

# respublica

res publica nowa

Nr 3/2014 (27/2014)

217/rok XXVII

ISSN: 1230-2155

cena 20 zł (VAT 5%)

DAJE DO MYŚLENIA

NEWUROPE100

Prezentujemy  
listę

[WWW.NE100.ORG](http://WWW.NE100.ORG)

# PRZY-

# MUS

PIOTR CZERSKI

JAN KLATA

DANUTA HÜBNER

PRZEMYSŁAW CZAPLIŃSKI

# KREATYW-

# NOŚCI

# TWÓRCZOŚCI

**GRĄ OPOWIEDZIEĆ KONFLIKT**

Publicystyczne  
gry wideo  
*Raid Gaza!*  
i *Save Israel*

## PIOTR KUBIŃSKI

### Gry zaangażowane na tle innych gier wideo

Historia gier wideo sięga połowy XX wieku, jednak zjawiskiem rzeczywiście rozpoznawalnym i popularnym stały się w latach siedemdziesiątych<sup>1</sup>. Od tego czasu korzystano z nich coraz powszechniej. Wraz z tą rosnącą popularnością gry jednocześnie ewoluowały jako forma rozrywki – a także jako forma ekspresji – i coraz trwalej wpisywały się w krajobraz współczesnych mediów i dyskursów. Obecnie gry wideo są nie tylko jedną z najpopularniejszych form rozrywki, lecz także jednym ze sposobów oddziaływania na rzeczywistość. Wyrazistym tego przykładem są gry wideo, których aspekt ludyczny lub ludyczno-estetyczny jest podporządkowany innym funkcjom.

Na określenie tego typu gier w anglojęzycznym stanie badań ukuto termin *serious games* – są to gry, „które angażują użytkownika i przyczyniają się do osiągnięcia określonego celu niebędącego czystą rozrywką (niezależnie od tego, czy użytkownik zdaje sobie z tego sprawę, czy nie)”<sup>2</sup>. Termin *serious games* został przetłumaczony przez polskich badaczy i dziennikarzy na „gry poważne”. Sformułowanie to

– choć faktycznie obecne w polskim stanie badań<sup>3</sup> – wydaje się jednak niezbyt fortunne, ponieważ może w dwójnasób wprowadzać w błąd. Po pierwsze przymiotnik „poważne” zdaje się sugerować, że gry tego rodzaju muszą się charakteryzować poważnym tonem i poważną wymową. Niejednokrotnie zmusza to badaczy operujących tym pojęciem do zaznaczania, że jest zgoła odwrotnie<sup>4</sup>: zabiegi humorystyczne często kroczyć pozwalają lepiej osiągnąć cel zakładany przez twórców – co będzie widoczne na przykładzie analizowanych gier perswazyjnych. Po drugie ten termin może dodatkowo implikować niepotrzebną hierarchizację, z której wynikałoby, że pozostałe, niezawierające się w tym zbiorze gry są w jakiś sposób (np. tematycznie, aksjologicznie) „niepoważne”.

Podczas poszukiwań alternatywy dla budzącego wątpliwości terminu warto pamiętać o najważniejszym wyznaczniku omawianego zjawiska – jest nim takie projektowanie gry, by zaangażowanie gracza pozwalało osiągnąć cel zamierzony przez twórców. Dlatego w dalszej części zamiast *serious games* będę posługiwał się sformułowaniem **gry zaangażowane** (np. politycznie, edukacyjnie czy marketingowo) – które pozwala uniknąć wspomnianych wcześniej wątpliwości. Pokazuje ono jednocześnie, że w omawianych grach zabawa jest podporządkowana wytwarzaniu innych korzyści lub wartości.

Naturalnie najczęściej spotykanym przykładem są gry edukacyjne oraz instruktazowe, co poniekąd wiąże się z genezą gier elektronicznych. Pierwsze gry elektroniczne powstawały w laboratoriach naukowych i ośrodkach wojskowych – już w latach 50. XX wieku w USA tworzone pierwsze gry służące

symulacjom militarnym. Jak pisze David H. Ahl:

*W roku 1952, w wielkiej tajemnicy, pierwsze militarne gry symulacyjne były programowane przez Boba Chapmana i innych pracowników Rand Air Defense Lab w Santa Monica (...). Wojsko na wiele lat ustanowiło wysokie tempo prac nad grami symulacyjnymi, a w 1955 roku powstała pierwsza gra symulująca teatr działań wojennych (przedstawiająca konflikt NATO przeciwko ZSRR) (...)*<sup>5</sup>.

Mimo że początek historii gier wideo jest silnie sprzężony z przymysłem wojskowym, to jednak pozaludyczne użycie gier nie ogranicza się do zastosowań militarnych; ponieważ gry pozwalają na symulowanie niemal dowolnie zaprojektowanych modeli, to ich potencjał ćwiczebny jest wyjątkowo wszechstronny. To, że są narzędziem tak chętnie wykorzystywanym w wojsku oraz w nauczaniu lekarzy<sup>6</sup>, znajduje jednak bardzo pragmatyczne uzasadnienie: pozwala to minimalizować koszty oraz konsekwencje błędów osoby szkolącej się.

Jednym ze szczególnych rodzajów gier zaangażowanych są te, które opierają się na mechanizmie nazwanym **retoryką proceduralną**<sup>7</sup>. Gry wideo umożliwiają zdaniem Bogosta „nowy typ perswazji i praktyk ekspresyjnych”<sup>8</sup>, ponieważ wytwarzają argumenty retoryczne „nie poprzez konstrukcje słowne czy obrazowe, ale poprzez tworzenie zasad zachowań i konstrukcję modeli dynamicznych”<sup>9</sup>. Oznacza to, że mogą one służyć (i faktycznie to robią) jako nowe narzędzie publicystyczne, reklamowe czy nawet propagandowe. Oczywiście każda gra może zawierać (nawet wbrew



ILUSTRACJA 1. Zrzut ekranu z gry *Raid Gaza!* (Marcus Richert, 2008). Po prawej stronie ekranu widoczne są nowoczesne budynki wojskowe wybudowane przez gracza, natomiast po lewej – mniej imponujące zabudowania bombardowanej przez Izrael Strefy Gazy

woli jej autorów) pewną implikowaną ideologię, należy jednak wyraźnie wyróżnić te gry, które z założenia wykorzystują mechanizmy retoryki proceduralnej do celów perswazyjnych – utwory takie nazywam za Bogostem **grami perswazyjnymi** (*persuasive games*)<sup>10</sup>.

### Studium przypadku – *Raid Gaza!*

Zakres oddziaływań gier perswazyjnych jest bardzo szeroki, mogą one służyć takim celom, jak reklama, wyrażanie i popularyzacja poglądów czy wreszcie ideologizacja, a nawet propaganda polityczna<sup>11</sup>.

Zamiast tworzyć szeroki katalog polegający na wylczeniu podobnych gier, za bardziej instrukttywne uważam jednak analizowanie konkretnego przypadku. W tym celu sięgnę po gry wideo projektowane jako narzędzie do perswazyjnego komentowania rzeczywistości (co jednocześnie pozwoli pokazać, że przejawiają one zdolność nie tylko wpisywania się w istniejące już dyskursy społeczne, lecz także wytwarzania nowych dyskursów). Gry, w których funkcja ludyczna jest podporządkowana funkcji dziennikarskiej czy raczej komentatorskiej, nazywają się *newsgames*<sup>12</sup>, co tłumaczę jako

gry publicystyczne (określenie „gry informacyjne” zastosowane w tłumaczeniu monografii *Newsgames: Journalism at Play* nie wydaje mi się adekwatne w wypadku omawianych tytułów, ponieważ funkcja perswazyjna zdecydowanie przeważa w nich nad informacyjną)<sup>13</sup>.

Aby gry publicystyczne mogły skutecznie odgrywać tę rolę, powinny spełnić kilka warunków. Przede wszystkim – muszą być łatwo dostępne. Dlatego też (podobnie jak inne gry perswazyjne) są zazwyczaj dystrybuowane za darmo. Z tej samej przyczyny chętnie projektuje się je w taki sposób, by przeszkoda

Ilustracja 2. Zrzut ekranu z *Raid Gaza!*



w dostępie do nich nie była technologia – a więc by grę dało się uruchomić nawet na bardzo przestarzałym komputerze. Ponadto zasady rozgrywki oraz sposób jej kontrolowania przez gracza nader często są w takich produkcjach nieskomplikowane. Dzięki temu z łatwością może z nich skorzystać także niedoświadczony użytkownik. Co więcej, stworzenie bardziej skomplikowanej i zaawansowanej technicznie gry oznaczałoby większy nakład czasu i pieniędzy. Tymczasem gry tego rodzaju powinny być *ex definitione* aktualne i szybko reagować na wydarzenia, które podlegają komentarzowi. Celnie ujmując to Marzena Falkowska, która porównuje funkcję *newsgames* do komiksowego komentatora w prasie:

*Jedna sesja gry trwać może nawet nie więcej niż kilkanaście sekund. Ten celowy zabieg upraszczania służyć ma umożliwieniu grania osobom, które na co dzień z grammi elektronicznymi nie mają do czynienia i dysponują często niewielką ilością wolnego czasu, a w efekcie maksymalnie zwiększyć liczbę potencjalnych odbiorców. W tym sensie newsgames przypominają krótkie komiksowe paski podejmujące tematykę społeczno-polityczną; zapoznać się z nimi można w krótkim czasie, są przystępne w odbiorze i kontrowersyjne zarazem, a najważniejsze w nich są koncept i puenta<sup>14</sup>.*

Wyrazistym przykładem takiej gry jest *Raid Gaza!* (Marcus Richert, 2008)<sup>15</sup>, będąca komentarzem do izraelsko-palestyńskiego konfliktu zbrojnego, który rozegrał się w Strefie Gazy na przełomie 2008

i 2009 roku. Celem tej prostej, ale pomysłowej gry było uświadomienie użytkownikom, jak duża była liczba ofiar po stronie społeczności palestyńskiej, a także ukazanie absurdalności samego aktu wojny. Użytkownik *Raid Gaza!* wciela się w postać komandora dowodzącego armią izraelską, która przygotowuje kontrnatarcie na Palestynę.

Wrażenie przygniatającej dysproporcji pomiędzy stronami konfliktu zostało tu wywołane za pomocą kilku zabiegów. Przede wszystkim strona palestyńska w *Raid Gaza!* posługuje się wyłącznie jednym rodzajem ataku – niezwykle mało skutecznymi rakietami. Dodatkowo pociski te zbliżają się do swojego celu bardzo powoli i mają nietypową trajektorię lotu, co ma podkreślać sugerowaną niewielką szkodliwość tych niezaawansowanych technicznie ataków. Tymczasem gracz broniący Izraela może wznosić różne rodzaje budynków militarnych (centrum dowodzenia, baraki, lotnisko wojskowe oraz stacja wyrzutni rakiet), które pozwalają mu produkować rozmaite jednostki bojowe (np. czołgi, helikoptery, rakiety)<sup>16</sup>. Jednostki te okazują się wielokrotnie skuteczniejsze od broni Palestyńczyków. Technologiczną i finansową przewagę Izraela sugeruje także wygląd stojących tam nowoczesnych budynków, które kontrastują z mniej imponującą i mniej uporządkowaną zabudową Strefy Gazy.

Ta finansowo-militarna dysproporcja prowadzi do bardzo dużej różnicy w stratach, które ponoszą obydwie strony walczące w cyfrowym konflikcie (informacja o liczbie ofiar jest wyświetlana na dole ekranu, na pasku graficznego interfejsu użytkownika). Aby jeszcze bardziej to podkreślić, twórca *Raid Gaza!*

wprowadził do gry znaczącą funkcję – gdy graczowi dowodzącemu stroną Izraela zaczynają się kończyć fundusze na zakup nowych jednostek bojowych, zawsze może „zadzwoić po pomoc” (opcja „Call for aid” została tu oznaczona flagą przypominającą flagę Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej). W odpowiedzi rozmówca (jak można interpretować: przedstawiciel administracji USA lub szerzej – społeczności międzynarodowej) wypowiada przez telefon np. następującą kwestię: „Potrzebujecie więcej pieniędzy? Trzeba było mówić wcześniej! Za chwilę prześlę kilka milionów dolarów, hmm..., jak my ją nazywamy? »Pomocy humanitarnej«? Ha, ha, ha! To na razie!” (zob. zrzut ekranu na stronie obok), co natychmiast skutkuje zwiększeniem budżetu użytkownika. Na poziomie rozgrywki jest to zatem element pogłębiający dysproporcję sił w konflikcie przedstawionym w grze (tym bardziej, że z funkcji „zadzwoń po pomoc” można korzystać wielokrotnie<sup>17</sup>), jednak na poziomie perswazyjnym jest to komentarz do zaangażowania Stanów Zjednoczonych Ameryki w rzeczywisty konflikt.

Nie jest to jedyny moment, w którym autor *Raid Gaza!* posługuje się czarnym humorem oraz hiperbolą (co jest połączeniem charakterystycznym dla gier perswazyjnych w ogóle, a w szczególności dla gier publicystycznych). Najbardziej dosadnym tego przykładem są momenty, w których wojska gracza niszczą budynek szkolny lub szpitalny: w rzeczywistości taka sytuacja – a więc śmierć bezbronnym cywilów – byłaby uznana za zbrodnię wojenną. Tymczasem w grze użytkownik zostaje nagrodzony dodatkowymi punktami – co należy odczytywać jako wyraz gorzkiej ironii i komentarz do tego, jak niedorzeczny



ILUSTRACJA 3. Zestawienie fragmentów zrzutów ekranów z początkowego menu gier *Raid Gaza!* oraz *DuckTales* (Capcom, 1989) ilustrujące, do jakiego nurtu gier (zręcznościowych, humorystycznych) odwołują się nakładkowe elementy graficznego interfejsu użytkownika w *Raid Gaza!*

i dehumanizujący jest akt wojny. Postawienie gracza właśnie po tej stronie konfliktu i przypisanie mu tak określonych możliwości działania ma wywołać w użytkowniku wrażenie dysonansu i zmusić do refleksji nad podejmowanymi działaniami, co należy jednoznacznie uznać za działanie perswazyjne.

Głęboko ironiczny jest także sposób ukształtowania graficznego interfejsu użytkownika. We wspomnianej sytuacji (gdy niszczone są wyjątkowo ważne budynki cywilne, takie jak szkoła czy policja) na ekranie pojawia się migoczący napis „BONUS!”, który swoją krzykliwą

kolorystyką koresponduje z pomarańczowym logotypem gry stale widocznym w lewym górnym rogu ekranu<sup>18</sup>. Na poziomie interfejsu twórca *Raid Gaza!* sięga po elementy wizualne typowe dla prostych i barwnych gier zręcznościowych, takich jak na przykład *DuckTales* (Capcom, 1989). W swoim pierwotnym kontekście elementy te oczywiście nie są nacechowane ideologicznie, natomiast w nowym środowisku – przez kontrast i wynikające z niego poczucie niestosowności – nabierają charakteru ironicznego. Podkreślona zostaje w ten sposób skrajna nieprzystawalność

rzeczywistego konfliktu, w którym ginie cywilna ludność, i poetyki prostej gry zręcznościowej, za której pomocą ten konflikt się komentuje. Zadaniem tego ironicznego kontrastu jest jeszcze bardziej wzmocnić poczucie niestosowności i nakłonić użytkownika do krytycznej refleksji nad rzeczywistym konfliktem – i być może także sposobem relacjonowania go przez media.

Gdy upływa czas przeznaczony na walkę, na ekranie pojawia się przedstawiciel władz Izraela i podsumowuje przebieg rozgrywki; informuje gracza o liczbie ofiar po obu stronach konfliktu. W mojej

ILUSTRACJA 4. Zrzut ekranu z *Raid Gaza!* ilustrujący kadr kończący grę. Zawarta tu informacja o stosunku liczby ofiar po obydwu stronach rzeczywistego konfliktu podlega obiektywizacji poprzez podanie źródła w przypisie na dole ekranu



pierwszej rozgrywce powiadomił mnie: „W twoim przypadku zginęło 18,6 Palestyńczyków na każdego Izraelczyka! Komandorze, oczekiwałem od ciebie lepszego wyniku”. Po chwili na ekranie pojawił się komunikat:

*Czy wiesz, że w trakcie 2007 roku na każdego Izraelczyka zabitego przez Palestyńczyka przypadało 25 Palestyńczyków zabitych przez Izraelczyków (wliczając w to cywilów, kombatanów zabitych przez służby specjalne, rebeliantów lub inne jednostki po obydwu stronach)? Całkiem niezłe, co?*

Komunikatowi towarzyszy przypis informujący, że powyższe dane mają pochodzić z Organizacji Narodów Zjednoczonych. Powołanie się na zewnętrzne źródło, zwłaszcza na międzynarodową organizację pokojową nieangażującą się po żadnej ze stron konfliktu, ma służyć zobiektywizowaniu i uprawdopodobnieniu zawartej tu informacji, która jest jednocześnie kluczowa ze względu na perswazyjną funkcję gry.

Przekaz *Raid Gaza!* wyłania się zatem na dwóch etapach: najpierw gracz angażuje się w cyfrową wojnę – wykorzystuje przy tym cały repertuar środków dających mu absurdalnie dużą przewagę nad przeciwnikiem. Następnie poznaje zobiektywizowaną informację o faktycznych ofiarach konfliktu, która może sugerować, że dysproporcja w rzeczywistym konflikcie jest jeszcze większa niż ta widziana w grze. Nasuwa się więc interpretacja, że faktyczny konflikt jest jeszcze straszniejszy i jeszcze bardziej niesprawiedliwy niż obraz wyłaniający się z karykatury, którą przecież jest *Raid Gaza!* Przekaz staje się niezwykle sugestywny przez zastosowanie

humorystycznej hiperboli oraz łamanie tabu, a następnie przez konfrontację użytkownika ze zobiektywizowaną informacją (co oczywiście samo w sobie również jest zabiegiem bardzo silnie perswazyjnym i może łatwo posłużyć manipulacji).

*Raid Gaza!* jest jednocześnie dowodem na to, że gra perswazyjna może być narzędziem skutecznie zwracającym uwagę na dany problem i przede wszystkim wywołującym dyskusję, generującym nowe dyskursy. Od czasu publikacji gry uruchomiono ją ponad 360 tys. razy, a jej użytkownicy zostawili na oficjalnej stronie gry ponad 600 komentarzy<sup>19</sup>. Znaczna część tych wypowiedzi odnosiła się nie tylko do mechaniki rozgrywki czy warstwy wizualnej, ale przede wszystkim do gry jako przekazu ideologicznego.

Zarówno komentarze krytyczne, jak i te wyrażające poparcie dla poglądów autora *Raid Gaza!* pokazują, że gra stała się sposobem nie tylko zwrócenia uwagi na problem i inicjowania dyskusji publicznej, lecz także modelowania poglądów społecznych. Na przykład użytkownik o nicku molleindustria napisał:

*Znakomite! Gra jest prosta, dobrze zaprojektowana i daje mnóstwo zabawy w trakcie pięciominutowych sesji. Ale przede wszystkim przedstawia trwający asymetryczny konflikt lepiej niż inne gry zaangażowane (np. Peacemaker), które w żalostny sposób próbują przedstawiać poprawne politycznie i zrównoważone spojrzenie na problem. Teraz jest jasne, bardziej niż kiedykolwiek, kto jest przesładowcą, a kto uciśnionym. Izrael nie ma żadnego interesu w pokojowym rozwiązaniu konfliktu.*<sup>20</sup>

Podkreślony fragment komentarza pokazuje, że gra odbierana jest jako eksplikacja problemu, która jednocześnie może projektować wyobrażenia na dany temat. Zarówno powyższa wypowiedź, jak i wiele innych komentarzy dostępnych na stronie pokazują, że znaczna część użytkowników w swoich wypowiedziach wyraźnie oddziela samą grę (jej mechanikę, zastosowane animacje, jakość wykonania) od zawartej w niej treści ideologicznej.

Co typowe dla dyskusji internetowych, komentujący wzajemnie przytaczają swoje wypowiedzi, które nierzadko charakteryzują się emocjonalnym tonem lub odwołaniem do własnych przeżyć. Na niektóre z takich komentarzy odpowiada sam autor gry. Komentator gry posługujący się nickiem Tim666 napisał:

*Ta gra jest obraźliwa i powinna zostać natychmiast usunięta. Tak dla twojej wiadomości – miałem kuzynkę, która była jednym z tych Izraelczyków, których śmierć przypada na dwudziestu pięciu Palestyńczyków! Miała tylko 13 lat...*<sup>21</sup>

W odpowiedzi twórca *Raid Gaza!* napisał:

*Moje kondolencje – ale czy naprawdę czujesz się lepiej, wiedząc, że zabito 25 Palestyńczyków, by pomścić jej śmierć?*<sup>22</sup>

O ile więc sposób korzystania z gry publicystycznej wyróżnia ją na tle innych tekstów dziennikarskich (aby poznać przedstawione tu poglądy nie wystarczy lektura – niezbędny jest a k t g r a n i a), o tyle późniejsze funkcjonowanie utworu wpisuje go już w mechanizmy współczesnych dyskursów społecznych toczących się w przestrzeni internetowej. Użytkownicy podejmują



ILUSTRACJA 5. Zrzut ekranu z gry *Save Israel* (Ami Hanya Games; 2009). Zadaniem gracza jest chronić miasta izraelskie przed rakietami lecącymi z terenu Gazy.

próby tekstualizowania zawartości ideologicznej gry, nie tylko komentują, lecz także oceniają ją za pomocą mechanizmu udostępnionego na stronie internetowej – to wszystko dodatkowo upodobnia *Raid Gaza!* do cyfrowego tekstu publicystycznego, który jest szczególnie predysponowany do wywoływania dyskusji w czasie rzeczywistym.

### Studium przypadku – *Save Israel*

Najbardziej wyrazistym dowodem na sprawczy charakter *Raid Gaza!* jest jednak to, że doczekała się ona szczególnej odpowiedzi – również w postaci gry. *Save Israel* (Ami Hanya Games; 2009) stworzona przez izraelskiego programistę jest pod względem mechaniki znacznie prostsza od gry, na którą odpowiada. W *Save Israel* gracz także śledzi konflikt z perspektywy Izraela. Tym razem jednak nie posługuje się żadnymi narzędziami ofensywnymi – zamiast tego powinien chronić miasta izraelskie przed rakietami wystrzeliwanymi z terenu

Strefy Gazy. Aby to zrobić, musi śledzić trajektorię lotu poszczególnych pocisków i najpierw ogłaszać alarm w atakowanym mieście (w tym celu trzeba kliknąć na obszar na mapie), a następnie unieszkodliwić samą raketę (także poprzez kliknięcie na nią). *Save Israel* jest zatem grą zręcznościową mającą uświadomić użytkownikowi, jak częste i groźne są ataki raketowe ze Strefy Gazy.

W *Save Israel* po zakończeniu rozgrywki – a więc gdy gracz przegra – na ekranie także pojawia się komunikat wyjaśniający sens utworu. Komunikat ten brzmi: „Bardzo trudno jest ochronić miasta Izraela przed rakietami Hamasu, więc musimy się bronić”<sup>23</sup>. Perswazyjny aspekt komunikatu jest dodatkowo wzmocniony tym, że napis pojawia się na tle zdjęć ukazujących po pierwsze straty ponoszone przez stronę izraelską, a po drugie – zamaskowanych bojowników obsługujących rakietę (prawdopodobnie wycelowane w stronę Izraela).

Warto przy tym podkreślić, że *Save Israel* ukazała się zaledwie

dziewięć dni po publikacji *Raid Gaza!* (*Raid Gaza!* została wydana 30 grudnia 2008 roku, natomiast *Save Israel* – 8 stycznia 2009 roku), a więc replika pojawiła się, gdy bieżący konflikt w Strefie Gazy był wciąż niezażegnany i pozostawał tematem dyskutowanym w mediach masowego przekazu. Prędkość, z jaką ukazała się ta replika, jest porównywalna z tempem dyskusji publicystycznych odbywających się za pośrednictwem tygodników. Gry publicystyczne mogą zatem służyć również polemice, co wyraźnie udowadnia, że gra perswazyjna będąca komentarzem do oficjalnego dyskursu sama – właśnie jako komentarz – „wytwarza osobne i płodne dyskursy”<sup>24</sup>.

Skuteczność takiej dyskusji nie polega jednak na przytoczeniu liczniejszych czy nawet trafniejszych argumentów werbalnych, ale – w myśl retoryki proceduralnej – na przedstawieniu bardziej sugestywnego modelu lub ukazaniu problemu z bardziej zaskakującej czy wręcz humorystycznej perspektywy. Wyjątkowo ważna okazuje się



także zastosowana mechanika gry: perswazja – jak wskazywał Bogost – odbywa się tu bowiem przede wszystkim przez sam proces grania. Trafnie ujmuje to Sterczewski. Według niego „światopogląd, który przedstawia gra jako system, jest łatwy do zinternalizowania przez gracza, bo działanie zgodnie z wewnętrzną logiką gry jest w konkretny sposób nagradzane”<sup>25</sup>. Rzecz jasna w *Raid Gaza!* mamy do czynienia z przekazem ironicznym, nagradzane jest zachowanie przeciwstawne wobec światopoglądu faktycznie wyrażanego przez tę grę. Właśnie ironiczna konstrukcja przyczyniła się do tego, że *Raid Gaza!* zyskała szerszy krąg odbiorców od *Save Israel* – w tę ostatnią zagrano niecałe 16 tys. razy, co oznacza, że spotkała się z około dwudziestodwukrotnie mniejszym odbiorem<sup>26</sup>. Na szerszy zasięg oddziaływania *Raid Gaza!* złożyło się zatem kilka czynników, m.in. wykorzystanie bardziej urozmaiconej mechaniki rozgrywki, sięgnięcie po odważne, kontrowersyjne zabiegi humorystyczne,

wielopoziomowa ironia, i przede wszystkim – postawienie gracza po tej stronie konfliktu, która w obrębie gry jest interpretowana jako strona negatywna.

\*

Powyższe przykłady pokazują, że gry wideo mogą służyć jako narzędzie dziennikarskiego – a w szczególności publicystycznego – przedstawiania rzeczywistości. Takie publicystyczne gry perswazyjne charakteryzują się przede wszystkim tym, że oprócz perswazji werbalnej i wizualnej **wykorzystują także samą rozgrywkę w celach perswazyjnych**: w *Raid Gaza!* znaczące było to, jak nieproporcjonalnie dużymi zasobami i możliwościami militarnymi dysponował gracz broniący Izraela. W *Save Israel* struktura rozgrywki jest zupełnie inna: gracz może jedynie wszczynać alarm w miastach i próbować zestrzeliwać poszczególne rakiety, zanim dotrą do celu. Ostatecznie jednak – wobec nieustającego ataku – taka strategia musi zawsze

doprowadzić gracza do porażki. Tak zaprojektowana struktura gry ma jednoznacznie sugerować, że Izrael – wobec nieustającego ataku ze Strefy Gazy – musi porzucić postawę wyłącznie obronną i przejść do działań ofensywnych. Dobitnie pokazuje to, że funkcja perswazyjna realizuje się tutaj poprzez zasugerowanie pewnej interpretacji zdarzeń mających miejsce w świecie pozatekstowym; sytuacja implikowana w grze ma sterować oceną sytuacji spoza gry.

Publicystyczne gry perswazyjne nie muszą posługiwać się bardzo wyszukаныmi strukturami, wręcz przeciwnie – sięganie przez twórców po stosunkowo **nieskomplikowane mechanizmy** pozwala poszerzyć krąg oddziaływania gry (a więc może przełożyć się na perswazyjną skuteczność komunikatu) o niedoświadczonych graczy; pozwala także skrócić czas produkcji gry – należy bowiem pamiętać, że gry publicystyczne są zazwyczaj dziełem jednej osoby lub zespołu kilku osób<sup>27</sup>. Krótki czas produkcji jest także istotnym warunkiem sprzyjającym

ILUSTRACJA 6. Zrzut ekranu z gry *Save Israel* ilustrujący końcowy kadr gry



aktualności przekazu odwołującego się do bieżących wydarzeń i problemów społecznych. Ponadto najpopularniejszym kanałem dystrybucji publicystycznych gier perswazyjnych jest internet, gdzie zazwyczaj są one rozpowszechniane za darmo (umożliwia to dotarcie do szerszego grona odbiorców).

Jak wskazywałem wcześniej, efektywność tego typu przekazów perswazyjnych zależy w dużej mierze od szczególnego typu argumentacji polegającej na angażowaniu użytkownika – emocje, które wytwarzają się poprzez cyfrową partycypację, mają z całą pewnością nie mniejszą siłę perswazyjną niż zawarte w takiej grze argumenty merytoryczne. Gry perswazyjne mogą zatem służyć nie tylko informowaniu (czyż wpisują się w nurt dziennikarstwa obywatelskiego<sup>28</sup>), lecz także manipulacji i propagandzie. Oznacza to pilną potrzebę prowadzenia pogłębionych badań nad tego typu tekstami kultury i nad ich społecznym oddziaływaniem.

Gry publicystyczne są jedną z wielu odmian gier perswazyjnych: gry reklamowe oraz gry propagandowo-polityczne rządzą się podobnymi, ale nie identycznymi prawami (np. często twórcy tych ostatnich dysponują większymi budżetami produkcyjnymi). Obok wpisywania się gier w dyskursy reklamowy czy polityczny warto także odnotować wytwarzanie przez nie dyskursów tożsamościowych<sup>29</sup>, czego przykładem jest np. *Dys4ia* (Anna Anthropy; 2012) – gra autobiograficzna opowiadająca o doświadczeniu terapii hormonalnej i zmiany płci. Utwór ten można odczytywać nie tylko jako ekspresję samej autorki, lecz także próbę uwrażliwienia graczy na sytuację osób transseksualnych.

Badanie tego, jak gry wideo funkcjonują w kontekście innych dyskursów, pozwala nie tylko lepiej zrozumieć je same, lecz także dostarcza narzędzi do badania najnowszych przejawów tekstowości. Nie podlega dyskusji, że wpływ gier na współczesne formy ekspresji – i na dynamicznie zmieniający się system medialny – będzie rosł. Nie tylko dlatego, że elektroniczna rozrywka od kilkadziesiąt lat cieszy się niesłabnącą popularnością. Przede wszystkim dlatego, że dla kolejnych pokoleń uczestników kultury gry wideo są medium naturalnym, codziennym.

Gry perswazyjne wpisują się w znacznie szersze zjawisko: proces oddziaływania gier wideo na kulturę współczesną. Przejawem tego procesu jest m.in. gamifikacja, czyli „proces wykorzystywania myślenia typowego dla gier (game-thinking) i mechanizmów typowych dla gier w celu angażowania użytkowników i rozwiązywania problemów”<sup>30</sup>. Gry mają także wpływ na inne systemy medialne (np. na techniki wykorzystywane w filmie) i bywają wykorzystywane jako komponenty konwergentnych narracji transmedialnych<sup>31</sup>. ◀

**Piotr Kubiński**

(1986) – badacz gier i tekstów elektronicznych. Rozprawę doktorską obronioną na Wydziale Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego poświęcił poetyce gier wideo

Publikacja powstała w ramach realizacji projektu badawczego NN 103 398340 finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki w Krakowie

1 Za moment przełomowy w historii omawianego medium należy uznać rok 1972. Na ten temat zob. np. Steven Poole, *Trigger Happy*, b.m.w. 2007, s. 43–45; Bartłomiej Kluska, *Dawno temu w grach. Czas pionierów*.

*Szkice z historii gier komputerowych*, Łódź 2008, s. 16–18; William Lu, *Evolution of Video Game Controllers: How Simple Switches Lead to the Development of the Joystick and the Directional Pad*, Stanford 2003, s. 10 [artykuł dostępny online: [http://www.stanford.edu/group/hgtg/cgi-bin/drupal/sites/default/files2/wlu\\_2003\\_1.pdf](http://www.stanford.edu/group/hgtg/cgi-bin/drupal/sites/default/files2/wlu_2003_1.pdf)].

- 2 Zob. np. Tarja Susi, Mikael Johansson, Per Backlund, *Serious Games – An Overview*, Skövde 2005, s. 5 [raport dostępny online: <http://his.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/FULLTEXT01>].
- 3 Dowodem tego stanu rzeczy są zarówno publikacje (tak naukowe, jak dziennikarskie, zob. np. Sonia Fizek, *Gry na poważnie, czyli na czym polega „serious gaming”?*, artykuł dostępny online: <http://technopolis.polityka.pl/2010/gry-na-powaznie-czyli-na-czym-polega-serious-gaming> [online]. Dostępny w internecie [dostęp 30.06.2014 r.], jak i praktyka akademicka (poświęcony tej tematyce wykład prowadzony przez Pawła Węgrzyna na Uniwersytecie Jagiellońskim nosi tytuł „Gry poważnie”).
- 4 Zob. np. Piotr Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” nr 6/2012, s. 218.
- 5 David H. Ahl, *Mainframe Games and Simulations*, w: *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, red. M.J.P. Wolf, London 2008, s. 32. Zob. na ten temat także Radosław Bomba, *Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?*, w: *Olbrzym w cieniu. Gry w kulturze audiowizualnej*, red. Andrzej Pitrus, Kraków 2012, s. 68.
- 6 Na temat medycznych gier zaangażowanych zob. Maurits Graafland, Jan M. Schraagen, Marlies P. Schijven, *Systematic review of serious games for medical education and surgical skills training*, „British Journal of Surgery” nr 99 (2012).
- 7 Zob. Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge MA–London 2010, s. 1–64.
- 8 Ibidem, s. 2.
- 9 Ibidem, s. 29. W Polsce retoryką proceduralną zajmuje się w swoich badaniach Piotr Sterczewski, zob. Piotr Sterczewski, *Czytanie gry*, op.cit.

- 10 Na temat przenikania treści ideologicznych do komercyjnych gier wideo i polityzacji tego medium zob. Paweł Olszewski, *Polityzacja gier wideo. Ewolucja od niezobowiązującej rozrywki do zideologizowanego medium*, „Homo Ludens” 1/2011.
- 11 Ciekawych przykładów gier wideo wykorzystywanych w polskim marketingu politycznym dostarcza artykuł Marzeny Falkowskiej, jednej z nielicznych polskich badaczek zajmujących się tematyką *newsgames*, zob. Marzena Falkowska, *Publicystyka spotyka symulację: newsgames jako komentarz do aktualnych wydarzeń*, „Kultura i Historia” nr 13 (2008) [artykuł dostępny online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/893>].
- 12 Za twórcę terminu „newsgames” uchodzi Gonzalo Frasca, zob. Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, *Newsgames. Journalism at Play, Cambridge MA-London 2010*, s. 13. Zob. także Jon Burton, *News-Game Journalism: History, Current Use And Possible Futures*, „Australian Journal of Emerging Technologies and Society” t. 3, nr 2, 2005; Tracy Fullerton, *Documentary Games: Putting the Player in the Path of History* [materiał z konferencji „Playing the Past Conference” dostępny online: [http://tracyfullerton.com/assets/DocumentaryGames\\_tfullerton.pdf](http://tracyfullerton.com/assets/DocumentaryGames_tfullerton.pdf)].
- 13 Por. Ian Bogost, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, tłum. J. Gilewicz, Kraków 2012. Również obecne tu określenie „gry w komentarz redakcji” wydaje się dalece niepraktyczne – głównie ze względu na swoją długość.
- 14 Marzena Falkowska, *Publicystyka spotyka symulację*, dz.cyt. Bogate w przykłady studium porównujące *newsgames* z komiksami satyrycznymi przeprowadzili Mike Treanor i Michael Mateas, zob. Mike Treanor, Michael Mateas, *Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons* [materiał z konferencji „DiGRA 2009” dostępny online: <http://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/news-games-DiGRA2009.pdf>].
- 15 Analizowane fragmenty *Raid Gaza!* przytaczam we własnym tłumaczeniu.
- 16 Rozgrywka wykorzystująca mechanizm oparty na stawianiu budynków i produkowania za ich pomocą oddziałów wojskowych wykorzystuje schemat często wykorzystywany w grach strategicznych czasu rzeczywistego.
- 17 Twórca *Raid Gaza!* uznał możliwość wielokrotnego korzystania z tej funkcji za celową. Świadczy o tym przygotowanie kilku różnych (oczywiście za każdym razem przychylnych) kwestii wypowiedzianych przez telefonicznego rozmówcę.
- 18 Mechanizm polegający na przyznawaniu bonusowych punktów oraz przedstawianiu liczby poległych w konflikcie jako wyniku rozgrywki podkreśla, że przebieg tej rozgrywki jest zależny od samego gracza. Ujawnia się tu oczywista, ale doniosła różnica pomiędzy odbiorem informacji (jaki ma miejsce w wypadku tradycyjnej publicystyki), a emocjonalnym zaangażowaniem użytkownika, który staje się uczestnikiem, a raczej: sprawcą komentowanych działań.
- 19 Informacja ze strony internetowej gry: <http://www.newgrounds.com/portal/view/476393> [stan z 30 czerwca 2014 r.].
- 20 Wypowiedź użytkownika Molleindustria, 4 stycznia 2009, [www.newgrounds.com/portal/view/476393/review\\_page/74](http://www.newgrounds.com/portal/view/476393/review_page/74). [podkr. moje – PK.]. Ten i wszystkie następne komentarze przytaczam we własnym tłumaczeniu.
- 21 Wypowiedź użytkownika Tim666, 14 stycznia 2009, [http://www.newgrounds.com/portal/view/476393/review\\_page/19](http://www.newgrounds.com/portal/view/476393/review_page/19).
- 22 Ibidem.
- 23 Fragment *Save Israel* przytaczam we własnym tłumaczeniu.
- 24 Posługuję się tu parą „dyskurs – komentarz” w rozumieniu Dąbrowskiego, zob. Mieczysław Dąbrowski, *Komparatystyka dyskursu. Dyskurs komparatystyki*, Warszawa 2009, s. 12.
- 25 Piotr Sterczewski, *Czytanie gry*, op.cit., s. 226.
- 26 Informacja ze strony internetowej gry: <http://www.kongregate.com/games/amihanya/save-israel> [stan na 27 grudnia 2013 r.]. Trzeba jednocześnie podkreślić, że w dużym stopniu na mniejszą skalę odbioru tej gry mogło wpłynąć to, że była ona repliką, a więc utworem w pewnym stopniu związanym z *Raid Gaza!* jako tekstem źródłowym. Nie bez znaczenia jest także uboższa strona graficzna późniejszej gry oraz miejsce publikacji obydwu utworów – w wypadku *Raid Gaza!* był to serwis [www.newgrounds.com](http://www.newgrounds.com), w wypadku *Save Israel* – [www.kongregate.com](http://www.kongregate.com).
- 27 Nie dotyczy to jednak innego rodzaju gier zaangażowanych, jaki stanowią gry reklamowe (ang. *advergaming*) – te często powstają przy udziale większych zespołów dysponujących budżetem marketingowym. Na temat rozwoju rynku *advergaming* zob. Bartłomiej Rafał Białas, *Advergaming – przeszłość polityki*, „Nowe media. Studia i rozprawy” 2011, nr 1(2); Jacek Jankowski, *Rozwój advergamingu i gier marketingu w: Games Industry Trends 2012. Raport*, Warszawa 2012. Gier reklamowych (*advergaming*), a więc gier w całości projektowanych z myślą o reklamie, nie należy mylić ze zjawiskiem „in-game advertising”, czyli zamieszczania treści reklamowych w zwykłych grach komercyjnych.
- 28 Na temat dziennikarstwa obywatelskiego (ang. *citizen journalism*) zob. np. *Citizen Journalism: Global Perspectives*, red. Stuart Allan, Einar Thorsen, New York 2009.
- 29 Na temat dyskursów tożsamościowych zob. np. Mieczysław Dąbrowski, *Dyskursy tożsamościowe. Psychologia i socjalność w: tegoż, Komparatystyka dyskursu*, op.cit.
- 30 Gabe Zichermann, Christopher Cunningham, *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol CA 2011, s. XIV. Na ten temat zob. także Paweł Tkaczyk, *Zakamarki marki*, Gliwice 2011; idem, *Grywalizacja*, Gliwice 2012; Radosław Bomba, *Gamification...*, op. cit.
- 31 Henry Jenkins nazywał w ten sposób „przepływ treści pomiędzy różnymi platformami medialnymi, współpracę różnych przemysłów medialnych oraz migracyjne zachowania odbiorców mediów, którzy dotrą niemal wszędzie, poszukując takiej rozrywki, na jaką mają ochotę”. Henry Jenkins, *Kultura konwergencji*, op.cit., s. 9. Na temat wpływu gier na kulturę współczesną zob. także: Piotr Kubiński, *Poetyka gier wideo. Cechy swoiste*, praca doktorska, Uniwersytet Warszawski, Wydział Polonistyki, Warszawa 2013 [komputeropis].