawą jatką” – pozwala graczowi w pełni odczuć konsekwencje wyborów oraz wywołać w ich emocje związane ze współczuciem i trwogą. Problematyka, którą można wdrożyć do edukacji to: konflikt natura–kultura, relatywizm moralny w sytuacjach zagrożenia, podejście do Innego – tubylca, i konflikt na linii Zachód–Orient/reszta świata – zagadnienia te otwierają drogę do rozważań nad współczesnym obliczem dyskursu kolonialnego¹³. Narracja zastosowana przez Josepha Conrada w *Jądrze ciemności*, która może być pretekstem do pokazania uczniom podobieństw i różnic między dziełem literackim a jego wirtualną adaptacją, pozwala odbiorcy śledzić przemianę wewnętrzną bohatera, dzięki zastosowaniu toku pierwszoosobowego. To Marlow jest narratorem, przywołuje swoje wspomnienia i uczucia, przeżywając je na nowo. Taki zabieg narracyjny pozwala poznać głębsze motywy działań bohatera. Czytelnik nie wie, czy wygląd zewnętrzny Marlowa w jakimś stopniu uległ zmianie pod wpływem jego przeżyć wewnętrznych. *Spec Ops: The Line* pozwala przyjrzeć się postaci Walkera – głównego bohatera – z perspektywy trzeciej osoby, i choć widok domyślny przedstawia graczowi tylko plecy grywalnej postaci, w wielu momentach (np. gdy Walker kryje się za osłonami, czy w trakcie przerywników filmowych) można zobaczyć ją od frontu. Twórcy gry podkreślili przemianę zachodzącą we wnętrzu protagonisty za pomocą zmian w jego wyglądzie. Kolejne traumatyczne przeżycia pozostawiają na twarzy Walkera tak wyraźne ślady, że pod koniec gry niemal trudno uwierzyć, że to ta sama postać, która trzy doby wcześniej weszła do Dubaju. O zastosowaniu tego zabiegu pisze Brendan Keogh:

W podcaście dla serwisu Gamespot Walt Williams, twórca scenariusza *The Line*, stwierdza, że treścią gry jest „zdzieranie kolejnych warstw z bohaterów” [...]. I gdy Williams zdiera owe kolejne warstwy, gra dosłownie obiera bohaterów ze skóry. Podczas rozgrywki Walker i jego drużyna stają się coraz widoczniej uszkodzeni – zarówno fizycznie, jak i mentalnie¹⁴.

Kolejnym tytułem przywoływanym najczęściej przez uczniów jest *Metro 2033* – gra stworzona na podstawie apokaliptycznej serii książek Dmitrija Głuchowskiego o tym samym tytule. Powieść, której bohaterowie chronią się w moskiewskim metrze po wojnie atomowej, jest najlepszym przykładem na zjawisko czytania książek po wcześniejszym graniu. Co ciekawe, gra otworzyła drogę do powstania książek *uniwersum metro*, gdzie akcja rozgrywa się między

¹³ K. Bhabha Homi, *Miejsca kultury*, tłum. T. Dobrogoszcz, Kraków 2010.

¹⁴ K. Brendan, *Killing is harmless: a critical reading of „Spec Ops: The Line”*, Marden 2012, s. 53.

innymi w Polsce. *Metro 2033* będzie idealnym przykładem do lekcji poświęconej przenikaniu literatury do szeroko rozumianej kultury popularnej.

Przykładem transpozycji, którą możemy wykorzystać na lekcji, jest gra *Dante's Inferno*, oparta na utworze Dantego Alighieri *Boska komedia*, przez wieki kształtującym wizję zaświatów. Podkreślić należy, że ten dawny tekst, postrzegany przez młodzież jako zupełnie nieatrakcyjny, oddziałuje na współczesną kulturę – popkulturę. Tradycyjny wykład nauczyciel może wzbogacić o pokaz¹⁵, np. prezentując kadry z fabuły wirtualnych rozgrywek, nawiązujące do poruszanego tematu. Wprowadzając pojęcia powieści historycznej przy omawianiu np. trylogii Sienkiewicza, możemy posługiwać się kadrami zarówno z filmu, jak i z gry komputerowej *Ogniem i mieczem: Dzikie Pola*. Aby wyeliminować zagrożenia, które niesie ze sobą zespalanie świata wirtualnego z odbiorem tekstu literackiego, nauczyciel musi dokładnie selekcjonować stosowane materiały, sprawdzając je w szczególności pod kątem krwawych scen, którymi gry komputerowe bywają nasycone. Częste obcowanie młodego człowieka z tego rodzaju scenami może wywołać zubożenie moralne poprzez działanie mechanizmów habituacji i facylitacji, wzmacnianych dodatkowo nagradzaniem zła w grach¹⁶.

Pierwszą grą adaptującą książkę, która przychodziła na myśl wszystkim ankietowanym, był zdecydowanie *Wiedźmin* Andrzeja Sapkowskiego. Gry z serii *Wiedźmin* są rozpoznawalne niemal na całym świecie, do tego stopnia, że stały się reprezentatywną marką Polski – nadmienię, że polski premier wręczył edycję kolekcjonerską gry *Wiedźmin II. Zabójcy królów* amerykańskiemu prezydentowi. Zagraniczni recenzenci chwalili wykreowany przez twórców świat za gorzki realizm i brak jasnego podziału na dobro i zło, zachwycano się, że gra traktuje o kwestiach poważnych, w tym o problemach dotkliwie doskwierających współczesnym społeczeństwom, jak rasizm czy dyskryminacja. Są to dokładnie te same cechy, które poniekąd są wyróżnikiem książkowych opowieści o Gerałcie z Rivii: euhemeryzacja, urealistycznianie fantastycznych światów oraz obnażanie kontrowersyjnych zachowań ludzi. Zarówno język książki, jak i gry jest dobrym materiałem do analizy zastosowanych w nich wulgaryzmów, eufemizmów oraz stylizacji językowej. Anna Włodarczyk podkreśla wartość gry jako interpretantu tekstu:

Zagadnienie ponowoczesnej kondycji człowieka otwiera także nowe zjawisko, jakim jest tożsamość zwana *homo players* [...]. Narracyjność gier komputerowych może być urozmaicheniem lekcji literackich i językowych, która angażowałaby ucznia w proces interpretacji tekstów literackich¹⁷.

¹⁵ W. Okoń, *Zarys dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1968, s. 154.

¹⁶ Więcej na ten temat można przeczytać w: M. Braun-Gałkowska, dz. cyt., s. 58; M. Griffiths, *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom*, „Nowiny Psychologiczne” 1995, nr 4, s. 35–49.

¹⁷ A. Włodarczyk, *Polonista w przestrzeni multimediów. Świadomy odbiorca – skuteczny nadawca – twórczy nauczyciel*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015, s. 281.

Zastosowany w grach skończony bądź otwarty ciąg jasno zdefiniowanych czynności, koniecznych do wykonania pewnego rodzaju zadań w celu osiągnięcia zamierzonego celu, może pomóc uczniom w znajdowaniu sposobów postępowania prowadzących do unikania wszelkiego rodzaju zagrożeń, pozytywnego rozwiązywania problemów, niekrzywdzącego nikogo. Zadaniem nauczyciela będzie np. równoległe ukazanie różnych dróg wiodących bohatera z pewnego stanu początkowego do pożądanego stanu końcowego.

Dydaktyczna metoda przypadków może posłużyć do omówienia fragmentów powieści – można pokazać uczniom wiele możliwych zakończeń, które należy przeanalizować, a następnie ustosunkować się do nich, na przykładzie adaptacji komputerowej. Gra RPG jest tworem posiadającym wiele zakończeń rozgrywki, które są konsekwencją wyborów gracza. Wdrażając sytuację z fabuły utworu bez jasnego zakończenia, uzyskujemy efekt podobny. Należy jednak pamiętać o właściwym podkreśleniu celu metody oraz poddać każdy przypadek interpretacji na forum klasy, aby uniknąć błędów, które mogą objawić się np. myleniem wątków lub błędną interpretacją.

Za pomocą klasycznej metody problemowej nauczyciel może skłonić uczniów do refleksji na temat gier komputerowych, które są adaptacjami lektur szkolnych. Poruszając kwestię cyfrowego świata, który zakorzenił się we współczesnej kulturze, można przeprowadzić burzę mózgów na temat np. zagrożeń lub dobrodziejstw, jakie niesie rozwój techniki – czy książka będzie miała dalej rację bytu, czy raczej zejdzie do lamusa.

Ciekawym pomysłem jest również tworzenie na lekcji gier narracyjnych. Lekcje rozpoczyna się od giełdy pomysłów, które często przybierają formę gier dydaktycznych. J.Z. Szeja o tej metodzie pisze:

Do jej specyficznych celów należy podnoszenie umiejętności literackich: kształtowanie intrygi; plastycznego wiarygodnego opisu; budowania odpowiedniego dla systemu nastroju (jak dla gatunku powieściowego); konstruowanie wiarygodnych pod każdym względem bohaterów¹⁸.

Nauczyciel XXI wieku, chcąc rozwinąć pasję czytelniczą oraz wzmocnić zainteresowanie lekcją, powinien korzystać z mediów audialnych, wizualnych, audiowizualnych czy interaktywnych. Nie można młodego człowieka izolować od gier, ale nie wolno też pozwolić, aby był on bezwładnie przez nie „wychowywany”¹⁹. Współcześnie należałoby się skupić na wspólnych elementach starych i nowych mediów oraz obserwować swobodny przepływ form między nimi²⁰.

¹⁸ J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 183.

¹⁹ J. Truszkowska, *Wychować miłośnika książki czyli czytelnictwo i okolice*, Tychy 2007, s. 149.

²⁰ B. Gromadzka, *Jak nowe media i kultura współuczestnictwa wpływają na kształcenie polonistyczne*, [w:] *Edukacja, a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015, s. 88.

Wyzwania dla nauczyciela polonisty XXI wieku

Szeroko rozumiana interaktywność bez wątpienia ukształtowała, dzięki nowym mediom, współczesną komunikację kulturową. Zjawisko bycia w sieci traktowane jest przez młodzież jako podstawowa forma interakcji międzyludzkiej. Nieograniczona przestrzeń wirtualna sprawia, że tradycyjne modele kontaktu z literaturą, usankcjonowane przez naukowe autorytety, roztopiły się pod wpływem nowych form uczestnictwa w kulturze, a co za tym idzie nastąpiła zmiana kulturowego paradygmatu. Media, które niegdyś nie wymagały od użytkownika ciągłej aktywności, obecnie przyjmują formy współuczestnictwa w nieustannych procesach przetwarzania, wymiany i przechowywania. Nauczyciel XXI wieku porozumiewa się ze swoimi uczniami za pośrednictwem elektronicznych dzienników, poczty mailowej, aplikacji classroom, a dane przechowuje w chmurze. Środowisko edukacyjne, do niedawna kojarzone tylko z murami szkoły, obecnie pokonuje ograniczenia i rozlewa się do sieci. Zauważona ekspansja intermedialności stanowi wyzwanie dla konwencjonalnie rozumianej roli polonisty jako pośrednika między światem literatury a uczniem. Praktyka oświatowa, oparta niegdyś tylko na tekście lektury i podręczniku, jest już niewystarczająca dla współczesnych uczniów, dlatego też dydaktykom przedmiotu powinna silniej niż do tej pory przyświecać myśl, jak efektywnie wykorzystać możliwości nowych mediów, jednocześnie uwalniając potencjał ucznia wychowanego w środowisku cyfrowym, nie zaniedbując przy tym pozycji literatury.

Jednym z założeń edukacji XXI wieku jest przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w aktualnie powstającej kulturze. Zapominamy jednak, że z roku na rok spada liczba przeczytanych książek, a wzrasta godzin spędzonych w cyfrowym świecie. Remedium na to zjawisko może stać się pokonanie barier, które uczeń stwarza na drodze sięgania po lekturę, tłumacząc się brakiem czasu, zainteresowania lub twierdząc, że książka to coś przestarzałego i niepotrzebnego²¹. Możemy jednak zburzyć powstały mur przez pokazanie podopiecznemu, że odrzucona przez niego lektura, oddziałuje na ulubione gry komputerowe. Jak słusznie zauważa Beata Gromadzka:

Równowaga w nabywaniu kompetencji wizualnych i werbalnych pozwala swobodnie manipulować słowami i obrazami, odzwierciedlając naturę umysłu oraz stan najnowszych technologii²².

Narracyjne gry fabularne w dydaktyce

Niezależnie od wysiłków pedagogów, młodzież będzie grała w gry komputerowe/wideo – głównie samodzielnie, ale również w gronie swoich rówieśników. Warto wykorzystać ten fenomen, tym bardziej, że udział w narracyjnych grach

²¹ Zbliżenie ucznia do lektury szeroko omawiane jest w książce: *Szkolna lektura bliżej teraźniejszości*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2011

²² B. Gromadzka, dz. cyt., s. 84.

fabularnych prowadzi do realizacji wielu celów pedagogicznych. Jerzy Zygmunt Szeja²³ jako najważniejsze wymienia:

- ćwiczenie wyobraźni – zdolność do wizualizacji opisów słownych – niezbędna w czytaniu;
- kształtowanie umiejętności odczuwania i zrozumienia sytuacji i psychiki innych ludzi, nawet należących do egzotycznych kultur, religii, ras;
- wyczulenie na różnego rodzaju znaki kulturowe – takie, jak stroje, zachowania, przedmioty codziennego użytku, broń etc.;
- wchodzenie w interakcje słowne i emocjonalnie – kształtowanie umiejętności komunikacyjnych;
- kształcenie grupowych działań teologicznych – praca w zespole, współdziałanie z rywalizacją i bez niej;
- absorbowanie wyobraźni uczniów i organizacji ich czasu;
- budowanie pozytywnych relacji między wychowawcami a wychowankami;
- wychowanie dla *kultury słowa*;
- kształtowanie postaw etycznych oraz skutecznych i wartościowych społecznie postaw życiowych.

Dla współczesnego ucznia słowo pisane rzadko umożliwia takie zespolenie z bohaterem, jakie zachodzi podczas obcowania z grą narracyjną. Pamiętać trzeba, że poziom zaangażowania emocjonalnego wzrasta wraz z przeżywaną fabułą. Możliwa jest wówczas interioryzacja przekazu bądź jego odrzucenie.

Nauczyciel powinien jednak zawsze podkreślać wartość książki i pierwszorzędność pierwowzoru nad adaptacją, gdyż głównym i najczęściej wymienianym przez badaczy zagrożeniem jest mylne odczucie hierarchii gry względem książki. Powinno się traktować grę jako kontekst.

Witold Bobiński we wstępie do swojej książki *Wyksztalcić widza, sztuka oglądania w edukacji polonistycznej* formułuje myśl:

[...] trudno nam marzyć o powszechnym powrocie do kultury książki, do ziemi utraconej, ochrzczonej swego czasu mianem galaktyki Gutenberga. Wyrażając się bardziej precyzyjnie – nie odtworzymy współcześnie stanu (w miarę) powszechnego i rzeczywistego kontaktu z książką, zwłaszcza literackim kanonem arcydzieł, stanowiącym jeden z kluczowych składników nauczania. Nie oznacza to, rzecz jasna, powszechnej emigracji ze świata kultury literackiej, która, oprócz samej literatury, obejmuje w naszych czasach także wizualne i audiowizualne postacie i kontynuacje tekstów [...] ²⁴

Podsumowanie

Skoro nie możemy ochronić uczniów przed „ślęczeniem” nad grammi komputerowymi, możemy pokazywać im sposoby przenikania literatury do kultury

²³ J.Z. Szeja, dz. cyt., s. 177–178.

²⁴ W. Bobiński, *Wyksztalcić widza, sztuka oglądania w edukacji polonistycznej*, Kraków 2016, s. 15.

popularnej. Badania przeprowadzone przez autorkę artykułu dowiodły, że uczniowie szkół średnich, którzy określają się mianem graczy, pod wpływem gier komputerowych sięgają do książek z przyjemnością, a nawet z fascynacją. W większości motywują to chęcią zrozumienia wątków niejasnych, pominiętych w grze, lub traktują owe wątki jako rozszerzenie fabuły gry, przedłużenie przygody.

Dzięki grom komputerowym możemy wspierać konstruowanie wiedzy przez ucznia, zainicjować sytuację motywacyjną, która rozwinię pasję czytelnictwa oraz sprawi, że czas spędzony w szkole, w mniemaniu młodego człowieka, będzie kojarzył się z przyjemnością. Ponadto poszukiwanie regularności, a także abstrahowanie w świecie przedstawionym – czy to w grze, czy to w książce – może uczynić lekcję na tyle ciekawą, że uczeń chętnie przyjdzie na kolejne zajęcia. Należy jednak pamiętać, aby wszelkie materiały wprowadzać mądrze, dokładnie je selekcjonować i adaptować do procesu kształcenia. Gra komputerowa nie może zastąpić podstawowych narzędzi wykorzystywanych na lekcji, powinno się ją traktować jako urozmaicenie zajęć tradycyjnych. Takie działania sprawiają, że współczesny uczeń będzie postrzegał naukę jako fantastyczną przygodę w bliskim mu świecie, a nie monotony spacer w prehistorycznej przestrzeni²⁵. Wyzwaniem dla nauczyciela jest skupienie się na wspólnych elementach starych i nowych mediów oraz obserwowanie swobodnego przepływu treści między nimi.

Podsumowując, należy zauważyć, że gry komputerowe odpowiadają na ważną potrzebę ludzką, a mianowicie zachowania naśladowcze. Począwszy od Arystotelesa, który dowodzi, że sztuka naśladowcza (oraz płynąca z niej przyjemność) jest przymiotem podstawowym każdego człowieka – wprost warunkiem konstytutywnym jego człowieczeństwa:

Sztuka [...] swe powstanie zawdzięcza głównie dwu przyczynom tkwiącym głęboko w naturze ludzkiej. Instynkt naśladowczy jest bowiem przyrodzony ludziom od dzieciństwa i tym właśnie człowiek różni się od innych zwierząt, że jest istotą najbardziej zdolną do naśladowania. Przez naśladowanie zdobywa podstawy swej wiedzy, a dzieła sztuk naśladowczych sprawiają mu prawdziwą przyjemność²⁶.

Bibliografia

Publikacje papierowe

Andrzejewska A., *(Nie)bezpieczny komputer od euforii do uzależnień*, Warszawa 2008.

Arystoteles, *Retoryka. Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Warszawa 1988.

Bhabha Homi K., *Miejsca kultury*, tłum. T. Dobrogoszcz, Kraków 2010.

²⁵ Por. M. Karwatowska, B. Jarosz, *E-learning a blended learning w edukacji polonistycznej. Korzyści i ograniczenia*, [w:] *Edukacja a nowe media...*, s. 49–62.

²⁶ Arystoteles, *Retoryka. Poetyka*, przeł. H. Podbielski, Warszawa 1988.

- Bobiński W., *Wysztalcić widza, sztuka oglądania w edukacji polonistycznej*, Kraków 2016.
- Braun-Gałkowska M., *Gry komputerowe a psychika dziecka*, „Edukacja i Dialog” 1997, nr 9.
- Brendan K., *Killing is harmless: a critical reading of „Spec Ops: The Line”*, Marden 2012.
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.
- Griffiths M., *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom*, „Nowiny Psychologiczne” 1995, nr 4.
- Gromadzka B., *Jak nowe media i kultura współuczestnictwa wpływają na kształcenie polonistyczne*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015.
- Karwatowska M., Jarosz B., *E-learning a blended learning w edukacji polonistycznej. Korzyści i ograniczenia*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
- Okoń W., *Zarys dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1968.
- Puppel W., *Rola gier komputerowych we współczesnej przestrzeni edukacyjnej*, „Linguodidactica” 2014, nr 18.
- Small G., Vorgan G., *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości?*, Poznań 2011.
- Sroczyński P., *Katecheta wobec gier komputerowych*, „Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2006, nr 8.
- Szeja J.Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
- Szkolna lektura bliżej teraźniejszości*, red. A. Janus-Sitarz, Kraków 2011.
- Truskołaska J., *Wychować miłośnika książki, czyli czytelnictwo i okolice*, Tychy 2007.
- Włodarczyk A., *Polonista w przestrzeni multimedialnych. Świadomy odbiorca – skuteczny nadawca – twórczy nauczyciel*, [w:] *Edukacja a nowe media*, red. M. Latoch-Zielińska, I. Morawska, M. Potent-Ambroziewicz, Lublin 2015.

Źródła internetowe

- Instytut Nowoczesnej Edukacji, *Gry komputerowe w edukacji*, http://www.ine.com.pl/pl/strona/9/gry_komputerowe_w_educacji [dostęp: 27.02.2017].
- Kaczmarek I., *Negatywny wpływ gier komputerowych na wychowanie młodego pokolenia*, www publikacje.edu.pl/publikacje.php?nr=7973 [dostęp: 2.02.2017].
- Polak M., *Cyfrowi tubylcy i imigranci*, <http://www.edunews.pl/system-edukacji/przyszlosc-edukacji/622-cyfrowi-tubylcy-i-imigranci> [dostęp: 26.02.2017].
- www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jpg [dostęp: 23.02.2017].

www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf,
[dostęp: 23.02.2017].
www.kpt.krakow.pl/wp-content/uploads/2015/09/Raport_A4_Web.pdf [dostęp:
23.02.2017].

„Najpierw gra, potem książka” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich

Streszczenie

Współczesne teorie dydaktyczne coraz częściej zwracają uwagę na rolę gier w zwiększeniu motywacji do nauki. Badania edukacyjne, prowadzone w różnych ośrodkach na świecie, coraz częściej wskazują na wartość gier edukacyjnych w procesie uczenia się. Celem artykułu „*Najpierw gra, potem książka*” – gry wideo jako motywacja do czytania wśród młodzieży szkół średnich jest przedstawienie opinii uczniów na temat książek, które stały się inspiracją dla twórców gier wideo. Szkic jest próbą odpowiedzi na pytanie: Czy wirtualne rozgrywki wypełniające w większości wolny czas młodzieży mogą stać się motywacją do sięgnięcia po pierwowzór – literaturę? Zwrócona została również uwaga na sposób, w jaki współczesny nauczyciel może wykorzystać grę jako kontekst kulturowy na lekcji języka polskiego. Główne narzędzie wykorzystane do zebrania analizowanego materiału badawczego stanowią ankiety i wywiady przeprowadzone w wybranych szkołach w woj. łódzkim.

Słowa kluczowe: gra wideo, adaptacja, edukacja, kształcenie polonistyczne, dydaktyka.

“First the Game, then a Book” – Video Games as a Motivation to Read among the Secondary School Students

Summary

The contemporary didactic theories more frequently mention about the video games meaning in increasing motivation and efficiency towards learning. Educational researches conducted in variety of world centres increasingly indicate the value of educational video games in the learning process. The aim of the article “*First the Game, then a Book*” – *Video Games as a Motivation to Read among the Secondary School Students* – is to present the students’ opinions about the books that have become an inspiration for the video games’ makers. The draft will be an attempt to respond for a question: Do the virtual games fulfilling majority of student’s free time may become a motivation to reach for the prototype – a literature? The attention will be attracted over the way of applying a video game during the polish lesson by contemporary tutor in the form of cultural context. The main instrument used to collect the analysed investigative material is carried out by the questionnaires and interviews made in selected schools of Łódzkie voivodeship.

Keywords: video game, adaptation, education, polish language education, didactics, teaching.

Mateusz SZUREK
Uniwersytet Łódzki

Gry komputerowe w terapii logopedycznej – możliwości i zagrożenia

Współczesny świat, nasycony nowoczesnymi technologiami, coraz częściej oferuje swoim potencjalnym odbiorcom szereg gier i aplikacji. Szczególnie dotyczy to młodych ludzi, którym bliższe są technologie informacyjno-komunikacyjne, w wyniku czego chętniej preferują tego typu aktywności. Gry i aplikacje stają się więc jedną z metod coraz częściej wykorzystywanych w gabinecie logopedycznym.

Głównym celem niniejszego artykułu jest ukazanie możliwości i zagrożeń gier komputerowych, będących wsparciem w terapii logopedycznej dzieci w wieku przedszkolnym. Przedmiotem rozważań stało się także ustalenie, czy wprowadzenie gier do terapii logopedycznej wpływa na jej efektywność.

Funkcje gier stosowanych w terapii

Gra dydaktyczna to

gra podporządkowana [...] jakiemuś celowi dydaktycznemu, a więc jest narzędziem kształcenia. Walor kształcący każdej gry dydaktycznej zależy od tego, jakim zadaniom kształcącym służy, jak te zadania odbijają się w samym działaniu zabawowym, jakie zasady regulują to działanie oraz od wyniku gry, a przede wszystkim od tego, czy jest to gra o sumie zerowej (gdy jedna strona tyle wygrywa, ile druga przegrywa), czy o sumie niezerowej¹.

Technologie informacyjno-komunikacyjne mają wiele obszarów zastosowania. Na niektóre z nich zwrócił uwagę Piotr Plichta. Według niego, mogą one być m.in.: elementem wspomagającym rehabilitację mowy i komunikacji (tj.

¹ W. Okoń, *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1987, s. 64.

programy i aplikacje zamieniające tekst na mowę, aplikacje dotyczące alternatywnych sposobów porozumiewania się), środkiem wspierającym działania edukacyjne (aplikacje rozwijające zdolności matematyczne i poszerzające słownictwo), narzędziem używanym do celów rozrywkowych, zabawowych oraz urozmaicającym czas wolny. Powyższe obszary najczęściej realizowane są jednocześnie (dla dziecka gra może być jednocześnie rozrywką, formą nauki i stanowić element rehabilitacyjny)².

Jak zauważa Stanisław Juszczyk, w trakcie korzystania z programów komputerowych stworzonych do celów pedagogicznych rozbudzana jest aktywność poznawcza. Wśród głównych czynników motywujących dziecko do udziału w dydaktycznych grach komputerowych jest ciekawość skłaniająca do poznawania tego, co nowe i interesujące³. Jednocześnie, dzięki swojej atrakcyjnej formie, gry komputerowe przybliżają „procesy poznawcze uczących się do warunków poznania bezpośredniego”⁴. Niezaprzeczalną zaletą gier jest także to, że za pomocą zabawy uczą dziecko określonej sprawności, np. pisania, czytania czy mówienia. Ich atrakcyjna szata graficzna sprawia, że stają się one interesujące i dzieci chętnie po nie sięgają. Również interaktywność gier stanowi o ich atrakcyjności – dzięki niej dziecko może stać się bardziej samodzielne podczas swojego działania, a zmniejszona zostaje rola dorosłego⁵. Korzystanie z komputera przyczynia się także do wykształcenia pozytywnej motywacji, która powstaje w trakcie nauki. Praca przy komputerze daje dziecku możliwość wielokrotnego odtworzenia danego ćwiczenia. Ważne jest to przede wszystkim podczas terapii dzieci m.in. z niepełnosprawnością intelektualną – potrzebują one bowiem wielu powtórzeń, aby zrozumieć kierowany do nich komunikat. Co najważniejsze – komputer sprawia, że dziecko otwiera się na nowe źródła informacji, przez co wzbogaca swoją wiedzę i umiejętności, prowadzące do jego głębszego rozwoju⁶.

Nowe technologie informacyjne, do których należy m.in. wykorzystanie gier dydaktycznych, dzięki wizualizacji procesów i zjawisk przyczyniają się również do lepszego zrozumienia i pomagają w pogłębianiu wiedzy⁷. Podczas pracy

² P. Plichta, *Małe dzieci z zaburzeniami rozwojowymi i ich rodzice jako adresaci działań wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne*, [w:] *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, red. J. Pyżalski, Łódź 2017, s. 98.

³ P. Tkaczyk, *Grywalizacja*, Gliwice 2012, s. 54.

⁴ H. Gulińska, *Gry edukacyjne w nauczaniu chemii*, [w:] *Homo communicativus*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, Poznań 2008, s. 217.

⁵ K. Majewska, *Jak nauczać interaktywnie?*, „45 Minut” 2012, nr 70 (4), s. 11–13.

⁶ S. Juszczyk, *Podstawy informatyki i dydaktyki komputerowej dla studentów pedagogiki wczesnoszkolnej*, [w:] *Informatyka w szkole: XI konferencja IwS, Kielce, 13–16 września 1995*, red. M.M. Sysło, Kielce 1995, s. 186–188.

⁷ J. Dunin-Borkowski, E. Kawecka, *Information technology for good or evil in science education*, [w:] *Computer based learning in science, proceedings*, vol. 2: *The educational potential of new technologies*, red. C.P. Constantinou, Z.C. Zacharia, Nicosia 2004, s. 24–28.

z komputerem kształcona jest umiejętność rozwiązywania problemów⁸. Dochodzi do interakcji pomiędzy dzieckiem a komputerem, która polega m.in. na tym, że po przekazaniu pewnych informacji i porcji wiedzy program komputerowy może na bieżąco weryfikować poziom ich zrozumienia poprzez odpowiednie zadania kontrolne. Dzięki temu dziecko od razu otrzymuje informację o liczbie i rodzaju popełnionych błędów, co staje się dla niego czynnikiem motywującym do dalszej pracy.

Stosowanie komputera razem z odpowiednimi programami edukacyjnymi jest jednym z nowszych kierunków podniesienia efektywności w procesie nauczania⁹. Dla harmonijnego rozwoju dziecka najważniejsze jest, by, korzystając z gry edukacyjnej, poprzez zabawę uczyło się. Dodatkowo dziecko, w szczególności w wieku przedszkolnym, nie powinno samotnie funkcjonować przed komputerem – gra w parze z innym dzieckiem nie tylko przyczynia się do rozwoju intelektualnego, ale także uczy, jak budować relacje z rówieśnikami. Społeczny charakter gier komputerowych jest związany z tym, że wspólna gra umożliwia pracę w grupie, według określonych z góry reguł i zasad postępowania¹⁰.

Badania pokazują, że edukacyjne programy komputerowe w sposób istotny wspomagają proces osiągania gotowości szkolnej dzieci w zakresie wiedzy i umiejętności matematycznych, nauki czytania i pisanie, a także umiejętności plastycznych¹¹.

Gry stosowane w terapii przyczyniają się do usuwania zaburzeń rozwojowych oraz rozwoju umiejętności intelektualnych. W logopedii służą one przede wszystkim do diagnozowania mowy, kształtowania i utrwalania prawidłowej wymowy, usuwania zaburzeń głosu, nauczania mowy w przypadkach jej braku i usuwania trudności w czytaniu¹².

Przegląd dostępnych gier i aplikacji wykorzystywanych w terapii logopedycznej

Obecnie na rynku dostępna jest coraz szersza oferta gier logopedycznych. Większość z nich jest bezpłatna, tylko niektóre wymagają wykupienia abonamentu. Logopeda, pragnący urozmaicić swoją terapię logopedyczną poprzez

⁸ K. Potyrała, *Edukacja. Synergia nowych mediów i dydaktyki. Ewolucja – antynomie – konteksty*, Kraków 2017, s. 124.

⁹ A. Watoła, *Komputer a kształtowanie gotowości szkolnej dziecka*, [w:] *Wybrane aspekty technologii informacyjnej w edukacji*, red. D. Siemieniecka, A. Siemińska-Łosko, Toruń 2007, s. 52.

¹⁰ K. Majewska, *Multimedialne gry dydaktyczne w opinii studentów edukacji wczesnoszkolnej*, [w:] *Lifelong Learning*, red. V. Tanaś, W. Welskop, Łódź 2012, s. 171.

¹¹ A. Watoła, *Komputerowe wspomaganie procesu kształtowania gotowości szkolnej dzieci sześciolletnich*, Toruń 2006, s. 271.

¹² B. Siemieniecki, *Komputer w diagnostyce i terapii pedagogicznej*, Toruń 1999, s. 12.

włączenie do niej programów, gier i aplikacji komputerowych, może skorzystać z serwisu internetowego www.mimowa.pl, na którym dostępne są różnego rodzaju gry wspomagające ćwiczenia prawidłowej wymowy. Terapeuta zabiera dziecko w świat małej dziewczynki o imieniu Mi oraz jej przyjaciół. Postać ta obecna jest we wszystkich z proponowanych aktywności. Przy każdej grze dostępne są materiały do wydrukowania, które urozmaicają zajęcia logopedyczne w gabinecie. Dodatkowo można je wykorzystać podczas samodzielnej pracy w domu. Na portalu znajduje się obecnie około stu gier, skategoryzowanych przez Autorkę na podstawie poszczególnych zaburzeń mowy występujących u dzieci w wieku przedszkolnym, tj.: *seplenienie*, *kappacyzm* i *gammacyzm* oraz *f*, *w*, *b*, *t*, *reranie*. Dodatkowo wyróżniono takie kategorie, jak: *gimnastyka buzi i języka*, *wspieranie mowy* oraz *harmonogram ćwiczeń z Mi*. Proponowane w serwisie aktywności cyfrowe m.in.:

- sprawiają, że dziecko ćwiczy prawidłową wymowę określonych głosek (etap wywoływania, utrwalania i automatyzacji),
- dostarczają prawidłowego wzorca ułożenia narządów artykulacyjnych,
- uwrażliwiają dziecko na bodźce słuchowe,
- koncentrują jego uwagę na bodźcach słuchowych,
- służą słuchowemu różnicowaniu głosek,
- ćwiczą umiejętność lokalizacji źródła dźwięków,
- usprawniają słuch fonematyczny,
- trenują pamięć słuchową,
- rozwijają rozumienie ze słuchu,
- kształtują umiejętność kojarzenia obrazu z nazwą,
- uczą klasyfikowania,
- ćwiczą gramatykę (stopniowanie przymiotników),
- rozwijają sprawność grafomotoryczną,
- usprawniają logiczne myślenie,
- ćwiczą spostrzegawczość,
- trenują refleks i zręczność,
- rozwijają dziecięcą kreatywność,
- trenują pamięć,
- wzbogacają wiedzę na określony temat związany z grą,
- służą jako wstęp do nauki czytania i pisania.

Każde ćwiczenie zakończone jest kilkusekundową animacją, stanowiącą bezpośrednią nagrodę dla dziecka. Zadaniem logopedy jest umiejętny dobór gry do odpowiedniego etapu terapii, na którym znajduje się dziecko.

Autorzy strony internetowej zaproponowali także aplikację na telefon lub tablet *Szumi Mi*, w której gry podzielono na *szumki* (gdzie ćwiczone są głoski szeregu szumiącego, tj. *sz*, *ż*, *cz*, *dż*), *syczki* (tj. głoski szeregu syczącego *s*, *z*, *c*, *dz*), *ciszki* (tj. głoski szeregu ciszącego *ś*, *ź*, *ć*, *dź*) oraz *rymy*. W każdej grupie dziecko ma do wyboru ćwiczenia zatytułowane odpowiednio: *odgłosy* (wskazy-

wanie obrazka, który kojarzy się z usłyszonym odgłosem), *głoski* (wskazywanie obrazka, którego nazwa zawiera podaną głoskę) oraz *podpisy* (wskazywanie zaprezentowanej głoski, która występuje w nazwie obrazka). W części *rymy* znajdują się krótkie wierszyki odczytywane przez lektora, których dziecko w ramach dodatkowego treningu może nauczyć się na pamięć. Powyższe ćwiczenia są doskonałym urozmaicaniem terapii m.in. dyslalii czy mowy bezdźwięcznej. Ostatnia część (tj. *rymy*) kształtuje m.in. słuch fonematyczny.

Kolejną witryną internetową oferującą gry logopedyczne jest www.yummy.pl, na której dostępne są gry logopedyczne i ogólnorozwojowe. Serwis składa się z trzech części, zatytułowanych: *przedszkolaki*, *uczniaki* oraz *laboratorium*. W pierwszej i drugiej części gracz przenosi się do domu, po którym oprowadzają go latająca wróżka (*przedszkolaki*) oraz lokaj (*uczniaki*). Mieszkania składają się z dwóch poziomów, na których znajdują się różne przedmioty. W każdym z nich ukrywa się gra, której zadaniem jest kształtowanie odrębnych umiejętności. Dostępna jest ona w czterech językach: polskim, angielskim, francuskim i niemieckim. *Laboratorium* adresowane jest do młodzieży i dorosłych. Oprócz nauki języka, proponowane gry rozwijają sprawności językowe, kształtują słuch fonematyczny oraz rozwijają procesy poznawcze, tj. pamięć, uwagę i spostrzegawczość.

Przytaczając programy komputerowe, nie sposób pominąć *Logopedii* wydawanej przez Young Digital Planet. Aplikacje zawarte w programie pozwalają na kształtowanie poprawnej wymowy wszystkich głosek języka polskiego oraz korygowanie większości zaburzeń mowy (m.in. rerania, lambdacyzmu, kappacyzmu, gammacyzmu, mowy bezdźwięcznej, sygmatyzmu międzyzębowego, jąkania itp.). Dodatkowym uatrakcyjnieniem jest możliwość nagrywania mowy za pomocą dołączonego mikrofonu. Funkcja ta umożliwi dziecku samokontrolę słuchową i pomaga w dostrzeżeniu popełnianych błędów. Nagrania stanowią bardzo wartościowy materiał, który można wykorzystać w późniejszym etapie ćwiczeń w celu weryfikacji skuteczności i postępów w terapii w porównaniu ze stanem początkowym. Oddzielną aplikację stanowi strefa logopedy, w której terapeuta może zapisywać dane pacjenta, wyniki diagnozy oraz postępy w terapii. Wszystkie gry, oprócz podstawowych ćwiczeń logopedycznych, zawierają także ćwiczenia ogólnorozwojowe.

Aplikacja *Animals For Kids* dostępna jest na urządzenia mobilne. Opiera się na prezentacji ilustracji różnych zwierząt (zwierzęta domowe, zwierzęta lasu, zwierzęta świata, ptaki, owady, zwierzęta wodne), ucząc dziecko ich nazw oraz prezentując unikalne dźwięki wydawane przez zwierzęta. Końcowym elementem aplikacji jest quiz, który weryfikuje poprawność wykonywanych ćwiczeń. Niezależnie od liczby poprawnie udzielonych odpowiedzi, na końcu każdorazowo gracz otrzymuje zwycięskie gwiazdki i jest nagradzany gromkimi brawami. Podobnie jest w aplikacji *Fruits and Vegetables For Kids*, w której gracz poznaje nazwy między innymi owoców, warzyw i jagód, a także kwiatów, grzybów, zjawisk przyrodniczych i pór roku. Dobór kategorii jest w tym przypadku zaska-

kujący, ponieważ nazwa wskazuje, że aplikacja dotyczyć będzie jedynie owoców i warzyw. W *Human World For Kids* autorzy oferują działy do nauki: technika i transport, budynki, zawody, instrumenty muzyczne, narzędzia, meble, naczynia, odzież i obuwie.

Powyższe aplikacje przyczyniają się do poszerzenia słownictwa biernego i czynnego, ćwiczą umiejętność rozumienia mowy, a także uwrażliwiają na dźwięki otoczenia.

Orientacja w przestrzeni to kolejna propozycja, która może być wykorzystywana w ćwiczeniach rozwijających mowę oraz usprawniających orientację przestrzenną. Autorzy proponują różne przestrzenie znane dziecku, m.in. półkę na zabawki, podwórko przydomowe oraz wiejskie, świat wodny i plac zabaw. Zadaniem dziecka jest umieszczenie danego przedmiotu w przestrzeni – nad, pod, obok, za, pomiędzy itp. Podczas ćwiczeń rozwijane jest dodatkowo rozumienie ze słuchu – dziecku zostaje wydane polecenie, które ma wykonać. Na końcu gracz zostaje nagrodzony wesołą melodyjką i komunikatem *super!* Niestety, w aplikacji pojawiają się błędy merytoryczne – w jednym z zadań lektor wydaje polecenie dziecku *połóż w prawym dolnym rogu*, mimo że prawidłowe wykonanie tego zadania polega na umieszczeniu przedmiotu w lewym dolnym rogu. Lektor tym samym wprowadza młodego gracza w błąd. Niemniej jednak gra jest doskonałym ćwiczeniem sprawdzającym znajomość stosunków przestrzennych i orientacji, bardzo chętnie wybieranym przez dzieci.

Aplikacja *Szafa* firmy DrOmnibus stworzona została przez psychologów i terapeutów. Przetestowano ją m.in. w ośrodkach terapeutycznych w grupach wczesnego wspomagania¹³. Gra polega na sprzątnięciu przez dziecko coraz bardziej zabałaganionego pokoju poprzez wskazanie par takich samych elementów prezentowanych na ekranie – skarpetek, butów bądź rękawiczek. Każdy poziom gry zakończony jest nagrodą, polegającą na możliwości ustalenia samodzielnych własnych porządków w szafie. Gra dostępna jest w dwóch opcjach – poprzez wskazywanie elementów lub ich przeciąganie. Podstawowym jej celem jest kształtowanie umiejętności rozpoznawania i wskazywania identycznych elementów w przestrzeni. Dziecko ćwiczy dodatkowo różnicowanie, a także uwagę, koordynację wzrokowo-ruchową oraz pamięć.

Alfabet dla dzieci to aplikacja przygotowująca do nauki czytania. Dzięki niej dziecko uczy się alfabetu (zarówno wielkich, jak i małych liter). Grafii towarzyszy także dźwięk. Gracz dodatkowo ćwiczy słuch fonematyczny, zaznaczając obrazki rozpoczynające się na daną głoskę, budując nowe słowa, odnajdując literę lub głoskę w słowie, dopasowując literę bądź głoskę do obrazka, wskazując, jaką głoskę słyszy na początku i końcu słowa. Aplikacja zaprojektowana została zarówno dla dzieci w normie, jak i słabiej funkcjonujących. Mogą się nią posługiwać osoby nieczytające oraz te, które świetnie opanowały już tę umiejętność.

¹³ Informacje te zawarte były w opisie gry.

Podobną grą jest *Wesoły Alfabet*, w której dziecko dodatkowo układa słowa z rozsypanki literowej, przyporządkowując je do określonych miejsc. Po ułożeniu wyrazu, lektor wyjaśnia jego znaczenie, np. *akordeon – instrument muzyczny*.

First Sounds to ćwiczenia słuchowe, w których pacjent musi rozpoznać dźwięki zwierząt, czynności oraz przedmiotów kuchennych, przedmiotów codziennego użytku, zjawisk atmosferycznych, pojazdów i instrumentów muzycznych. Rozwijają one percepcję słuchową, kształcą słuch fonematyczny oraz są doskonałą zabawą dźwiękową, która urozmaica terapię.

Zaprezentowane powyżej aplikacje wspierają rozwój dziecka poprzez zabawę. Mogą być wykorzystywane zarówno w domu przez rodzica bądź opiekuna, jak i w gabinecie terapeutycznym przez pedagoga, psychologa, nauczyciela czy logopedę. Nowoczesna grafika oraz odpowiednio dobrane dźwięki przykuwają uwagę dziecka i zachęcają do pracy. Dzięki temu pacjenci chętniej pracują, świetnie się przy tym bawiąc. Każda z prezentowanych gier i aplikacji niesie za sobą możliwości, ale także zagrożenia. Spostrzeżenia na ten temat zostały przedstawione w dalszej części artykułu.

Możliwości i zagrożenia wynikające z używania gier komputerowych w terapii

Jeszcze do niedawna terapia logopedyczna polegała głównie na treningu wymowy i pracy z zeszytem. Rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych przyczynia się do tego, że tradycyjne ćwiczenia na kserokopiach zastępowane są coraz częściej programami komputerowymi czy aplikacjami dostępnymi na tablet bądź smartfon. Pomagają one w terapii, urozmaicając ją. Wykorzystywane są zarówno na zajęciach z dziećmi w normie intelektualnej, jak i z niepełnosprawnymi umysłowo, albowiem każde z proponowanych ćwiczeń może być dostosowane przez terapeutę do poziomu danego dziecka. Mogą służyć także jako pomoc dla dzieci z innymi współwystępującymi zaburzeniami, takimi jak: autyzm, zespół Aspergera, mózgowie porażenie dziecięce, zespół Downa itp.

Proponowane obecnie na rynku gry i aplikacje posiadają w swojej ofercie m.in. ćwiczenia: usprawniające narządy artykulacyjne, oddechowe, artykulacyjne, słuchowe, percepcji wzrokowej, logicznego myślenia, ciągu przyczynowo-skutkowego, koncentracji uwagi i strony gramatycznej mowy – nabierają tym samym charakteru interdyscyplinarnego. Można dostosować je do różnych etapów terapii logopedycznej, dzięki czemu usprawnianych zostaje większość zaburzonych funkcji. Dzięki grom dzieci poszerzają swoją wiedzę i poznają nowe słownictwo.

Jednocześnie praca z wykorzystaniem gier komputerowych ma także swoje negatywne strony. Przede wszystkim może stać się zagrożeniem dla metod tradycyjnych, które stanowią niezbędny element skutecznej terapii. Pacjenci mogą

preferować inną interesującą formę ćwiczeń, zniechęcając się do efektywniejszych, podstawowych metod. Przy częstym sięganiu do gier dzieci mogą zamknąć się w wirtualnym świecie. Należy też pamiętać, że program komputerowy nigdy nie zastąpi drugiej osoby, tym bardziej terapeuty. Dlatego aplikacje powinny być tylko urozmaicheniem terapii i nie mogą stać się atrakcyjniejsze od całego procesu terapeutycznego. Należy także zwracać uwagę na wartość merytoryczną gier – niektóre bowiem zawierają błędy, nie są tworzone pod kontrolą wykwalifikowanych terapeutów. Nadmierne korzystanie z komputera może przyczynić się do znacznej stymulacji prawej półkuli, co nie jest korzystne dla rozwoju funkcji językowych. Zbytne zaangażowanie dziecka w grę dodatkowo sprawia, że niekiedy przestaje ono interesować się aktywnościami związanymi z zabawami manualnymi i skupia się tylko na spędzaniu czasu przed komputerem.

Z obserwacji wyniesionych z indywidualnych terapii logopedycznych z dziećmi, podczas których stosowano wyżej opisane gry i aplikacje, wynika, że u większości stwarzały one wiele możliwości rozwoju¹⁴. Dzieci niepełnosprawne angażowały się w nie, chętniej wykonując ćwiczenia logopedyczne. Kamera internetowa, dzięki której widziały się na ekranie monitora, stała się atrakcyjniejszą formą ćwiczenia od tego ze standardowym lustrem. Zarówno dzieci zdrowe, jak i niepełnosprawne znacznie częściej zniechęcały się i wykonywały ćwiczenia z mniejszym zaangażowaniem w momencie, kiedy terapia przyjmowała formę tradycyjną. Gry były atrakcyjnym elementem terapii. Interakcje i ruchomy interfejs sprawiały, że dzieci odczuwały więcej i mocniej, cieszyły się, a co najważniejsze – terapia kojarzyła im się z przyjemnością. Motywowało to je do dalszej pracy. Ważną rolę odegrały emocje, jakie wywoływały w pacjentach gry – były to najczęściej optymizm, motywacja i chęć do natychmiastowego działania. Sytuacja zaprezentowana w grze angażowała pacjentów, pozyskując ich zainteresowanie. Wprowadzony w grach element rywalizacji wpływał na nich mobilizująco. Poprzez identyfikację z proponowanymi w programach komputerowych postaciami, dzieci dbały o poprawność swojej wymowy, ponieważ chciały się z nimi utożsamiać. Bardzo chętnie uczestniczyły w zajęciach urozmaicanych w końcowej części gram. Terapia stała się efektywniejsza, ponieważ dzieci, wiedząc, że otrzymają nagrodę w postaci gry, pracowały chętniej i sprawniej tradycyjnymi metodami. Gra stała się więc motywacją, która ucząc, jednocześnie bawiła.

Choć z obserwacji wynika, że gry komputerowe stosowane w terapii logopedycznej miały wiele zalet, to wskazane jest, aby służyły one jednak jako wsparcie, a nie substytut tradycyjnych metod. Logopeda za każdym razem powinien obrać sobie cel, który przyświeca wyborowi określonej aplikacji. Ważne

¹⁴ Wnioski wyciągnięto na podstawie półrocznych obserwacji dokonanych podczas indywidualnej terapii logopedycznej z dziećmi w normie intelektualnej oraz ze specyficznymi potrzebami edukacyjnymi (tj. dzieci z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim i umiarkowanym oraz autyzmem).

jest racjonalne wykorzystywanie gier, które nie mogą stanowić podstawy terapii, lecz nagrodę zachęcającą do dalszej pracy. Istotną staje się także rola logopedy, który w sposób kompetentny powinien dobierać odpowiednie aktywności. Muszą one służyć przede wszystkim podniesieniu jakości kształcenia i przyczynić się do szybszych postępów w pracy terapeutycznej, a nie pełnić jedynie funkcję rozrywkową, nic nie wnoszącą do zajęć.

Bibliografia

- Dunin-Borkowski J., Kawecka E., *Information technology for good or evil in science education*, [w:] *Computer based learning in science, proceedings*, vol. 2: *The educational potential of new technologies*, red. C.P. Constantinou, Z.C. Zacharia, Nicosia 2004.
- Gulińska H., *Gry edukacyjne w nauczaniu chemii*, [w:] *Homo communicativus*, red. A. Surdyk, J.Z. Szeja, Poznań 2008.
- Juszczak S., *Podstawy informatyki i dydaktyki komputerowej dla studentów pedagogiki wczesnoszkolnej*, [w:] *Informatyka w szkole: XI konferencja IwS, Kielce, 13–16 września 1995*, red. M.M. Sysło, Kielce 1995.
- Majewska K., *Jak nauczać interaktywnie?*, „45 Minut” 2012, nr 70 (4).
- Majewska K., *Multimedialne gry dydaktyczne w opinii studentów edukacji wczesnoszkolnej*, [w:] *Lifelong Learning*, red. V. Tanaś, W. Welskop, Łódź 2012.
- Okoń W., *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1987.
- Plichta P., *Małe dzieci z zaburzeniami rozwojowymi i ich rodzice jako adresaci działań wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne*, [w:] *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych. Pomiedzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, red. J. Pyżalski, Łódź 2017.
- Potyrała K., *Edukacja. Synergia nowych mediów i dydaktyki. Ewolucja – antynomie – konteksty*, Kraków 2017.
- Siemieniecki B., *Komputer w diagnostyce i terapii pedagogicznej*, Toruń 1999.
- Tkaczyk P., *Grywalizacja*, Gliwice 2012.
- Watoła A., *Komputer a kształtowanie gotowości szkolnej dziecka*, [w:] *Wybrane aspekty technologii informacyjnej w edukacji*, red. D. Siemieniecka, A. Siemińska-Łosko, Toruń 2007.
- Watoła A., *Komputerowe wspomaganie procesu kształtowania gotowości szkolnej dzieci sześciolatków*, Toruń 2006.

Gry komputerowe w terapii logopedycznej – możliwości i zagrożenia

Streszczenie

Celem artykułu jest ukazanie możliwości i zagrożeń stwarzanych przez gry komputerowe, będące wsparciem w terapii logopedycznej dzieci w wieku przedszkolnym. Coraz szersza oferta gier logopedycznych sprawia, że dzięki nim terapia staje się atrakcyjniejsza. Ważną rolę odgrywają emocje, jakie wywołują w pacjentach gry – jest to najczęściej optymizm, motywacja i chęć do natychmiastowego działania. Treść gier jest na tyle interesująca, że pacjent bardziej angażuje się w zajęcia prowadzone z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Jednocześnie praca w oparciu o gry komputerowe staje się zagrożeniem dla metod tradycyjnych, które stanowią niezbędny element skutecznej terapii. W pierwszej części artykułu autor przedstawia rozważania teoretyczne na temat funkcji gier komputerowych stosowanych w terapii. Następnie prezentuje najpopularniejsze witryny internetowe, na których autorzy udostępniają stworzone przez siebie gry. W końcowej części opisane zostały aplikacje na urządzenia z oprogramowaniem Android, które mogą wspomóc terapię logopedyczną. Przy omawianiu każdej gry komputerowej/aplikacji zostały ukazane zarówno jej zalety, jak i wady.

Słowa kluczowe: logopedia, multimedia w terapii, gry edukacyjne.

Computer Games in Speech Therapy – Opportunities and Threats

Summary

The aim of this article is to portray the possibilities and threats of computer games and applications supporting speech therapy of pre-school children. The broad offer of speech-therapy games causes that thanks to them therapy is becoming more attractive. Emotions those games are triggering – i.e. optimism, motivation and willingness to take immediate action plays important role in therapy. Thanks to interesting content of games the patient is becoming more involved in the speech-therapy which uses information-communication technologies. On the other hand this kind of therapy is a threat to more conservative forms of speech-therapy. In the first part of the article the author is presenting theoretical dissertations about functions of computer games applied in speech-therapy. Next he is presenting the most popular websites, on which authors are making games created by oneself available. In the final part of the article author describes mobile applications aiding the speech-therapy, specifically created for the Android operating system. Every description of game or application portrays both pros and cons of every game or application.

Keywords: logopaedics, multimedia in therapy, educational games.

Gabriel Jacek JANION
Uniwersytet Gdański

Wirtualna wiekuistość – śmierć w grach wideo

O śmierci technicznie

Pojęcie śmierci pojawiło się jeszcze w społeczeństwach przedpiśmiennych. Jako największe tabu wywoływało zrozumiały strach i niepokój¹. Śmierć uznawana w większości kultur zachodnich za coś, co budziło lęk, miała wydźwięk negatywny. W kulturze chrześcijańskiej nie była końcem, tylko kolejnym etapem², a śmierć fizyczna oznaczała jedynie przejście z doczesności do świata wieczności³. Sam akt umierania zawsze rodził zainteresowanie i fascynację, a zarazem zmuszał ludzi do refleksji nie tylko w kwestii samego kresu życia, ale także sensu bytu człowieka⁴. Ewolucyjnie jesteśmy uwarunkowani tak, aby bać się śmierci i od niej uciekać, niemniej jednak ryzyko śmierci współuczestniczy w niektórych ludycznych formach zabawy na zasadzie „przygoda dla przygody, ryzyko dla samego ryzyka”⁵.

Fascynacja śmiercią jest dostrzegalna w każdej epoce i w każdej kulturze. Współcześnie, wraz z pożądaniem wykluczenia jej z życia, chęcią zapomnienia o niej, zaintrygowanie śmiercią wzrasta nie tylko w odniesieniu do jej przeja-

¹ Zob. P. Mrzygłód, *Filozoficzne rozumienie śmierci oraz jej interpretacja w świetle antropologii św. Tomasza z Akwinu*, „PERSPECŹIVA. Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2011, R. X, nr 1 (18), s. 145.

² Źródło: <http://historia.focus.pl/swiat/smierc-centralny-element-chrzescijanstwa-1414> [dostęp: 30.6.2017].

³ Zob. P. Mrzygłód, dz. cyt., s. 144.

⁴ Zob. H. Strużyna, A. Strużyna, *Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015, s. 52.

⁵ E. Morin, *Antropologia śmierci*, [w:] *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, tłum. S. Cichowicz, J.M. Godzimirski, Warszawa 1993, s. 295.

wów czy postaci. Zauważa się fascynację śmiercią, która ma stanowić naszą władzę nad innymi, śmiercią, która zawiera się w powszechnie dostępnej i masowej rozrywce⁶. Jej obraz w dzisiejszym społeczeństwie to równocześnie obraz postawy wobec życia, co niejako jest konsekwencją tego, iż „współczesną kulturę przesycą śmierć: wirtualne gry, śmierć w filmach, komiksach, bajkach, w mass mediach. Takie zasypywanie wszechobecną śmiercią sprawia, iż przestaje się odczuwać jej powagę i zaczyna się traktować ją lekceważąco, jak i także samo życie”⁷. Śmierć przestała być oczywistością, stała się czymś zupełnie niezgodnym z porządkiem rzeczy, nienaturalnym⁸, tracąc w pewnym sensie swoją tajemniczość, przynajmniej rozumianą jako koniec naturalnego okresu życia.

Tym samym powstał nowy model umierania, który odrzuca jego naturalność i nieuniknioną konsekwencję na korzyść ujmowania go jako zdarzenia abstrakcyjnego, przyjmującego różne obrazy i formy. Co jednak ze śmiercią umieszczoną w rozrywce wirtualnej? Czy tak samo, jak w życiu codziennym należy się w grach wideo umierania wystrzegać? Wszakże zawsze albo coś gonimy, albo przed czymś uciekamy, a pośredni stan nie jest osiągalny, ponieważ stanowi zaprzeczenie definicji rozgrywki w ogóle. Czy jest więc możliwa gra bez umierania? To pytanie w niniejszym tekście stanowi sedno rozważań.

Gry wideo to element współczesnego świata mediów. Coraz częściej stają się głównym sposobem spędzania czasu wolnego, a dla pewnej, coraz większej grupy – wręcz życia⁹. Gra to medium budowane dla wszystkich grup wiekowych, począwszy od dzieci grających na urządzeniach mobilnych, do profesjonalnych sportowych e-zawodników. Bez względu na gatunek, specyfikę czy fabułę, mechanizm samej gry jest identyczny. Przegrana zawsze jest w pewnym stopniu końcem, kresem, destrukcją czy wręcz śmiercią. Utrata punktu w grze *Tennis for Two*, stworzonej przez Williama Higinbothama w 1958 roku, jest umowną formą śmierci, to niejako zarodek zaistnienia jej motywu w rozrywce interaktywnej. *Pong*, stworzony przez Allana Alcorna w 1972 roku, rozbudował mechanizm punktów, wprowadzając limit, po osiągnięciu którego program ogłaszał zwyciężcą posiadacza wyższego wyniku punktowego.

W większości gier cyfrowych nadrzędną intencją jest pozostanie przy życiu, dopóki rozgrywka czy misja nie zostanie zakończona. Celem wyeliminowania system stawia przed graczem wyzwania, które pełnią rolę pułapek. Niezaliczenie poziomu czy utrata punktów oznacza koniec gry i tym samym uśmiercenie

⁶ Źródło: <http://etyka.uw.edu.pl/archiwum/zarys-aksjologii-smierci-proba-filozoficznego-opisu-sensu-smierci/> [dostęp: 25.7.2017].

⁷ A. Guzowski, E. Krajewska-Kułak, G. Bejda, *Kultura śmierci, kultura umierania*, t. 1, Uniwersytet Medyczny w Białymstoku, Wydział Nauk o Zdrowiu, Białystok 2016, s. 9.

⁸ M. Ratkowska, *W poszukiwaniu zaginionej śmierci czyli Ars moriendi dzisiaj*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 1998, t. 52, z. 2, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 1998, s. 55.

⁹ M. Jędrzejko, *Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1, s. 168.

uczestnika w predefiniowanym świecie¹⁰, a różnice w formach zakończenia gry to jedynie aspekt kosmetyczny. Podstawowy mechanizm „wygrywasz/giniesz” nie jest zmieniany.

Tekst ten nie będzie skupiać się na aspekcie etycznym, aspekcie przemocy czy tematyce śmierci w grach wideo. Brak tu będzie względem deweloperów oceny czy oskarżeń o kreację symulacji treningowych dla seryjnych morderców, brak będzie potępienia tego, w jaki sposób ukazany jest w grach wideo koniec życia. Intencją tekstu jest zaprezentowanie, jak użytecznym zabiegiem w tworzeniu gry wideo jest śmierć, i jak bardzo niemożliwe bez niej byłoby istnienie wielu intrygujących tytułów. Tematem rozważań będą najczęściej gry *single-player* z pominięciem głębszej analizy gatunku bijatyk.

Niejednakowe umieranie

Gry wideo umieszczone są w przestrzeni edukacji i zabawy, mają charakter rozrywkowy. Gra albo zabawa to forma dobrowolnego konkursu opartego na współzawodnictwie¹¹, dostarczającego przyjemności czy rozrywki¹², lub też podjęcie wyzwania wraz ze świadomą zmianą zewnętrzną lub wewnętrzną. Mając na uwadze linearną koncepcję czasu, nie jest nam dane zapomnieć, że co-
kolwiek rozpoczęte ma także swój koniec, a ten jest niczym innym, jak w pewnym sensie śmiercią. Oczywiście, w przestrzeni wirtualnej ta ma zgoła inny status niż śmierć rzeczywista. W procesie grania konstituuje bowiem granicę temporalną, powodując, że gracz zostaje chwilowo wykluczony ze świata gry¹³. Śmierć jest więc nieunikniona, ma wiele określeń i dzięki metaforom można by uznać, że stanowi kres każdej gry.

Przejmującą śmierć czy porażkę oferują szczególnie trudne scenariusze, gdyż jej obecność pozwala zachować fikcyjną spójność i sprawia, że gracz czuje zagrożenie powodzenia, niepokój, a czasem nawet strach¹⁴. Śmierć zachęca do podejmowania kolejnych prób, dalszych wyzwań, ponieważ w grach jest często postrzegana jako sposób dostarczania ostatecznej kary¹⁵ za brak lub słabe umiejętności, za nieprzemyślane kroki, niedostateczne doświadczenie. Bez odnoszenia się do instynktu przetrwania, gra straciłaby sens i stałaby się nieadekwatna względem tego, co nas intryguje. Tym samym, nie byłaby rozgrywką czy przy-

¹⁰ R.E. Ntelia, *Death in Digital Games: A Thanatological Approach*, „Antae Journal”, t. 2, wyd. 2, University of Malta 2015, s. 3.

¹¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 48–49.

¹² R. Callois, *Gry i ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Warszawa 1997, s. 7.

¹³ H. Strużyna, A. Strużyna, dz. cyt., s. 5.

¹⁴ J. Tocci, *You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, „Journal for Computer Game Culture” 2008, nr 2 (2), s. 195.

¹⁵ R.E. Ntelia, dz. cyt., s. 91.

godą, a jedynie nudną – bo taką, do której nie możemy się odnieść – opowieścią. W takim kontekście kres gry wiąże się podejmowaniem kolejnych i kolejnych prób, z coraz to większym bagażem doświadczeń, a śmierć stanowi tymczasową porażkę zaprojektowaną niekiedy jako zabieg umożliwiający graczowi podjęcie kolejnej próby, a nie zniechęcenie go do gry.

Młodsza grupa docelowa graczy narażona jest na uśmiercenie najczęściej poprzez przekroczenie limitu czasu, co uwidacznia się w *Super Star Wars* (LucasArts, 1992). Gry dla młodzieży mogą natomiast ukarać za brak instynktu samozachowawczego. W tytułach takich, jak *Broken Sword 2* (Revolution Software, 1997) czy też *Monkey Island* (LucasArts, 1990) można zginać wówczas, gdy faktycznie wykorzystana jest celowo taka możliwość¹⁶. Tytuły Sierry (np. seria *Kings Quest*) raz za razem karą będą za myślenie niezgodne z zamierzeniami twórcy¹⁷ do tego stopnia, że przeistoczy się to w formę powracającego żartu i metaigrę prowadzoną z odbiorcą zarówno w mechanice, jak i treści.

Sama idea śmierci ma sprawić, że gracz chce jej uniknąć. Jest to postawa dosyć powszechna, niemniej jednak w eksperymentalnej grze platformowej w stylu retro *I Wanna Be The Guy* Michaela O'Reilly'ego z 2007 roku¹⁸ pomimo tego, że gracz ma nieskończoną liczbę żyć, ginie na każdym kroku, a śmierć traktowana jest bardziej jako technika narracyjna¹⁹. W komputerowej grze platformowo-logicznej *Limbo* (Playdead, 2010) śmierć postaci bohatera stanowi jeden z głównych elementów mechaniki. Przeszkody, pułapki czy zagadki pokonywane są metodą prób i błędów. Zaprojektowano je tak, aby chłopiec ginął, zanim znajdzie rozwiązanie²⁰ i dopiero jego zgon stanowi ich rozszyfrowanie²¹. Ponowne podjęcie gry zwiększa możliwość uniknięcia przez gracza niebezpieczeństwa.

Śmierć może być narzędziem narracji zarówno na poziomie fabuły, jak i mechaniki gry. Wciągająca gra stosuje koniunkcję obu tych współczynników i motywuje zarówno do ucieczki, jak i do pogoni. Współgrając z umysłem osoby partycypującej, wprowadza ją w stan immersji²². Zdarza się jednak, że zachwianie balansu narracji z mechaniką zaburza proces zanurzania się gracza w elektroniczną rzeczywistość. Nadmiar dialogów połączony z niewielką ilością eks-

¹⁶ W przypadku *Monkey Island* jedynym sposobem na śmierć było czekanie pod wodą dziesięć minut, co doprowadzało głównego bohatera do zgonu.

¹⁷ Gry Sierry lubią drwić z gracza, gdy umiera w grze. Jest to wręcz znak rozpoznawczy części tytułów tego wydawcy.

¹⁸ P. Christiansen, *Tanatogaming: Death, videogames and the biopolitical state*, DiGRA Conference 2014 Papers, s. 10.

¹⁹ R.E. Ntelia, dz. cyt., s. 94.

²⁰ Niektóre pułapki uaktywniają się często dopiero po śmierci gracza.

²¹ Źródło: <https://www.giantbomb.com/limbo/3030-30380/> [dostęp: 24.7.2017].

²² Immersyjność – proces zanurzania albo pochłaniania osoby przez rzeczywistość elektroniczną. Następuje tak zwane zanurzenie zmysłów. Immersję należałoby rozpatrywać z uwagi na trzy przypadki. Źródło: <http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/> [dostęp: 17.05.2018].

ploracji powoduje znudzenie, a w konsekwencji nierzadko wycofanie ze świata gry. Podobny skutek wywoła przesyt walki i eksploracji pozbawionych kontekstu oraz odniesień do fabuły i motywacji bohaterów. W *Xenosaga II* (Namco, 2005) wystąpiły oba problemy, nierzadko doprowadzając do złamania immersji wśród graczy²³.

Celem gry w ogóle jest nagrodzenie graczy w sztucznie stworzonym układzie pozornej równości²⁴. Gracz chce się czuć doceniony za poświęcenie czasu, chce triumfować, a to czy ów triumf jest okupiony krwią zabitych strzyg, czy też wysoką liczbą punktów zależną od zręczności jest w tym konkretnym przypadku bez większego znaczenia. W dobrze zaprojektowanej grze porażka nie rozczarowuje, ale podtrzymuje zainteresowanie gracza i umacnia poczucie wpływu na rozgrywkę, a także pośrednio zapewnia o możliwości sukcesu²⁵. Motywacją jest wyzwanie, które leży u podstaw dobrej zabawy, uwarunkowanej subiektywnym wyborem poziomu trudności.

Każda gra opiera się na zestawie systemów, które wzajemnie współpracują, tworzą ogólne wrażenie gry, a „odpowiednie zaprojektowanie mechanik najczęściej wspiera podstawowy tryb zaangażowania albo jest warunkiem jego zaistnienia”²⁶. Trudność zaprojektowana to ten typ wyzwania, który jednoznacznie wynika z mechaniki rozgrywki. Odnosi się do ilości wymaganych od gracza umiejętności wynikających z doświadczenia, przy czym większa trudność oznacza, że należy włożyć w grę więcej wysiłku²⁷. Biegłość wynika nie tylko z fizyczności samej gry, ale także zawiera się w odpowiednio obranej strategii i zapamiętywaniu²⁸.

Dopóki nie wprowadzono pasków życia – tak, jak np. w bijatykach typu *arcade* – jedna pomyłka równała się jednej śmierci²⁹. W grach o linearnym charakterze rozgrywki zręczność oraz spryt gracza zazwyczaj wyrażana jest punktami, słupkami lub wykresami, a ich przyrost zależy od trafności decyzji³⁰. Gracz bowiem sam decyduje, jakie działania podejmie: albo uda mu się dotrzeć do celu, odnaleźć skarb, uciec przed wrogiem, albo zakończy żywot³¹.

²³ J. Krogulec *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, „Creatio Fantastica PL” 2015, nr 1 (48), s. 7.

²⁴ R. Callois, dz. cyt., s. 18–19.

²⁵ P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 24.

²⁶ M. Petrowicz, *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Łódź 2015, s. 44.

²⁷ Źródło: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/hard-mode-good-difficulty-versus-bad-difficulty--gamedev-3596> [dostęp: 25.7.2017].

²⁸ Tamże.

²⁹ Źródło: <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1311> [dostęp: 24.7.2017].

³⁰ T. Majkowski, *Gry wideo i kultura autentyczności*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3), s. 99.

³¹ Źródło: <http://www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=28265> [dostęp: 25.7.2017].

W grach platformowych konkretnie ukazane są strefy bezpieczeństwa czy zagrożenia, czytelnie widać ułożenie *power upów* (bonusów ułatwiających lub modyfikujących rozgrywkę) czy wrogów. Algorytm gry wyjaśniony jest w prosty i intuicyjny sposób.

Pierwszy ekran *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) zawiera bodaj wszystkie kluczowe kwestie: przeciwnika, obiekt do przetestowania mechaniki skoku, *power up* lub inny element do zdobycia. Mario ma życie, które traci, gdy zostanie zaatakowany, wpadnie w dziurę lub wyczerpie limit czasowy. Gra ta podobnie jak *Contra* (Konami, 1987) lub *Battle City* (Namco, 1985) nie posiada możliwości zapisu stanu gry. Śmierć w tym przypadku nie jest jednak absolutna. Wykorzystanie puli żyć prowokuje i zachęca do kontynuacji. Uwzględniając ewaluację działań, gracz ma szansę poprawić wynik i umrzeć na późniejszym etapie gry³², gdyż kolejna rozgrywka to kolejne życie.

Na normalnych poziomach systemy są zazwyczaj wyważone, co pozwala graczowi doświadczyć gry z dużą ilością wyzwań, możliwością prób i błędów, testując umiejętność nawigacji w tychże systemach³³. Istotnym wariantem gry, niejako podkategorią, jest tak zwana sztuczna trudność³⁴, czyli rodzaj trudności uzyskanej w wyniku zmiany statystyk elementów gry na łatwiejszym poziomie³⁵, liczby punktów naszego zdrowia oraz zdrowia przeciwników, liczby punktów obrażeń, amunicji i tym podobnych. Z poziomu mechaniki stanowi to jedynie modyfikację wartości lub zmianę sposobu rozgrywki. W *Devil May Cry* (Capcom, 2013) występują przetworzenia sprowadzające poziomy życia bohatera i przeciwników do wartości, która powoduje ich śmierć po jednym, trafnie zadany ciosie. Umieralność w grze może być więc częścią samej rozgrywki lub niezbędnym narzędziem rozwojowym, niezależnie od tego, czy chodzi o umiejętność narracyjną, czy gracza³⁶. *Death Race*, wydany przez Exidy (1976), wprowadził wyjątkowo kontrowersyjną śmierć³⁷. To pierwsza gra zręcznościowa, w której uzyskanie punktu wiązało się z celowym najechaniem na postaci przechodniów. Punkty zdobywało się za każdą śmierć³⁸.

Niektóre gry nie mają wprost określonych reguł. W sensie strukturalnym pozwalają graczowi na swobodę w wyborze metod i celów działania. W przypadku części gier reguły obowiązują domyślnie lub powstają w trakcie rozgrywki³⁹,

³² H. Strużyna, A. Strużyna, dz. cyt., s. 54.

³³ Źródło: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/hard-mode-good-difficulty-versus-bad-difficulty--gamedev-3596> [dostęp: 23.7.2017].

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże.

³⁶ Źródło: <https://www.lancaster.ac.uk/luminary/issue6/issue6article8.htm> [dostęp: 28.7.2017].

³⁷ Programiści określają je nazwą *gremlins*.

³⁸ Źródło: <http://www.museumofplay.org/blog/chegheads/?s=death+in+video+game> [dostęp: 25.7.2017].

³⁹ J.F. Jacko, *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, „Homo Ludens” 2016, nr 1 (9), s. 69.

a poziom trudności nierozzerwalnie połączony jest ze śmiercią, będąc w pewnym stopniu jej pomocnikiem. W grach opartych na opowieściach typu śmierć i porażka metoda prób i błędów narusza postępowanie narracyjne, zmuszając gracza do poświęcenia więcej czasu na zgłębienie zasad gry⁴⁰. Spotęgowanie umieralności postaci w produkcjach zeszłego wieku najbardziej jest widoczne przy zestawieniu *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) z japońską wersją jej *sequelu*, wydaną na rynku zachodnim jako *Super Mario Bros: Lost Levels* (Nintendo, 1986, 2007). Japoński tytuł oferował tę samą mechanikę, jednak konstrukcja była zaprojektowana w taki sposób, że poziom trudności znacznie wzrastał, co implikowało zwiększenie śmiertelności gracza.

Różne ujmowanie śmierci permanentnej

W grach cyfrowych należy wyróżnić kilka rodzajów destrukcji, ponieważ kategoria śmierci pełni różnorakie funkcje i jest wprowadzana do gier na różnych zasadach.

Pionierska śmierć permanentna była naturalną konsekwencją rozgrywki wynikającej z ówczesnych ograniczeń technologicznych⁴¹. Legendarna już *Rouge* (1980) autorstwa Glenna Wichmana to pozornie banalna w wyglądzie oraz mechanice walka gracza (reprezentowanego przez symbol @) z literkami uosabiającymi klasyczne stwory. Wysoki poziom trudności oparty na skomplikowanym systemie komend, a także na założeniach rozgrywki nie wybacza graczowi najmniejszego błędu. Podczas eksploracji lochów, nabywania doświadczenia w celu zdobycia magicznego artefaktu, każde potknięcie czy nieuwaga powoduje śmierć postaci gracza i całkowitą utratę zdobytych umiejętności oraz ekwipunku⁴². Brak możliwości wczytania stanu gry, czy cofnięcia do punktu kontrolnego, z pewnością zniechęcało mniej cierpliwych do szybkiego podejmowania kolejnych prób. Nie zraziło to jednak twórców i w efekcie pojawił się nowy podgatunek gier RPG (*Role Play Game*) *roguelike*, który opiera się głównie na dwóch przesłankach świadczących o unikalności tego typu gier⁴³. Są to losowo generowane lochy i permanentna śmierć połączona z wymazaniem zapisu stanu gry. W niektórych produkcjach istnieje jednak możliwość rozpoczęcia gry inną postacią bez konieczności rozpoczynania trybu fabularnego od nowa⁴⁴. Na podobnej bazie opiera się *NetHack* (1987) Jaya Fenlasona. Gra ma prostą grafikę,

⁴⁰ J. Tocci, dz. cyt., s. 190.

⁴¹ *Rogue* cechuje się interfejsem tekstowym (tzn. wszystko w grze jest znakami w standardzie ASCII).

⁴² Źródło: <http://www.eurogamer.pl/articles/2014-12-20-male-kompendium-rpg?page=4> [dostęp: 11.4.2017].

⁴³ M.B. Garda, *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5), s. 62.

⁴⁴ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.html> [dostęp: 23.05.2017].

jednakże jest bardzo rozbudowana. Aby zdobyć upragniony amulet, należy dotrzeć w lochach poniżej dwudziestego poziomu, co w praktyce okazuje się niemożliwe bez skorzystania z konkretnych podpowiedzi. Z powodu braku możliwości zapisu, śmierć głównego bohatera jest ostateczna. Dla początkujących *NetHack* proponuje jednak tryb *explore mode*. Pozorna utrata życia przenosi postać gracza, wyposażonego w pełną pulą żyć, do tego samego stanu gry, z sarkastycznym „Dobrze, więc nie umrzesz”⁴⁵.

Śmierć permanentna współcześnie zdobywa coraz więcej zwolenników. Co daje implementacja *permadeath*? Przede wszystkim „większą immersję i więcej realizmu, który nadaje grze jedno, jedyne życie”⁴⁶. Potwierdzeniem jest rosnąca w siłę scena gier niezależnych, gdzie zmniejsza się zdecydowanie ilość tendencyjnych czy konwencjonalnych zabiegów narracyjnych⁴⁷. Śmierć w tych produkcjach przybiera różne formy, ale informacja dla gracza jest zawsze taka sama: błędy mają fatalne w skutkach konsekwencje⁴⁸. *Permadeath* można sprowokować samemu przez nieuwagę lub nierozwagę. Gracz, który lubi uczucie niepokoju, zagrożenia czy też strachu w *Minecraft* (Microsoft Studios, 2009) czy *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012) może wybrać poziom trudności *hardcore*⁴⁹. W *XCOM: Enemy Unknown* (Firaxis Games, 2012), aby zginąć nieodwracalnie, wystarczy przełączyć grę w tryb *Iron Man*. Motyw śmierci permanentnej w sposób całkowicie odmienny i nowatorski zaprezentowało studio From Software. Japończycy ujmują tu porażkę „jako naturalną kolej rzeczy, pewien proces, przed którym naprawdę ciężko się uchronić i który jest tak oczywisty, jak mijający czas, śmierć czy zmuszanie nas do płacenia podatków”⁵⁰.

Wydany niezależnie w roku 2014 przez Team Oneshot *OneShot* rozszerza koncept śmierci permanentnej. Wyłączenie gry uniemożliwia jej kontynuację. Brak tu możliwości zapisu progresu i brak też możliwości jej zresetowania. Sam już tytuł (ang. jedno podejście) wskazuje na to w dyskretny sposób. Grę należy ukończyć za jednym razem, a wszystkie podjęte w niej decyzje są nieodwracalne, co determinuje większą rozważę przy wybieraniu bardziej odpowiadających opcji fabularnych. Wersja udostępniona na platformie Steam zmienia mechanikę w znaczny sposób, bowiem zawiera opcję zapisu gry. Program jednak rejestruje takie działania i wewnątrz narracji odpowiednio na to reaguje, utrzymując w odbiorcy poczucie posiadania tylko jednej szansy na obcowanie z wydarzeniami z gry.

Undertale, autorstwa Toby’ego Focha, z roku 2015, z miejsca stała się hitem⁵¹ ze względu na niekonwencjonalne podejście do wykorzystania narzędzia,

⁴⁵ Źródło: <http://www.hardcoregaming101.net/nethack/nethack2.htm> [dostęp: 21.04.2017].

⁴⁶ Źródło: <https://gameplay.pl/news.asp?ID=73360> [dostęp: 3.06.2017].

⁴⁷ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.html> [dostęp: 23.05.2017].

⁴⁸ Źródło: <https://www.wired.com/2012/11/permadeath-dayz-xcom> [dostęp: 7.07.2017].

⁴⁹ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.html> [dostęp: 23.05.2017].

⁵⁰ Źródło: <http://www.spidersweb.pl/2014/06/smierc-w-grach.html> [dostęp: 23.07.2017].

⁵¹ Źródło: <http://www.ppe.pl/encyklopedia/8277/undertale> [dostęp: 23.7.2017].

którym była pisana, czyli *RPG Makera*. Wyzwanie można podjąć na dwa sposoby – pokonać wszystkich wrogów lub wejść z nimi w interakcję za pomocą werbalnych zabiegów: pocieszania, straszenia, flirtowania. W grze obecna jest zabawa konwencją, zapis gry jest bowiem pamiętany i wykorzystywany w formie akcentu. Przy spełnieniu określonych warunków, ponowne rozpoczęcie przygody po ukończeniu scenariusza odsłania dodatkowe lub zmienione linie dialogowe, a to z kolei pomaga graczowi lepiej zrozumieć świat gry i wydarzeń. Co to oznacza? *Undertale*, podobnie jak *OneShot*, w pewnym stopniu jest grą permanentnych decyzji, a co za tym idzie – także i odbierania graczowi możliwości naprawienia swych błędów. Brak sposobności zagrania całkowicie od nowa (bez ingerencji w zapisy rejestru systemu) kreuje swoisty fatalizm i zmusza do bardziej empatycznego lub strategicznego myślenia na temat przebiegu wydarzeń w tychże produkcjach. Taka forma śmierci dominuje w grach typu FPS (*First-Person Shooter*). *One Life* z 2016 roku, rosyjskiego studia Kefir, oferuje graczowi tylko jedno życie, które w wyniku zabójczego strzału, zdrady czy głodu ten traci bezpowrotnie⁵², a doświadczenie śmierci oznacza konieczność rozpoczynania rozgrywki całkowicie od nowa.

Intrygujące są również i te tytuły, które uniemożliwiają ponowne rozpoczęcie przygody po jej ukończeniu bez konieczności ingerowania w rejestr systemu operacyjnego. Należy do nich, zaprezentowany w pixelartowej grafice retro, horror *IMSCARED*, wyprodukowany przez niezależnego twórcę Ivana Zanottiego (MyMadness Works, 2016), lub produkcja oparta na kanwach gatunku *sim-date* – *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, 2017). Gry te można przejść tylko raz. Po ukończeniu scenariusza aplikacje nie udzielają graczowi dostępu nawet do menu głównego, wyświetlając jedynie śladową informację powiązaną z zakończeniem scenariusza. Oba te tytuły skupiają się przede wszystkim na opowiedzeniu porywających, a zarazem melancholijnych historii. Uniemożliwienie ponownej rozgrywki potęguje stan frustracji lub smutku, prowadząc z odbiorcą metagrę.

Śmierć protagonisty

Utrata życia przez protagonistę może mieć charakter czasowy – gdy główna postać zostaje cofnięta do początku jakiegoś etapu gry, lub gdy po upływie określonego czasu powraca do życia nieopodal miejsca zgonu; lub też może być nieodwracalna. Motyw zgonu w grach jest niejednoznaczny, wynika bowiem z faktu odmiennej specyfiki wirtualnej śmierci, którą powinno się rozpatrywać w dwóch aspektach: śmierci awatara gracza i śmierci innych postaci gry.

⁵² Źródło: <https://www.pcgamesn.com/one-life-is-an-fps-that-locks-you-out-of-the-game-when-you-die-now-thats-permadeath> [dostęp: 23.07.2017].

W odniesieniu do gier wideo można zauważyć, że twórcy coraz częściej uśmiercają wirtualnych bohaterów głównie po to, by nas zaszokować⁵³. Śmierć głównego bohatera staje się bolesnym przeżyciem, gdyż, kontrolując postać, gracz utożsamia się z nią i ulega emocjonalnemu zaangażowaniu. Gry wideo często stanowią medium narracyjne, w którym śmierć bohatera nie jest pozbawiona dramatu. Taki zwrot akcji ma na celu większe zaskoczenie, wywołanie dysonansu poznawczego. Uczucie niezgody z tym, co dostrzegamy na ekranie, ma graczy magnetyzować i zachęcać.

Pośrednim celem rozgrywki jest raczej unikanie śmierci protagonisty, jednakże jej zaistnienie posiada ważne znaczenie dla podtrzymywania zainteresowania grą⁵⁴. Zabieg z uśmierceniem jednej lub więcej głównych postaci na stałe wpisał się do historii interaktywnej rozrywki. Oto pełen względnie utartych schematów gatunek zostaje odświeżony innowacyjnym zabiegiem narracyjnym. Zdarzały się sytuacje utraty współtowarzyszy, jednak nigdy wcześniej w tak definitywny sposób nie zrezygnowano z klucza do zrozumienia świata przedstawionego, czyli awatara, który towarzyszył graczowi od początku fabuły. Jednym z pierwszych tytułów, w którym obecny był motyw śmierci głównej postaci, był *Chrono Trigger* (Square Interactive, 1995). Crono stracił życie w walce z przeciwnikiem, pozostawiając swoją drużynę. Inna produkcja to ponure w nastroju *Final Fantasy VII* (Square Interactive, 1998), które wywołało głośnie komentarze. Jest to zarazem najczęściej przywoływany przykład nieodwracalnej śmierci jednego z bohaterów⁵⁵. Kolejne praktyki związane z uśmiercaniem protagonisty zostały zaadaptowane w innych grach (nie tylko bowiem RPG zawiera ten element): śmierć wielu bohaterów przedstawiona w *Battlefield 1* (Electronic Arts, 2016), Jokera w *Batman: Arkham City* (Warner Bros, 2011) lub Sary w *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). W grze *Fire Emblem: Awakening* (Nintendo, 2012), z nieliniową fabułą, zabłąkana strzała kończy żywot najbliższej postaci gracza osobie. Jej śmierć wywołuje znaczne konsekwencje i w strategii, i w narracji.

Śmierć głównego bohatera ma zwykle wymiar mechaniczny, jest sygnałem porażki i powodem do wznowienia gry od wcześniejszego punktu lub też od początku. Czasem jest zaprojektowanym wydarzeniem na końcu gry i jako taka ma znaczenie wyłącznie fabularne, nie wpływając na przebieg dalszej rozgrywki⁵⁶. Śmierć Marstona, bohatera *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), wprowadza gracza niemal w fizyczny ból i jest trudna do zaakceptowania. Wydane w 2013 roku przez Cellar Door Games, nawiązujące stylistyką do gier re-

⁵³ Źródło: <https://gameplay.pl/news.asp?ID=73360> [dostęp: 3.06.2017].

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Źródło: <http://www.pssite.com/publicystyka/1089/ranker-smierci-ktore-zapadly-w-pamiec.html?page=4> [dostęp: 25.07.2017].

⁵⁶ Źródło: <http://dSPACE.uni.lodz.pl:8080/xmlui/bitstream/handle/11089/8846/06%20Sterczewski.pdf?sequence=1> [dostęp: 25.07.2017].

tro, *Rogue Legacy* proklamuje jeszcze skrajniejszy model, główny bohater bowiem po śmierci zostaje zastąpiony przez jedno ze swych dzieci. Gracz ma możliwość dokonania wyboru awatara na dalszą część zabawy, niemniej jednak wysoki poziom trudności nie sprzyja zbyt do emocjonalnego zespolenia się z jednym bohaterem.

Penaldeath (śmierć karana) jest konkretnym sposobem na zakończenie, ale nie zawsze unicestwienie gracza. Niesie za sobą rygorystyczne skutki. Jeśli protagonista umrze, zaczyna grać nową postacią, która może próbować odzyskać cenny sprzęt poprzedniego awatara z miejsca, w którym nastąpił jego zgon. Tego typu rozwiązania można doświadczyć w *Zombi* (Ubisoft Entertainment, 2012), *Dark Souls* (From Software, 2011), *Nether* (Phosphor Games, 2013) czy też *Diablo* (Blizzard North, 1996)⁵⁷. Protagonista może również stracić życie w imię celów wyższych, i taka intencja twórców ma ogromne znaczenie dla całej fabuły gry. W przypadku *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) śmierć żołnierza kierowanego przez gracza, który ginie stosunkowo wcześnie w rozwoju akcji, staje się jednym z fabularnych uzasadnień dalszej walki, ponieważ w następnej sekwencji gracz wciela się w postać innego żołnierza⁵⁸. W *Dying Light* (Techland, 2015) zgon bohatera wiąże się z konsekwencjami. Awatar wraz ze zgromadzonym ekwipunkiem i zapisem aktualnych postępów zostaje automatycznie przeniesiony do bezpiecznej strefy, pozbywając się przy tym posiadanych już punktów „poziomu przetrwania”. Ich utrata poprzez częste zgony spowalnia możliwości rozwoju głównego bohatera.

Czy istnieje gra bez śmierci?

Mechanika rozgrywki zawsze zmusza uczestnika gry do pogoni lub ucieczki, bo gra to przede wszystkim ruch i zmiana⁵⁹. Mowa tu o zdobyciu nagrody, albo o oddaleniu się od zagrożenia. Balans i współdziałanie tych dwóch czynników zapewniają doskonałą rozgrywkę. Oszukanie śmierci, zaserwowane w formie jej uniknięcia, zapewnia poczucie spełnienia.

Należy oddzielić pojęcie gry pozbawionej śmierci, jako bezpośredniej mechaniki, od gry pozbawionej wizerunku śmierci *sensu stricto*, a następnie poddać je analizie, uznając – z poziomu projektowania mechaniki rozgrywki – za jedyne, dwie dostępne, opcje.

Pierwsza z opcji zakłada nieistnienie stanu gry przegranej, czyli brak niezmiennego *game over* na skutek niezgodności umiejętności gracza z założe-

⁵⁷ Źródło: <https://www.wired.com/2012/11/permadeath-dayz-xcom> [dostęp: 7.07.2017].

⁵⁸ P. Sterczewski *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Łódź 2015, s. 53.

⁵⁹ Najbliżej tu do Arystotelesa i jego koncepcji możliwości.

niami dewelopera dotyczącymi zasad. Porażka w grze komputerowej wydaje się zagadnieniem czysto formalnym⁶⁰. W przypadku, kiedy nie ma wspomnianego *game over*, gra dopinguje uczestnika do progresu, oferując mu dalszy rozwój fabuły lub przedostanie się na kolejny z poziomów.

Warto również skupić uwagę na tytule, będącego dzisiaj częścią EA Games, studia Maxis *The Sims* z 2000 roku. Gra nie ma określonego celu. W teorii tytuł zakłada nieskończoną zabawę, ponieważ gra nie odbywa się tylko jedną postacią. Sima można zlikwidować w dowolny sposób, a mechanika śmierci służy tu czystej rozrywce i jest humorystycznym akcentem wynikającym jasno z formuły i założenia gry. Gra jest w pewnym sensie symulatorem życia, śmierć musi istnieć w takiej czy innej formie, jednak w pewnym sensie jej obecność, limit czasowy określony czasem życia, determinuje do szybszego osiągania aspiracji wirtualnych ludzi. Jaki skutek odniesie usunięcie z mechaniki aspektu wyzwania? Granie w którąkolwiek z części *The Sims* z wykorzystaniem kodów dobitnie ukazuje, jak bardzo niezbędna jest owa zachęta w postaci niedoboru, zagrożenia czy śmierci.

Wszystko więc zależy od gatunku. Gry przygodowe typu *point-and-click*⁶¹ na przykład zawieszają gracza w swego rodzaju limbo tak długo, aż nie wykona on czynności zaplanowanej przez twórców. Stan zawieszenia oznaczać mógłby śmierć w grze, gdyby zakładała ona brak ruchu, a ponieważ takowego nie zakłada wcale, ów stan za śmierć uznany być nie może, gdyż istnieje poza grą. Motywacją do dalszej rozgrywki jest zazwyczaj tylko fabuła: rozwikłanie zagadki, rozwój postaci lub odblokowanie dodatkowych opcji.

Zawieszenie można również uznać za umowną formę śmierci. Z jednej strony, może ono wynikać z mechaniki. W liniowych grach, szczególnie przygodowych starego typu (*Atlantis*, Cryo 1997), wcześniej czy później należy podążyć zaplanowaną przez twórców ścieżką, a jej odnalezienie często przyprawia gracza o frustrację czy zniechęcenie. Drugi rodzaj zawieszenia wynika z samego scenariusza. Prym wiedzie tu przede wszystkim scena gier przygodowych *Shadow of Memories* oraz *Silent Hill 2*, (obie wydane w 2001 roku przez Konami) wspomniany już *Chrono Trigger* i pierwsze *Final Fantasy* (Square, 1987). Najistotniejszym tu aspektem jest zaimplementowanie w narracji toposu paradoksu czasowego lub wymiarowego, z którym zmagają się bohaterowie scenariusza. Wydawać się może, iż są to dwie oddzielne kategorie, nie można im jednak odmówić elementu wspólnego: uczucia zawieszenia w próżni, a w konsekwencji braku progresji. Wspomniany już ruch jest nadaremny tak długo, dopóki nie dokonamy właściwego (zaprogramowanego przez twórców lub wynikającego z fabuły) wyboru. Wariant fabularny jest nadrzędny względem mechaniki, która w tym przypadku jest na jej usługach.

⁶⁰ P. Sterczewski, *Retoryka porażki...*, s. 3.

⁶¹ Coraz częściej HOPA.

Paint Drying Simulator (twórca niezależny, 2015), obecny w (nieistniejącej już) usłudze Greenlight platformy Steam, wydaje się przeczyć powyższemu stwierdzeniu, jednak ową produkcję uznać trzeba za satyrę na temat mnogości pozycji ze słowem *symulator* w nazwie oraz ich szerokiego spektrum. Pomimo absurdałnej treści, tytuł ten ma limit czasowy, zawiera więc w sobie ruch, a więc i zmianę. Należy się zastanowić, czy mowa tu tylko o dostosowaniu się do modelu rozgrywki, czy jest to celowe posunięcie bezpośrednio związane z narracją zastosowaną w tytule. Śmierć jest tu ujęta metaforycznie – jako stagnacja, brak postępu. Jest to rzadko stosowany zabieg, jednak nie należy o nim zapominać, gdyż stanowi niecodzienną metodę, a dobrze skonstruowany, potrafi nawet porządnie wstrząsnąć graczem.

Śmierć nie musi być ujęta w sposób bezpośredni, każda gra bowiem w mniejszym lub większym stopniu opisana jest na ramach linearnej koncepcji czasu, a powyższy zabieg narracyjny posiada cechy projektu cyrkularnej koncepcji. Zastanowić się można ewentualnie, jak dalece taka śmierć to efekt braku uwagi ze strony gracza, a w konsekwencji nieumiejętne prowadzenie rozgrywki, a nie intencjonalne zapętlenie fabularne sprowokowane przez twórców. Świetnym przykładem jest tu labirynt z *Atlantis 3* (Cryo Interactive, 2001), w którym drogi wyjścia należy szukać pomiędzy dwoma rzędami sześciu par drzwi na równoległych sobie ścianach. Dopiero przekroczenie sześciu progów konkretnych drzwi pozwala opuścić lokację. Przegrana, czyli cofnięcie gracza do punktu zapisu, ma cechy cyrkularnej koncepcji czasu. Wszystko, co już było, pojawia się ponownie; scenariusz w sposób nawiązujący do linearnej koncepcji postępuje w określony sposób, jednak ze względu na aspekty mechaniki mogą nastąpić powroty tych samych segmentów gry. Cykle te jednak kończą się wraz z ukończeniem scenariusza gry.

Na koniec opisana zostanie gra w pewnym sensie edukacyjna, *abcdeSIM* – symulator leczenia. Opracowano ją w celach szkoleniowych dla służby medycznej. Korzystając z programu, lekarze uczą się dokładnie ocenić stan zdrowia każdego pacjenta, rozpoznają choroby i urazy. Program służy również do nauki resuscytacji⁶². Ratownicy medyczni zapoznają się z międzynarodową metodą ABCDE w środowisku wirtualnym, maksymalnie zbliżonym do rzeczywistych warunków. Zadaniem jest uratowanie życia pacjentów poprzez dokonanie odpowiedniego wyboru: jakiego leku wymaga pacjent?, jak należy go leczyć?, jakie płyny należy podać dożylnie?⁶³. Gra ma trzy wersje: dla ratowników medycznych, dla pielęgniarek i dla lekarzy rodzinnych.

Wiekuista gra?

Śmierć jest największą z sił działających na nas w grze wideo. To przed nią uciekamy, to przed nią bronimy się walcząc z przeciwnikami, rozwiązując za-

⁶² Źródło: <http://virtualmedschool.com/abcdesim/> [dostęp: 28.5.2017].

⁶³ Źródło: <https://iq.intel.pl/prawdziwe-zycie-i-smierc-stawka-w-grze-wideo/> [dostęp: 11.05.2017].

gadki czy wypełniając misję. Gra to ruch, bezustanna gonitwa, ucieczka, survival. Nie ma znaczenia, jaki rodzaj gry obierzemy za obiekt analizy, wciąż będziemy stymulowani przez wirtualną wiekuistość, która – mimo wielokrotnie zadanej nam śmierci – zawsze zaoferuje ponowienie gry. Bez znaczenia także, czy mowa tu o śmierci ujętej jako utrata życia, czy o śmierci bardziej umiejscowionej w filozofii, której na imię stagnacja – widmo braku postępu.

Wirtualna wiekuistość stwarza nam możliwość nieskończonego powracania do gier, szczególnie tych, które nas poruszają, zapewniają intensywność wrażeń, stanowią wyzwanie. Śmierć w nich, chociaż pozorna, jest zawsze. Umieramy, aby powrócić z lepszym zrozumieniem dla systemu gry – z lepszym doświadczeniem, nowymi umiejętnościami, pełni wiary w powodzenie lub zawzięci jeszcze bardziej. Kolejna przegrana często zachęca do powrotu.

W świecie wirtualnym śmierć to bardziej nasz przyjaciel aniżeli antagonist, którego należy się bać. Twórcy gier używają jej zarówno jako przestrogi, pouczenia, sposobu na przekazania odbiorcy zasad panujących w nierzeczywistym świecie, jak i metody na zatrzymanie nas przy swym produkcie na dłużej. Śmierć jest w grach wideo onnipotentna, ale sposób, w jaki emanuje, jest różny. Nieważne, czy mówimy o tytułach komercyjnych (wydawanych przez potężne korporacje), w których śmierć to raczej forma pauzy, aby przypadkiem nie zasnąć gracz, czy też o tytułach niezależnych. Śmierć zawsze pozostaje cichym, działającym zza kulis, reżyserem.

Kres to najpotężniejsza z sił nadrzędnych filozofii, a w grze wideo, jako główna determinanta, pełni niejako rolę pierwszego poruszyciela i stanowi kluczowy aspekt zabawy. Bez śmierci gra wideo nie byłaby możliwa – nie istniałoby wyzwanie, nie można by było mówić zatem i o ekscytacji wynikającej z uczestnictwa w zabawie duchowej, jaką jest gra.

Bibliografia

- Callois R., *Gry i ludzie*, tłum. M. Żurowska, A. Tatarkiewicz, Warszawa 1997.
- Christiansen P., *Tanatogaming: Death, videogames and the biopolitical state*, DiGRA Conference 2014 Papers.
- Garda M.B., *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Guzowski A., Krajewska-Kułać E., Bejda G., *Kultura śmierci, kultura umierania*, t. 1, Uniwersytet Medyczny w Białymstoku, Wydział Nauk o Zdrowiu, Białystok 2015.
- Huizinga J., *Homo ludens*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985.
- Jacko J.F., *Czym jest gra? Uwagi o przedmiocie ludologii. Analiza fenomenologiczno-metodologiczna*, „Homo Ludens” 2016, nr 1 (9).

- Jędrzejko M., *Śmierć jako zabawa – człowiek w świecie gier komputerowych i sieciowych*, „Media i Społeczeństwo” 2011, nr 1.
- Krogulec J., *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, „Creatio Fantastica PL” 2015, nr 1 (48).
- Majkowski T., *Gry wideo i kultura autentyczności*, „Homo Ludens” 2011, nr 1 (3).
- Morin E., *Antropologia śmierci*, [w:] *Antropologia śmierci. Myśl francuska*, tłum. S. Cichowicz, J.M. Godzimirski, Warszawa 1993.
- Mrzygłód P., *Filozoficzne rozumienie śmierci oraz jej interpretacja w świetle antropologii św. Tomasza z Akwinu*, „PERSPECŦIVA. Legnickie Studia Teologiczno-Historyczne” 2011, R. X, nr 1 (18).
- Ntelia R.E., *Death in Digital Games: A Thanatological Approach*, „Antae Journal”, t. 2, wyd. 2, University of Malta 2015.
- Petrowicz M., *Zasady przeciw immersji. Zaangażowanie w narrację i zaangażowanie w system formalny gry*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Łódź 2015.
- Ratkowska M., *W poszukiwaniu zaginionej śmierci czyli Ars moriendi dzisiaj*, *Polska Sztuka Ludowa – Konteksty*” 1998, t. 52, z. 2, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 1998.
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1 (5).
- Sterczewski P., *Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015.
- Strużyna H., Strużyna A., *Wyjątkowość doświadczenia śmierci w artystycznych grach wideo*, „Repozytorium. The Polish Journal of Game Studies” 2015, nr 2, Uniwersytet Łódzki, Łódź 2015.
- Tocci J., *You Are Dead. Continue? Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction*, „Journal for Computer Game Culture” 2008, nr 2 (2).

Strony internetowe

- Bulińska A., *Motyw wyboru i wolnej woli w grach komputerowych*, <http://www.laboratoriumkultury.us.edu.pl/?p=2826>.
- Curtis S., *To Fatality and Beyond: The Deathsetics of Failure in Videogames*, <https://www.lancaster.ac.uk/luminary/issue6/issue6article8.htm>.
- Greloch M., *Ranker: Śmierci, które zapadły w pamięć*, <http://www.pssite.com/publicystyka/1089/ranker-smierci-ktore-zapadly-w-pamiec.html?page=5>.
- Groen A., *In These Games, Death Is Forever, and That's Awesome*, www.wired.com/2012/11/permadeath-dayz-xcom.
- <http://virtualmedschool.com/abcdesim>.
- <http://www.hardcoregaming101.net/nethack/nethack2.htm>.

- <https://gameplay.pl/news.asp?ID=73360>.
- <https://iq.intel.pl/prawdziwe-zycie-i-smierc-stawka-w-grze-wideo>.
- <https://www.giantbomb.com/limbo/3030-30380>.
- McKeand K., *One Life is an FPS that locks you out of the game when you die – now that's permadeath*, <https://www.pcgamesn.com/one-life-is-an-fps-that-locks-you-out-of-the-game-when-you-die-now-thats-permadeath>.
- NN, *Wirtualne umieranie, czyli śmierć jako element mechaniki i fabuły gier*, <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=1311>.
- Puchowska K., *Śmierć, centralny element chrześcijaństwa*, <http://historia.focus.pl/swiat/smierc-centralny-element-chrzescijanstwa-1414>.
- Radziejewicz Sz., *Permanentna śmierć w grze*, www.spidersweb.pl/2014/01/permanentna-smierc-w-grze.htm.
- Suddaby P., *Hard Mode: Good Difficulty Versus Bad Difficulty*, <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/hard-mode-good-difficulty-versus-bad-difficulty--gamedev-3596>.
- Symonds S., *Death Race and Video Game Violence*, www.museumofplay.org/blog/chegheads/?s=death+in+video+game Death Race and Video Game Violence.
- www.eurogamer.pl/articles/2014-12-20-male-kompendium-rpg?page=4.
- www.ppe.pl/encyklopedia/8277/undertale.
- Zimiński I., *Zarys aksjologii śmierci. Próba filozoficznego opisu sensu śmierci*, <http://etyka.uw.edu.pl/archiwum/zarys-aksjologii-smierci-proba-filozoficznego-opisu-sensu-smierci>.

Wirtualna wiekuistość – śmierć w grach wideo

Streszczenie

Artykuł analizuje temat umierania i konotacje tego procesu, występującego w nawet najwcześniej tworzonych tytułach; proponuje umiejscowić teorię śmierci w samym centrum procesu projektowania mechaniki gry. Śmierć jest najbardziej wszechpotężną siłą w historii gier, ponieważ wstępnie określa, w jaki sposób ludzie w nie grają, w jaki sposób uczestniczą w świecie przedstawionym przez samą grę i definiuje czas, jaki w nim spędzają. Tekst nie zawiera żadnych opinii etycznych i skupia się wyłącznie na procesie tworzeniu narracji oraz na tym, w jaki sposób przyczynia się ona do tworzenia satysfakcjonującej rozgrywki.

Słowa kluczowe: śmierć, mechanika, historia gier, trudny poziom, immersja, narracja.

An Everlasting Virtuality – Death in Video Gaming

Summary

The article approaches the theme of dying and connotations of the process addressing even the earliest titles created and proposes a theory that death is in the very center of the gaming process when it comes to mechanics and design. Death is the most omnipotent force in the history of gaming as it pre – determines how people do play it, how they participate in the world given to them by game itself and define if they participate in it for bigger amounts of time. The text does not contain any ethical opinions and focuses solely on how storytelling is constructed and how it helps to create fulfilling gaming experience.

Keywords: death, game mechanics, history of gaming, difficulty level, immersion, narrative.

Łukasz SASUŁA

Justyna MIGON-SASUŁA

Uniwersytet Humanistyczno-Przyrodniczy im. Jana Długosza w Częstochowie

Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w *Age of Empires II*

W drugiej dekadzie XXI w. możemy zaobserwować powolne zanikanie gatunku klasycznych strategii czasu rzeczywistego. Rynek gier strategicznych został zdominowany przez gatunki hybrydowe, łączące rozgrywkę RTS (ang. *Real Time Strategy*) z elementem turowym, jak np. seria *Total War*, z elementami gry fabularnej, jak *Warcraft III*¹, który sami twórcy nazwali pierwszą grą RPS (ang. *Role Playing Strategy*), lub z elementami gry ekonomicznej, jak seria *Europa Universalis*². Podobnie możemy zaobserwować zanik popularności gier historycznych, które ustępują miejsca opowieściom fantastycznym lub historiom alternatywnym, czego najlepszymi przykładami są wspomniana już, seria *Total War*, której ostatnia odsłona osadzona została w uniwersum *Warhammera*³, oraz seria *Assassin's Creed*, która co prawda odtwarza piękne, historyczne realia architektury i mody panującej w dawnych epokach, umieszcza jednak w nich opowieści całkowicie sprzeczne z ich historyczną wersją, np. koronując Jerzego Waszyngtona na króla⁴. Istnieje jednakże seria gier, której kierunek rozwoju idzie wprost przeciw tym dwóm nurtom. Seria *Age of Empires*, stworzona przez Ensemble Studios, może być przedstawiona jako prawdziwy wyjątek od wielu reguł panujących na rynku gier wideo. Po próbie zmiany tematyki historycznej

¹ *Warcraft III: Reign of Chaos*, Blizzard Entertainment, 2002.

² Seria ta posiada już kilka części głównych oraz całe mnóstwo serii pobocznych, dlatego celem ilustracji przykładu wymienimy tylko pierwszą z nich: *Europa Universalis*, Paradox Interactive, 2000.

³ *Total War: Warhammer*, The Creative Assembly, 2016.

⁴ *Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington*, Ubisoft, 2013.

na mitologiczną w grze *Age of Mythology*⁵ oraz po eksperymencie ze zmianą formuły rozgrywki w *Age of Empires III*⁶, seria powróciła do najbardziej udanej drugiej części⁷, która doczekała się nowego dodatku, rozbudowującego rozgrywkę, aż siedemnaście lat po premierze podstawowej wersji⁸.

Powrót do klasycznej formuły historycznego RTS-a może oznaczać, że na współczesnym rynku gier jest miejsce dla gier tego typu, choć wiele osób twierdzi, że zagranie to odwołuje się raczej do nostalgii starszych użytkowników, którzy – wraz z rosnącą średnią wieku graczy – stają się coraz większą grupą odbiorców. Z narratologicznego punktu widzenia najciekawszym aspektem tej konkretnej gry jest historyczność jej rozgrywki, albowiem – choć w grze znaleźć możemy encyklopedię wiedzy historycznej, dostępną z poziomu menu głównego, oraz kampanie, w których rozgrywka wzbogacona została o historyczną narrację tekstową – zdecydowanie nie można powiedzieć, aby historyczność *Age of Empires II* ograniczała się do aspektu tekstualnego. W grze znaleźć możemy także narracje audiowizualne oraz mechanikę rozgrywki, które mogą być – i są – obszarem narracyjnym w medium gier⁹. Z pewnością dla medium growego najbardziej unikalną płaszczyzną narracyjną jest mechanika rozgrywki, gdyż narrację tekstualną oraz audiowizualną możemy znaleźć np. w medium filmowym. Z tego powodu, i z uwagi na rozmiar niniejszej publikacji, postanowiliśmy ograniczyć się jedynie do omówienia historyczności narracji mechaniki gry. Aby zawęzić i uszczegółowić przedstawiane przez nas rozważania, wybraliśmy tylko jedną z kilkudziesięciu dostępnych w grze cywilizacji, jednak omówione przez nas mechanizmy są oczywiście właściwe dla każdej z nich.

Gra *Age of Empires II* umieszczona została w realiach średniowiecza, jednak – w sposób charakterystyczny dla tej serii – każda rozgrywka obejmuje rozwój cywilizacji od bardzo prymitywnej, plemiennej struktury, aż do rozwiniętej i zaawansowanej formy właściwej dla przełomu XV i XVI w. Z tego powodu

⁵ *Age of Mythology*, Ensemble Studios, 2002. Gra ta nie zalicza się wprost do serii *Age of Empires*, jednak łączą ją z nią ci sami twórcy, bardzo zbliżona formuła rozgrywki, a nawet wiele sugerujący tytuł.

⁶ *Age of Empires III*, Ensemble Studios, 2005.

⁷ *Age of Empires II: The Age of Kings*, Ensemble Studios, 1999. W tekście omawiamy odświeżoną wersję tej klasycznej gry – *Age of Empires II: HD Edition*, HiddenPath Entertainment, 2013.

⁸ *Age of Empires II: Rise of Rajas*, Forgotten Empires, 2016.

⁹ Z narratologicznego punktu widzenia nie powinniśmy ograniczać obszaru badawczego do jakichkolwiek płaszczyzn medialnych. Badać teksty kultury musimy oczywiście poprzez wyodrębnianie kolejnych obszarów, na których znaleźć możemy poszczególne treści narracyjne, jednak badanie takie zawsze powinno kończyć się uogólnieniem traktującym tekst kultury jako całość. Z tego powodu narracja gry może być zarówno tekstualna, graficzna, audialna, jak również zawarta w mechanice rozgrywki i wielu innych płaszczyznach. Ograniczanie badania narratologicznego poprzez odrzucanie konkretnych płaszczyzn medialnych nie wydaje się słuszne – M. Bał, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. i tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012, s. 167.

dobór dostępnych w grze cywilizacji nie mógł być dla twórców oczywisty, gdyż w epoce średniowiecza wiele państw powstało, ale też wiele zakończyło swe istnienie. Twórcy gry zdecydowali się zatem na uogólnienie części państw w nazwach ludów lub plemion właściwych raczej dla początków epoki, podczas gdy niektóre cywilizacje pozostały pod nazwami znacznie bardziej współczesnymi. Tym sposobem w grze mamy możliwość pokierowania Celtami oraz Brytami, co z historycznego punktu widzenia może być dość mylące, jako że Brytowie zaliczają się do grupy ludów celtyckich (niezręczność tego doboru została dodatkowo podkreślona w kampanii samouczka, w której możemy pokierować losami Williama Wallace’a, stojącego na czele Szkotów – reprezentowanych przez Celtów – i walczącego z Anglikami pod postacią Brytów). Podobnie ludy germańskie zostały podzielone na Gotów, Teutonów oraz Wikinów. W grze możemy jednak znaleźć także konkretne państwa, nie zaś ludy, jak Chiny, Japonia czy Bizancjum. Sama nazwa Bizancjum jest uproszczeniem stosowanym przez europejską historiografię dla określenia Cesarstwa Rzymskiego, które istniało aż do 1453 r. – historycy wykorzystują określenie Cesarstwo Bizantyjskie, aby odróżnić okres przed i po upadku Rzymu w 476 r., sami jednak Bizantyjczycy określali siebie jako *Rhomaioi* – Rzymianie. Ta pozorna niespójność i niekonsekwencja twórców w nazywaniu grywalnych frakcji nie powinna wszakże nas zmylić – twórcy doskonale zdawali sobie sprawę ze stworzonych w ten sposób niezręczności, a zabieg ten był celowy. Możemy się o tym przekonać, otwierając wspomnianą encyklopedię historii zawartą w grze. Twórcy umieścili w niej skrócone ale rzetelne opisy historycznych dziejów wszystkich dostępnych w grze nacji, jak również kluczowych dla epoki średniowiecza wydarzeń, w tym także upadku miasta Rzym, który wcale nie zakończył istnienia Imperium Romanum.

Wspomniana celowość okazuje się oczywista, gdy uświadomimy sobie, jaką formułę przyjmuje rozgrywka w *Age of Empires II*. Większość rozgrywanych gier polega na ścieraniu się losowo wybranych cywilizacji na losowo wygenerowanym gruncie. Zatem możemy w grze zobaczyć wojnę aztecko-mongolską, toczoną na skutej lodem tundrze, lub starcie chińsko-portugalskie w dżungli Jukatanu. Z tego powodu nie sposób mówić o historyczności całej rozgrywki – ograniczona została ona do charakterystyki konkretnych, grywalnych frakcji. Tym sposobem twórcy świadomie zrezygnowali z karkołomnego wyzwania, jakim byłoby historyczne sankcjonowanie tak dziwacznych konfliktów, a ograniczoną tym samym narrację historyczną mogli przeprowadzić w sposób bardziej rzetelny.

W *Age of Empires II* znajdziemy dwa typy narracji historycznych – ludonarrację oraz narrację wykadrowaną¹⁰. Ta druga, występująca w grach np. w formie

¹⁰ Ang. *ludonarrative* i *framed narrative*, różnicę pomiędzy oboma typami szczegółowo wyjaśnia A. Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practise*, New York 2016, s. 119–122.

przerywników filmowych (*cut scenes*) lub innych predefiniowanych elementów, na które gracz nie ma wpływu, pojawia się tu przede wszystkim jako encyklopedia wiedzy oraz pozarozgrywkowe fragmenty kampanii historycznych (jak właśnie wokalizowane przerywniki). Co ważne, fragmenty te są wyciągnięte z samej struktury rozgrywki, tworząc drugą warstwę narracyjną, która jednak jest ważnym elementem wspólnej, całkowitej narracji historycznej gry. Uzupełnia ją warstwa mechaniczna – ludonarracyjna, przekazuje ona opowieść, mimo iż kontrola nad rozgrywką spoczywa w rękach gracza, który współtworzy tę narrację współpracując z twórcami gry¹¹.

Narracja historyczna zawarta w omawianej przez nas grze, zarówno mechaniczna jak i pozarozgrywkowa, jest oskryptowana¹². Oznacza to, że chociaż gracz ma bardzo duży wpływ na samą rozgrywkę (w końcu może ją np. przegrać), to nie ma żadnego na samą narrację. Preprogramowana kampania oraz struktura poszczególnych mechanik gry, odwzorowujących procesy historyczne, nie zmieni się niezależnie od jego wyborów. Co nie znaczy, że narracja ta idealnie naśladuje to, co wiemy dzięki historiografii – znaczy jedynie, że jest ona określona z góry. Wiele historycznych tropów zostało tu zmienionych lub przedstawionych pod oryginalnym kątem, aby pozwolić graczom na odnoszenie sukcesów w kampanii, co – w przypadku kierowania obroną azteckiego imperium przeciw najazdowi konkwistadorów – nie jest wcale oczywiste. Widzimy tu charakterystyczny dla medium gier rozdźwięk pomiędzy rekonstruowaniem historii a nadawaniem znaczenia i wpływu poczynaniom gracza, który zniechęci się do rozgrywki, gdy w nagrodę za zwycięską misję otrzyma komunikat, iż bronione przez niego miasto upadło¹³.

W obrębie mechaniki gry twórcy musieli zachować równowagę pomiędzy dążeniem do unikalności każdej z grywalnych frakcji, a zachowaniem równowagi siły pomiędzy nimi. Tak, aby, z jednej strony, każda z nacji zachowała swój historyczny charakter, przejawiający się w sposobie dążenia do zwycięstwa, a z drugiej – aby żadna z nich nie osiągała na żadnym polu niemożliwej do nadrobienia przewagi. I tak w grze możemy spotkać cywilizacje morskie, takie jak Wikingowie, które lepiej radzą sobie w walce nawodnej, oraz takie, które mogą wystawiać silniejszą piechotę lub kawalerię. Z uwagi na ograniczenia technologiczne, jakie istniały w 1999 r., a także na dążenie do zachowania balansu pomiędzy poszczególnymi frakcjami, większość budynków, które gracze

¹¹ Tamże, s. 122.

¹² Co odróżnia ją od np. serii *Civilisation* lub *Europa Universalis* – porównanie rozmaitych narracji historycznych w grach zob. M.A. Wainwright, *Teaching Historical Theory through Video Games*, „The History Teacher” 2014, vol. 47:4, s. 583.

¹³ Szeroko na ten temat, szczególnie w kontekście azteckim zob. J.D. Holdenried, N. Trépanier, *Dominance and the Aztec Empire: Representations in „Age of Empires II” and „Medieval II: Total War”*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, New York 2013, s. 111–112.

mogą zbudować, jednostek, które mogą wystawić, oraz technologii, które mogą odkryć, pozostaje wspólna dla wszystkich frakcji. Różnice pomiędzy nimi ograniczone są do unikalnych jednostek (od jednej do trzech na frakcję); unikalnych technologii (dwie na frakcję); premii cywilizacyjnych, które mają wpływ np. na koszt poszczególnych jednostek i budynków lub ich siłę; premii drużynowej, która określa, w jaki sposób posiadanie danej frakcji w sojuszu wzmacnia go; oraz wreszcie do dostępu do puli ogólnych jednostek, budynków i technologii. Ta pula jest też ograniczona w pewien sposób w konkretnych grupach cywilizacji – i tak np. cywilizacje mezoamerykańskie (Aztekowie, Majowie, Inkowie) posiadają wspólny dostęp do jednostki orlego wojownika, który nie jest dostępny żadnym innym frakcjom. Te zgrupowania cywilizacji możemy obserwować także w sferze wizualnej, dzielą one ze sobą bowiem także styl architektoniczny.

W skróconej charakterystyce cywilizacji bizantyjskiej zamieszczonej w grze możemy znaleźć informację, że jest to cywilizacja obronna (ang. *defensive civilisation*). Znajduje to wyraz w unikalnych dla tej cywilizacji premiach. Budynki stawiane przez Bizantyjczyków są wytrzymalsze – premia ta wynosi od 10 do 40% w zależności od postępu w grze. Oprócz tego, Bizantyjczycy otrzymują za darmo technologię straży miejskiej, która pozwala obrońcom budowli widzieć przeciwnika z większej odległości. Taki charakter cywilizacji znajduje bardzo dobre umocowanie zarówno w obrazie cywilizacji bizantyjskiej, jaki ukształtował się w kulturze europejskiej, jak i w historiografii oraz źródłach historycznych. Cesarstwo Bizantyjskie – poza nielicznymi próbami odbicia utraconych terytoriów (podejmowanych np. za panowania Justyniana I Wielkiego, Herakliusza oraz Bazylego II) – znajdowało się przez większą część swojego istnienia w defensywie prowadzonej zza grubych murów fortec i miast. Bizantyjczycy fortyfikowali swoje granice¹⁴, jak również budowali potężne umocnienia wokół głównych miast Cesarstwa. Defensywny charakter prowadzonych przez Bizantyjczyków wojen nie był wywołany jedynie słabością Cesarstwa, ale znajdował

¹⁴ Proces modernizacji umocnień rozpoczęto już przed panowaniem Justyniana Wielkiego, wznawiając prace fortyfikacyjne na granicach. Szczególnie silny, bizantyjski system obronny na północnej granicy składał się z twierdz, tworzących swoiste przedmurze na lewym brzegu Dunaju oraz obozów wojskowych ulokowanych około dwudziestu kilometrów od rzeki na prawym jej brzegu i kilku potężnych fortec na tyłach, które, przegradzając węzły komunikacyjne, stanowiły ostatnią linię obrony dla zdemilitaryzowanych prowincji. O *limesie* Ilirii patrz: B. Bavant, *Illiria*, [w:] *Świat Bizancjum*, t. 1, red. C. Morrisson, tłum. A. Graboń, Kraków 2007, s. 387. Szerzej o umocnieniach *limesowych* w: M. Biernacka-Lubańska, *The Roman and early-Byzantine fortifications of lower Moesia and northern Thrace*, Warszawa 1982. Justynian wielkim sumptem umocnił jeszcze Trację i Ilirię tak, że w tej drugiej zlokalizowano aż czterysta trzydzieści twierdz. Obozy nad samą granicą miały być wystarczająco duże, aby zakwaterować *numerus* piechoty lub kawalerii, czyli ok. pięciuset ludzi – B. Bavant, dz. cyt., s. 396. Jednocześnie od czasów Anastazjusza systematycznie naprawiano fortyfikacje starszych twierdz i miast. Rozbudowywano system trójkątnych i pięciokątnych bastionów oraz pogrubiano mury. Justynian nakazał odbudowywać mury fortec bardzo odległych od *limesu*, mimo iż skarb świecił pustkami – M. Biernacka-Lubańska, dz. cyt., s. 219.

swoje źródło w charakterystycznym dla Bizantyjczyków chrześcijańskim pacyfizmie i wykształconej w ich kulturze idei wojny sprawiedliwej¹⁵.

Unikalną jednostką Bizantyjczyków jest ciężkozbrojny kawalerzysta – katafrakt (ang. *cataphract*; grec. *κατάφρακτος*). Jednostka ta jest jak najbardziej historyczna, była też używana w Cesarstwie Bizantyjskim przez większą część średniowiecza. Co ciekawe, choć w obrazie, jaki utrwalił się w europejskiej kulturze, armia rzymska kojarzy się raczej z piechotą i legionami, ciężkozbrojna jazda stanowiła znaczną część armii Cesarstwa jeszcze przed upadkiem Rzymu w 476 r.¹⁶ Sami katafrakci nie mieli też rzymskiego i greckiego pochodzenia, lecz zostali sprowadzeni do wojskowości rzymskiej z państwa Partów¹⁷. Jednak w historiografii europejskiej, a szczególnie anglosaskiej, katafrakci kojarzeni są przede wszystkim z armią bizantyjską. W okresie rozkwitu średniowiecza (X–XI w.) katafrakci byli ciężką jazdą wykorzystywaną w armii bizantyjskiej do przełamywania szyków piechoty¹⁸. Choć głównym uzbrojeniem bizantyjskich kawalerzystów z tego okresu były łuk oraz włócznia, katafrakci jako bardziej wyspecjalizowana jednostka wyróżniali się również uzbrojeniem, stosując w walce przede wszystkim żelazne maczugi¹⁹. Jednostkę tę ustawiano przed szykiem lżejszej jazdy, tak aby swoim ciężarem mogła rozbić formację przeciwnika, chroniona ciężkim pancerzem, którym okrywano również wierzchowce.

Katafrakci wskazywani byli jako kawaleria przeznaczona do walki z formacjami piechoty, z tego też powodu zapewne próżno szukać w źródłach opowieści o przewagach bizantyjskiej jazdy np. przed normańskim rycerstwem²⁰. Znajduje to odzwierciedlenie w mechanice rozgrywki. Katafrakci są ciężko opancerzoną jazdą posiadającą premię do walki z piechotą.

Ze wspomnianą unikalną jednostką związana jest też jedna z dwóch unikalnych dla Bizancjum technologii – logistyka (ang. *logistics*, co ciekawe nazwa tej technologii została w grze zapisana w sposób stylizowany na grecki – *logistica*). Technologia ta pozwala katafraktom na zadawanie obrażeń poprzez „tratowa-

¹⁵ Tylko wojny toczone w obronie Cesarstwa przed nieprzyjaciółmi mogły być uznawane, w oczach Bizantyjczyków, za sprawiedliwe – Maurikios, *Strategikon – Maurice's Strategikon: Handbook of Byzantine Military Strategy*, trans. G.T. Dennis, Philadelphia 1984, VIII, II, 12; Leo VI, *Taktikon*, ed. G.T. Dennis, Washington 2010, II, 29.

¹⁶ W dokumencie *Notitia Dignitatum* możemy znaleźć dokładny podział wojsk Cesarstwa pomiędzy jego wschodnią i zachodnią część – *Notitia Dignitatum*, ed. by R. Ireland, Monachium 2002.

¹⁷ Szeroko temat katafraktów omawia M. Mielczarek, *Cataphracti and Clibanarii. Studies on the heavy armored cavalry of the ancient world*, Łódź 1993.

¹⁸ Nicephoros Phokas, *Praecepta militaria* II, 11, [w:] E. McGeer, *Sowing the dragonsteeth*, Washington 2008.

¹⁹ Tamże, III, 7.

²⁰ Z którym mieli okazję spotkać się wielokrotnie, ponosząc zwykle dotkliwe klęski, jak np. pod Dyrrachium w 1081 r.. Szeroko o tym starciu pisze D. Piwowarczyk, *Normanowie i Bizancjum w XI stuleciu*, Warszawa 2006, s. 181–205.

nie” (ang. *trampledamage*). Gdy jednostka ta zaatakuje przeciwnika, obrażenia otrzyma nie tylko cel ataku ale także jednostki znajdujące się w jego bezpośrednim sąsiedztwie. Jest to jedyny w tej grze przypadek, gdy obrażenia zadawane poprzez atak wręcz przyjmują formę obszarową. W tym miejscu możemy zaobserwować pewną niespójność nazwy omawianej technologii oraz jej efektu. Możemy, co prawda, znaleźć nieco karkołomny związek pomiędzy logistyką a zadawaniem przez katafraktów większych obrażeń, tłumacząc, iż dobrze zaopatrzone i najedzone wojsko walczy lepiej, jednak znacznie bardziej pasować będzie w tym miejscu odwołanie się do bizantyjskiej teorii wojskowości. W istocie olbrzymią część bizantyjskiej myśli wojskowej stanowiły rozważania na temat logistyki armii. Możemy je poznać analizując bizantyjskie traktaty wojskowe, które były swoistymi podręcznikami sztuki prowadzenia wojny, tworzonymi przez kolejnych władców lub ich dowódców dla wodzów bizantyjskich armii (np. *Strategikon* Maurycjusza, *Taktikon* Leona VI czy *Praecepta Militaria* Nikefora Fokasa). Patrząc przez pryzmat lawinowego rozwoju teorii wojskowości europejskiej w ostatnich trzech stuleciach, łatwo nie docenić tych rozważań, jednak należy pamiętać, iż powstawały one na tysiąc lat przed tym, gdy Europa zachwyciła się pruską organizacją armii Fryderyka II. W dziejach średniowiecznych wojen, np. w opisach I wyprawy krzyżowej, znaleźć możemy liczne opowieści o głodzie, chorobach, problemach z zaopatrzeniem armii, których wodzowie nie potrafili przewidzieć przed rozpoczęciem wyprawy. Armia bizantyjska – choć, według wielu historyków, nie dorównywała Łacinnikom pod względem bitności – była w porównaniu do nich doskonale zorganizowaną machiną wojenną. Możemy doszukiwać się przełożenia tej wysoce zaawansowanej organizacji na skuteczność i specjalizacje konkretnych bizantyjskich jednostek w grze. Z tego właśnie powodu katafrakci przeznaczeni do walki z piechotą mogą zostać wzmocnieni przez technologię pozwalającą im na zadawanie obrażeń całym grupom jednostek, co doskonale sprawdza się właśnie w przypadku walki z dużo tańszą i licznie występującą w grze piechotą.

Drugą unikalną technologią bizantyjską jest ogień grecki (ang. *greek fire*), który zapewnia premię do zasięgu statkom ogniowym (ang. *fireships*). Ten typ jednostek jest dodatkowo wzmocniony w premii cywilizacyjnej Bizantyjczyków, która zapewnia mu +20% do zadawanych obrażeń. W istocie Bizantyjczycy stosowali w swojej wojskowości, szczególnie morskiej²¹, swoiste miotacze płomieni, znane w historiografii jako ogień grecki. Co ciekawe, w grze dostęp do miotających płomieniami okrętów otrzymały wszystkie cywilizacje, a Bizantyjczycy posiadają jedynie ich najmocniejsze wersje. Wynika to przede wszystkim z dążenia do dywersyfikacji jednostek nawodnych, których i tak w grze nie występuje zbyt wiele – spotkać możemy okręty miotające strzały,

²¹ W historiografii możemy spotkać się także z opisami użycia tej technologii przez formacje lądowe. Szeroko na ich temat wypowiadał się w swoich kontrowersyjnych pracach Andrzej Michałek – A. Michałek, *Wyprawy krzyżowe: armie ludów tureckich*, Warszawa 2001, s. 68.

kule armatnie, ogień, oraz samobójcze okręty-pułapki, eksplodujące w kontakcie z przeciwnikiem.

W dziejach Bizancjum znaleźć możemy wiele przypadków bardzo skutecznego użycia ognia greckiego, który spalić miał np. łodzie atakujących Konstantynopol Rusów, a także używany był w walkach z Wenecjanami i muzułmanami. Udostępnienie miotających ogień statków wszystkim cywilizacjom w grze wydawać może się pewną niekonsekwencją, jednak w tym miejscu warto zwrócić uwagę na postawioną na wstępie tej analizy tezę, iż narracja historyczna w *Age of Empires II* ograniczona została do cech unikalnych dla każdej cywilizacji. Tym samym technologia i premia, zapewniające Bizantyjczykom dostęp do najsilniejszych statków ogniowych, jak najbardziej wpisują się w historyczność tego tytułu.

Wreszcie na końcu warto również wspomnieć o premii drużynowej, jaką Bizantyjczycy zapewniają wszystkim swoim sojusznikom, gdy w rozgrywce walczą ze sobą drużyny, a nie pojedyncze cywilizacje. Premia ta pozwala mnichom uzdrawiać sojusznicze jednostki 50% szybciej. W tym miejscu ponownie można by oburzyć się na niehistoryczność i wręcz niewiarygodność narracji gry, w której mnisi ruchem ręki mogą uzdrawiać rannych wojowników. Można oczywiście zaryzykować stwierdzenie, że jest to jedynie skrót myślowy twórców, którzy tym sposobem chcieliby zasugerować, że ranni żołnierze często byli leczeni w zakonnych infirmeriach, jednak jest to ponownie dość karkołomna propozycja. Zamiast tego łatwiej znów odwołać się do postawionej tezy, iż historyczność narracji została w grze ograniczona do samych cech unikalnych dla danej cywilizacji. Poczyniwszy takie uproszczenie, trudno zaprzeczyć, iż Cesarstwo Bizantyjskie było jednym z najbardziej uduchowionych państw w historii świata. Bizancjum nie tylko było ojczyzną ruchów monastycznych, ale sprawy wiary zaprzętały jego mieszkańców na tyle silnie, iż religijne doktryny często zmieniały losy całego Cesarstwa. Było tak w przypadku ikonoklazmu, a sama bizantyjska armia była bardzo mocno nasycona religijnymi wpływami²².

Podsumowując, Cesarstwo Bizantyjskie zostało przedstawione w *Age of Empires II* jako cywilizacja skoncentrowana na obronie swoich granic poprzez budowę umocnień, a także stosowanie wysoce wyspecjalizowanych, jak na epokę średniowiecza, jednostek i rozwiązań wojskowych. Jest to obraz całkowicie zgodny z kulturowym wyobrażeniem o Bizancjum, jakie ukształtowało się w popkulturze i świadomości Europejczyków, jak również z historiografią opartą na rzetelnych badaniach źródeł historycznych. Na tym przykładzie możemy stwierdzić, iż historyczność narracji gry nie musi być traktowana całościowo – jej rzetelność może znaleźć oparcie w jawnej rezygnacji z dążenia do urealnienia

²² W trakcie kampanii wojennej żołnierzom, zwłaszcza gdy zbliżała się bitwa z nieprzyjacielem, towarzyszyły liczne religijne obrzędy (np. święcenia sztandarów – Leo VI, dz. cyt., XIII, 1) i modlitwy, dzięki którym mieli zapewnić sobie Bożą przychylność i opiekę w trakcie walki – Nicephoros Phokas, dz. cyt., IV, 11.

samej rozgrywki, przez co twórcy mogą skoncentrować się na wiarygodnym odwzorowaniu historycznych cywilizacji, co też sami w omawianym przypadku otwarcie zasugerowali. Dość otwartą wypowiedzią autorów gry w tej kwestii jest konstrukcja stworzonej na potrzeby *Age of Empires II* encyklopedii historycznej. Składa się ona w przeważającej części z opisów dziejów poszczególnych dostępnych w grze frakcji, które nie tylko nie łączą się ze sobą, ale występują jako wyodrębnione całości. Każdy z tych opisów został też opatrzony ilustracjami w formie szkiców oraz motywem muzycznym, unikalnym dla każdej cywilizacji. W ten sposób twórcy zasygnalizowali wprost, iż historyczność ich gry została ograniczona do charakterystyki samej cywilizacji, a znaleźć możemy ją w tejże encyklopedii oraz w cechach poszczególnych cywilizacji w mechanice gry. Biorąc pod uwagę, iż prawidłowe wykorzystanie słabych i mocnych stron poszczególnych frakcji stanowi kluczowy element rozgrywki w *Age of Empires II*, możemy śmiało stwierdzić, iż zaszyta tym sposobem w mechanice gry narracja historyczna została prawidłowo odczytana przez znacznie większą grupę odbiorców, niż stałoby się to w przypadku nawet najlepiej poprowadzonej narracji tekstualnej, którą gracze mogliby zwyczajnie pominąć, koncentrując się na doświadczeniu rozgrywki.

Bibliografia

Gry wideo

- Age of Empires II: HD Edition*, HiddenPath Entertainment, 2013.
Age of Empires II: Rise of Rajas, Forgotten Empires, 2016.
Age of Empires II: The Age of Kings, Ensemble Studios, 1999.
Age of Empires III, Ensemble Studios, 2005.
Age of Mythology, Ensemble Studios, 2002.
Assassin's Creed III: The Tyranny of King Washington, Ubisoft, 2013.
Europa Universalis, Paradox Interactive, 2000.
Total War: Warhammer, The Creative Assembly, 2016.
Warcraft III: Reign of Chaos, Blizzard Entertainment, 2002.

Źródła historyczne

- Leo VI, *Taktikon*, ed. G.T. Dennis, Washington 2010.
Maurikios, *Strategikon – Maurice's Strategikon: Handbook of Byzantine Military Strategy*, trans. G.T. Dennis, Philadelphia 1984.
Nicephoros Phokas, *Praecepta militaria*, [w:] E. McGeer, *Sowing the dragon-teeth*, Washington 2008.
Notitia Dignitatum, ed. by R. Ireland, Monachium 2002.

Opracowania

- Bal M., *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, red. i tłum. E. Kraskowska, E. Rajewska, Kraków 2012.
- Bavant B., *Illiria*, [w:] *Świat Bizancjum*, t. 1, red. C. Morrisson, tłum. A. Graboń, Kraków 2007.
- Biernacka-Lubańska M., *The Roman and early-Byzantine fortifications of lower Moesia and northern Thrace*, Warszawa 1982.
- Chapman A., *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practise*, New York 2016.
- Holdenried J.D., Trépanier N., *Dominance and the Aztec Empire: Representations in „Age of Empires II” and „Medieval II: Total War”*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, New York 2013.
- Mielczarek M., *Cataphracti and Clibanarii. Studies on the heavy armored cavalry of the ancient world*, Łódź 1993.
- Piwowarczyk D., *Normanowie i Bizancjum w XI stuleciu*, Warszawa 2006.
- Michalek A., *Wyprawy krzyżowe: armie ludów tureckich*, Warszawa 2001.
- Wainwright M.A., *Teaching Historical Theory through Video Games*, „The History Teacher” 2014, vol. 47:4.

Narracja historyczna w mechanice gry wideo na przykładzie cywilizacji bizantyjskiej w *Age of Empires II*

Streszczenie

Narracja w grach może występować w wielu formach i być zawarta w bardzo różnych ich elementach. Warto tu przede wszystkim wyróżnić ludonarrację – zawartą w mechanizmach samej rozgrywki, jak i narrację ramową, która występuje w oderwaniu od elementów interaktywnych i immersyjnych. Od dawna zarówno twórcy, jak i badacze gier rozważają kwestię wykorzystania ich narracji do poszerzania i popularyzacji wiedzy historycznej. Autorzy gry *Age of Empires II* pozornie nie mieli jednak podobnych ambicji – w grze możemy wszak zestawzić ze sobą w otwartym konflikcie tak odległe cywilizacje jak Aztekowie i Hunowie. Gdy jednak przyjrzymy się dziełu Ensemble Studios, zauważymy, że narracja historyczna pojawia się w nim niemal na każdym kroku, zarówno w sferze graficznej, tekstualnej, dźwiękowej, jak i wreszcie w samej mechanice rozgrywki. Wykorzystując bardzo konkretny przykład cywilizacji bizantyjskiej, postanowiliśmy przeanalizować poszczególne aspekty tego tytułu, próbując wyłuskać poszczególne, zawarte w nim elementy kryjące wiedzę historyczną.

Słowa kluczowe: narracja, mechanika, gra, Bizancjum, *Age of Empires II*.

Historical Narrative in Video Games Mechanics on the Example of Byzantine Civilization in *Age of Empires II*

Summary

Game narration can exist in many forms and be contained in many different elements. It is worth emphasizing, above all, as ludonarrative – contained in the mechanisms of the game itself, as well as the framework narrative, which occurs in isolation from the interactive and immersive elements. Developers and game researchers have long considered the use of their narrative to broaden and popularize historical knowledge. The authors of the *Age of Empires II* seemingly did not have such ambitions – in the game, we can put together in an open conflict such distant civilizations as the Aztecs and the Huns. However, when we look at the work of the Ensemble Studios, we notice that the historical narrative appears in it, almost at every step, both in the graphic, text and sound as well as in the game mechanic itself. Using a very specific example of Byzantine civilization, we decided to analyze the various aspects of this title, trying to extract individual elements contained in it, that conceal historical knowledge.

Keywords: narrative, mechanics, game, Byzantium, *Age of Empires II*.

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.09>

Marcin BÖHM
Uniwersytet Opolski

Normanowie, wikingowie a ich przedstawienia w świecie gier komputerowych (na wybranych przykładach)

Na przełomie XIX i XX w., w dobie rodzących się w Europie nacjonalizmów, ludzi ogarnął zapal poszukiwania informacji dotyczących najwcześniejszych dziejów ludów, które odpowiedzialne były za genezę współczesnych narodów. Z racji tego, że wikingowie odcisnęli na naszym kontynencie ogromne piętno, gdyż ich wpływy rozciągały się od Uralu po Islandię, dość szybko stali się oni bohaterami różnego rodzaju opracowań. Miały one za zadanie ukazać ich czytelnikowi w różnych aspektach, którym bliżej było często do fikcji literackiej, niżeli do rzetelnej pracy naukowej. Działo się tak, ponieważ obiektywna, nowoczesna historiografia naukowa dopiero się rodziła. W aspekcie skandynawskim jej prekursorami byli Brytyjczycy epoki wiktoriańskiej, którzy szukali u swoich przodków odniesień do swojej własnej tożsamości etnicznej. Szczególnie interesowały ich takie cechy, jak nowoczesność wikingów na polu walki, podróży morskich czy handlu, która jak żywo przypominała im ich własny progres w XIX w.¹ Badając te zagadnienia, wykorzystywano źródła, jakimi były skandynawskie sagi, które w średniowieczu przekazywano w tradycji ustnej, a spisano dopiero w XIII w. na zimnej Islandii². Traktowano je jednak podobnie do zbioru mitów greckich i rzymskich – jako opis do pewnego stopnia zapomnianych dawnych czasów. Z analizy sag, jak i z badań różnego rodzaju znalezisk archeologicznych związanych z przybyszami z Europy Północnej, korzysta-

¹ A. Wawn, *The Vikings and the Victorians: Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain*, Boydell & Brewer 2002, s. 20–75.

² Szeroko zjawisko, jakim są sagi islandzkie, omawia zbiorowa praca *Sagi Islandzkie. Zarys dziejów literatury staronordyckiej*, red. J. Morawiec, Ł. Neubauer, Warszawa 2015, s. 15–18, 62–82.

ła już wkrótce cała Europa. Wtedy pojawił się także wizerunek rogatego wikin-ga, który stał się rodzajem znaku firmowego dawnych mieszkańców Europy Północnej i wszedł do tzw. kultury masowej. Jego twórcą był profesor Carl Emil Doepler, który stworzył owe rogate hełmy na potrzeby festiwalu w Bayreuth, gdzie wystawiono operę Wagnera *Pierścień Nibelunga* (*Der Ring des Nibelungen*) w 1876 r.³ W XX w. wykorzystywano ten wizerunek w powieściach historycznych, słuchowiskach, czy wreszcie w kinie. Wiking – zdobywca, wiking – gwałciciel, wiking – morski rabuś, to najczęściej pojawiające się skojarzenia, gdy pytamy ludzi na ulicy o dawnych Duńczyków, Norwegów czy Szwedów. Do tego dodajmy również ogromną popularność serialu o wikingach, wyprodukowanego przez kanał History⁴, i przekonamy się, że także współcześnie medium, jakim jest telewizja, nie zawsze przedstawia pewne fakty zgodnie z prawdą historyczną. Takie dzieła autorów powieści historycznych czy reżyserów, wywodzących się z różnych nurtów popkultury, były i ciągle są sprzeczne z faktyczną historią tych przybyszy z północy, co udało się udowodnić pod koniec XX w. dzięki postępowi w badaniach archeologicznych, które obaliły większość mitów i stereotypów dotyczących średniowiecznych Skandynawów. W sukurs archeologom przyszli historycy i runolodzy, którzy udowodnili, że sagi są pod wieloma względami wiarygodnymi źródłami historycznymi, dającymi pogląd na to, jak funkcjonowało całe społeczeństwo wikingów – od ich religijności, poprzez życie rodzinne, na polityce skończywszy. Coraz lepiej rozumiemy ich wpływ na nasz kontynent, szczególnie jego północną część. Ogromne znaczenie dla historii całej Europy w XI i XII w. mają dzieje Normanów z ziem północnej Francji, którzy byli potomkami Duńczyków i Norwegów. Ludzie ci dokonali podboju Anglii, ale pojawiają się także na południu – w Italii, Bizancjum czy w państwach krzyżowych, gdzie wszędzie imponują swoimi umiejętnościami wojskowymi. Ich losy z każdą dekadą poznajemy coraz lepiej, dzięki badaniom źródeł im poświęconych, które zachowały się z tamtych czasów. Normanowie nie są jednak jeszcze tak popularni w popkulturze jak wikingowie – z prostej przyczyny: byli oni bowiem gorliwymi chrześcijanami, którzy szczególnie mocną atencją darzyli Archanioła Michała i św. Jerzego, oraz wędrowali z pielgrzymkami od Santiago de Compostela po Jerozolimę. Dlatego z tego powodu często przypisuje się im cechy ksenofobiczne, zapominając o tym, że stworzyli oni wielokulturowe państwa (Antiochia i Sycylia), w których żyli obok siebie w zgodzie przedstawiciele wszystkich wielkich religii monoteistycznych.

Mimo ogromnego postępu w badaniach skandynawistycznych i normanistycznych, jest jeszcze jedno pole we współczesnej popkulturze, które hołduje pewnym starym oraz utartym stereotypom. Jest nim rynek gier komputerowych,

³ R. Frank, *The Invention of the Viking Horned Helmet*, [w:] *International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber*, ed. M. Dallapiazza et al., Trieste 2000, s. 199–209; J. Langer, *The origins of the Imaginary Viking*, „Viking Heritage” 2002, nr 4, s. 7–9.

⁴ *The Vikings* (2013) – mający 5 sezonów serial, którego reżyserem jest Michael Hirst.

który rozwija się bujnie na świecie nieprzerwanie od ponad czterdziestu lat. Dlatego w niniejszym artykule zarysuję nieco to zjawisko, które ukazuje w sposób chronologiczny na wybranych przykładach od lat 80. po współczesność⁵. Dokonam tego w oparciu o tytuły wydawane na komputery (nie tylko PC), najczęściej strategię oraz RPG (*Role Playing Games*), ta platforma bowiem dla graczy jest najstarsza i, mimo gwałtownego współczesnego rozwoju konsol, wciąż wcale nie ustępuje im pola. Niestety, nie ma na ten temat (czyli wikingowie i Normanowie w grach wideo) żadnej literatury naukowej, zarówno w naszym kraju, jak i za granicą, zatem do pewnego stopnia moje badania będą pionierskie⁶. O ile o wikingach prawie każdego roku ukazuje się kilka tytułów (ich pełna lista, opis i analiza zajęłaby prace rozmiarów książki telefonicznej), tak Normanowie są wykorzystywani niezbyt często jako tło gier innych niż przygodowe czy zręcznościowe (jak seria *Assassin's Creed*). Od wielu lat historycy wchodzi we współpracę z przemysłem wirtualnej rozrywki, widząc w nim także alternatywne źródło do nauczania dziejów⁷. Szczególnie widoczne jest to w Stanach Zjednoczonych, gdzie większość obywateli ma dostęp do platform zdolnych odtwarzać gry (konsole, PC, smartfony, tablety). Takie symulacje historii są multidyscyplinarne, zawierają nierzadko szeroki kontekst, połączony z różnie pojętą interaktywnością czy symulacją rozgrywki⁸. Zainteresowaniem badaczy cieszą się również przedstawienia wybranych ludów, np. Azteków⁹. Czy w wypadku zarówno Normanów, jak i wikingów możemy powiedzieć, że jest podobnie? Czy rola historyków jest i była zawsze taka sama? A może mamy do czynienia jedynie z ahistoryczną wariacją twórców gry? Na te wszystkie pytania postaram się odpowiedzieć poniżej.

Jedną z pierwszych gier komputerowych, która poruszała kwestię historii wikingów, jest wydana w 1984 r. na komputer ZX Spectrum produkcja pod tytułem *Viking Raiders*, wydana przez Firebird¹⁰. Ta pozycja nie imponowała grafiką, ale miała w zamyśle twórców być strategią turową, w której prócz komputera miało się potykać od 1 do 4 ludzkich graczy. Cel był prosty – zdobyć zamek

⁵ Szczególnie znaczeniu pojęcia starszych gier i nostalgii graczy wobec nich przyjrzał się D. Reynolds, *What is „Old” in Video Games*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury Publishing 2013, s. 49–52.

⁶ Na temat branży gier komputerowych w Skandynawii patrz: L. Konzack, *Scandinavia*, [w:] *Video Games Around the World*, ed. I. Wolf, Cambridge 2015, s. 451–467.

⁷ M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, *Playing with the Past: Introduction*, [w:] *Playing with the Past...*, s. 13–15.

⁸ R.D. Peterson, A.J. Miller, S.J. Fedorko, *The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises*, [w:] *Playing with the Past...*, s. 37–40.

⁹ J.D. Holdenried, N. Trépanier, *Dominance and the Aztec Empire: Representations in „Age of Empires II” and „Medieval II: Total War”*, [w:] *Playing with the Past...*, s. 107–117.

¹⁰ Źródło: *Viking Raiders*, <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0005573> [dostęp: 16.12.2016].

wroga, leżący po drugiej stronie fiordu, przy pomocy wszystkich dostępnych dla nas środków: okrętów, katapult czy wojowników. Oczywiście wszyscy niemal dostępni gracze mają wizerunki wikingów z rogami na hełmach (nawet gracz, którego awatarem jest kobieta). Ta angielska gra do dnia dzisiejszego ma dla wielu starszych graczy status pozycji kultowej. Podobnie, jak kolejne tytuły. Są nimi gry z cyklu *Heimdall* (część 1 i 2). Pierwsza produkcja z tej serii wydana została w 1992 r. na systemy oparte na DOS, na Amigę, Atari ST czy konsolę Sega Mega-CD¹¹. Oba tytuły opowiadały historię wikinga o imieniu Heimdall, mieszkającego w mitycznej Valhalli. Seria ta stanowi połączenie gry zręcznościowej z drobnymi elementami RPG czy przygodówek *point-and-click*. Pierwsza część opowiada historię podstępnej kradzieży magicznego miecza Odyna, młota Thora i włócznie Freya dokonanej przez Lokiego. Loki ukrył skradzione przedmioty na Ziemi, dlatego nordyccy bogowie postanowili skierować tam ochotnika, który odzyskałby ich skradzione dobra. Zostaje nim tytułowy Heimdall, który wraz z 5-osobową drużyną musi przemierzyć świat wikingów. Oczywiście, mimo wielu zapożyczeń z faktycznej historii Skandynawii doby wikingów, razi znowu ich przedstawienie z rogatymi hełmami. Druga część powstała w 1994 r. i również została wydana na wymienione wyżej platformy¹². Fabuła posunęła się dalej, albowiem Heimdall po swoich czynach w części pierwszej otrzymał status boga, a także został strażnikiem tęczowego mostu (Bifröst), łączącego świat Asów z Ziemią. Głównym celem tej gry było odnalezienie amuletu (zdolnego spętać Lokiego), który został połamany na cztery części, a każdy z tych kawałków wrzucony do innego portalu w Hallu Światów. Oczywiście Heimdall zgłosił się na ochotnika do tej misji, po porażce swego poprzednika Baldura, lecz dla lepszego wykonania misji powierzono mu również walkirię Urszę. Grafika, jak na tamte czasy, imponowała żywymi kolorami i, podobnie jak w części pierwszej, pokazana była w konwencji izometrycznej. Zlikwidowano drużynę, zamiast tego wprowadzono możliwość przełączania się między Heimdallem a Urszą. Seria *Heimdall* była dość udaną jak na owe czasy próbą ukazania mitologii skandynawskiej oraz pewnych stereotypów (jak na przykład minigra, w której miotanym toporem odcina się warkocze dziewczynie uwięzionej w dybach, nie zabijając jej przy tym), dlatego nie możemy po niej oczekiwać zbyt wiele wiarygodności historycznej. Nieco inaczej ma się sytuacja z kolejną pozycją z listy.

W 1986 r. na Commodore 64 i Amigę pojawiła się pozycja nawiązująca bezpośrednio do drugiej z analizowanych przez nas grup – czyli do Normanów. Jej tytuł brzmiał *Defender of the Crown*, a jej twórcami byli ludzie z Craffish Interactive; jest to strategia turowa z elementami zręcznościowymi¹³. Akcja gry ma

¹¹ Źródło: *Heimdall*, https://archive.org/details/msdos_Heimdall_1992 [dostęp: 16.12.2016].

¹² Źródło: *Heimdall 2: Into the Hall of Worlds*, <http://www.mobymgames.com/game/heimdall-2-into-the-hall-of-worlds> [dostęp: 16.12.2016].

¹³ B. Weiss, *Classic Home Video Games. A complete reference Guide*, London 2007, s. 69–70; M.E. Brooks, *Computer Strategy and Wargames: Pre-20th Century*, „Computer Gaming

swój początek w 1149 r. w Anglii, w czasie konfliktu pomiędzy Anglosasami a Normanami o władzę w państwie po śmierci króla. Na początku gracz wybiera spośród czterech postaci Saksonów jednego, w którego się wcieli. Do wyboru są: Wilfred of Ivanhoe, Cedric of Rotherwood, Geoffrey Longsword i Wolfric the Wild¹⁴. Wybrana postać wpływa na poziom trudności gry i starć z Normanami. Akcja toczy się na mapie Wielkiej Brytanii podzielonej na 19 pól, a na szczycie z nich znajdują się zamki. W początkowej fazie gry trzy z nich należą do normańskich feudalów, a trzy do anglosaskich. Grę wygrywa się zaś po pokonaniu wszystkich Normanów i zdobyciu zajętych przez nich umocnień. Gracz w każdej turze ma możliwość rozbudowy armii, na którą składają się żołnierze, rycerze, katapulty, zamki; może też poruszać swoimi siłami i zaatakować wybraną placówkę wroga. Ciekawym dodatkiem jest turniej rycerski. Sama walka i oblężenie ma zaś o wiele więcej wspólnego ze zręcznościówką niżeli z taktyczną grą strategiczną. Gra była ogromnym hitem na ówczesnym rynku gier i do dnia dzisiejszego doczekała się szeregu wznowień, także na konsole (m.in. *Robin Hood: Defender of the Crown*). Niestety, z prawdą historyczną ma ona bardzo niewiele wspólnego. Sam wizerunek Normanów w *Defenderze* wyrasta bardziej z literatury beletrystycznej XIX w., która była im niechętna, niżeli z faktycznych informacji na ich temat zachowanych w źródłach piśmiennych. Wynikało to z wspomnianego na samym początku tego artykułu odwołania się Brytyjczyków do dziejów Anglii sprzed podboju normańskiego, a zatem do czasów najazdów oraz osadnictwa wikingów na ziemiach Anglosasów. Twórcą takiej koncepcji był mieszkający w Edynburgu sir Walter Scott, który zamieścił ją w swojej powieści o Ivanhoe¹⁵. Historia tego człowieka miesza wątki historyczne (pojmanie Ryszarda Lwie Serce w Austrii, zbieranie pieniędzy na jego okup) z fikcją (postać Robina Hooda, czy przekłamania dotyczące procesów o czary wobec kobiet żydowskiego pochodzenia). Ówczesni Brytyjczycy zapomnieli, że to mówiącym w języku francuskim Normanom zawdzięczali ogromny progres, jaki Anglia osiągnęła po 1066 r., czyli po podboju dokonany przez księcia Wilhelma Zdobywcę. Dzięki napływowi przedsiębiorczych Normanów i ludzi z ich krajów satelickich (Flandria, Bretania) gwałtownie rozwinęły się angielskie miasta, także te, które wcześniej założyli wikingowie (np. York), kraj zaś pokrył się siecią nowych zamków, które stały się symbolem nowej władzy. Normanowie parli również w kierunku sąsiadów, Anglosasów – na wyspach: Walii, której

World”, October 1990, s. 11; M.E. Brooks, *Wargame Survey Version 2.0*, „Computer Gaming World”, August 1993, s. 128.

¹⁴ Co ciekawe, autorzy pomieścili w imionach graczy wiele nawiązań do postaci historycznych i bohaterów powieści, nie tylko o Ivanhoe, lecz o osobach z okresu walki z Normanami, które Walijczycy i Anglosasi prowadzili jeszcze w XI w. Pojawiające się imię Geoffreya to francuska (a zatem normańska) wersja Gotfryda, zatem nie została tutaj zachowana przez twórców należyta konsekwencja.

¹⁵ W. Scott, *Ivanhoe: A Romance*, Edynburg 1820.

podbój rozpoczęli na własną rękę niektórzy feudałowie z pogranicza zwani *marcher lordami* już od lat 70. XI w.; Szkocji, gdzie wielu normańskich rycerzy osiedliło się służąc miejscowym władcom; Irlandii, której podbój był akcją prowadzoną przez Normanów z Walii, a do którego włączył się później król angielski Henryk II Plantagenet (1154–1189)¹⁶. Nowa dynastia wywodząca się od tego władcy miała rządzić Anglią przez najbliższe dwa wieki; wywodził się z niej jeden z bohaterów wspomnianego wyżej Scotta – Ryszard Lwie Serce, którego nie wiedzieć czemu Anglicy także dzisiaj darzą wielką estymą, mimo że ten prawie nie przebywał w ich kraju i mówił po francusku równie dobrze jak jego normańscy przodkowie. Tak selektywne podejście do historii angielskich Normanów, niestety, nie zmienia się do dzisiaj. Najlepszym tego przykładem są poświęcone im programy telewizyjne, które w ostatnim dziesięcioleciu przygotowuje BBC, ewidentnie fałszując historię tych ludzi, na siłę wpisując w nią wątki, które dzisiaj nazwalibyśmy *multiculti*¹⁷. Wróćmy jednak do meritum.

Początek lat 90. to bujny okres rozwoju typowych gier strategicznych. Jedną z nich, a przy tym nawiązującą do podjętej w niniejszym artykule tematyki, jest *Kingdoms of England II: Vikings, Fields of Conquest*, wydana w 1992 r. przez Realism Entertainment na Amigę i systemy oparte na DOS¹⁸. Autorzy przyjęli system turowy, pozwalający grać nawet szóstce graczy przeciwko sobie lub komputerowi. Głównym łupem gracza padają Wyspy Brytyjskie (prócz Anglii, mamy również na mapie Irlandię). Norwegia i Islandia ukazane są w niewielkich fragmentach, które stanowią punkt wyjścia do ataku na Anglię. Gracze, którzy mogą prowadzić zarówno wikingów, jak i ich przeciwników, budują swoje zaplecze ekonomiczne, w oparciu o które podporządkowują sobie militarnie poszczególne regiony wysp. Gra ma bardzo prostą jak na tamte czasy grafikę. Nieco w odmiennym stylu dzieje wikingów przedstawia kolejna strategia turowa, wydana w 1994 r., pt. *Hammer of the Gods*¹⁹. Jej twórcy z Holistic Design starali się połączyć pewne wzorce zaczerpnięte z mitologii skandynawskiej (np. elfy, trolle, bogowie) z faktyczną historią ekspansji Skandynawów, która została przedstawiona w klimacie fuzji *Cywilizacji* Sida Meiera z wątkami pojawiającymi się w późniejszej serii *Heroes of Might & Magic*. Gracz prowadzi podbój, wysyłając drużyny, aby te opanowały kolejne terytoria, rozszerzając jego strefę posiadania. Oczywiście, wikingowie ukazani zostali jako wojownicy w hełmach

¹⁶ Na temat normańskich podbojów na wyspach poza Anglią patrz M. Böhm, *Normański podbój Irlandii w XII w. Zielona Wyspa między wikingami a Normanami*, Oświęcim 2017.

¹⁷ Szczególnie trzyczęściowa seria *1066: A Year to Conquer England* (znana w Polsce pod bardzo pompatyczną nazwą *Ostatni królowie wojownicy Europy*) wyprodukowana przez BBC Two w 2017 r. Na siłę dodany ciemnoskóry poseł Wilhelma Bękart do Harolda Godwinsona nie jest postacią historyczną, bo nie został potwierdzony w żadnym ze źródeł z epoki. Takie podejście twórców i konsultantów historyków jawnie stoi w sprzeczności z obiektywizmem historycznym.

¹⁸ H. Lesser, P. Lesser, K. Lesser, *The Role of Computers*, „Dragon” 1993, nr 192, s. 57–63.

¹⁹ Jay, Dee, *Eye of the Monitor*, „Dragon” 1995, nr 221, s. 115–118.

z rogami wołów, co nie jest zgodne z prawdą historyczną. Pojawiają się tutaj również berserkowie, a także łucznicy, jak również uzbrojeni w widły chłopci, stanowiący głównego spotykanego na polu walki przeciwnika (co jest zbyt daleko idącym uproszczeniem). Nieco bliższy średniowiecznej rzeczywistości jest tytuł wydany przez Random Games Inc. w 1996 r., *Vikings – The Strategy of ultimate Conquest*. W tej grze gracz przejmuje funkcje wodza plemienia wikingów z IX w. i na jej początku może wybrać swoją przynależność do określonej części Skandynawii (Norwegia, Szwecja lub Dania). Jako wódz ma dwie możliwości: może zatrzymać się w domu i rządzić, a to pomaga rozwijać jego prowincję, ale nie ma wpływu na bogactwo czy sławę. Drugą opcją jest wyruszenie na *wiking*, na czele oddanej drużyny. W tej części gry można poruszać się na dużej mapie Europy Północnej. Po wylądowaniu w obcych miastach, można negocjować z ludźmi lub ich atakować. Walka, jak na tamte czasy, nie była przedstawiona w stylu zbyt taktycznym, nawiązywała bardziej do klasycznych pozycji *arcade*²⁰. Wszystkie przytoczone wyżej tytuły gier strategicznych były jednak dość niszowe i skierowane głównie do odbiorców, którzy szukali dla siebie nowych pól zainteresowań. Dlatego zapewne wikingowie oraz ich historia miały być jedynie wabikiem dla żadnej większych wrażeń lecz małej grupy ludzi.

Przełom na polu gier strategicznych, w których pojawiają się wikingowie, nastąpił dopiero w 2002 r., gdy The Creative Assembly wydało tytuł *Medieval: Total War*, który stał się kamieniem milowym gatunku²¹. Stało się tak w dużej mierze dzięki postępowi w rozwoju technologii i mocy obliczeniowej komputerów, szczególnie na polu kart graficznych. *Medieval: Total War* zaprojektowana została jako gra hybrydowa, która łączyła ze sobą elementy strategicznych gier turowych i strategii czasu rzeczywistego. Ramy czasowe gry to okres od XI do XV w. Wojskiem i gospodarką państwa zarządza się w sposób turowy, bitwy zaś rozgrywane są w czasie rzeczywistym na trójwymiarowej planszy. Areną gry jest mapa Europy, na której, prócz prowadzenia działań wojennych i rozwoju podległych naszemu państwu prowincji, możemy zajmować się polityką oraz szpiegostwem. Bardzo dobrze oddano również cechy poszczególnych jednostek: inaczej walczy jazda, prosta piechota, inaczej oddziały elitarne. Ważną cechą w walce jest morale, które może przesądzić o wyniku bitwy. W podstawowej wersji gry pojawia się między innymi Polska, a ze Skandynawii – Dania. Dopiero w dodatku *Medieval: Total War – Viking Invasion* otrzymujemy mapę Wysp Brytyjskich wraz z nacjami, które dążą albo do ich podboju (wikingowie), albo do zjednoczenia pod swoją władzą (Szkoci, Anglosasi, Walijczycy, Irlandczycy, Piktowie). Dla tych nacji dostępne są także nowe oddziały wojskowe wykorzystywane przez armie graczy, w tym jednostki *Viking Berserkers*, *Saxon Fyrdmen*

²⁰ *Vikings – The Strategy of ultimate Conquest*, <http://www.old-games.com/download/5675/vikings-the-strategy-of-ultimate> [dostęp: 18.12.2016].

²¹ S. Polak, *Medieval: Total War*, <http://www.ign.com/articles/2002/08/26/medieval-total-war-2> [dostęp: 20.01.2017].

i *Huscarls*, *Gallowlasses*, *Irish Dartmen* oraz *Kerns*²². Ich obecność pokazuje, że autorzy nie bawili się w wymyślanie oddziałów poszczególnych stron na nowo, lecz po prostu sięgnęli do źródeł historycznych, co jest bardzo dużym plusem tej publikacji. Przesunięto ramy czasowe tego dodatku na koniec VIII w., czyli historyczny początek ekspansji Skandynawów w kierunku zachodnim. Zmieniono również nieco kampanie na mapie głównej Europy, dodając możliwość grania normańskim Królestwem Sycylii. Jest to zatem jedna z pierwszych gier strategicznych, gdzie pojawiają się takie dane i możliwości. Jednak przedstawienie Sycylijczyków, kłóci się mocno z wiedzą historyczną na ich temat i bardziej przypomina czasy późniejsze, czyli panowanie Hohenstaufów czy Andegawenów na tym obszarze. Mimo wielu pozytywów, razi również „rogaty” wiking na okładce dodatku.

Niemal w tym samym czasie powstała kolejna już, kultowa strategia RTS pod tytułem *Age of Empires II: The Age of Kings*. Była to druga część produktu Microsoftu, wydana w 1999 r., dwa lata po swoim protoplaście. Twórcy gry dali graczom do wyboru trzynaście cywilizacji, takich jak: Bizantyńczycy, Celtowie, Goci, Mongołowie, Saraceni, Turcy czy wreszcie wikingowie²³. Planem autorów gry było ukazanie ewolucji, która trwała w średniowieczu od tzw. ciemnych wieków, poprzez środkowy okres, do momentu pojawienia się broni palnej. Jest to typowy RTS, gdzie kluczem do zwycięstwa jest uzyskanie jak najwyższego poziomu technologii, co zaowocuje dla nas najlepszymi jednostkami. W kontekście Skandynawów, pojawiają się tutaj berserkowie, którzy są jednostką unikatową dla wikingów, ale której przedstawienie wpisuje się idealnie w kanon, czyli znów mamy uzbrojonego na modłę północną wojownika z okrągłą tarczą, w hełmie normańskim z rogami.

Oba powyższe tytuły stworzone zostały przez wielkie międzynarodowe korporacje komputerowe, które stać na zapłacenie konsultantom w osobach historyków czy rekonstruktorów, zapewne współpracujących przy procesie wykonywania modeli poszczególnych postaci. Dlatego niezmiernie razi zastosowana konwencja wikinga, opartego na wymysłach ludzi związanych z Wagnerem i jego operami. Prócz tego, w anglojęzycznym środowisku istnieje bogata spuścizna badawcza poświęcona zarówno wikingom, jak i Normanom. O ile zrozumiałe zatem wydają się pewne przekłamania, które pojawiają się w grach z lat 80., 90., wynikające z tego, że robiły je firmy założone przez entuzjastów i zapaleńców, których wiedzą na tym polu za bardzo nie miał kto wesprzeć – tak kompletnie niezrozumiałe jest to w kontekście produkcji nowych (z ostatnich kilkunastu lat). W *Medieval: Total War 2* pojawiają się zmiany na lepsze. Wizerunek rogatego Skandynawa znika na korzyść przedstawień opartych na badaniach archeolo-

²² Źródło: *Medieval: Total War – Viking Invasion* [PC] (pol.). Gry-Online. [dostęp 18.12.2016]; F. Dabrowski, „*Medieval: Total War – Viking Invasion*” – recenzja gry, <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=1352> [dostęp: 18.12.2016].

²³ *Game Reference* – „*Age of Empires II: The Age of Kings*”, Microsoft Corporation 2000, s. 1–53.

gicznych i zachowanej ikonografii, za co należy się autorom uznanie. Wikingowie nie byli ubranymi w skóry i noszącymi rogate hełmy dzikusami. To byli ludzie, których określilibyśmy dzisiaj terminem dandysów, niezwykle czyści i bardzo dobrze ubrani, w rzeczy o czasami niezwykle barwach. Dysponowali również niezwykle rozbudowaną duchowością, której pewne elementy odziedziczyli ich potomkowie – Normanowie. Dlatego gry komputerowe poświęcone ich tematyce powinny przejść ewolucję, uwzględniającą prawdziwy obraz tych ludzi, nie zaś przekłamany, który staje się wygodnym atrybutem w różnego rodzaju grach politycznych we współczesnym świecie. Gry – jako zjawisko kreujące wiedzę ludzi młodych – są dzisiaj ważnym narzędziem historycznym, które może i wpływa ewidentnie na odbiór zarówno minionych wydarzeń, jak i dawno żyjących ludów. Niestety, drogą obiektywizmu historycznego nie idą dziesiątki firm komputerowych, szczególnie tych, które oferują gry MMO, w jakiś sposób nawiązujące do tematyki, którą tutaj analizujemy. Na polskim rynku pochwała należy się CD Projekt Red, która to firma w sposób bardzo dokładny pewne wątki skandynawskie (mitologia, budownictwo, szkutnictwo, ubiór oraz uzbrojenie) przeniosła w świat wymyślonej przez Andrzeja Sapkowskiego sagi o wiedźminie (szczególnie w części trzeciej gry), choć też pojawia się tam wizerunek rogatych wojowników. Trudno uciec od tego stereotypu.

Bibliografia

- Böhm M., *Normański podbój Irlandii w XII w. Zielona Wyspa między wikingami a Normanami*, Oświęcim 2017.
- Brooks M.E., *Computer Strategy and Wargames: Pre-20th Century*, „Computer Gaming World”, October 1990.
- Brooks M.E., *Wargame Survey Version 2.0*, „Computer Gaming World”, August 1993.
- Dabrowski F., „*Medieval: Total War – Viking Invasion*” – recenzja gry, <http://www.gry-online.pl/S020.asp?ID=1352> [dostęp: 18.12.2016].
- Frank R., *The Invention of the Viking Horned Helmet*, [w:] *International Scandinavian and Medieval Studies in Memory of Gerd Wolfgang Weber*, ed. M. Dallapiazza et al., Trieste 2000.
- Game Reference* – „*Age of Empires II: The Age of Kings*”, Microsoft Corporation 2000.
- Heimdall 2: Into the Hall of Worlds*, <http://www.mobygames.com/game/heimdall-2-into-the-hall-of-worlds> [dostęp: 16.12.2016].
- Heimdall*, https://archive.org/details/msdos_Heimdall_1992 [dostęp: 16.12.2016].
- Holdenried J.D., Trépanier N., *Dominance and the Aztec Empire: Representations in „Age of Empires II” and „Medieval II: Total War”*, [w:] *Playing wi-*

- th the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury Publishing 2013.
- Jay, Dee, *Eye of the Monitor*, „Dragon” 1995, nr 221.
- Kapell M.W., Elliott A.B.R., *Playing with the Past: Introduction*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury Publishing 2013.
- Konzack L., *Scandinavia*, [w:] *Video Games Around the World*, ed. I. Wolf, Cambridge 2015.
- Langer J., *The origins of the Imaginary Viking*, „Viking Heritage” 2002, nr 4.
- Lesser H., Lesser P., Lesser K., *The Role of Computers*, „Dragon” 1993, nr 192.
- Medieval: Total War – Viking Invasion* [PC] (pol.). Gry-Online [dostęp: 18.12.2016].
- Peterson R.D., Miller A.J., Fedorko S.J., *The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M. W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury Publishing 2013.
- Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury Publishing 2013.
- Polak S., *Medieval Total War*, <http://www.ign.com/articles/2002/08/26/medieval-total-war-2> [dostęp: 20.01.2017].
- Reynolds D., *What is „Old” in Video Games*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. M.W. Kapell, A.B.R. Elliott, Bloomsbury Publishing 2013.
- Sagi Islandzkie. Zarys dziejów literatury staronordyckiej*, red. J. Morawiec, Ł. Neubauer, Warszawa 2015.
- Scott W., *Ivanhoe: A Romance*, Edynburg 1820.
- Viking Raiders*, <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0005573> [dostęp: 16.12.2016].
- Vikings – The Strategy of ultimate Conquest*, <http://www.old-games.com/download/5675/vikings-the-strategy-of-ultimate> [dostęp: 18.12.2016].
- Wawn A., *The Vikings and the Victorians: Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain*, Boydell & Brewer 2002.
- Weiss B., *Classic Home Video Games. A complete reference Guide*, London 2007.

Normanowie, wikingowie a ich przedstawienia w świecie gier komputerowych (na wybranych przykładach)

Streszczenie

Pomimo ogromnego postępu w badaniach skandynawskich i normańskich, istnieje jeszcze pole we współczesnej popkulturze, które powiela pewne stare stereotypy. To rynek gier komputerowych, który kwitnie od ponad czterdziestu lat. Dlatego w artykule przedstawiono to zjawisko chronologicznie – na wybranych przykładach od lat 80. do chwili obecnej. Uczyniono to na podstawie tytułów na komputery PC, najczęściej strategii i gier RPG (Role Playing Games), ponieważ ta platforma jest jedną z najstarszych i pomimo szybkiego rozwoju konsol, wciąż im nie uległa. Niestety, nie istnieje literatura naukowa poświęcona wikingom i Normanom w grach wideo, więc do pewnego stopnia badania są pionierskie. Podczas gdy o wikingach prawie co roku publikuje się kilka tytułów, Normanowie nie są wykorzystywani zbyt często w grach innych niż przygodowe lub zręcznościowe (jak seria *Assassin's Creed*). Wikingowie nigdy nie ubierali się w skóry ani futra, a na głowach nie nosili rogowych hełmów. Byli to ludzie, których dziś nazwalibyśmy „dandy” – bardzo czysti i bardzo dobrze ubrani, w rzeczy o niecodziennym kolorze. Posiadali także niezwykle rozwiniętą duchowość, którą odziedziczyli niektórzy z ich potomków (Normanowie). Dlatego poświęcone im gry komputerowe powinny przejść ewolucję, która weźmie pod uwagę prawdziwy obraz tych ludzi, a nie zniekształcenie, które staje się wygodnym atrybutem we wszelkiego rodzaju grach politycznych we współczesnym świecie. Gry komputerowe jako zjawisko, które jest dziś podstawą wiedzy młodych ludzi, są ważnym narzędziem w edukacji historycznej – mogą ewidentnie wpłynąć na odbiór zarówno minionych wydarzeń, jak i dawno żyjących ludzi. Niestety, historyczny obiektywizm nie trafia do dziesiątek firm komputerowych, szczególnie tych, które oferują gry MMO, w jakiś sposób odnoszące się do analizowanego w artykule przedmiotu. Na polskim rynku chwalono CD Projekt Red, który w bardzo dokładny sposób miał odwzorować skandynawską tematykę (mitologia, budownictwo, szkutnictwo, odzież i uzbrojenie), przenosząc ją do świata wymyślonego przez Andrzeja Sapkowskiego w sadze o wiedźminie. Jednak wbrew tym pochwałom, nadal jest to obraz rogowych wojowników. Trudno uciec przed tym stereotypem.

Słowa kluczowe: Normanowie, wikingowie, gry komputerowe, Duńczycy, Norwegowie.

Normans, Vikings and Their Image in the World of Computer Games (on Selected Examples)

Summary

Despite the tremendous progress in Scandinavian and Normans studies, there is yet another field in modern pop culture that shares certain old stereotypes. This is the market for computer games, which has been flourishing globally for more than forty years. Therefore, in this article, we will outline some of this phenomenon, which we will show chronologically on selected examples from the 80s to the present. We do this based on PC titles, most often strategies and RPGs (Role Playing Games), because this player platform is the oldest and despite the rapid development of consoles, it still does not give up on them. Unfortunately, we do not have any scientific literature in our country and abroad, so Vikings and Normans in video games, so to a certain extent our research will be pioneering. While about the Vikings there are published several titles almost every year (their full list, description, and analysis would take the work of the size of the phone book), the Normans are used uncommonly as background games other than adventure or arcade (like

Assassin's Creed series). The Vikings were not dressed in leather or furs and wearing robe helmets. These are the people we would call today the term dandy, very clean and very well dressed, in things of some unusual color. They also possessed extremely developed spirituality, which some of its descendants inherited from them (the Normans). That is why computer games devoted to them should go through an evolution that takes into account the true image of these people rather than the distortion, which becomes a comfortable attribute in all sorts of political games in the modern world. The Computer Games as a phenomenon that creates the knowledge of young people today are an important historical tool that can and evidently affect the reception of both past events and long lost peoples. Unfortunately, the historical objectivity does not go to dozens of computer companies, especially those that offer MMOs, somehow referring to the subject matter, which we are analyzing here. On the Polish market to be praised CD Projekt Red, which in a very accurate way, some Scandinavian themes (mythology, construction, shipbuilding, clothing, and armament) transferred to the world invented by Andrzej Sapkowski saga about the Witcher (especially in the third part). There is an image of horned warriors. It is difficult to escape this stereotype.

Keywords: Normans, Vikings, computer games, Danes, Norwegians.

Jacek MOLENCKI
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?

Wstęp. Czy oszustwo popłaca?

Oszustwo nie popłaca. To moralizatorskie stwierdzenie wydaje się towarzyszyć każdemu człowiekowi już od dziecka. Współczesne teksty kultury starają się przekazywać, że oszukiwanie – niezależnie od kontekstu – jest nieuczciwe, zawsze wyjdzie na jaw i ostatecznie skończy się dla oszukującego niepomyślnie.

Jak wskazuje jednak J. Barton Bowyer, samo zagadnienie towarzyszyło ludzkości już od zamierzchłych czasów i łączyło się z chęcią pozyskania korzyści, o czym świadczą starożytne egipskie zapisy odnoszące się do gry w muszelki¹ lub też słynny koń trojański². Nie można jednak tutaj charakteryzować oszustwa jako jednoznacznie pejoratywnego, gdyż świadczyło ono o sprycie i umiejętności wyjścia z sytuacji kryzysowej. Nawet współcześnie, pomimo negatywnych konotacji oszustwa, jest ono społecznie przyjęte w polityce, czy też na wojnie.

1. „Oszukiwanie” w kulturze masowej

W filmie, serialach telewizyjnych, a nawet w samych grach wideo wizerunki oszustów, często jednostek o nieprzeciętnej inteligencji, spotyka ostatecznie kara

¹ Pod jedną z trzech muszelek jest kulka. Grający musi zgadnąć po zmianie ułożenia muszelek, gdzie wówczas znajduje się schowany element. Gra do dziś stanowi jedno z najpopularniejszych oszustw jarmarkowych.

² B.J. Bowyer, *Cheating: Deception in war & magic, games & sports, sex & religion, business & con games, politics & espionage, art & science*, New York 1982.

za próbę postępowania wbrew przyjętym kanonom i zasadom. Gatunkami nadzwyczaj podatnymi na taką tematykę są film gangsterski oraz western. W filmie *Casino* Martina Scorsese z 1995 roku próba oszukiwania przy grze w karty kończy się dla hazardzisty zmiażdżeniem ręki, co zainspirowane zostało przez autentyczne sytuacje w prowadzonych przez gangi kasynach w Stanach Zjednoczonych³. Oczywiście, analogicznie można sobie wyobrazić podobne obrazy z westernów – kowboj oszukujący przy stole pokerowym w saloonie zostaje nakryty i zastrzelony na miejscu lub brutalnie ukarany w inny sposób. W anime *Gyakkyou Burai Kaiji: Ultimate Survivor* z 2007 roku tytułowy bohater uczestniczy w rozgrywkach w kasynie, zdając sobie sprawę, iż jedyną możliwością wygranej, a tym samym przeżycia, jest oszukanie samych oszustów (właścicieli kasyna). Pomimo jednak podjęcia bardzo przemyślanych prób wygrania (np. obciążenie i przechylenie całego budynku w celu zwyciężenia w pachinko), rozgrywka kończy się dla bohatera kalectwem, a dla innych graczy śmiercią.

Warto również wskazać przykład innych niż hazardowe gier i rywalizacji nie tolerujących nieuczciwości, jak sport, gdzie oszustwo (np. doping) prowadzić może do całkowitego wykluczenia z uprawianej dyscypliny. Współczesna polityka sportowa jest w tym zakresie nieugięta i nawet po wielu latach odbiera się medale dawnym mistrzom, jeśli okaże się, iż zwyciężali oni nieuczciwie (np. Lance Armstrong, Zbigniew Kaczmarek), co z kolei naraża ich na ostracyzm społeczny⁴.

Podsumowując, próba obejścia zasad, którym podlegają wszyscy, jest ogólnie źle przyjęta i łączy się z konsekwencjami, w tym karnymi. Jednocześnie jednak, nie każde oszustwo zostaje wykryte, co z kolei stanowi o podejmowaniu kolejnych prób obejścia przyjętych reguł.

2. Gry wideo. Ramy badanego zjawiska

Przechodząc do głównej dziedziny, czyli do gier wideo, trzeba zadać pytanie: czy w ich przypadku także możemy mówić o zjawisku oszukiwania? Odpowiedź twierdząca wydaje się tu oczywista. I nie może być inaczej – wszakże gry wideo, jak i każde gry analogowe, posiadają jakieś zasady, czy też ustalone warunki, które można nagiąć lub złamać w celu szybszego i pewniejszego zwycięstwa. Niniejsze rozważania nie będą stanowiły próby analizy zdefiniowanej przez Dicka Hebdige'a subkultury graczy⁵, do której w swoich rozważaniach

³ Źródło: <https://www.maxim.com/entertainment/cheaters-justice-brutal-payback-duping-dealers-casinos-2015-10> [dostęp: 25.6.2017].

⁴ Źródło: <http://www.aktywnie.radiozet.pl/Nowe/Okiem-biegacza/Byli-na-szczycie-a-spadli-na-dno-Znani-sportowcy-ktorym-odebrano-medale-za-doping> [dostęp: 25.6.2017]. Źródło: <http://prawosportowe.pl/doping-wiezienie.html> [dostęp: 25.6.2017].

⁵ D. Hebdige, *Subculture: The meaning of style*, London 1979.

powraca także Mia Consalvo⁶, odwołując się do nomenklatury wprowadzonej przez Pierre'a Bourdieu⁷. Autor niniejszego tekstu posługiwać będzie się raczej określeniem „środowisko graczy” lub „społeczność graczy”, odnoszącym się każdorazowo do ogółu grupy związanej z grami wideo – zarówno na konsoli, jak i komputer. Określanie graczy mianem subkultury wydaje się nadużyciem, albowiem jako zbiorowość w ujęciu socjologicznym nie posiadają oni podstawowych cech tej grupy. Samo zjawisko *gamingu* jest natomiast znacznie szersze i przekracza znacznie ramy badanego zagadnienia. Zgodzić należy się jednak ze wspomnianą Consalvo, iż gry nie stanowią próżni, a zdefiniowane zjawisko mające swoje ramy⁸, dlatego też w niniejszym tekście podjęta zostanie próba wskazania najistotniejszych dla autora tekstu zjawisk wchodzących w zagadnienie oszustwa gier wideo na wybranych kilku spośród wielu tekstów kultury, obejmujących niezwykle szerokie spektrum.

Należy także zaznaczyć, że z uwagi na ograniczone ramy niniejszego tekstu, niewiele miejsca planuje się poświęcić na model interakcji człowiek–człowiek, czyli na gry wideo opierające się na sieciowej lub lokalnej rywalizacji dwojga ludzi, gdyż nieuczciwe zagrywki oraz ich skutki w takich grach łatwe są w interpretacji i przynależą do tej samej sfery, co opisywane już oszukiwanie w sporcie czy też filmach. Choć wskazać należy, iż Consalvo traktuje oszukiwanie w tego typu grach jako równoważne z oszukiwaniem w innych grach wideo.

3. Gry wideo. Kody w grach

Ważne jest, kogo w grach tak naprawdę oszukujemy oraz czy możemy zostać za to ukarani, np. poprzez zasady, konsekwencje łamania regulaminu, bądź wykluczenie ze środowiska graczy. Jeśli spróbujemy odpowiedzieć na te pytania, zauważymy, że sprawa nie jest tu taka oczywista, jak w przedstawionych powyżej przykładach, tym bardziej, iż interesuje nas tutaj przede wszystkim aspekt socjologiczny.

Samo zjawisko oszukiwania w grach jest niezwykle szerokie i niejednoznaczne, dlatego pragnę rozpocząć od najbardziej powszechnego ujęcia niniejszego tematu, czyli od tzw. czytowania. Jest to bowiem potoczne określenie, odnoszące się specyficznie do sytuacji oszustwa w grach wideo. Wywodzi się z angielskiego słowa *cheating*, a dokładniej, w przypadku gier wideo, od *cheat codes*, zwanych w języku polskim po prostu kodami.

Czym są więc kody w grach wideo? Najprościej definiując: są to wprowadzane do gry wideo za pomocą kontrolera konkretne słowa lub kombinacje klawiszowe, które odblokowują wcześniej niedostępną dla gracza zawartość, mo-

⁶ M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in videogames*, London 2007.

⁷ P. Bourdieu, *Distinction: A social critique of the judgment of taste*, Cambridge 1984.

⁸ M. Consalvo, dz. cyt.

gącą potencjalnie – choć to nie reguła – ułatwić mu rozwiązanie danego problemu w rozgrywce.

Ciekawostką jest, że już w 1990 roku Camerica i Galoob rozpoczęły wydawanie zaprojektowanych przez Codemasters tzw. *game genie*. Były to urządzenia stworzone początkowo na Nintendo Entertainment System (NES), które wkładano pomiędzy kartridż a konsolę. Po włączeniu urządzenia i wyświetleniu menu dawały one możliwość pozyskiwaniu kodów i szybszego przechodzenia gry⁹. Bardziej rozwinięty system posiadały wydane w 1996 roku *Game Sharks* na konsolę Sega Saturn z wbudowaną kartą pamięci magazynującą kody¹⁰. Zjawiskiem pozostającym nieco poza sferą kodów, jednakże związanym z oszukiwaniem w grach wideo, jest stosowanie tzw. *mod chips*, a więc obejść pozwalających na granie w nielegalne kopie¹¹.

Jednak czy kody są lub były dozwolone, jeśli wykorzystywano je przeciwko grze, maszynie? Nie sposób udzielić jednoznacznej odpowiedzi, gdyż wszystko zależy od specyfiki danej gry, środowiska graczy, stanowiska deweloperów oraz czasów, w jakich gra ukazała się na rynku. Czasy mają tu niebagatelny wpływ, gdyż współcześnie mamy do czynienia właściwie ze śmiercią tradycyjnych kodów do gier, co zamierzam poruszyć w dalszej części tekstu. Pozostając zatem w czasach, które były dla kodów naturalne, tj. od lat 80. XX w. do połowy pierwszej dekady XXI w.¹², choć wydaje się to dyskusyjne, rzadko spotykano się z negatywnym odbiorem przy przyznaniu się do korzystania z nich w czasie rozgrywki¹³.

Wpisywanie kodów nie zawsze, jak już wspomniano, jednoznacznie służyło ułatwieniu rozgrywki. Poszczególne komendy mogły posiadać rozbieżne efekty, czasem zaskakująco nieprzewidywalne czy drastycznie zmieniające grę, czego przykładem może być gra *Grand Theft Auto III*, znana też pod nazwą skrótową *GTA III*. Jest to przygodowa gra akcji z otwartym światem z 2001 roku, której twórcą jest studio DMA Design (obecnie Rockstar North). Znajdziemy w niej możliwość wprowadzenia czytów, które w domyślnym ich znaczeniu mogą ułatwić graczowi ukończenie wątku fabularnego. I tak, możemy udostępnić swojemu awatarowi wszystkie rodzaje broni, dać mu więcej pieniędzy czy najpotężniejszy pojazd w grze, jakim jest czołg. Aczkolwiek, zauważyć można, iż w *GTA III*, poza tego typu kodami, jest jeszcze sporo innych komend o takich efektach, jak: przyspieszenie czasu w grze, zmiana wyglądu awatara, niewidzialne albo latające samochody. W nadmienionych przypadkach trudno jest mówić o tym, aby czytowanie realnie dawało nam łatwiejszą drogę do zwycięstwa. Czemu miałyby więc służyć tego typu kody?

⁹ Źródło: <http://www.nesworld.com/gamegenie.php> [dostęp: 25.06.2017].

¹⁰ Źródło: <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/GameShark> [dostęp: 25.06.2017].

¹¹ M. Consalvo, dz. cyt.; źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/Modchip> [dostęp: 25.06.2017].

¹² Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

¹³ Tamże.

Tutaj musimy spojrzeć na szerszy obraz rzeczy. Istotne jest, że *GTA III* jest grą o otwartym świecie – potocznie *sandboxsem* (ang. ‘piaskownica’). *Sandbox* to gra wideo umożliwiająca graczowi otwartą zabawę w kontrolowanym środowisku – takie gry starają się nie narzucać żadnych reguł prawidłowej rozgrywki, zamiast tego wolą przekazać inicjatywę w ręce gracza i dać mu szansę samemu eksplorować, odkrywać i wykorzystywać wszystko według własnego uznania, zupełnie jak w prawdziwej piaskownicy – stąd nazwa. Co za tym idzie, jeśli mamy do czynienia z tego typu grą, celem wprowadzenia do programu kodów niekoniecznie musiało być ułatwienie rozgrywki, a zabawa sama w sobie oraz eksperymentowanie. Bo czymże innym jest wprowadzenie po sobie dwóch różnych kodów – jednego udostępniającego broń wszystkim przechodniom, a drugiego zmuszającego ich do atakowania każdej postaci w zasięgu wzroku – jeśli nie eksperymentowaniem? Takie komendy wprowadza się w celu urozmaicenia, nawet uduśniania, rozgrywki, utrudnienia pojawiających się zadań, czy zwykłej zabawy w wirtualnym świecie. A to przecież nie powinno być utożsamiane ze zjawiskiem negatywnym, szczególnie, jeśli będziemy pamiętać, iż gry wideo, niezależnie od ich obecnego wizerunku, mają zawsze swoje korzenie w rozrywce. Na marginesie warto dodać, że seria *Grand Theft Auto* jest jedną z nielicznych, które do dziś umożliwiają graczom ingerencję w świat przedstawiony za pomocą kodów.

Podobnych kodów w starszych grach wideo jest wiele, i nie tylko w tych zawierających otwarty świat. Mogą być one zarówno ułatwieniem dla gracza, jak i posiadać walor komediowy. Nie powinno się jednakże mówić o nich bez wytłumaczenia źródła i pierwotnego celu kodów w grach wideo. Wiemy już, że *GTA III* dawało graczom dostęp do kodów głównie w celu zabawy, ale musimy mieć na uwadze fakt, iż jest to gra, z punktu widzenia żywotu kodów w kulturze gamingowej, późna. Jaki cel wcześniej przyświecał twórcom gier wideo, gdy umieszczali tzw. czity w swoich produkcjach?

Początkowo nie miało to nic wspólnego z ułatwianiem leniwym graczom ukończenia gry. W rzeczywistości kody były furtką dostępu dla programistów, którzy umieszczali je i wykorzystywali w celu łatwiejszego testowania swego dzieła na wszystkich szczeblach jego tworzenia. Załóżmy, że developer gry chciałby sprawdzić, czy ostatni etap w jego produkcji jest wolny od błędów, problemów. Gdyby miał to robić przechodząc od początku, etap po etapie, całą grę – i tak po kilka razy dla absolutnej pewności – zajęłoby mu to prawdopodobnie kilka dni. Podobnie, jeśli chciałby w czasie rzeczywistym zbadać działanie jakiejś broni na przeciwnikach, którą gracz powinien uzyskać dopiero po zakończeniu kilku wyczerpujących zadań. Kody były w takich sytuacjach konieczne, by szybko i wiarygodnie przetestować poprawne działanie gry¹⁴.

¹⁴ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

Czy zatem ukryte komendy miały służyć wyłącznie programistom? Dlaczego więc nie zostawały usunięte z finalnej wersji produktu? Działo się tak z kilku powodów. Po pierwsze, nawet ostateczna wersja była narażona na potencjalne błędy, a komendy zawarte w grze były nierzadko traktowane przez nią jako istotna część programu. Próba ingerencji w kody lub ich wyjęcie mogłaby spowodować luki systemowe, które w dalszej konsekwencji mogłyby wywołać błędy w grze. Inni producenci nie decydowali się na wyjmowanie kodów z gry podczas ostatnich dni jej testowania, gdyż nie mieli pewności, czy nie będą ich jeszcze potrzebować, natomiast w natłoku późniejszych obowiązków (np. przygotowanie dzieła do wysyłki) po prostu o tym zapominali, kody więc pozostawały i mogli z nich korzystać gracze¹⁵.

Oczywiście, deweloperzy korzystają z tej metody przy tworzeniu gier wideo do dziś, lecz tym co odróżnia współczesność od gier z XX w. jest to, że obecnie podobne komendy starają się bardzo zrećźnie ukryć albo całkowicie usunąć, a ci, którym się to nie uda, zostają narażeni na upokorzenie ze strony graczy i innych producentów (naturalnie za wyjątkiem tych, którzy uczynili tak świadomie)¹⁶.

Niektórzy twórcy, żeby udogodnić sobie pracę, a czasem także stworzyć więź z odbiorcami, stosowali przy wszystkich swoich kodach charakterystyczną metodę lub nawet wielokrotnie w kilku grach korzystali z tej samej komendy. Najbardziej znanym takim kodem jest Konami Code, znany również jako Contra Code, ponieważ dla graczy zasłynął po raz pierwszy właśnie (choć nie jest to pierwsza gra korzystająca z niego) z gry z 1987 roku *Contra*, której producentem była japońska firma Konami¹⁷. Twórcy z Konami umieszczali tę specyficzną komendę w wielu swoich produkcjach, aż stała się ona nie tylko popularnym kodem wśród grających, lecz i częścią kultury popularnej. Po dziś dzień korzystają z tego czipu zarówno deweloperzy z matczynej firmy, jak i wielu innych programistów z całego świata – w formie swoistych *easter eggów*¹⁸ (ang. ‘jajko wielkanocne’), czyli w terminologii graczy intertekstualnych sekretów w zawartości gry wideo.

Widzimy więc, że dawniej tak czytowanie, jak i same kody cieszyły się popularnością wśród użytkowników. Gdzie w takim razie leży przyczyna tego pozytywnego odbioru? Otóż, przede wszystkim, należy podkreślić, iż kody były umieszczone wewnątrz gry przez twórców, nie istniały w formie ingerencji

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Źródło: <https://www.rockpapershotgun.com/2011/09/06/ultra-oops-dead-island-dev-build-released/> [dostęp: 25.06.2017].

¹⁷ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

¹⁸ Zauważyć należy, że doszukiwanie się ukrytych zawartości w grach zaczęło się już w 1976 r. od *Atari*, gdzie pozornie nieistotny piksel stanowił ukryty przez programistów artefakt. Dało to podstawę dla całego późniejszego procesu tworzenia ukrytych elementów w grach, mających stanowić wyzwanie dla graczy.

z zewnątrz, były więc jej częścią. Tworzyły kolejny sekret do odkrycia, zagadkę do rozwiązania, problem przed graczem. Były mniejszą częścią tej samej całości, złożonej przez tych samych autorów. Gra była przeciwnikiem w całej swojej okazałości i odkrycie wszystkich jej tajników należało do obowiązków gracza tak, jak i jej ukończenie¹⁹.

Idąc dalej tym tropem, nie tylko jednostki, ale większość graczy poczuwała się do podobnej powinności. Prześcigali się oni w zgłębianiu nowych kodów, chętnie chwalili swymi odkryciami przed znajomymi i sprawdzali każdą możliwość w celu zaspokojenia ciekawości. Sprawdzenie, czy określona pogłoska jest autentyczna, czy działa, przetestowanie kodu i antycypacja jego ewentualnych następstw dawały graczom przyjemność samą w sobie. I nic dziwnego – w czasach, gdy Internet nie był rozwinięty, każda nowa informacja była dla fanów gry na wagę złota²⁰.

Takich małych, lokalnych środowisk graczy było oczywiście znacznie więcej, co nie pozostawiało obojętne prasie. Powstawały magazyny o tematyce gier wideo, których odbiorcy posiadali często możliwość ograniczonego współtworzenia. W praktycznie każdym czasopiśmie pojawiał się stały dział z kodami i trikami ze znanych, grywanych w danym czasie tytułów²¹. Redaktorzy starali się nadsyłać i dowiadywać bezpośrednio od twórców lub pośrednio od innych, podobnych wydawnictw jak najwięcej wiadomości²², ale czytelnicy zwykle również mieli okazję do nadsyłania swoich rewelacji²³. Wspomnieć należy, że najpopularniejszym magazynem tego typu na rynku amerykańskim było *Nintendo Power* o średnim nakładzie wynoszącym pół miliona egzemplarzy²⁴. Prócz wspomnianych *cheatów* dużo miejsca poświęcano na tzw. *walkthrough*, czyli wskazówki krok po kroku do przejścia gry. Stanowiło to znaczne ułatwienie, zwłaszcza w grach, gdzie każda plansza stanowiła nieoczekiwane wyzwania, a ilość żyć postaci była ograniczona. Umożliwiała to więc znacznie szybsze przejście fabuły, odkrycie sekretów umieszczonych przez twórców oraz znaczne ograniczenie czasu spędzonego nad jedną produkcją. Dziś *walkthrough* to jedno z najpopularniejszych kanałów na serwisie YouTube, bezsprzecznie jednak stanowi swego rodzaju oszustwo, gdyż znacznie ogranicza kreatywność gracza w analizie świata gry.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

²¹ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

²² Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

²³ Źródło: <https://archive.org/details/secretservicemagazine> [dostęp: 25.06.2017].

²⁴ Źródło: <https://www.spidersweb.pl/2017/12/podcast-nintendo-power.html> [dostęp: 25.06.2017].

4. Gry wideo. Rola *glitchy*

Powyżej wskazano pozytywne aspekty wykorzystywania kodów w grach, jednakże aktualne pozostaje pytanie: czy oszustwa są dobrze widziane w społeczności *gamingowej*? By w pełni udzielić odpowiedzi na to pytanie – a przynajmniej spróbować – należy sięgnąć nie tylko w przeszłość, ale i zbadać zarówno współczesne zjawiska, jak i te ponadczasowe. Wtedy będzie możliwe ustalenie, czy przeważa w tej kwestii konkretne, konsekwentne stanowisko, oraz jakie czynniki je w głównej mierze konstituują.

Pole do dyskusji może otworzyć uniwersalne w grach zjawisko doświadczania *glitchy*, które są, najprościej to ujmując, błędami w grze. W nomenklaturze funkcjonuje też termin o podobnym znaczeniu – *bug*.

Jak powszechnie wiadomo, znaczna część gier wideo zawiera jakieś błędy, wynikające zwykle z luk w kodzie programu. Niektóre mogą być ukryte nawet bardzo głęboko i natrafienie na nie jest wysoce nieprawdopodobne, a inne są tak ukryte, że nawet sami deweloperzy nie mają świadomości ich istnienia. To oczywiście normalne – błędy są przeoczeniami, których w grach jest zbyt dużo, aby wychwycić je wszystkie. Nie chodzi jednak o potępienie programistów za niedopatrzenia, a raczej o zasygnalizowanie samego zjawiska. Często twórcom gier wydaje się, że problem został zażegnany po zablokowaniu pewnych części kodu, nie podejrzewają jednak, że ktoś może uzyskać dostęp do błędu jakąś inną drogą. Czy jednak logiczna jest próba celowego wywołania błędu w grze? Tak, jeśli przyjmimy, że *glitch* może mieć działanie tak negatywne, jak i pozytywne.

Pewne *glitche* powodują problemy w grze, takie jak zatrzymanie możliwości postępu gracza czy zawieszenie systemu. Są jednak i takie, które dają użytkownikowi dostęp do najpotężniejszego ekwipunku, umożliwiają szybsze zdobywanie poziomów, automatyczne zwycięstwo w walce, itp. Istnieje duża grupa graczy, która nierzadko podczas przechodzenia gry próbuje w sposób kontrolowany wywołać określone błędy do uzyskania znacznej w niej przewagi. Zjawisko to popularnie określa się jako *glitch exploit* (ang. 'wyzyskiwanie błędów') albo *glitching*²⁵.

Znakomitym przykładem *glitchingu* jest błąd w grach *Pokémon Silver*, *Gold* i *Crystal* firmy Game Freak²⁶, które ukazały się na przełomie XX i XXI w., umożliwiające duplikację dowolnego pokémona oraz trzymanego przezeń przedmiotu. *Glitch* ten był niezwykle popularny z uwagi na jego ogromne możliwości, łatwe wywołanie oraz niskie ryzyko permanentnego zepsucia rozgrywki (z jakim to ryzykiem, naturalnie, *glitching* się zwykle wiąże). Trik polegał na

²⁵ Źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/Glitching> [dostęp: 25.06.2017].

²⁶ *Pokémon* to znana seria gier polegająca na wcielaniu się w postać trenera, którego celem jest łapanie, trenowanie, a także tworzenie do walki z innymi trenerami drużyn stworów, znanych w uniwersum gry jako pokémony. Gry z głównej serii tworzą trzon franczyzy, obejmującej dzisiaj liczne *spinoffy* i praktycznie wszystkie media.

uprzednim zapisaniu gry, wybraniu pokémona oraz przedmiotu do powielenia, zdeponowaniu go w pokémonowym „magazynie” i nagłego zresetowania gry podczas wykonywania przez nią automatycznego zapisu rozgrywki. Po ponownym wejściu do gry gracz znajdował dwa identyczne pokémony z tym samym przedmiotem w rękach – jeden w „magazynie”, drugi w „ekwipunku”²⁷. Jest to ewidentny *glitch*, jednak po odkryciu przez fanów gry stał się nadużywany, ponieważ dzięki niemu otrzymali oni możliwość kopiowania nawet rzadkich przedmiotów oraz stworków, przewidzianych najczęściej maksymalnie po jednym na każdą grę. Stało się to zatem przykładem na *glitch exploit*.

Glitching to zjawisko ponadczasowe, a spotkać się z nim możemy zarówno w grach starszych, przeznaczonych dla jednej osoby, jak i najnowszych grach sieciowych. Jest to praktyka bardzo powszechna, w niektórych kręgach wręcz standardowa²⁸. Wywołuje liczne kontrowersje²⁹, co widoczne jest zwłaszcza w dyskusjach internetowych odnośnie do oszukiwania w grach wideo³⁰. Ma ona zarówno swych zwolenników, jak i przeciwników. Ci pierwsi powołują się z reguły na fakt, że błędy te są pozostawione w grach przez twórców, co czyni je ich częścią, zwłaszcza, iż producenci nie podejmują żadnych działań, by błędy naprawić³¹. Jednocześnie posługują się argumentem, iż tylko zewnętrzne mechanizmy, jak *hackowanie*, pozostają „niezgodne z przepisami”³². Ci drudzy zaś twierdzą, że jeśli *glitche* w grach występują, to nie są zamierzone i zaburzają ich prawidłowy rytm, a ponadto oferują nieuczciwą przewagę nad tymi graczami, którzy ukończyli rozgrywkę w tradycyjny sposób³³.

Z jednej strony, wykorzystywanie *glitchy* w trybie dla jednego gracza nie jest oszustwem wymierzonym wobec kogokolwiek, z drugiej, pozostaje wciąż sprzeczne z „duchem i istotą” gry. Zarzuca się *glitchingowi*, iż stanowi ułatwienie w stosunku do normalnego ukończenia dzieła, w praktyce jednak jest bardziej ryzykowne, a odkrycie i wywołanie konkretnego błędu może wymagać sporych umiejętności oraz wiedzy. Entuzjaści tłumaczą, iż nie są winni, jeśli błędy ułatwiające rozgrywkę znajdują się w ukończonym dziele, co kwestionują

²⁷ Źródło: <http://www.wikihow.com/Clone-Pok%C3%A9mon-on-Pok%C3%A9mon-Gold-and-Silver> [dostęp: 25.06.2017].

²⁸ Źródło: <http://kotaku.com/why-speedrunners-use-glitches-1582919382> [dostęp: 25.06.2017].

²⁹ Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_exploits [dostęp: 25.06.2017].

³⁰ Źródło: <http://www.mmo-champion.com/threads/1066961-Glitches!-Cheating-or-clever> [dostęp: 25.06.2017].

³¹ Źródło: https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/5mbosy/cmveexploiting_a_bugglitch_in_a_video_game_is_not/ [dostęp: 25.06.2017].

³² Źródło: http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150114/234205/Cheating_vs_Exploiting_in_Game_Design.php [dostęp: 25.06.2017].

³³ Źródło: <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/is-it-cheating-if-its-in-the-game-32326044/> [dostęp: 25.06.2017].

adwersarze, mówiący: „jeśli używasz ich celowo i świadomie – oszukujesz”. Sprawy nie ułatwia fakt, że niektóre z wpadek deweloperów stały się precedensem – przeszły fazy od *glitcha* do zawartości³⁴. Sytuacja owa podzieliła środowisko odbiorców – na dzień dzisiejszy nie zostało wyraźnie ustalone, czy *glitching* powinien być uznawany za oszustwo, czy nie³⁵.

5. Gry wideo. Czy *achievements* to oszustwo producentów?

W dzisiejszych czasach kody i wszelkie narzędzia umożliwiające potencjalne czytowanie – nawet jeśli posiadają dodatkowe funkcje, jak oddanie w ręce użytkowników przyrządu mogącego na miejscu naprawiać pewne nieprzewidywalne błędy w grze (bez konieczności czekania na interwencję jej projektantów), np. konsola do wpisywania komend w komputerowych odsłonach serii *The Elder Scrolls*³⁶ – pojawiają się niezwykle rzadko, a odbiór w większości nie jest pozytywny.

Platformą, która zmieniła zasady postrzegania takich metod, był Xbox 360. Jego premiera w 2005 roku doprowadziła do całkowitego postawienia na głowie dotychczasowego porządku. Liberalne podejście do czytowania zmieniło się w konserwatywne odrzucenie³⁷. A wszystko to za sprawą nowej funkcji konsolowej – *achievementów* (ang. ‘osiągnięcia’)³⁸. Dają one graczom sposobność do zdobywania systemowych punktów zapisujących się na ich profilu konsolowym. Punkty te zdobywa się za wykonywanie określonych czynności w grach, które nagradzają nas konkretnymi *achievementami*. Mogą być one przyznane za dowolną rzecz – wszystko zależy tu od pomysłu autorów produktu. Część może być jawna, a część ukryta. Występują też różne stopnie trudności, np. w grze z gatunku *fighting game* (ang. ‘bijatyka’) prostym osiągnięciem byłoby ukończenie dowolnej walki, ale trudniejszym już, załóżmy, zwycięstwo w trzech walkach pod rząd bez utraty życia. Nadto, łatwiejsze *achievements* zbiegają się niejednokrotnie z ukończeniem podstawowego wątku fabularnego gry, z kolei te bardziej skomplikowane nieraz zmuszają do wykonywania dodatkowych czynności, poświęcania im czasu i zboczenia z drogi prowadzącej w linii prostej do przejścia produkcji.

³⁴ Źródło: <https://www.gamefaqs.com/top10/2563-the-top-10-glitches-that-became-features> [dostęp: 25.06.2017].

³⁵ Źródło: http://www.nintendolife.com/news/2012/01/talking_point_using_glitches_cheating_or_clever_gaming [dostęp: 25.06.2017].

³⁶ Seria gier wideo wychodząca od 1994, której głównym developerem pozostaje studio Bethesda.

³⁷ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].

³⁸ Tamże.

Podobna funkcja pojawiła się również niedługo później na PlayStation 3, tam *achievements* nazwano trofeami. Jest ona w pewnym sensie nawet bardziej zaawansowana, gdyż posiadacze konsoli są w stanie śledzić, ile procent użytkowników danej gry otrzymało to samo trofeum, co oni, co określa w rezultacie, jak bardzo jest ono wartościowe³⁹. Porównywanie wzajemnych rekordów czy liczby dokonań stało się dominujące w dzisiejszej perspektywie rynkowej, gdzie jedyną „prawidłową” drogą jest dążenie do nich przy pomocy samodzielnych wysiłków⁴⁰, tzn. korzystając wyłącznie ze zdolności oraz wiedzy nabytych przez samego gracza podczas rozgrywki⁴¹.

To, rzecz jasna, zrozumiałe. Wypracowywanie rzeczonych osiągnięć, trofeów, a już z pewnością porównywanie ich z tymi zdobytymi przez innych, byłoby bezcelowe, gdyby część użytkowników mogła uzyskać je bez większych problemów wyręczając się wprowadzaniem odpowiednich komend – np. na nieśmiertelność awatara⁴². Problem w tym, iż te konsolowe puchary nie dysponują żadną wartością za wyjątkiem prywatnej satysfakcji jej właściciela. Osiągnięcia służą natomiast głównie do, jak ocenia to środowisko samych graczy, „przechwalania się” przed pozostałymi posiadaczami gier⁴³. Funkcji tej nie da się pominąć, ponieważ nie ma opcji jej dezaktywacji – gracze konsolowi, niezależnie od preferencji, są na nią dziś skazani.

Co, jeśli ktoś nie jest zainteresowany *achievementami*/trofeami podczas prowadzenia rozgrywki? Czy może wciąż korzystać z klasycznych kodów na konsolach? Może, ale nie bez negatywnych skutków. Osiągnięcia takiego gracza są natychmiast zablokowane, by nie mógł w nich już dłużej uczestniczyć, i zostaje on przez własną platformę do grania określony mianem oszusta⁴⁴. Choć w pewnym aspekcie może to być słuszne, to jednak metoda jest wartościująca, a w konsekwencji powoduje wykluczenie. W świetle braku precyzacji – zarówno w społecznościach graczy, jak i studiach deweloperów – co kwalifikowałoby się jako rzeczywiste oszustwo lub kto padałby jego ofiarą, decyzje autorów systemów osiągnięć budują poczucie, że producenci gier przywłaszczają sobie stanowisko do arbitralnego decydowania o tym, co jest poprawne, a co godne potępienia.

³⁹ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁰ Źródło: <https://nowloading.co/p/why-don-t-games-have-cheat-codes-anymore-the-end-of-the-cheat-code/4185793> [dostęp: 25.06.2017].

⁴¹ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

⁴² Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].

⁴³ Źródło: <https://gaming.stackexchange.com/questions/48610/what-do-the-xbox-360-achievement-points-or-gamerscore-do> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁴ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

Jeśli osiągnięcia są pewną nadprogramową zabawą, mają być archiwum naszych sukcesów, stanowią wyzwanie dla tych, gotowych je podjąć, ale ich wartość jest *stricte* sentymentalna, to powinny być stać się opcjonalne. Jednakże przy takiej ilości rewolucyjnych zmian, szczególnie w polaryzacji współczesnych poglądów odnośnie do oszustwa w grach wideo, przekształciły się w narzędzia narzucenia pewnego sposobu myślenia⁴⁵.

Czy te działania, w tym konkretnym przypadku należące do Microsoftu (wydawcy konsoli Xbox 360) oraz Sony (wydawcy konsoli PlayStation 3), były inicjatywą „oczyszczenia” sceny *gamingowej* z cziterów, ustalenia pewnych zasad, czy to gry *fair play*, czy bardziej ogólnych? Czy próbowano zmotywować graczy, by starali się wypracować sukces samodzielnie, zamiast sięgać po kody, gdy jakiś fragment gry nastęcza trudności? A może miało być to siłowe rozwiązanie – rozpostarcie kontroli nad procesem grania i mieszanie się w sytuację, która nie wymagała naprawy? Odpowiedź na zadane pytania nie jest łatwa, gdyż cele obu korporacji w tej materii nie były czysto altruistyczne. Cień na całą sprawę rzucają mikrotransakcje, z których producenci gier często lubią korzystać. Mikrotransakcje są drobnymi opłatami w obrębie gry, uiszczą się je za pomocą prawdziwej waluty. W zależności od gry mogą być różnej natury: od personalizujących grę (np. zmiana wyglądu awatara), po ułatwiające znacznie rozgrywkę (jak szybsze uzyskiwanie poziomów przez awatara). Podobnie działają DLC (skrót od *downloadable content*, ang. ‘zawartość do pobrania’), tylko ich skala jest większa – są droższe niż mikrotransakcje, lecz oferują bogatszą zawartość dla danej produkcji, np. nowe mapy, bronie, misje itd., co z kolei nasuwa oczywiste konotacje z opisywanymi już uprzednio czytami.

Wymienione ułatwienia rozgrywki, czy też sekretna zawartość, należały wcześniej do opisywanej uprzednio domeny kodów. Zmieniła się zatem wyłącznie rola tego typu ułatwień, nie one same. Choć zjawisko *cheat codes* teoretycznie wymarło z wejściem polityki osiągnięć, to tak naprawdę w niektórych przypadkach zwyczajnie wkroczyło w sferę komercyjną i zostało zmonetyzowane przez te same firmy, które wcześniej potępiały oszustów. Zauważają to zresztą i sami gracze⁴⁶. Wizerunek niektórych tych transakcji pogarsza ponadto praktyka – zdarza się, iż jest to odpłatna zawartość, która nie jest pobierana z sieci, ale znajduje się już wcześniej w grze – jest jednakże niedostępna do czasu kupienia jej internetowo⁴⁷.

Współcześnie więc to nie sami gracze mają możliwość oceny tego, co jest oszustwem, a co nie. Kompetencje do tego uzurpują sobie bowiem producenci gier. Świadczy o tym także ich współpraca z firmami, których początki związane

⁴⁵ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁶ Źródło: <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=961300> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁷ Źródło: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/11/05/is-it-fair-to-charge-for-dlc-that-s-already-on-disc.aspx> [dostęp: 25.06.2017].

są właśnie z ograniczeniem szerzenia się oszustw przez graczy. Firmą taką jest np. Even Balance, twórca programu *PunkBuster* z 2000 roku, do którego celów zalicza się m.in.: skanowanie komputera gracza w czasie rzeczywistym w poszukiwaniu nielegalnych modyfikacji, blokowanie łączenia się serwerem na czas określony lub permanentny, sprawdzanie i blokowanie opisywanych już *glitch exploit*⁴⁸.

6. Gry wideo. *Pay to win?*

Popularnym gatunkiem gier wideo stały się w ostatnich latach *massively multiplayer online* (ang. 'sieciowe gry dla masowej ilości graczy'), w skrócie MMO. Gry tego typu posiadają różne modele ich opłacania, co zresztą systematycznie jest tematem dysputy w społeczności użytkowników gier. Kilka z takich modeli to chociażby *pay-to-play* (ang. 'płać, żeby grać')⁴⁹, *buy-to-play* (ang. 'kup, żeby grać')⁵⁰ i *free-to-play* (ang. 'granie za darmo')⁵¹. Ten ostatni jest szczególnie narażony na pewien pseudomodel płatności, określany przez sceptyków jako *pay-to-win* (ang. 'płać, aby wygrać')⁵². Ta metoda wspierana jest przez niektórych twórców gier i polega na dokonywaniu rozmaitych, suplementarnych płatności wewnątrz gry za rzeczywiste pieniądze – w zamian otrzymuje się możliwość pokaźnego ułatwienia rozgrywki. Przykładem zawartości w takich grach mogą być lepsze przedmioty, statystyki postaci lub łatwiejsze zdobywanie poziomów. Prowadzi to do dysproporcji między graczami płacącymi i niepłacącymi, szczególnie w produkcjach opartych na rywalizacji, co w rezultacie powoduje, iż nie mają oni równych szans – płacący posiadają przewagę i większe prawdopodobieństwo zwycięstwa⁵³. Choć zdania w dyskusji, czy można taką politykę określić jako oszustwo, są podzielone, to spotyka się ona ze znaczącą krytyką i w obliczu wyrównywania szans graczy sprawia wrażenie nieuczciwej, a mimo wszystko jest prowadzona przez różne firmy⁵⁴.

⁴⁸ Źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/PunkBuster> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁹ Gry wymagające płacenia stałego abonamentu, by móc ich użytkować.

⁵⁰ Gry, za które wystarczy tylko raz zapłacić, by móc ich używać.

⁵¹ Gry darmowe w pewnej części – by używać większości ich funkcji, nie trzeba uiszczać żadnej opłaty, ale posiadają część zawartości tylko dla osób dokonujących mikrotransakcji lub wykupujących abonament. Ich celem jest albo zachęta gracza do zakupu abonamentu, albo budowa dużej społeczności graczy, która nie byłaby możliwa w sytuacji, gdyby były pełnopłatne.

⁵² Źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play#Criticism> [dostęp: 25.06.2017].

⁵³ Tamże.

⁵⁴ Źródło:

https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/4pu8jp/cmv_paytowin_games_are_not_unfair_or_unethical/ [dostęp: 25.06.2017].

Podsumowanie

Niektórzy twierdzą, że gry wideo to wyjątkowa branża, gdzie oszukiwanie nie tylko nie jest jednogłośnie potępiane, ale w pewnych przypadkach i kręgach nawet aprobowane, zachwalane, witane z entuzjazmem⁵⁵ – patrząc na minione czasy, wręcz czczone⁵⁶. Współcześnie jednak sytuacja zdecydowanie uległa zmianie (poglądy na czytowanie w grach, to, kogo oszukujemy i czym jest oszustwo) i jest na dzień dzisiejszy chaotyczna – opinie nieraz wzajemnie się wykluczają, dostrzega się w nich brak konsekwencji. O ile chemiczny doping w sporcie czy przysłowiowy as w rękawie podczas gry w karty są jednoznacznie negatywnie postrzeganym oszustwem, zarówno przez zainteresowaną społeczność, jak i prawo, o tyle w sprawie gier wideo mamy do czynienia ze zjawiskiem bardzo złożonym, które wymyka się klasyfikacji powszechnych norm etycznych. Można pokusić się tu o stwierdzenie, iż na swoim polu jest ono pewną odmianą pojęcia szarej strefy.

Bibliografia

- Bourdieu P., *Distinction: A social critique of the judgment of taste*, Cambridge 1984.
- Bowyer B.J., *Cheating: Deception in war & magic, games & sports, sex & religion, business & con games, politics & espionage, art & science*, New York 1982.
- Consalvo M., *Cheating. Gaining Advantage in videogames*, London 2007.
- Hebdige D., *Subculture: The meaning of style*, London 1979.
- <http://kotaku.com/why-speedrunners-use-glitches-1582919382> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://prawosportowe.pl/doping-wiezienie.html> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://www.aktywnie.radiozet.pl/Nowe/Okiem-biegacza/Byli-na-szczycie-a-spadli-na-dno-Znani-sportowcy-ktorym-odebrano-medale-za-doping> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].
- http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150114/234205/Cheating_vs_Exploiting_in_Game_Design.php [dostęp: 25.06.2017].

⁵⁵ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

⁵⁶ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/11/05/is-it-fair-to-charge-for-dlc-that-s-already-on-disc.aspx> [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.mmo-champion.com/threads/1066961-Glitches!-Cheating-or-clever> [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=961300> [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.nesworld.com/gamegenie.php> [dostęp: 25.06.2017].

http://www.nintendolife.com/news/2012/01/talking_point_using_glitches_cheating_or_clever_gaming [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.wikihow.com/Clone-Pok%C3%A9mon-on-Pok%C3%A9mon-Gold-and-Silver> [dostęp: 25.06.2017].

<https://archive.org/details/secretservicemagazine> [dostęp: 25.06.2017].

<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/GameShark> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play#Criticism> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/Glitching> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/Modchip> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/PunkBuster> [dostęp: 25.06.2017].

https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_exploits [dostęp: 25.06.2017].

<https://gaming.stackexchange.com/questions/48610/what-do-the-xbox-360-achievement-points-or-gamerscore-do> [dostęp: 25.06.2017].

<https://nowloading.co/p/why-don-t-games-have-cheat-codes-anymore-the-end-of-the-cheat-code/4185793> [dostęp: 25.06.2017].

<https://nowloading.co/p/why-don-t-games-have-cheat-codes-anymore-the-end-of-the-cheat-code/4185793> [dostęp: 25.06.2017].

https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.gamefaqs.com/top10/2563-the-top-10-glitches-that-became-features> [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/is-it-cheating-if-its-in-the-game-32326044/> [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.maxim.com/entertainment/cheaters-justice-brutal-payback-duping-dealers-casinos-2015-10> [dostęp: 25.06.2017].

https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/4pu8jp/cmv_paytowin_games_are_not_unfair_or_unethical/ [dostęp: 25.06.2017].

https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/5mbosy/cmvexploiting_a_bugglitch_in_a_video_game_is_not/ [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.rockpapershotgun.com/2011/09/06/ultra-oops-dead-island-dev-build-released/> [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.spidersweb.pl/2017/12/podcast-nintendo-power.html> [dostęp: 25.06.2017].

Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?

Streszczenie

Głównym założeniem tekstu jest pojęcie oszukiwania w grach wideo. Autor analizuje różne sposoby naciągania reguł gry (takie, jak np. wykorzystywanie urządzeń zewnętrznych) w grach komputerowych lub konsolowych. Celem tej rozprawy jest odpowiedź na pytanie: czy możliwe jest oszukiwanie w grach wideo, i czy jest to moralnie dopuszczalne?

Słowa kluczowe: gry wideo, interaktywność, oszukiwanie, kultura popularna, gry.

To Hold the Ace in the Sleeve. What is Cheating in Video Games?

Summary

The central premise of the following text concerns the concept of cheating in video gaming. It studies the various ways of abusing gaming rules, like exploitation or the use of external devices, from traditional, non-digital games to modern computer or console games. The goal of this dissertation is to answer the question: is cheating in video games possible and whether it's morally acceptable.

Keywords: video games, interactivity, cheating, popular culture, gaming.

<http://dx.doi.org/10.16926/i.2018.04.11>

Magdalena SZEWERNIAK
Uniwersytet Wrocławski

Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia

Nostalgia jest buntem przeciwko nowoczesnej idei czasu – czasu historii i postępu. Nostalgia pragnie wymazać historię i zmienić ją w prywatną lub kolektywną mitologię, odwiedzić ponownie czas jako miejsce, odmawiając poddania się nieodwracalności czasu, który jest plagą rodzaju ludzkiego (S. Boym, *The Future of Nostalgia*, 2001).

Gry wideo to obecnie jedna z najprężniej rozwijających się branż rozrywkowych. Od momentu ich popularyzacji w latach 70. XX wieku gry stały się ważnym elementem kultury i przebyły długą drogę nie tylko pod względem rozwoju technologicznego, ale przede wszystkim w warstwie mechanicznej czy narracyjnej. Współcześnie można zauważyć coraz więcej głosów świadczących o tęsknocie za starymi grami.

Coraz częściej powracamy do początków gier. Implementujemy w nowych produktach rozwiązania wykorzystywane w produkcjach ery 8- czy 16-bitowej. Twórcy niezależni starają się powielić doświadczenie gier z ich dzieciństwa i zarazić sympatią do nich młodsze pokolenia graczy. Na każdym konwencie związanym z grami coraz częściej pojawiają się strefy retro z wystawami poświęconymi starym grom i konsolom, z możliwością zagrania w ulubione tytuły z lat 70. czy 80. Tendencje te nie umykają uwadze producentów gier, którzy „odkopują” stare marki, tworzą *rebooty*¹, *remake*² czy wydania rocznicowe.

¹ *Reboot* oznacza wznowienie danej serii. Określenie to używane jest nie tylko w odniesieniu do gier, ale także filmów czy seriali.

² *Remake* oznacza ponowną adaptację tego samego utworu. Określenie to wykorzystywane jest również do określenia filmów stworzonych na nowo.

Takich zjawisk możemy wymienić jeszcze więcej. Wszystkie zdają się mieć wspólny mianownik, jakim jest nostalgia. Zanim jednak przyjrzę się bliżej jej związkom z gramami wideo, przypomnę czym jest to zjawisko.

Skąd wzięła się nostalgia?

Nostalgia jako zjawisko współczesnej kultury nie doczekała się zbyt wielu opracowań. Znanych jest kilka publikacji w pełni poświęconych temu zagadnieniu, wśród których najpopularniejszą jest *The Future of Nostalgia* autorstwa Svetlany Boym. Autorka rekonstruuje etymologię słowa „nostalgia” i stara się zoperacjonalizować je na przykładzie zjawisk współczesnej kultury (np. kino, ruchy nacjonalistyczne). Boym rozumie nostalgię jako „tęsknotę za «domem», który już nie istnieje lub nigdy nie istniał; [...] jest sentymentem związanym ze stratą i przemieszczeniem, ale także romansowaniem z własnymi fantazjami”³. „Dom” oznacza w tym ujęciu wszystko, co nam bliskie, za czym tęsknimy, co idealizujemy, i do czego chcemy „powrócić”, np. nasze dzieciństwo, tak zwane „lepsze czasy”, które bardzo często wydają się „lepsze”, bo pamiętamy tylko te dobre chwile. Boym stwierdza nawet, że „bezrefleksyjna nostalgia rodzi potwory”⁴. Autorka zauważa pewne ryzyko związane z postawą nostalgiczną. O ile stan melancholijnej refleksji jest względnie nieszkodliwy, o tyle niektóre wyobrażenia o „domu” mogą być destrukcyjne. Boym uważa, że w ekstremalnych przypadkach nostalgia „tworzy” fantomowe ojczyzny, w imię których ludzie są gotowi umrzeć i zabić. Podobne przypadki odnotowuje Jean Baudrillard, który z kolei kładzie nacisk na złudną atrakcyjność nostalgii⁵. Píše, że uwspółcześniona historia ma niewiele wspólnego z rzeczywistością historyczną, jest mityzowana. To jednak nam wystarcza, bo celem ponownego puszczenia historii w obieg nie jest zdobycie świadomości, tylko nostalgia za tym, co utracone. Przywołuje przykłady filmów takich, jak *Chinatown* (reż. Roman Polański, 1974) czy *Ostatni seans filmowy* (reż. Peter Bogdanovich, 1971), tworzonych w stylu retro. Zauważa, że filmy te są zbyt doskonałe jak na epokę, którą reprezentują, udają. W przypadku takich dzieł możemy mówić o wielopoziomowym zafałszowaniu rzeczywistości, opartym na wykorzystaniu mitycznej historii, stylu retro czy filmowych środkach wyrazu. To, co widzimy, to atrakcyjna wersja przeszłości mająca niewiele wspólnego z rzeczywistością, o której opowiada. Nostalgia ma moc uatrakcyjniania. Reprezentacja ma odzwierciedlać nasze uczucia, które bardzo często są najprostsze, i których się wstydzimy.

Boym wyodrębniła dwa typy nostalgii: restauracyjny (*restorative*) i refleksyjny (*reflective*). Pierwszy typ nostalgii polega na odbudowaniu (restauracji)

³ S. Boym, *The Future of Nostalgia*, Nowy Jork 2001, s. XIII (wstęp), tłumaczenie własne.

⁴ Tamże, s. XVI (wstęp), tłumaczenie własne.

⁵ Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005, s. 57–63.

utraconego domu. Nostalgicy tej kategorii są zaniepokojeni otaczającą ich rzeczywistością i pragną powrócić do „początków”. Nie myślą o sobie jako nostalgikach i wierzą, że chodzi im tylko o prawdę. Ten typ nostalgii charakterystyczny jest dla nacjonalistów, jest antymodernistycznym mityzowaniem historii poprzez powrót do symboli narodowych, mitów. Przykładem restauracji totalnej, wykraczającym poza ruchy nacjonalistyczne, jest – według Boym – renowacja kaplicy sykstyńskiej, przywrócenie jej do domniemanego stanu pierwotnego. Zabieg ten okazał się kontrowersyjny, gdyż poprzez restaurację wymazano ślady upływu czasu, takie jak pęknięcia czy dym po płomieniach świec, a przede wszystkim zniósł artystę, słynnego Michała Anioła.

Drugim typem nostalgii wyróżnionym przez Boym jest nostalgia refleksyjna. O ile restauracja czerpała z źródłosłowu greckiego *nostos* – oznaczającego powrót do domu, o tyle refleksja oparta jest w całości na *algos* – tęsknocie. Nostalgicy tego typu skupiają się na narracjach jednostkowych, na pamięci autobiograficznej, która wciąż odzyskuje detale z przeszłości, ale odracza „powrót do domu”. W tym przypadku odkrywamy, że przeszłość już nie istnieje, ale działa poprzez wszczepienie siebie w teraźniejszość. Być może dlatego nostalgia jest pokrewna melancholii związanej z bólem czy smutkiem. Nostalgicy są postrzegani jako osoby oderwane od rzeczywistości, marzące o przeszłości i żyjące nią, niepostępowe. Tęsknota bowiem zawsze opiera się na niedostępności obiektu naszych pragnień. Tęsknimy, ale jednocześnie chcemy, żeby nasze nostalgiczne wizje pozostały raczej w sferze pomiędzy pamięcią a restauracją. Wiemy, że z chwilą osiągnięcia przedmiotu nostalgii przestaniemy tęsknić i nasze życie stanie się puste.

Na uczucie nostalgii zazwyczaj składają się dwa komponenty. W związku z tym, że zawsze odczuwamy nostalgię „za”, możemy mówić o emocjach, wrażeniach, czyli czymś, co towarzyszy konkretnym doświadczeniom. Z drugiej strony, doświadczenia te zazwyczaj związane są z pewnymi obiektami, które powodują, że jesteśmy nostalgiczni. Przedmiotem nostalgii zawsze będzie doświadczenie. Konkretny obiekt, rzecz pozostanie natomiast jej medium. Nostalgia nie będzie zawierać się w nim, tylko w relacji do niego. Kathleen Stewart pisała:

Nostalgia [...] jest wszędzie. Jest to jednak kulturowa praktyka, a nie określona zawartość; jej formy, znaczenia i efekty zmieniają się wraz z kontekstem – zależnie od tego, gdzie stoi obserwator w pejzażu współczesności⁶.

Nostalgia, podobnie jak pamięć kulturowa, będzie ciągłym pielęgnowaniem, aktualizowaniem przeszłości, kultywowaniem konkretnych obiektów. Na tej podstawie Boym rozróżnia wspomniane wcześniej dwa typy nostalgii. Podczas gdy ta pierwsza skupia się na obiekcie i jego odbudowaniu, druga swoim przed-

⁶ K. Stewart, *Nostalgia – A polemic*, „Cultural Anthropology” 1988, nr 3, s. 227, cyt. za.: A.E. Kubiak, *Nostalgia i konfluentne wspólnoty*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 2004, nr 1–2, s. 28.

miotem czyni uczucie, refleksję, pamięć. W obydwu przypadkach mamy do czynienia z doświadczeniem, które przesuwają się po *continuum* tego, co namacalne i ulotne. W jaki sposób możemy przełożyć rozważania o nostalgii na pole gier wideo? Odpowiedź wydaje się prosta. Wszelkie działania, o których wspominałam we wstępie, można rozpatrywać jako ilustracje opisywanych procesów. Sytuacja komplikuje się jednak, gdy weźmiemy pod uwagę kategorię doświadczenia, która jest tak ważna w badaniu gier. Doświadczenie eskapistyczne⁷ – będące wypadkową aktywności, którą podejmujemy i efektu immersji – jest tym, co wspólne zarówno grom, jak i nostalgii. Pytanie o rekonstrukcję i doświadczenie światów z przeszłości (historycznych), fantastycznych (niemożliwych) tworzy kolejny ogromny obszar rozważań nad związkami nostalgii z grami wideo. Pole to poszerza się i wymaga uporządkowania. Gdzie zaczynają i gdzie kończą się te relacje oraz w jaki sposób można je badać?

W stronę retro

Współcześnie badacze dość intuicyjnie używają określenia „gra”. Trudno jednak nazwać tym terminem zarówno takie produkcje, jak *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983), jak i choćby *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015). I nie chodzi tu tylko o dzielący je przedział czasowy. Podczas wrocławskiego sympozjum poświęconemu światotwórstwu w grach wideo⁸ jeden z czołowych przedstawicieli groźnawstwa – Espen Aarseth – zadał ważne pytanie: czy dziś mówimy o Grach przez duże „G”, mając na myśli pierwsze tytuły na automaty lub gry z prostą mechaniką, czy raczej o reprezentacjach, grach mimetycznych, rozbudowanych i złożonych światach, tworzonych z myślą o eksploracji czy rozbudowanej fabule. Rozdźwięk ten pokazuje, jak długą drogę przebyły gry wideo oraz jak duże różnice wygenerował ten rozwój. Firmy zajmujące się produkcją gier stawiają na coraz lepsze rozwiązania graficzne. Dziś sensację budzi animacja i tekstury wody w grach, wygląd postaci lub fotorealizm w przedstawianiu świata. Synchronicznie do tego procesu wzrasta poziom niezadowolenia fanów z produktów, które pojawiają się na rynku. Gry wyglądają pięknie, ale przestają być „grami”. Graficzne fiksacje twórców i fanów doprowadzają coraz częściej do zubożenia finalnego produktu. Produkcjom brakuje ciekawych fabuł czy wciągających mechanik, a gracz po nasyceniu oczu pięknymi teksturami po prostu traci zainteresowanie rozgrywką.

O ile z jednej strony często doceniane są coraz odważniejsze próby generowania graficznie zaawansowanych światów, o tyle równie często zarzuca się

⁷ Zob. B.J. Pine, J.H. Gilmore, *The Experience Economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Boston 1999.

⁸ Międzynarodowe sympozjum naukowe o światotwórstwie w grach wideo (International Seminar on World-Building in Video Games, 19.01.2017, Wrocław).

nowym produkcjom płytkość, brak koncepcji i przede wszystkim brak szacunku dla fanów (zwłaszcza w przypadku kolejnych odsłon ukochanych przez nich serii gier, np. *Assassin's Creed*, Ubisoft 2007–2017). I coraz częściej usłyszeć można wśród zapalonych graczy – na forach internetowych, konwentach czy w prywatnych rozmowach – różne wariacje tego samego zdania: „Kiedyś gry były lepsze”. Stwierdzenie to jest wyrazem potrzeb graczy i twórców niezależnych.

Powstaje więc coraz więcej produkcji w stylistyce retro, wykorzystujących mechaniki i motywy narracyjne znane z pierwszych gier na automaty. Tworzą je nie tylko wielkie studia, ale także pojedyncze osoby bądź bardzo małe zespoły. Współcześnie przeżywamy prawdziwy renesans gier niezależnych. Od pojawienia się w 2009 roku gry *Minecraft* rynek ten rozwija się coraz prężniej. Ilość studiów tworzących gry drastycznie wzrosła. Przyczyniło się do tego między innymi rozpowszechnienie narzędzi deweloperskich i silników graficznych, takich jak Unity, ale także wspierających twórców niezależnych systemów, takich jak Steam GreenLight. Dzięki nim każdy może stworzyć swoją grę, mało tego, może ją sprzedać i na niej zarobić. Możliwości te dają upust nostalgicznym nastrojom graczy oraz powodują rozwinięcie się pola, na którym nawet najgorsze produkcje „od fanów dla fanów” dostają „zielone światło”. Dzięki samodzielnemu tworzeniu gier mamy możliwość zrobienia takiego produktu, w którym zmieścimy „wszystkie swoje wady i słabości”⁹. Dla niektórych może to być także próba dobudowania utraconego „domu”. W tym przypadku chodzi oczywiście o pamięć autobiograficzną i czasy dzieciństwa. Powstające współcześnie produkcje, takie jak *VVVVVV* (Terry Cavanagh, 2010), *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) czy *Beat Cop* (Pixel Crow, 11 Bit Studios 2017), nawiązują swoją stylistyką do gier ze Złotej Ery Automatów (przypadającej na lata 70. XX wieku). Ich twórcy przyznają się do chęci stworzenia czegoś, co będzie wciągające, atrakcyjne pod względem rozgrywki i satysfakcjonujące, w odróżnieniu od wielkich, milionowych produkcji, które nic nowego nie wnoszą. Czy robią to produkcje niezależne? Każda z wyżej wymienionych gier jest pewnego rodzaju powtórzeniem. Powtarzamy styl grafiki pikselowej, proste mechaniki oraz fabuły znane z gier arkadowych. Nie chodzi o stworzenie czegoś nowego, tylko o oddanie hołdu starym grom, które szybko nas angażowały i dawały przyjemność z grania.

Nostalgiczne wpływy są szczególnie widoczne w jednej z wymienionych wcześniej produkcji – *Beat Cop*. Gra realizuje cele przyświecające twórcom niezależnym. Jej prosta grafika pikselowa od razu przywodzi na myśl jedne z pierwszych produkcji na komputery osobiste, takie jak *Ultima* (Richard Garriott, 1980), lub na konsole – *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1980). O wiele ciekawsze pod względem przedmiotu naszych rozważań są jednak fabuła i klimat

⁹ Tak o tworzeniu gier niezależnych wypowiadał się Jonathan Blow, jeden z bohaterów filmu dokumentalnego poświęconego temu zjawisku, zob. *Indie Game The Movie* (Lisanne Pajot, James Swirsky, 2012).

gry. Podczas rozgrywki wcielamy się w Jacka Kelly'ego, tak zwanego *beat cop*, czyli „krawężnika”, który został wrobiony w morderstwo i zdegradowany z pozycji detektywa. Podczas jednego z pierwszych patroli ginie nasz partner, a nam cudem udaje się przeżyć. Współpracując z gangami, z mafią lub stojąc po stronie prawa musimy dotrzeć do sedna całej sprawy i oczyścić swoje imię. Brzmi znajomo? Scenariusz gry wzorowany jest na popularnych filmach sensacyjnych o policjantach z lat 80., takich jak *Gliniarz z Beverly Hills* (reż. Martin Brest, 1984) czy *48 godzin* (reż. Walter Hill, 1982). Dialogi przepełnione są żartami o stróżach prawa zajądających się pączkami, a w tle przygrywa muzyka właściwa filmom z tej epoki. Według Robina Sloana, *Beat Cop* byłby przykładem gry nostalgicznej (*nostalgia videogame*), która łączy w sobie elementy przeszłych estetyk i założeń designerskich¹⁰.

Nostalgia ujawnia się tu na kilku poziomach. Pierwszym z nich jest stylizacja gry na produkcje z lat 80. i 90. 8-bitowa muzyka, pikselowa grafika, a także brak udźwiękowionych dialogów (istniejących w postaci komiksowych dymków nad głowami bohaterów) nawiązują do starych gier, ujawniając tym samym nostalgiczne wizje twórców. Drugim poziomem jest narracyjne nawiązanie do lat 80. w historii kina. Sensacyjne filmy są źródłem inspiracji dla deweloperów, a zadaniem gry jest oddać klimat tamtych lat. Można przypuszczać, że to właśnie filmy z lat 80. są utraconym „domem” osób odpowiedzialnych za kreację świata w grze. Produkcja łączy tym samym dwie nostalgie – za starymi grami i za starymi filmami.

Z jakiego typu nostalgią mamy tu do czynienia? Czy możemy zastosować tu podział Svetlany Boym? Taka próba klasyfikacji gier w stylistyce retro została już podjęta przez Marię Gardę w artykule *Nostalgia in retro game design*¹¹. Autorka stara się zbadać nostalgiczne gesty projektantów gier, takich jak *Fez* (Polytron, 2013) czy *Hotline Miami*. Okazuje się, że gry w stylistyce retro najczęściej ujawniają nostalgię za okresem dzieciństwa tak zwanych millenialsów, pokolenia Y, wychowującego się wraz z pierwszymi produkcjami z lat 80. Twórcy jednak niczego nie przywracają. Cechą charakterystyczną tego pokolenia jest właśnie postawa nostalgiczna – życie przeszłością ciągle wszczepianą w teraźniejszość, pamiętanie i ciągle „powracanie” do dawnych czasów. Garda przypomina, że opisywane gry nie są produktami nostalgii restauracyjnej. Przykładowo *Fez*, podobnie jak *Beat Cop*, stara się oddać doświadczenie starych gier z ery 8-bitowej. Jednak robi to wykorzystując odniesienia do nowych tytułów i dodając nowatorstwo do rozgrywki. *Fez* nie jest więc rekonstrukcją historyczną, restauracją, a jedynie polem działania nostalgii refleksyjnej: „Fez tworzy poczucie 8-bitowości poprzez wykorzystanie grafiki pikselowej i innych metafor

¹⁰ R.J.S. Sloan, *Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism*, „Game. The Italian Journal of Game Studies” 2016, nr 6.

¹¹ M.B. Garda, *Nostalgia in retro game design*, „DiGRA '13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies” 2014, nr 7.

w projekcie gry, a także intertekstualności [...]. Jednakże nie przywraca pierwotnego doświadczenia”¹². Powołując się na Boym, gra nie jest wyrazem nostalgii za przeszłością taką, jaka była, tylko za tą, jaka mogła być (pozostającą w sferze naszych fantazji).

W stronę doświadczenia

Wracając do *Beat Cop*, ciekawym zabiegiem, który miał pogłębić nostalgię i tym samym uczynić ją tak zwaną kartą przetargową, jest wydanie edycji kolekcjonerskiej gry. W jej skład wchodziła tradycyjnie między innymi ścieżka dźwiękowa – tu wydana na kasecie magnetofonowej. Miał to być ukłon w stronę powoli odchodzącej już w zapomnienie takiej formy zapisu dźwiękowego. Oczywiście, w większości przypadków kaseeta będzie jedynie obiektem kolekcjonerskim bez wartości użytkowej. Coraz rzadziej bowiem jesteśmy posiadaczami magnetofonów i odsłuchanie ścieżki dźwiękowej przestaje być możliwe. Podobną praktykę zastosował inny wydawca polskiej gry w stylistyce retro (pt. *Nighthaw-X 300*, 2017) – N94 Games. Kaseeta magnetofonowa jest pewnego rodzaju łącznikiem, nicią porozumienia twórców z dojrzałszymi fanami, którzy pamiętają ten rodzaj nośnika. Co natomiast z tymi młodszymi? Czy nostalgia zostaje im odebrana, czy w ogóle nie mogą jej doświadczyć? Bez wątpienia trudno tu mówić o pamięci autobiograficznej. Działa jednak inne zjawisko – pamięć komunikacyjna¹³. Dzięki niej nostalgia przenoszona jest międzypokoleniowo. Coraz częściej widzimy na różnego rodzaju konwentach dla miłośników *retrogamingu* ojców w dzieciach w wieku przedszkolnym lub szkolnym. To właśnie kolejne pokolenie zostaje „zarażone” nostalgią za starymi gramami. Nie musi ich osobiście doświadczać, jest to już zresztą niemożliwe. Nostalgicy refleksyjni są świadomi tego, że „dom jest zrujnowany lub, przeciwnie, został odrestaurowany nie do poznania”¹⁴. Poprzez uczestniczenie w konwentach, zlotach czy innego rodzaju grupach *retrogamingowych* przeszłość, pomimo „zrujnowania”, jest wciąż obecna w teraźniejszości i do pewnego stopnia można jej doświadczyć. Szybko odkrywamy jednak, że granie w stare gry współcześnie uświadamia nam tylko, że przeszłość nie wróci, niezależnie od tego, jak wiernie uda się ją odtworzyć. Nostalgia jest silnie powiązana z doświadczeniem. Mówiąc „tęsknię za starymi gramami”, tak naprawdę nie tęsknimy za samymi gramami, ale właśnie za doświadczeniem związanym z czasem, kiedy były one dla nas istotne. Być może są jedynie swoistymi łącznikami ze światem, który już nie istnieje, bądź nigdy nie istniał (został przez nas przekształcony, wyidealizowany). Istotne w tej

¹² Tamże, s. 7 (tłumaczenie własne).

¹³ Zob. J. Assmann, *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Warszawa 2008.

¹⁴ S. Boym, dz. cyt., s. 50 (tłumaczenie własne).

relacji jest to, co robiliśmy, jak się czuliśmy i co zapamiętaliśmy – czego doświadczyliśmy.

Doświadczenie jest także centralną kategorią ludologii – dyscypliny zajmującej się badaniem gier. W 1999 roku Gonzalo Frasca napisał tekst *Ludology meets narratology...*¹⁵, który uchodzi za manifest ludologiczny wyznaczający nowe perspektywy badania gier. Ludologia – bo tak Frasca nazwał nową, dopiero formującą się dyscyplinę – powstała obok narratologii, filmoznawstwa czy medioznawstwa, które do tej pory dominowały na polu badawczym gier wideo. Tym, co odróżniało ją od innych dyscyplin, było rozumienie przedmiotu swoich badań. Według Frasci, gry nie są w pierwszej kolejności czytane, oglądane czy interpretowane. Nie są tekstami kultury, mediami interakcyjnymi ani nośnikami znaczeń. Gry są przede wszystkim grane. Kontynuatorzy myśli Frasci uczynili więc z doświadczenia kategorię kluczową, kładąc nacisk na specyfikę relacji gracza z grą, wyszczególniając w swoich badaniach takie elementy, jak: system formalny gry, świat gry, działania gracza czy w końcu praktyki okołogrowe (np. fandom)¹⁶.

Takie podejście do przedmiotu badań pozwala na rozszerzenie rozumienia nostalgii i inspiruje do poszukiwania jej w relacji gracza do medium. Redaktorzy publikacji *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games* odnajdują nostalgię w organizacji czasu i przestrzeni w grach. Sytuują ją chociażby w działaniu pamięci, uruchamianej i wykorzystywanej podczas rozgrywki (odtworzenie fragmentów rozgrywki, zapamiętywanie sekwencji oraz ponowne doświadczanie zdarzeń). Z drugiej strony, zwracają również uwagę na symulacyjny aspekt gier i możliwość umieszczenia gracza w samym centrum przeszłych wydarzeń¹⁷. Dzięki wysokiemu stopniowi interaktywności, rozumianej nie tylko jako aktywność fizyczna, ale także psychiczna – umysłowa, gry sprawiają, że bariera ekranu „znika” i zanurzamy się¹⁸ w wirtualnych światach. Potęguje się wrażenie bycia otoczonym przez inną rzeczywistość i, niemalże jak w parku rozrywki, czujemy, że „żyjemy” w innym czasie i w innym miejscu. Symulować można wszystko, nawet najbardziej odległe lokacje czy wydarzenia. Łącząc ze sobą świat gry i działania gracza, jesteśmy w stanie mówić o doświadczaniu przeszłości w serii *Assassin's Creed*, rzeczywistości postnuklearnej w serii *Fallout* (Interplay, Black Isle Studios, Bethesda Softworks, 1997–2017), fantastycz-

¹⁵ G. Frasca, *Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Parnasso” 1999, nr 3, s. 365–371.

¹⁶ Zob. E. Aarseth, *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 13–36.

¹⁷ Zob. L.N. Taylor, Z. Whalen, *Playing the Past. An Introduction*, [w:] *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, red. L.N. Taylor, Z. Whalen, Nashville 2008, s. 1–15.

¹⁸ Chodzi oczywiście o zjawisko immersji, czyli zanurzania się w przeżywanym świecie – zob. J. Murray, *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analysing 3D Video Games*, [w:] *Video Game Theory Reader*, red. B. Perron, M. Wolf, Routledge, Nowy Jork 2003.

nej w seriach *Mass Effect* (BioWare, 2007–2017) lub *Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007–2017), czy choćby przenosić się w inne miejsca w grach, które rekonstruują realnie istniejące znane miasta, na przykład Chicago w grze *Watch Dogs* (Ubisoft, 2014). Czy wyżej wymienione serie opierają się na nostalgicznych światach? Bez wątpienia można tak powiedzieć o *Assassin's Creed*, które odwołuje się do wizji przeszłości. Gry z tej serii cechuje wierność – do pewnego stopnia – faktom historycznym. Nie jest to przeszłość związana z pamięcią autobiograficzną czy komunikacyjną. Trzeba o niej myśleć w kategoriach pamięci kulturowej¹⁹. W opisywanych grach odnajdujemy także elementy fantastyczne, które stanowią wraz z faktami wariację i uwspółcześnienie tego, czego uczyliśmy się na lekcjach historii w szkole. Postaci i wydarzenia historyczne zostają ożywione, ale i zyskują zupełnie nowe oblicze. „Mityczna” przeszłość zostaje „ponownie puszczona w obieg”²⁰ i staje się przedmiotem naszej nostalgii.

Kolejna z wymienionych rzeczywistości – postnuklerana – jest nieco inaczej zakorzeniona w czasie. Nie jest do końca przeszłością, ponieważ nigdy nie zaistniała. Sytuuje się natomiast gdzieś pomiędzy tym, co było, a tym, co będzie. Ściślej mówiąc, jest pewną wizją według scenariusza „co by było gdyby”. Rzeczywistość postnuklerana nigdy nie była nam (na szczęście) dana, ale ryzyko wyniszczającej wojny atomowej w okresie wyścigu zbrojeń było bardzo wysokie. Niespełnienie tego scenariusza jeszcze silniej potęguje nasze nostalgiczne pragnienia. Doświadczenie, które było na wyciągnięcie ręki, nie spełniło się: „nostalgia [...] dotyczy także niespełnionych marzeń przeszłości lub wizji przyszłości, które się zdezaktualizowały”²¹.

Najbardziej kontrowersyjne wydają się z kolei przykłady serii opartych na konwencjach *fantasy* oraz *science-fiction* przedstawionej m.in. w serii *Mass Effect*. Te w żaden sposób nie należą do znanej nam rzeczywistości, są przekształcone i bardzo fantastyczne. O ile postnuklearny świat byłby możliwy, o tyle wizje odległych czasoprzestrzeni już nie. Jednakże istnieje pewien punkt zaczepienia dla obu tych rzeczywistości. Każda z nich nosi znamiona właściwe naszej realności. Światy *fantasy* korzystają z zaplecza historii, choć robią to w znacznie mniejszym stopniu niż seria *Assassin's Creed*, która w pierwszej kolejności stara się być wierna faktom. Przykładowo, rzeczywistość wykreowana w literaturze i grach poświęconych przygodom wiedźmina Geralta jest zakorzeniona silnie w mitologii słowiańskiej i staropolskich zwyczajach. Odnaleźć można także inspiracje stylistyczne średniowieczną Europą, szczególnie w sferze architektonicznej. Oczywiście, gra nawiązuje także do czasów współczesnych²², pokazując

¹⁹ Pamięć kulturowa w odróżnieniu od pamięci komunikacyjnej – zob. J. Assmann, dz. cyt.

²⁰ Zob. J. Baudrillard, dz. cyt., s. 57–63.

²¹ S. Boym, dz. cyt., s. XVI (wstęp).

²² Liczne tak zwane *easter eggs*, czyli elementy nawiązujące do innych wytworów kultury, umieszczane przez twórców w grze w nieoczywistych miejscach. Dostrzeże je tylko ten gracz, który zaznajomiony będzie z szerszym kontekstem kulturowym, np. jedna z postaci w pierw-

tym samym swoją aktualność. Ponownie przeszłość wszczepiania jest w terażniejszość. Podobną sytuację można zaobserwować w światach opartych na niektórych konwencjach *science-fiction*. Ich zakorzenienie również nie jest tak wyraziste, jak w przypadku światów historycznych w *Assassin's Creed* czy mitycznych w *Wiedźminie*. Oba tytuły odnoszą się do przeszłości, z kolei fantastyka naukowa dotyczy przyszłości, a rzeczywistość zakorzeniona jest raczej w terażniejszości. Bliżej jest jej do świata postnuklearnego niż historycznego. Świat ten jest jednak równie niedostępny w realności, co wszystkie wyżej wymienione – bardziej lub mniej odległe w czasie rzeczywistości. Przyszłość jest jednak również czymś, za czym możemy tęsknić. Futurystyczne światy są, czymś na co wciąż czekamy, a co nigdy może nie być nam dane, gdyż, podobnie jak w przypadku postnuklearnej rzeczywistości, są ulotne. Wizje fantastyczno-naukowe dają nam wyobrażenie tego, jak Ziemia może wyglądać za tysiąc lat. Niektóre z nich, znane choćby z *Powrotu do przyszłości* (reż. Robert Zemeckis, 1985), zdążyły się zdezaktualizować, gdyż czas ukazany w filmie już przeminął w rzeczywistości. Nie przeszkadza nam to jednak w odczuwaniu nostalgii za przyszłością, która zderza się z nostalgią za samym filmem.

Najciekawszą, ukazującą ruch spacji zamiast temporalnego, jest ostatnia z wymienionych rzeczywistości, czyli rekonstrukcja realnie istniejących miejsc. W grach możemy doświadczyć miejsc niedostępnych lub po prostu odległych od nas o setki kilometrów, bez wychodzenia z domu. Ciekawymi przykładami są wspomniane wcześniej *Watch Dogs*, ale także *Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012), rekonstruujący slumsy w Sao Paulo czy seria *Assassin's Creed*, pozostająca wierną nie tylko niektórym faktom historycznym, ale i układom architektonicznym, które choćby w przypadku Florencji nie zmieniły się znacząco od czasów renesansu. Każde z tych miejsc cechuje niedostępność. Nie chodzi tu tylko o kilometry. Slumsy w Brazylii nie są miejscem dostępnym dla turystów, a przynajmniej nikt o zdrowych zmysłach nie zepuści się w te tereny. Za pomocą gry odwiedzamy je niczym obiekt turystyczny. Być może nie jest to trafne porównanie, gdyż *Max Payne 3* nie jest grą z otwartym światem, a rozgrywka jest bardzo dynamiczna, skupiona wokół unikania pocisków za osłoną budynków i oddawania serii strzałów w stronę wroga. Turystycznego wymiaru nie możemy jednak odmówić serii *Assassin's Creed*²³. W przypadku tych gier można mówić o kilku modusach działania nostalgii. Każdy z nich sprzęgnięty jest z realnością, pierwowzorem odwiedzanego wirtualnie miejsca. Na linii doświadczenia wirtualne–realne rozgrywają się różne nostalgiczne emocje. Możemy

szej odsłonie gry *Wiedźmin* śpiewa piosenkę wykonywaną przez Kazika Staszewskiego, pt. *Celina*. Dla obeznanego z polską muzyką rockową fana będzie to czytelny kod, dla niewprawnego ucha – zwyczajna piosenka. Można to także nazwać dystansem ironicznym. Zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Warszawa 2016, s. 95–113.

²³ Zob. M. Szewerniak, *Dziedzictwo kulturowe i doświadczenie wirtualne*, „Turystyka Kulturowa” 2016, nr 3, s. 129–142.

tęsknić za miejscem rzeczywistym, grając w grę. Możemy także odczuwać nostalgię za grą czy światem przedstawionym, bo rzeczywistość okazuje się rozczarowująca. Wariacji jest wiele.

Podsumowanie

Każdy z wyżej opisanych światów – utracony, ulotny i niemożliwy – jest środowiskiem wyspecjalizowanym dla konkretnego przeżycia. Również tworzenie gier i nawiązania do stylu retro są wyrazem chęci doświadczenia wykreowanych rzeczywistości. Czy jest to doświadczenie nostalgiczne? Tęsknota, jak napisała Boym, polega na niedostępności obiektu. „Powrót do domu” jest ciągle odraczany, a po osiągnięciu przedmiotu swojego pragnienia, przestajemy go pragnąć. Mając to na uwadze, możemy stwierdzić, że gry wideo, dzięki doświadczeniu, pozwalają nam osiągnąć ten niedostępny obiekt. Czy wobec tego możemy mówić o światach nostalgicznym? Czy tworząc gry i grając nie działamy przypadkiem na przekór podstawowemu mechanizmowi nostalgii? Przywracana przeszłość lub wizje przyszłości nie są bowiem stopklatkami, które pozwalają nostalgikom restauracyjnym powrócić do „źródeł”. Kathleen Stewart porównała osoby nostalgiczne do post-turystów, którzy mają pełną świadomość tego, że nie podróżują w czasie, kiedy odwiedzają historyczne miejsce²⁴. Post-turysta jest skazany na bycie kimś z zewnątrz, nawet gdy jest w samym centrum wydarzeń.

Niezależnie od tego, czy grając osiągamy przedmiot naszej tęsknoty, czy też nie, nie możemy odmówić wirtualnym światom ich nostalgicznego wymiaru. Gry obiecują nam spełnienie naszych pragnień. Jeśli osiągnęliśmy satysfakcję, to nostalgia za przeszłością, przyszłością czy teraźniejszością odeszła w niepamięć. Moc gier i generowanych w nich światów polega jednak na tym, że gdy tylko odchodzimy od komputera, ogarnia nas nostalgia. Tylko, że teraz tęsknimy za doświadczeniem gry.

Bibliografia

- Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.
- Assmann J., *Pamięć kulturowa. Pismo, zapamiętywanie i polityczna tożsamość w cywilizacjach starożytnych*, Warszawa 2008.

²⁴ Post-turysta jest określeniem ukutym przez Johna Urry’ego – zob. J. Urry, *Spojrzenie turysty*, Warszawa 2007; K. Stewart, dz. cyt., s. 230–231.

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, Warszawa 2005.
- Boym S., *The Future of Nostalgia*, New York 2001.
- Frasca G., *Ludology meets narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative*, „Parnasso” 1999, nr 3.
- Garda M.B., *Nostalgia in retro game design*, „DiGRA ‘13 – Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies” 2014, nr 7.
- Kubiak A.E. *Nostalgia i konfluentne wspólnoty*, „Polska Sztuka Ludowa – Konteksty” 2004, nr 1–2, s. 28–31.
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Warszawa 2016.
- Murray J., *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analysing 3D Video Games*, [w:] *Video Game Theory Reader*, red. B. Perron, M. Wolf, New York 2003.
- Pine B.J., Gillmore J.H., *The Experience Economy: Work is Theatre and Every Business a Stage*, Boston 1999.
- Sloan R.J.S., *Nostalgia Videogames as Playable Game Criticism*, „Game. The Italian Journal of Game Studies” 2016, nr 6.
- Stewart K., *Nostalgia – A polemic*, „Cultural Anthropology” 1988, nr 3.
- Szewerniak M., *Dziedzictwo kulturowe i doświadczenie wirtualne*, „Turystyka Kulturowa” 2016, nr 3.
- Taylor L.N., Whalen Z., *Playing the Past. An Introduction*, [w:] *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, red. L.N. Taylor, Z. Whalen, Nashville 2008.
- Urry J., *Spojrzenie turysty*, przeł. A. Sulżycka, Warszawa 2007.

Gry

- Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–2017)
- Beat Cop* (Pixel Crow, 11 Bit Studios 2017)
- Fallout* (Interplay, Black Isle Studios, Bethesda Softworks, 1997–2017)
- Fez* (Polytron, 2013)
- Mass Effect* (BioWare, 2007–2017)
- Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012)
- Minecraft* (Mojang, 2009)
- Nighthaw-X 300* (N94 Games, 2017)
- Ultima* (Richard Garriott, 1980)
- VVVVVV* (Terry Cavanagh, 2010)
- Watch Dogs* (Ubisoft, 2014)
- Wiedźmin* (CD Projekt RED, 2007–2017)

Filmy

- 48 godzin* (reż. Walter Hill, 1982)
- Chinatown* (reż. Roman Polański, 1974)

Gliniarz z Beverly Hills (reż. Martin Brest, 1984)
Ostatni seans filmowy (reż. Peter Bogdanovich, 1971)
Powrót do przyszłości (reż. Robert Zemeckis, 1985)

Od retro do doświadczenia, czyli gry wideo i nostalgia

Streszczenie

Celem artykułu jest zarysowanie problematyki relacji pomiędzy grami wideo a nostalgią oraz zaproponowanie kierunków badania tych zjawisk. Nostalgia, oprócz bycia tęsknotą za tym, co przeszłe, ujawnia się także w naszej relacji do przyszłości, a także teraźniejszości. Jest wyrazem pragnienia twórców gier, a także wiąże się z doświadczeniami fanów. Nie jest własnością przedmiotów, ale przede wszystkim jest obecna w doświadczeniu gracza. W artykule skupiam się na praktykach przywracania tego, co przeszłe (zgodnie z podziałem na nostalgię refleksyjną i restauracyjną, za: S. Boym, *The Future of Nostalgia*, 2001). Przede wszystkim staram się pokazać, co wyróżnia gry wśród innych mediów w kwestii konstruowania światów, i jakie ma to znaczenie dla nostalgii. Celem nie jest dogłębna analiza wszystkich nostalgicznych zjawisk na polu gier wideo, a jedynie ukazanie przesunięcia jej sposobu rozumienia – od problematyki retro do doświadczenia gracza.

Słowa kluczowe: nostalgia, gry wideo, retro, doświadczenie gracza, konstruowanie światów.

From Retro to Experience. Video Games and Nostalgia

Summary

The article aims at showing the relation between video games and nostalgia, and propose directions of researching this specific field. Nostalgia, in spite of being considered as longing for the past, can also function in our relation to future and present. It reveals itself in video games developers' yearnings, as well as in experiences of the fans. It is not a feature of some objects but, first of all, it is present in player's experience. In this article I focus on practices of bringing back the past (regarding the distinction on reflexive and restorative nostalgia in S. Boym, *The Future of Nostalgia*, 2001). Above all I try to show what exactly distinguishes video games from other media in matter of constructing worlds and what does it mean for nostalgia. The aim of this article isn't an in-depth analysis of all video games nostalgic phenomenon, but capturing a shift from understanding nostalgia as an example of retro culture to connecting it to player's experience.

Keywords: nostalgia, video games, retro, player's experience, world construction.