

WOJCIECH KAJTOCH

KOGO WYCHOWUJĄ CZASOPISMA DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

(o wartościowaniu w recenzjach i opisach)

Materiał wykorzystany dla potrzeb artykułu* to ponad sto not recenzyjnych oraz dłuższych recenzji zaczerpniętych z popularnych wśród dzieci i młodzieży hobbystycznych periodyków poświęconych grom komputerowym: *Gambler*, *Secret Service*, *Świat Gier Komputerowych*, *Gry Komputerowe*, *PC Gamer po Polsku*¹. Wzięto pod uwagę jedynie opisy dotyczące niektórych „wyścigówek”, gier przygodowych (gier akcji) i zręcznościowych (tzw. „strzelanki” i „mordobicia” czy też „mordoklepy”), obfitujących w motywy przemocy² (z pełną świadomością, że są także gry inne³). Celem jest rekonstrukcja zawartego w tych opisach, proponowanego młodemu graczom systemu wartości, a głównym (i wypróbowanym już⁴) założeniem — przekonanie, że można ów system zrekonstruować, wyodrębniwszy najczęściej poruszane tematy i najczęściej używane wartościujące słownictwo.

Punktem wyjścia naszych rozważań będzie następujący fragment recenzji:

Autorzy, przekraczając granice dobrego smaku, posunęli się do granic absurdu i stworzyli system zarabiania kasy stworzony na zabijaniu ludzi! [...] samochód trzeszczy, flaki tryskają na maskę, makabra i horror. Na każdej z tras można

* Tekst jest inną wersją referatu przygotowanego na II Międzynarodową Konferencję Naukową „Media a edukacja” (Poznań, 18-21 kwietnia 1998) i drukowanego w materiałach sesji.

¹ „*Gambler*. Miesięcznik Elektronicznych Szulerów” ma 60 000 nakładu (przynajmniej do 24% zwrotów), *Gry Komputerowe* — 40 000 (30%), *Secret Service* — 145 000 (15%), *PC Gamer po Polsku* — 39 000 (30%) (dane wg „Katalogu mediów polskich” 1997).

² Na temat tego rodzaju gier zob. np. Henryk Nogala: *Komputerowe antywartości*, (w:) *Media a edukacja*, Poznań 1997, s. 449-453.

³ Zobacz artykuł Pawła Płanety: *Piekło McLuhana czy „elektroniczne ocalenie”? Gra komputerowa jako środek transmisji kultury*, *Zeszyty Prasoznawcze* 1996 nr 3-4, s. 95-106.

⁴ W moim artykule: „Młodzież edukuje się sama albo o antyestetyce muzyki w czasopiśmie subkultury «metalowców»”, (w:) *Media a edukacja*, Poznań 1997, s. 381-394. Artykuł ten nawiązywał z kolei do pracy: Walery Piskarek: *Słownictwo oceniające w recenzjach*, *Zeszyty Prasoznawcze* 1969 nr 1, s. 30-44.

spotkać [tj. zabić — W.K.] od 200 do 500 ludzi, o czym informuje licznik zabójstw na desce samochodu. [...] CARMAGEDDON to gra w wyjątkowo złym guście. Patrząc na screeny z gry i jej reklamy, niejeden senator, kaznodzieja czy starsza pani w telewizji będą mieć powody do obrzucania błotem wszystkich gier komputerowych bez wyjątku jako narzędzi szatana, z których tryska na każdym kroku przemoc i które wypaczają mózgi obcujać z nimi na co dzień młodzieży. Nie ulega wątpliwości, że developerzy z SCI przegięli tak zwaną pałkę. [...] Jakkolwiek po kilku latach obcowania z najokrutniejszymi mordobiciami widok krwi i rozrywanych na strzepy komputerowych ludzików mnie nie wzrusza, przyznam, że po odpaleniu CARMAGEDDON i uzmysłowieniu sobie sensu tej gry, przeszły mnie ciary po plecach. Czy autorzy są chorymi psychicznie sadystami? A może w szokującym podejściu do tematu tkwi metoda na sukces? Nie mam pojęcia, natomiast wiem jedno: CARMAGEDDON jest doskonale wykonanym i (o, zgrozo!) miodnym produktem, który zasługuje na wysoką ocenę.

Mamy tu do czynienia z pozytywną konkluzją, ferowaną niejako „wbrew sobie” i z całkowitą świadomością, że jeśliby przyjęć aksjologiczny system ogólnie przyjęty — produkt wypadłoby uznać za skandaliczną „antywartość”. Konkluzja powyższa musiała być zatem produktem oceny dokonanej z uwzględnieniem jakiegoś innego systemu wartościowania, którzy wytworzyli sobie komputerowi gracze (wszak to gracz do graczy się zwracał). Spróbujmy więc ów system zrekonstruować i przedstawić. Co gracz-recenzent nieobojętnego aksjologicznie wokół siebie widzi i innym graczom zaleca lub odradza.

Ten wspianały kapitalizm

Pierwsza napotkana w badanych tekstach grupa określeń wartościujących wiąże się ze sferą wolnego rynku. Jeśli pominąć częste określenia standardowe i niezbyt metaforyczne, choć z reguły aprobatywne, a czasem — co ma już znaczenie wartościujące — zapożyczone ze słownictwa dotyczącego książki lub sztuk popularnych^[*] (o producencie: * *firma* [20], * *producenci* [2], * *autorzy* [17], * *twórcy gier* [4]; o produkcji: * *stworzyć* [16], * *powstawać* [3]; o wejściu na rynek: * *być zapowiadany* [i pokrewne: 7], * *wyjść* [2], * *być wydany* [7], * *ukazywać się* [7], * *pojawić się* [15]; o produkcie: * *produkt* [11], * *produkcja* - [6], * *tytuł* [8], * *osiągnięcie zespołu autorskiego*, * *nowa, rewelacyjna pozycja*; o sprzedaży i grze rynkowej: * *sprzedaż* [3], * *popularność* [3], * *bycie znanym* [4], * *sukces* [10], * *hit* [3], * *przebój* [3], * *rywalizacja* [3], * *pozycja* [5] (np.: *utrzymać pozycję*, * *zająć pozycję*), * *konkurować*, * *konkurencja* [10], * *światowa lista przebojów* [2])⁵, spotykany w tekstach sposób określania producenta, samej gry i konsumenta-gracza wygląda następująco.

Ujmowany niekiedy z najwyższym szacunkiem (* *kultowy team programistów*, *sprawujący „rząd dusz” nad wszystkimi komputerowymi graczami*), lub

* Gwiazdką zaznaczamy odrębne wypowiedzi.

⁵ W nawiasach kwadratowych podaję uogólnioną frekwencję wyrazów — licząc razem np. czasowniki i rzeczowniki odślowne o zbliżonych znaczeniach, nie wyszczególniając imiesłowów, bez uwzględniania różnych prefiksów itd.

familiarnie (** ludziom z Apogee/3D Realms wreszcie się udało, * ludziom z [...] udało się piekielnie trudna sztuka, * koleisie na tym nieźle umoczyli*) producent z reguły widziany jest jako podmiot walki. Firma: ** nie wytrzymuje nawału {gier danego gatunku} i wydaje, * idzie za ciosem i wypuszcza {grę na rynek}*, może także ** wystrzelić na rynek z tytułem, lub * próbować dołączyć się tą grą do wielkiego boomu*. Przy tym na zachowania takie patrzy się z wyrażną sympatią, w myśl zdroworozsądkowego hasła: ** będziemy mieli ostrą rywalizację. A to cieszy, w końcu będzie w co grać*.

Zadaniem ** autorów* natomiast wydaje się głównie rozwiązywanie problemów konstrukcyjnych. Ich zasługa w tym leży, że oto: ** udało się [im] bardzo dobrze połączyć symulację ze strategią, * udało się [im] stworzyć całkiem niezły klimat i przyjemną dla oka grafikę, lub * śmiało przekroczyli granicę 256 kolorów i popołgowali swej wyobraźni*. Tylko niekiedy recenzent bywa im niechętny (** czy autorzy są chorymi psychicznie sadystami?*).

Głównym aktorem rozgrywanego rynkowego spektaklu jest sama gra. Gdyby to, co o niej powiedziano — traktować dosłownie, okazałoby się, że właśnie ona (a nie tworzący ją ludzie) rywalizuje i zwycięża, ona rozszerza gatunkowe ramy, sama z siebie ewoluje itd. Recenzenci, opisując jej rynkowe dzieje i wartość, częstokroć animizują ją i uczłowiczają, a w ogóle ujmują w sposób hiperboliczny. To już nie żywot produktu, ale legendarnego wojownika.

Jego narodziny to spełnienie nadziei (** tworzona przez dwa lata, * gra, po której twórcy wiele sobie obiecują, * produkt, o którym głośno było od roku, * gra, na którą świat czekał 2,5 roku, * zapowiada się wielki hit, * szykuje się kolejna konkurencja dla słynnych przebojów*). A gdy już np. ** trzecie dziecko wyjątkowej firmy * ujrzy światło dzienne [2] (* wkroczy na rynek, * rozwinie skrzydła)* rozpoczynają się istotne wydarzenia, Bohater sam z siebie lub ze względu na niektóre wyjątkowe cechy ** wzbudza euforię, * oszałamia, * zwała z krzesel i foteli, * okazuje się prawdziwym (najważniejszym) wydarzeniem, * najlepszą, * jedną z najciekawszych lub * najbardziej oczekiwaną grą roku, * nie ma konkurencji (lub * ma szansę konkurować)*. Dlatego może na przykład: ** mieć wielu zwolenników, * królować na światowych listach przebojów, * zdobyć tytuł superhиту, * być konkurencją dla słynnych przebojów*, by na koniec: ** być stawianym konkurencji jako przykład, * zyskać olbrzymią popularność i stałe miejsce w naszej pamięci* i — co wydaje się pochwałą najwyższą — osiągnąć ** ponad dwuletnie panowanie na rynku, na którym trzymiesięczna produkcja jest już stara*.

Nie od razu jednak. Wpierw musi zwyciężyć w walce wrogów i położyć istotne zasługi. Walka określana jest metaforyką sobie właściwą (** bić konkurencję na głowę, * ostra rywalizacja*), częściej zaś zaczerpniętą z dziedziny sportu: (** zdeklasować konkurencję, * zostawić konkurencję daleko w tyle [2], * dorównać, * zająć wyżej {w rankingu} [2], * ustawić wyżej (lub * podwyższyć) poprzeczkę, * zdobyć wyższe miejsce, * utrzymać swoją pozycję, * wygrać konkurencję {z inną grą}, * być absolutnie pierwszoligowym*).

Zasługi — to zasługi w rozwoju dziedziny. Polegają przede wszystkim na ** byciu pierwszą* (we wprowadzeniu jakiegoś technologicznego usprawnienia) [16]

(np.: *to była pierwsza gra, która miała renderowane postacie i tła.*), więc * *dziełem pionierskim*, * *dziełem nowej generacji*, a choćby * *jednym z pierwszych dzieł* {jakieś firmy}. Po drugie, na * *wykorzystywaniu* [10] technicznych nowinek i nowych pomysłów (np. * *digitalizowana grafika*) lub ich * *wprowadzaniu* [6] (np. * *wprowadzenie do bijatyk pojęcia ścian*, * *elementów gry first person perspective*). Cenione też jest * *bycie rewolucyjnym* [3] lub * *rozwinięcie idei* {innej gry}, bycie * *następcą* [2] (zwłaszcza: * *godnym*).

Nagroda wygranej i zasług być może: * *stanie się przykładem dla wielu następných tytułów*, * *stanowienie nowego standardu*, stanie się: * *wzorem*, * *kamieniem milowym w rozwoju gatunku*, * *klasą samą dla siebie*, * *prawdziwą klasyką* czy grą * *klasyczną*, * *grą owianą legendą*, * *grą kultową*. Bohater zatem zakłada własny ród, zyskuje: sławę (* *gra, o której z pewnością słyszałeś*), poczucie wyjątkowości (np.: * *najlepsza bijatyka, jaką kiedykolwiek ujrzał pecet*), a na końcu — nieśmiertelność (* {+} *na stałe przejdzie do historii gier*, * *do dziś jest to jedna z naszych ulubionych strzelanek*, * *nawet dzisiaj prezentuje się niezłe*), zresztą dość szczególnie rozumianą, skoro największy z komplementów recenzenckich brzmiał: * *Jest dziełem nowej generacji, wytyczającym kurs rozwoju gier 3D na najbliższe dwa lata*. Rzecz jasna, nie spełniwszy warunków, nagrody się nie otrzyma (* *na zawsze odeszła do historii*, * *wszyscy o niej zapomnieli*).

Zapamiętać należy trzy wnioski: po pierwsze, z powyższego widać, że rynkowe dzieje swojej ulubionej rozrywki gracz-recenzent ujmuje na podobieństwo przygodowej gry, co świadczy o tym, że sfera gry i życia jednak może mu się mieszać.

Po drugie, w zarysowanym tu pojmowaniu rozwoju dziedziny uderza konsekwentny technycyzm i brak uwzględnienia jakichkolwiek humanistycznych zmiennych.

Po trzecie, obserwujący rynkowe zmagania gracz doskonale bawi się nimi i niejako bierze w nich udział, zawsze pełen entuzjazmu. Więc kiedy grę już * *wreszcie otrzymał*, kiedy * *wreszcie się [jej] doczekał*, akceptuje to, że staje się ona dla niego * *ogromnym szokiem*, że * *podbija mu serce*, że go * *elektryzuje*, że * *widzi ją nawet po zamknięciu oczu* i — prawdziwie jak gracz rzucając na szalę całe swoje doświadczenie życiowe i cały swój autorytet — podgrzewa atmosferę deklaracjami w rodzaju: * *Ludzie, jak siedzę, nie widziałem tak genialnej grafiki*, * *jedna z najlepszych, jakie dane mi było widzieć*, * *najlepsza gra na świecie*.

Czego szuka się w grze?

Widoczne powyżej uwielbienie dla kapitalistycznego rynku i heroizacja ulubionego produktu nie tłumaczy jednak jeszcze zarysowanego w cytowanym na początku fragmencie konfliktu wartości. Najpierw trzeba wyjaśnić, za jakimi wartościami gracz się opowiada. Problem przybliży — jak sądzę — poniż-

sze zestawienie, sporządzone przy założeniu, że jeśli komuś na czymś zależy — pisze o tym często i w sposób pochwalny⁶.

I. Ogólnie: **A. gra jako całość:** dobra 7, świetna 2, wspaniała 2, ma walory 2, doskonała 3, znakomita 3, genialna ma moc zalet, prezentuje się nieźle, zasługuje na wysoką ocenę 3, udało się znakomicie, znakomicie się prezentuje, zasługuje na uwagę, nie jest normalną grą, prawdziwa klasyka, z prawdziwego zdarzenia, warta dłuższego rzutu okiem; razem 32; **B. grafika:** dobra 3, genialna 3, doskonała 3, wspaniała 3, świetna 2, znakomita, super, na wysokim poziomie 3, prawdziwe środowisko 3D, będąca atutem, prawdziwa sensacja; razem 25; **C. muzyka i dźwięk:** dobre 8, wspaniałe, doskonałe, świetne, znakomite, niezgorsze, na przyzwoitym poziomie 2, na wysokim poziomie, nieźle brzmiące, naprawdę świetne, będące ogromną zaletą, zasługujące na uwagę, rewelacyjna; razem 21; **D. świat gry:** dobry 4, znakomity potężny 3, będący atutem, zasługujący na pochwałę; razem 10; **E. fabuła i akcja:** będąca atutem, genialna. *o e p i z o d z i e:* dobry, przyzwoity 2; razem 4; **F. bohater:** znakomity; razem 1. Wszystko razem 93;

II. Jakość wykonania: **A. gra jako całość:** doskonale wykonana 3, z dbałością o drobiazgi 8, sprawnie zrealizowana, olśniewa wykonaniem, starannie wykonana, wykonanie na bardzo wysokim poziomie — na piątkę, wyśmienite, staranne, dobra jakościowo, udana 3, perfekcyjna, dopracowana do najmniejszych szczegółów, na wysokim poziomie; razem 25; chwalone *c e c h y t e c h n i c z n e:* trójwymiarowość 11, animacja 6, sterowanie 5, widok z oczu bohatera 3, program 6, engine 4, inne 11; razem 45; w sumie 71; **B. grafika:** znakomicie rysowana, wypieszczona, dokładna, dopracowana, prawdziwy majstersztyk; razem 5; chwalone *c e c h y t e c h n i c z n e:* trójwymiarowość 3, teksturowanie; razem 4; w sumie 9; **C. muzyka i dźwięk:** świetnej jakości; razem 1; **D. świat gry:** starannie wykonane 3, dopracowany 2, dokładny, doskonały, zreżymowane, doskonałej jakości, z naciskiem na detale, z dbałością o szczegóły, stworzony z fantazją, rozbudowany; razem 13; chwalone *c e c h y t e c h n i c z n e:* trójwymiarowość 7, renderowanie 2; razem 9; w sumie 22; **E. fabuła i akcja:** rozbudowana, wartka; *o e p i z o d z i e:* arcydzieło, udany; razem 4; **F. bohater:** dobrze widoczny, świetnie animowany, renderowany 2; razem 4. Wszystko razem 111;

III. Cechy istotne dla przyjemności i odczuć gracza (poza odczuciami z punktów IV, VII): **A. gra jako całość:** wciągająca 8, czadowa 2, zakręcająca we łbie, o rewelacyjnej 2 (sporej, będącej zaletą 2, będącej atutem, bijącej konkurencję, dużej) grywalności, miodna 4, umiejętnie stopniująca napięcie, przyjemna 5, dobra, nieszkodliwa 2, sympatyczna, dostarcza sporo radochy, daje dużo radości, daje dużo satysfakcji, zapewnia znakomitą rozrywkę, wspaniała zabawa, jest dawką wrażeń, najzabawniejsza, tryska humorem, pełna humoru, ma dużą porcję humoru, wspaniały 2, znakomity, który nic nie traci humor, mająca klimat, mająca nastrój, mająca [psychoodeliczną, niezłą, coś podkreślającą, upiorną, obłądną, genialną, będącą zaletą] atmosferę, uroczą 2; w sumie: 56 [zapamiętanie się 20, rozrywka 1, humor 8, ekscytacja nastrojem 12]; **B. grafika:** wzbudza podziw, powoduje zauroczenie; razem 2; **C. muzyka i dźwięk:** sugestywny 2, rozkoszny, klimatyczny, niesamowity, powala; razem 6; **D. świat gry:** uroczy 2, przyjemny, rozkoszny, odjazdowy, dostarcza dużo zabawy; razem 6; **E. fabuła i akcja:** normalnie ubaw po pachy, *o e p i z o d a c h:* dostarcza dużo zabawy, zabawny, szalony, będący atrakcją 3, rozkoszny, przyjemny; razem 9; **F. bohater:** uroczy; razem 1. Wszystko razem 80;

IV. Cechy wywołujące u gracza pozytywne odczucia estetyczne: **A. gra jako całość:** dobrze wygląda, efektowna, bardzo ładnie wykonana, wygląda zachwycająco, zachwyca grafiką, zachwycają się nią, jest okraszona grafiką, jest ładnie wykonana, podoba się 2; razem 10; **B. grafika:** efektowna, ładna, przyjemna dla oka, coś pięknego; razem 4; **C. muzyka i dźwięk:** doskonale komponuje się, doskonale dobrana, doskonale pasuje, pasuje do klimatu, pasuje do

⁶ Zestawienie podaje z reguły formy podstawowe (np. tylko stopień równy stopniowania), opuszczono modulatory i precyzujące znaczenie epitetów przymiotniki i przysłówki, także uogólniono frekwencję. Rubryka „Świat gry” obejmuje tak tło i scenię, jak i przedmioty i urządzenia napotymane przez bohatera i wykorzystywane przez niego narzędzia. Muzyka i dźwięk to także poszczególne utwory muzyczne.

lokacji; razem 5; **D. świat gry:** efektowny, widowiskowy; razem 2; **E. fabuła i akcja:** o e p i z o d a c h: efektowny 3; razem 3. Wszystko razem 24;

V. Wolor różnorodności i oryginalności: **A. gra jako całość:** ciekawa 5, nietypowa 2, rewelacyjna 2, oryginalna 2, dzieło nowej generacji, wprowadza wiele nowego, pełna tyłu nowych pomysłów, wprowadza tyle nowych rzeczy; razem 15; **B. grafika:** urozmaicona, ciekawa, rewelacyjna 4, będąca dokonaniem; razem 7; **D. świat gry:** o p r z e d m i o t a c h: przeróżne, różnorodność {czegoś}, Ogólnie: rewelacyjny, ciekawy 5, niepowtarzalny, unikalny, unikatowy; razem 14; **E. fabuła i akcja:** urozmaicona, niepowtarzalna, oryginalna, ciekawa, E p i z o d: niepowtarzalny, ambitny; razem 6; **F. bohater:** ciekawy, będący ciekawostką, unikatowy, unikalny, różnorodność [przeciwników] 3; razem 7. Wszystko razem 49;

VI. Walory poznawcze. **A. gra jako całość:** dobrze odzwierciedla {coś}, zadziwiająco realistyczna, bardzo krwawa i realistyczna, interesująca 2, niezwykle ciekawa 2, o świetnej grze aktorskiej, poważnie zajmująca się swoim tematem, dla ludzi poważnych; razem 10; **B. grafika:** dobrze oddająca wygląd, prawdziwa; razem 2; **C. muzyka i dźwięk:** realistyczne; razem 1; **D. świat gry:** zadziwiająco realny, prawdziwy; razem 2; **E. fabuła i akcja:** ciekawa, poważna, nad wyraz poważna; razem 2; **F. bohater:** z ambicjami, ma szczęście, nieobca jest dla niego litość i poświęcenie, chce coś zrobić, niewinna ofiara 2; razem 6. Wszystko razem 23;

VII. Określenie cech wzmagających satysfakcję z wykonania danej operacji w rozgrywce lub z ukończenia całości gry: **A. gra jako całość:** poziom trudności, regulowany poziom trudności, [stopień, skala] trudności, bycie trudnym 6, jest prosta, nie jest prosta, prostota, pozorna prostota, rozbudowana; razem 13; Słowo „trudny” oznacza tu tyle co „inteligentnie satysfakcjonujący”; **B. grafika:** jest ogromną zaletą 2, daje genialne, doskonałe efekty; razem 4; **D. świat gry:** o n a r z ę d z i a c h i p r z e d m i o t a c h: dają niezłe efekty, są niezbędne do..., niezwykle cenne, naprawdę warto ich poszukać, przydatny, skuteczny, ważny, o c a ł o ś c i: naprawdę duży teren; razem 9; **E. fabuła i akcja:** dzieje się bardzo dużo, o e p i z o d a c h: ambitny, niepowtarzalny, względnie łatwy, opłacalny, bywa trudny; razem 6; **F. bohater:** dobrze atakuje, znakomicie kopie, lubi się zacząć, potężny, wielki, silny, niebezpieczny, prawdziwy robal itd. Cech pozytywnych zasadniczo brak. Występują informacje o umiejętnościach walki. Wszystko razem 32.

VIII. Razem: A: 207, B: 53, C: 34, D: 65, E: 34, F: ok. 19

Uzyskane dane przede wszystkim pozwalają potwierdzić spostrzeżenia banalne. Na przykład to, że gracz jest wzrokowcem a nie słuchowcem (pozycje: VIII B, C). Można również zauważyć, że — wbrew przyjętym powszechnie poglądom — nie traktuje on muzyki jako nośnika samoistnej wartości estetycznej (IV C) ani fabuły jako nośnika walorów poznawczych (VI E).

Pozwalają jednak dostrzec i kwestię dla nas kluczową. Otóż (wedle pozycji III A) gracz okazuje się czystym hedonistą, konsumentem współczesnej masowej kultury, żądnym rozrywki, tego, aby go rozśmieszano, oraz dwojakiego rodzaju ekscytujących wrażeń:

- związanych ze stanem napięcia spowodowanym zmianami nastrojowości zawartej w użytkowanym produkcie kultury,
- spowodowanych samą rozgrywką.

Tych drugich dotyczą zwłaszcza dwie swoiste dla komputerowych graczy kategorie oceny gry: * *miodność* i * *grywalność* — terminy bliskoznaczne, oznaczające zdolność danej gry do długotrwałego utrzymania gracza przed

ekranem. Teksty recenzji mówią o nie byle jakich cyfrach. Np. grywalność jest dobra, jeśli recenzent grał dwanaście godzin bez przerwy. Słaba — gdy np. gra się * *nudzi już po tygodniu intensywnego grania*.

Nuda i to, co ją powoduje (a więc: jednostajność napotykaných rozwiązań, zbyttnia łatwość rozwiązywanych zadań, błędy logiczne w samej grze), to dla gracza niebezpieczeństwo główne. Stąd najczęstszymi określeniami negatywnymi używanymi przez recenzentów m. in. są: * *dziecinny*, * *infantylny* (*infantylnie*) [3], * *monotonny* (*monotonia*) [3], * *zwykły* [7], * *typowy* [6], * *banalny* (*banal*) [3], zawierający: * *błędy* [3], * *buraki* [4], * *nudzić się* (i pokrewne) [7]. „Buraki” to także logiczne błędy programu.

W naszym zestawieniu dość bogato reprezentowane są pochwały nowości (V). Natomiast źródło tej nowości gracz komputerowy widzi głównie w rozwiązywaniu problemów technicznych związanych z programowaniem gier (II A i D — „chwalone cechy techniczne”).

Jest więc nasz gracz nie tylko hedonistą, ale i technokratą. Widoczna jest także tendencja do unikania (rzecz jasna — poza rozgrywką) przez niego intelektualnego i emocjonalnego wysiłku. Stąd nadziei na rozproszenia ewentualnej nudy nie upatruje ani w zdobywaniu wiedzy (VI — „wszystko razem”), ani przeżyciach estetycznych (IV — „wszystko razem”) — a w każdym razie upatruje w stopniu dwa razy mniejszym niż w zetknięciu się z kolejną, wymyśloną przez producentów dla jego przyjemności, niespodzianką.

Obecne w analizowanych tekstach powoływanie się na walory poznawcze gier sprawia przy tym raczej wrażenie wyszukiwania argumentów obronnych przeciw publicystom krytykującym wpływ gier na młodzież. Walory poznawcze mieć mogą wszak przede wszystkim bohater i fabuła — te zaś — jak z zestawienia widać, nie są przez recenzentów zbyt intensywnie chwalone.

Gracz ponadto bywa pragmatykiem (VII A,D,F, VI F). Uderza to zwłaszcza w jego stosunku do bohaterów gry. Są dla niego o tyle ważni, o ile tworzą w grze sytuacje wymagające pewnego wysiłku. Recenzent powie więc z uznaniem, że * *zombie lubią się ukryć i zaskoczyć nas*, natomiast z pogardą napisze o * *beziemiennych leszczach*, do których po prostu się strzela.

Zasadniczo na to instrumentalne traktowanie postaci gry w pełni zasługują. W znakomitej większości przypadków nawet główni bohaterowie, w których gracz się wciela lub „których prowadzi”, pozbawieni są cech osobowościowych, egzystencjalnych. W niektórych recenzowanych grach (np. *Postal*, *Legacy of Kain*) przypominali co prawda schematyczne załączki postaci bardziej uczłowieczonych, ale raczej nie znalazło to odzwierciedlenia w zestawieniu. Gromadziło wszak cechy pozytywne, a w interesujących nas brutalnych i krwawych grach występują raczej komandosi, psychopaci, mordercy, wampir... w najlepszym przypadku — prywatny detektyw.

Tym bardziej pozbawieni są psychiki bohaterowie dwu pozostałych kategorii: przeciwnicy (częstokroć zresztą twory nieludzkie — kosmici, potwory, kreatury, zombies itd.) oraz elementy tła będące także niewinnymi ofiarami (rozjeżdżani przechodnie, zabijani mieszkańcy miast, * *blagające o litość niewinne dziewczęta* — „żywiciele wampira”, współzawodnicy w wyścigach, itd.).

Dla recenzentów postacie gry w ogóle nieczęsto są godne zainteresowania. Dobitnie świadczy o tym terminologia. Określane są nazwami swoich funkcji w świecie gry — ogólnie jako: * *postać* [34], * *bohater* [21]. Określenia przeciwników gracza zwykle brzmią: * *obcy* (tj. kosmita) [12], *przeciwnik* [19], *wróg* [12], *wojownik* [4], *boss* (tj. najsilniejszy przeciwnik w danej części rozgrywki) [6], *potwór* [7], *kreatura* [3] *zombie* [3]; spotyka się też określenia: * *kierowca* [5], * *przechodzień* [8], *zawodnik* [8]. Postaci nazywane są także jawnie lekceważąco lub wrogo (* *psychol* [— to także z zafascynowaniem, 3], * *gość* [3], * *gostek*, * *facet* [7], * *koleś* [3], * *frajer* [2], * *panienka* [2], * *osobnik*, *dla którego nazwanie totalnym deklemem byłoby komplementem*, * *laska*, * *laseczka*, * *twardziel* [2], * *fizol*, * *paker*, * „*pan steryd*”). Zapewne pozwala to także łatwiej opisywać zabijanie ich na ekranie.

Dodam także, że na określenie bohaterów gry słów nienacechowanych użyto niewiele (* *osoba* [5], *człowiek* [17] + 5 określeń kobiet).

Z tego, co zaobserwowaliśmy, wynika następujący wniosek. Oto człowiek, wiedza, sztuka nie interesują graczy jako wartości samoistne. Interesują ich o tyle, o ile służą Rozrywce i Emocjom Gry. W ten sposób w ich rozumowaniu wartości absolutne (człowiek, wiedza, sztuka) stają się instrumentalnymi, instrumentalne (rozrywka, ekscytacja grą) — nadrzędnymi, podobnie jak się to dzieje w stojącym u źródeł fenomenu powstawania subkultur zjawisku aksjologicznego resentymentu⁷. Czyżby gracze komputerowi stawali się kolejną (podobnie jak „fani” techno, a w odróżnieniu od pozostałych — zafascynowaną technologicznym postępem) polską subkulturą? Przemawiałyby za tym pewne ich przedsięwzięcia organizacyjne jak „Gambleriady”, internetowe kluby dyskusyjne, niekiedy terminologia (napotkaliśmy terminy zaczerpnięte z żargonów subkultur muzycznych; np. zaadaptowali do swoich potrzeb pojęcia: „sceny” — * *polska scena Quake* [tj. miłośnicy gry „Quake”], „hardcore” — * *hardcore’owy przykład*, * *hardcore’owe podejście do tematu* [tj. tutaj: bardzo brutalne]), używanie przez autorów recenzji „ksywek” (zob. przypisy), fragmenty tekstów (zwłaszcza w *Gamblerze*) wyraźnie epatujące wulgaryzmami (fragment polemiki: *jeśli ktoś myśli, że nastrój może być tylko w grze o grafice SVGA ileśtam x jeszcze więcej — niech se gaty wydlubie, połknie i wysra, a kupkę położy na Gamblerze i poszuka wzrokiem kolejnego ochrzczanu wycięciny na Pentium 160 MHz i 64 MB RAM*), czasem ortograficzne ekstrawagancje⁸. Aby

⁷ O wartościach instrumentalnych i absolutnych oraz możliwych innych podziałach aksjologicznych por.: Jadwiga Puzyńska: *Język wartości*, Warszawa 1992 (tu rozdz. III „Typologie wartości”) oraz Jadwiga Puzyńska: *Jak pracować nad językiem wartości?* (w:) *Język a kultura*, tom 2: „Zagadnienia leksykalne i aksjologiczne” pod red. Jadwigi Puzyńskiej i Jerzego Bartmińskiego, Wrocław 1991, tu ss. 129–137. Wprowadzone przez Nietzschego i Schelera pojęcie resentymentu w sposób szczególnie przejrzysty omawia artykuł Ignacego S. F i u t a: „Etologia a ontologia wartości”, (w:) „Studia z ontologii i epistemologii wartości”, pod red. Józefa Lipca, Kraków 1990, s. 93–103, zwłaszcza s. 101.

⁸ O językowych wyznacznikach kontestacji zob.: Wojciech Kajtoch: „Jak kontestować język albo o niektórych cechach polszczyzny na łamach czasopism alternatywnych”, (w:) „Języki specjalistyczne. Język biznesu”, pod red. Janusza Arabskiego, Katowice 1997, tu s: 75–89. Termin „subkultura” rozumiem jako nazwę społecznych przejawów kontestacji, a „kontestacja” — za Tadeuszem Palecznym: „Traktuję zatem kontestację jako zachowania, postawy, działania jednostek lub grup, ideologie, zorganizowane bądź spontaniczne akty protestu i demonstracje odmowy uczestnictwa w istniejącym systemie społecznym, których celem jest uniknięcie przestrzegania norm oraz wartości i zastąpienie ich alternatywnymi, bądź negacja poszczególnych elementów systemu” (cyt. Tadeusz Paleczny: *Kontestacja. Formy buntu we współczesnym społeczeństwie*, Kraków 1997, s. 36).

jednak wyczerpująco odpowiedzieć na to trzecie, już ostatnie pytanie, należy dokładniej rozpatrzyć problem negowania w omawianych tekstach humanistycznych wartości tradycyjnych. Czy autorzy rzeczywiście je negują i czy negują tylko dlatego, że ich nie dostrzegają?

Jak umierają komputerowe ludziki?

Gracz jest osobą poniekąd rozdwojoną. Pragnąc nade wszystko nowej, emocjonującej rozgrywki i pięknego widoku, skazany jest równocześnie na zaspokajanie swych potrzeb za pomocą produktów, które obfitują w motywy wzbudzające odczucia negatywne. Gdyby dostarczano innych — być może gracz także zaspokoiłby swe pragnienia. Niemniej — w zgodzie z tendencjami panującymi wśród producentów mediów⁹ i kultury popularnej — gdzie (oczywiście niebezpiecznie) przemoc uważa się za dobry towar — dostaje, co dostaje. Musi więc swą rozrywkę uważać za nieco wstydliwą. Stąd — jak sądzę — na przykład występująca w tych tekstach rekordowa liczba eufemizmów na określenie zadawania śmierci. Można np. pisać o: * *przetrzepaniu skóry szarym ludzikiem latającym po naszym niebie w spodkach, talerzykach i innych kubeczkach*, * *zamienianiu obcych w kupki dymiącego popiołu*, * *unicestwianiu wszystkiego, co znajdzie się na naszej drodze*, * *strzelaniu do wszystkiego, co się nam podoba*, * *usunięciu wszystkiego, co napotkasz na swojej drodze*, * *faszerowaniu wszystkiego ołowiem*, * *wypruwaniu flaków*, * *czyszczeniu świata ze zbędnego elementu* (lub: *ze wszystkiego, co się rusza*), * *uwalnianiu od ciężaru życia*, * *wąchananiu* (przez pokonanych) *kwiatków od spodu*, * *rozkwaszaniu za pomocą piły łańcuchowej* itd. Zdarzają się także próby pisania o zabijaniu w sposób niby-dobrotliwy i dowcipny (*wystarczy ładnie nacelować... bum! i siwa babcia leży na jezdni*).

Jeśli jednak wypada już o śmierci pisać wprost, w przewyciężeniu wstydu pomaga radykalne uprzedmiotowienie ofiar i swoisty dla świata gier brak symetrii. Wystarczy wspomnieć, że w omawianych opisach ranking (bez wyszczególnienia wszystkich derywatów) słów oznaczających działania gwałtowne ułożył się tak: * *walczyć* (* *walka*, itd.) [27], * *strzelać* (* *strzelanie*, * *bycie zastrzelonym* itd.) [20], * *zabijać*, (* *zabić*, * *zabijanie*, * *bycie zabitym* itd.) [18], * *rozwalanie kogoś* [10], * *cios* [9], * *zniszczenie* [8], * *zderzenie* (* *zderzanie się*) [7], * *bić* (* *bicie się*) [4], * *padanie ofiar* [4], * *rzeź* [4], * *mordowanie* (* *morderstwa*, * *mordercy*) [3], * *trupy* [3], * *wyeliminować kogoś* (* *eliminacja*) [3], * *tluczenie się* (* *tluczenie kogoś*) [2], przy tym strona bierna czasowników występowała rzadko. Natomiast * *śmierć* wystąpiła raz, 2 razy * *umierano*, ludzie * *ginęli* 3 razy, w jednym przypadku * *konano*, o * *cierpieniu* mówiono 4 razy (w tym 2 — w eufemistycznych zwrotach

⁹ Zob.: Jacek H. K o ł o d z i e j: „Kultura śmierci w mediach. Śmierć: wydarzenie publiczne, wydarzenie ukryte”, *Zeszyty Prasoznawcze* 1997 nr 1-2, s. 46-63.

zleksykalizowanych (* *kończyć cierpienia wrogów*, * *definitywnie ulżyć cierpiącemu*), a o * *bólu* — 2 razy.

Przemoc i jej skutki ujmowane są tu (w opisach gier, więc chyba i w grach samych) nierównomiernie i jednostronnie — prawie wyłącznie z punktu widzenia tego, kto śmierć zadaje. Nie liczy się ta śmierć jako czyjeś (ostatnie) przeżycie. Jest odpersonalizowana (istnieje zatem tylko jako czyn — jako zadawanie śmierci, w zasadzie bez dokładnego ukazywania konsekwencji); jest też często masowa.

Inną metodą, którą stosują piszący w omawianych czasopismach (więc zapewne i inni) gracze dla swoistej psychologicznej samoobrony (aby nie zdawać sobie sprawy z możliwej moralnej oceny tego, co robią wcieleni w głównego bohatera gry), jest wspomniana już językowa deprecjacja ofiar albo czynienie z nich „na siłę” równorzędnych przeciwników (np. o orkiestrze dętej, którą spala bohater gry „Postal”, mówi się * *siedemdziesięciu twardych facetów z płucami jak czołgi*).

Metodą jednak najbardziej widoczną jest ironia. Aby wgłębić się w jej istotę, należy zdać sobie sprawę jeszcze z dwóch zjawisk.

Po pierwsze, w warunkach ciągłego wprowadzania przez producentów do gier elementów coraz to wymyślniejszych (mają zaspokajać potrzebę czegoś nowego i komplikować — tj. uatrakcyjnić — rozwiązywanie w rozgrywce zadań) dochodzi do hiperbolizacji, wręcz rozpasania motywów przemocy. Prawda, że recenzentem czasem coś wstrząśnie (* *szokująca scena z kobietami wiszącymi na rzeźnickich hakach*, * *Po kilku godzinach rozjeżdżania przechodniów, dosłownie rzygasz rozbryganymi mózgiami, galkami ocznymi i innymi częściami ciała*) na ogół jednak cieszy się, że zaoferowano mu nowy sposób postępowania i nowe obserwacje.

W charakterze ilustracji proponuję cytaty:

— 1) * *Natomiast świetnie zanimowani są ginący masowo ludzie. Padają na kilka różnych sposobów: czasem zwijając się w miejscu, czasem odrzuceni do tyłu siłą pocisku. Kiedy dostaną z czegoś naprawdę silnego, ich szczątki można znaleźć wszędzie dookoła. Krew tryskająca na ściany nie była tylko poetycką przenośnią. Rzeczywiście, gdy rozwalimy gostka koło ściany, jego płyny ustrojowe tworzą na niej bardzo ciekawe graffiti.*

— 2) * *Jak kogoś postrzelimy, nie umiera od razu, tylko czołga się po ziemi narzekając na kłopoty z oddychaniem, ewentualnie na ból którejś części ciała. Daje to nam niepowtarzalną okazję dobiecia go, co definitywnie ulży cierpiącemu.*

— 3) * *Właściwie cały pomysł gry opiera się na zabijaniu wszystkiego, co chodzi i nie jest zegarem. I trzeba przyznać, że pod tym ostatnim względem wykonana jest na piątkę. Już od pierwszego etapu krew tryska wesoło na ściany, a flaki walają się po podłodze. Przeciwnika można tradycyjnie zastrzelić, rozzerwać granatem albo dać mu szturchańca w brzuch, a kiedy padnie na kolana — rozbić głowę kolbą karabinu. Coś rozkosznego. Szczerze mówiąc nie przepadam zbytnio za grami, których jedynym celem jest epatowanie brutalnością. Wiem jednak, że większość z Was to lubi. Zapewniam, że strumień krwi*

tryskającej z rozwalonej klatki piersiowej prosto na ścianę potrafi przynieść sporo satysfakcji.

We fragmencie pierwszym gracz-recenzent docenia, że uniknięto jednostajności w ukazywaniu losu pokonanych przeciwników — (istnieje pozytywna kategoria wartościowania gry: * różnorodność zgonów), w drugim — że dano mu okazję innego, nowego zakończenia rozgrywki z przeciwnikiem. W trzecim nie tylko cieszy się z różnorodności, ale i podziwia widok. Najlepiej widoczna w trzecim fragmencie ironia bierze się z możliwości dwuznacznego rozumienia przyczyn zachwytu, bo nie wiadomo w pewnym momencie, czy chodzi o widok, czy uczynek. Ujawnia się więc możliwość dwuznaczej i wzajemnie przeciwstawnej oceny powiedzianego — w zależności od tego, czy zrozumie się je dosłownie, czy też nie. Ponieważ czytający raczej nie weźmie recenzenta za mordercę i sadystę — oceni rzecz jako uwagę o wizualnym sukcesie graficznym. Ale ta pierwsza możliwość pozostaje „w zawieszaniu”. Jest swoistą kokieterią.

Sprzeczność między oceną formalnego kunsztu twórców gier a moralną, mierzoną obiektywnie istotą tego, co poszczególne ujęcia gry przedstawiają, tworzy u recenzentów (na poziomie stylu) pewną skłonność do ujęć oksymoronicznych (np. * każdego urzekły te ociekające krwią pojedynki, * ślicznie strzelające żołnierzyki, * śliczne wybuchy) i jest podstawą swoistego dowcipu opartego na zamianie biegunów wartościowania (* *Dungeon Keeper* stwarza możliwość stanięcia po stronie sił ciemności i zniszczenia wszystkich tych wstrętnych kwiatuszków i motylków).

Po drugie, gracz cieszy się osiągnięciami technologicznymi, z których — jak się zdaje — najbardziej ceniona jest grafika. Musi więc chwalić jej osiągnięcia — znowu bez względu na to, co przedstawiają. Spójrzmy na konteksty słowa * krew (krwawy) [36].

Jeśli nie liczyć tych wynikających z językowego automatyzmu (* *facet pada w kałużę krwi*), mamy do czynienia z następującymi sytuacjami:

— Słowo staje się elementem zdradzającej gatunek opisywanej gry stylizacji (tu *fantasy*: * *teraz zacznij się wędrowka przez ścieżkę krwią pokrytą. Obiecałem: krew za krew i tak się stanie*).

— Jest ważnym parametrem charakteryzującym grę (* {gra} *kozacko krwawa*, * *gra jest bardzo krwawa*. * {w grze} *krw tryska na lewo i prawo*, * {o „mordobiciach”} *te ociekające krwią pojedynki*). Wskazuje też na spodziewanego odbiorcę (*gra dla ludzi śliniących się na widok krwi i innych płynów ustrojowych*, * *o ile nie podnieca cię widok krwi* {możesz sięgnąć po daną grę}, * *nie jest to gra dla ludzi o słabych nerwach — wrzaski, krew i szaleństwo*).

— Pomaga charakteryzować bohatera (* *żywi się ludzką krwią*, * *spełnia swe krwawe marzenie* * {pragnie} *krwawej, brutalnej zemsty* — tu: o wampirze), częściej jednak jest parametrem jego zachowania w rozgrywce (*wyssię całą krew z przeciwnika*, * *może wysysać krew*, * *z lubością wysysa krew swoich ofiar*).

Przed wszystkim jednak efekty związane z krwią są zaliczane do trudnych do zaprogramowania, uprzyjemniających grę * *bajerów*. (* *A dzieje się dużo!*

*Sucho wyliczmy co ciekawsze pomysły: [...] krwawe ślady butów Duke 'a; krew zabitych przeciwników powoli ściekająca ze ściany [...] nie wyliczyłem nawet połowy bajerów; * wstukanie podczas gry z klawiatury słowa „STAIN” powoduje, że krew nie znika lecz zostaje na podłożu; * można też ustawić kilka innych parametrów takich jak obfitość tryskającej krwi).*

Krwawe widoki mogą decydować o kolorystyce świata gry (* *Potoki krwi na ulicach, krew na samochodach, na chodnikach, krew wyływająca z zabitych, krew tryskająca na wszystkie strony po każdym strzale — MORZE KRWI. Tak wygląda świat POSTAL.*) lub są swego rodzaju malarskim ozdobnikiem (* *płynące nieprzebraną rzeką strumienie krwi, * strumień krwi tryskającej z rozwalonej klatki piersiowej prosto na ścianę, * wielki kołes ściska małego (a krew sika na boki), * krew tryska na ściany [2]*) — Zauważmy, że chodzi tu o widowiskowość. Normalnie krew „cieknie”, „leje się”. Tu krew, * *płyny ustrojowe [3]* (a czasem nawet * *flaki [6]*) najczęściej * *tryskają [8]*.

*

Traktowanie obrazu zadawania śmierci jako emocjonującej rozgrywki lub ładnego, zaawansowanego technologicznie komputerowego * *screenu*, nie zmienia faktu, że to o zadawaniu śmierci mowa. Gracze-recenzenci nie mogą „wymigać się” od jasnej odpowiedzi, co im się podoba, muszą zdać sobie sprawę z osobliwości własnego gustu, z tego, że jest on społecznie nie akceptowany. Przyjmują wtedy następujące postawy:

1) Wmawianie przewidywanym polemistom, że nie ma problemu, bo bohater gry postępuje słusznie (* *nie jest to zabijanie niewinnych a obrona wymuszona okolicznościami*) albo że gra ma walory edukacyjne (np. * *porusza problematykę, z którą na co dzień spotykamy się w gazetach, telewizji i radiu*) bądź terapeutyczne — pozwala * *się wyładować*.

2) Akcentowanie, że postępowanie w grze nie może mieć wpływu na rzeczywiste życie poza grą (*O ile graczowi nie jesteś psychopatą, [...] możesz sięgnąć po grę GRAND THEFT AUTO zupełnie spokojnie. Ponieważ jest to gra. Dostyc wciągająca, krwawa, brutalna, wulgarna (niektóre teksty), ale absolutnie nieszkodliwa. * A ten komu pomyli się świat rzeczywisty z malutkimi pikselami GRAND THEFT AUTO powinien szybko skontaktować się z jednym z licznych redaktorów SECRET SERVICE w ukryciu, patrolujących miasto w samochodach z napisem „Policja”*).

3) Ironizowanie na ten temat ([Mowa o brutalnych wyścigach motocyklowych] * *A to, że gra ta nieco dziwnie wpływa na nasze usposobienie, to już inna para kaloszy. Wiecie, co zrobię. Obrócę teorię w czyn. Założę moje deszczowe gumki, na grzbiet założę skórę z plastikowej świni i pożyczę od kumpla z sąsiedniej klatki dziesięcioletnią motorynkę. A potem, drzyj Warszawa...).*

4) Półzartobliwe akcentowanie przez recenzenta własnej nienormalności (* *Przed wszystkim nie jest to gra dla normalnych, trzeba mieć trochę nie teges,*

*by jej naprawdę posmakować. * CARMAGEDDON jest grą chorą i może wyzwolić u gracza skłonności do niekulturalnej jazdy po ulicach. Ludzie, CARMAGEDDON w porównaniu z POSTAL to zabawa w przedszkolaka. Jak się raz zasiądzie do tej gry, to już nie można wstać. Ilość trupów na naszym koncie wzrasta do kilkuset, a my dalej chcemy zabijać. I kto powiedział, że gry komputerowe nie wpływają negatywnie na młodzież? * Podczas zabawy w POSTAL miałem wrażenie, że jest to gra zrobiona przez psychopatów dla psychopatów, a ponieważ grało mi się dobrze, pomyślałem, że coś ze mną do końca nie jest tak, * Po sześciu godzinach zabijania da się odczuć pewną satysfakcję z dobrze wykonanej roboty, co pokazuje, że gra (a może to ja) jest chora).*

5) Zdecydowana obrona własnego gustu i zwalczanie przeciwników — np. rodziców graczy (* jedna z najzabawniejszych gier, w jakie w ogóle miałem okazję zagrać. Chcecie spróbować, proszę bardzo, uważajcie jednak na to, kiedy starzy wracają do chaty. * Pamiętajcie jednak, żeby nie grać w towarzystwie rodziców. To może doprowadzić do nieprzyjemnych reakcji. * Każdy [...] powinien zdawać sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie na jego młody, podatny na zepsucie mózg czyhają w grze pt. GRAND THEFT AUTO. Jednocześnie listy oburzenia, groźby i pozwy prosimy kierować pod adres redakcji, z dopiskiem: *śmietnik.*)

, Sądzę, że zaistnienie postaw 3), 4), 5) wskazuje na uświadomienie sobie przez graczy-recenzentów — stanowiących opiniotwórczą siłę środowiska — własnej odrębności, połączone z przekonaniem, że (mimo tej odrębności) mają całkowitą rację. Oznacza to przyjęcie postawy kontestatorskiej i buntowniczej, swoistej dla subkultur.