

Część pierwsza

1. Czym są gry?

Gry wideo, gry komputerowe albo te przeznaczone na konsole, nie można pominąć także produkcji przygotowanych na smartfony i telefony. Gry są obecne w mediach społecznościowych, niektórzy nauczyciele wykorzystują je podczas zajęć w szkołach, a część firm stosuje gry kompetencyjne w ramach procesu rekrutacji. Towarzyszą nam one w wielu obszarach życia i nie są już tylko sposobem spędzania wolnego czasu. Co więc kryje się pod sformułowaniem „gry”? Podobnie do innych autorów poruszających tę tematykę (zob. Kubiński 2016; Gatuszko 2017), używając określenia „gry”, odnosimy się do gier w ich ogólnym znaczeniu. Posługując się formą „gry komputerowe” lub „gry wideo”, wskazujemy na platformę, na której są uruchamiane. Więcej informacji o podziale gier oraz ich rodzajach znajduje się w kolejnym podrozdziale.

Współczesne gry są różnorodne – od bardzo prostych, opartych na nieskomplikowanych schematach i mechanizmach, po rozległe i złożone produkcje. Oferują niemal nieograniczone doświadczenia wygrywania, przegrywania, udziału w rozbudowanych narracjach. Dają też szansę odkrywania otwartych światów czy współpracy z innymi graczami (King, Delfabbro, Griffiths 2010). Istnieją gry kierowane głównie do dzieci, nastawione na dostarczanie rozrywki, a także rozwijanie umiejętności i wiedzy (np. logicznego myślenia, rozwiązywania zagadek) w bezpiecznym środowisku. Jednocześnie wiele produkcji jest przeznaczonych dla dorosłych. Występują w nich różne rodzaje przemocy czy brutalność i często oddają one rzeczywistość taką, jaka jest w realnym świecie, np. podczas wojny.

Poruszając tematykę gier, warto wyjaśnić kilka charakterystycznych sformułowań. **Gry cyfrowe** odnoszą się do tytułów wydawanych w formie cyfrowej, czyli pozbawionych fizycznych pudełek i nośników takich jak płyty. Cyfrowa gra kupiona w sklepie internetowym jest gotowa do zainstalowania od razu po zatwierdzeniu płatności (obecnie to coraz częstszy sposób zakupu gier). **Mechaniki gry** odnoszą się natomiast do zbioru zasad i praw gry, określają, co może zrobić gracz oraz z jakimi reakcjami będzie musiał się zmierzyć w odpowiedzi na swoje działania. Są to instrukcje podobne do tych z gier planszowych, które opisują m.in., w jaki sposób można poruszać się na mapie w wirtualnym świecie lub wchodzić w interakcje z innymi postaciami czy przedmiotami. **Cheater** (z angielskiego oszust) to osoba wykorzystująca w nieuczciwy sposób specjalne oprogramowanie, które zmienia mechaniki gry. Oszukuje tym samym i łamie zasady, nieuczciwie zdobywając przewagę, np. przez automatyczne celowanie zapewniające stuprocentową skuteczność. **Kody do gier** to specyficzna forma ułatwienia stworzona przez ich producentów. Gracze mogą skorzystać z kodów np. wtedy, gdy napotkają trudności z przejściem do dalszego etapu rozgrywki. **Gaming** stanowi określenie pierwotnie pochodzące z języka angielskiego,

a oznaczające granie w gry, zostało ono jednak włączone do internetowego *Słownika języka polskiego* (SJP PWN 2023). **Gamer** to gracz (słowo zaczerpnięte, podobnie jak gaming, z języka angielskiego). **Noobem** nazywa się osoby niepotrafiące grać, a ich przeciwieństwem są **pro gracze**. Z kolei **imersja** dotyczy zanurzenia się w świecie gry, dzięki czemu, poza samym jej odbiorem, gracze mogą wczuwać się w postaci, doświadczać emocji oraz przeżywać swoje wybory i decyzje w wirtualnym świecie.

Gry są również swoistym tekstem kultury (Kubiński 2016). Oddziałują nie tylko na graczy, ale także na inne środki przekazu, m.in. stając się podstawą do tworzenia filmów lub seriali – np. gra *The*

Last of Us została zekranizowana jako serial telewizyjny. W 2021 roku w polskich szkołach średnich wprowadzono grę *This War of Mine* jako lekturę nieobowiązkową. Przedstawia ona wojnę z perspektywy cywilów i pokazuje okrucieństwo konfliktów zbrojnych. Wpływ gier jest widoczny chociażby za sprawą tego, że wiele sklepów, zarówno z elektroniką, jak i np. z wyposażeniem domu, ma działy ze sprzętem gamingowym.

CZY WIESZ, ŻE...

twórcy *Assassin's Creed: Odyssey* w swojej grze umieścili specjalny tryb umożliwiający zwiedzanie antycznych Aten? Gracz może poznać historię miasta i jego charakterystycznych elementów.

1.1. Gatunki gier

Książki możemy podzielić według rodzajów i gatunków literackich. Podobny podział można zastosować do muzyki czy filmów. Prawdopodobnie każdy ma znajomego, który jest fanem horrorów, a kogoś innego całkowicie pochłaniają produkcje science fiction. Gry również można dzielić na gatunki (Apperley 2006).

Podstawowa klasyfikacja gier odnosi się do tego, na jakiej platformie są uruchamiane (Grajewski, Dragan 2021). Platformę należy rozumieć po prostu jako urządzenie, które umożliwia granie. Może to być komputer, konsola lub telefon. Obecnie, mówiąc o podziale gier ze względu na platformę, wyróżnia się gry na komputery osobiste (stacjonarne, laptopy), konsole do gier (np. Xbox, PlayStation) oraz urządzenia mobilne (smartfony, tablety). Gry nie muszą być jednak wydawane tylko na jedną platformę – często twórcy przygotowują swoją produkcję zarówno na komputery, jak i na konsole. Istnieją też specjalne programy nazywane emulatorami, dzięki którym gry przeznaczone np. na telefony da się uruchomić na zwykłych komputerach.

Gry można podzielić według gatunków, które zostały wyszczególnione na podstawie wspólnej tematyki, zasad, celów i konwencji wyznaczających pewne standardy w obrębie zbliżonych odmian. Najczęściej wyróżnia się osiem głównych gatunków gier: zręcznościowe, przygodowe, fabularne, symulatory, sportowe, strategiczne, logiczne oraz edukacyjne. Dodatkowo można opisać co najmniej czterdzieści osobnych podtypów (Zajączkowski, Urbańska-Galanciak 2009). Jednakże w przypadku wielu gier trudno wskazać tylko jeden gatunek, do którego da się je przypisać, np. *Red Dead Redemption 2* zalicza się do gatunku gier akcji, ale jednocześnie ma ona wiele wspólnych elementów z grami przygodowymi. Badacze w swoich pracach naukowych podkreślają, że ten podział nie zawsze jest adekwatny (por. Eichenbaum et al. 2015; King, Delfabbro 2019; Dale, Joessel, Bavelier, Green 2020). Niżej przedstawiono opisy dziesięciu gatunków gier, które są często przywoływane także w kontekście badań naukowych (Grajewski, Dragan 2021).

Gry **RPG** (*role-playing game*, cRPG – *computer role-playing game*) to gry fabularne, w których gracz wciela się w określonego bohatera umiejscowionego w stworzonym świecie. Odgrywa on rolę według scenariusza, a w zależności od gry może dokonywać wielu wyborów zmieniających przebieg

całej rozgrywki. Gracz ma możliwość rozwijania swojej postaci i często personalizacji wyglądu awatara – wirtualnego bohatera. Przez wykonywanie zadań gracz rozwija jego umiejętności, zdobywa lepszy ekwipunek czy odblokowuje nowe zdolności. Do najpopularniejszych gier z tego gatunku należą serie *Wiedźmin*, *The Elder Scrolls*, *Dark Souls* czy *Diablo*. Na ilustracji 1 przedstawiono zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt Red 2015). Gracz steruje postacią z perspektywy trzeciej osoby. W prawym górnym rogu ekranu jest widoczna minimapa. Po prawej stronie znajdują się kluczowe informacje związane ze sterowaniem oraz podsumowanie wykonywanego zadania, po lewej zaś wskazówki dotyczące dodatkowych umiejętności i ekwipunku. Na ilustracji widać również dziewczynkę cieszącą się z wiadomości o narodzinach młodszej siostry. Dodanie takich elementów do gry pozwala na budowę bardziej realistycznego świata, który sprawia wrażenie tętniącego życiem.

Gry **MMORPG** (*massively multiplayer online role-playing game*) – ich zakres i mechanika są zbliżone do gier RPG. Ważną zmianą jest natomiast nacisk na współpracę graczy. Użytkownicy często muszą wspólnie mierzyć się z zadaniami, by podnosić swój poziom (tzw. *levelowanie*). Gry MMO wymagają komunikacji i wchodzenia w interakcje społeczne z innymi osobami. Aby osiągać coraz wyższe poziomy rozwoju postaci, gracze nierzadko tworzą gildie lub do nich dołączają. W zespołach zwiększają swoje szanse na zrealizowanie celów. Zdarzają się sytuacje, w których samodzielne przejście do kolejnego etapu gry nie jest w ogóle możliwe. Ze względu na poziom trudności gra czasami wymusza organizację tzw. rajdów, czyli wspólnych wypraw umożliwiających wykonanie zadania. *World of Warcraft* czy *Final Fantasy* to jedne z najpopularniejszych produkcji tego gatunku. Na ilustracji 2 przedstawiono właśnie grę *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004). Widać na niej inne postaci niezależne (łatwo je poznać po umieszczonym nad nimi wykrzykniku), to jest sterowane przez komputer – mogą one zlecać nam różne zadania, których treść daje się przeczytać w lewej części ekranu na widocznym kawałku pergaminu. W stworzonej rzeczywistości można spotkać wielu innych graczy z całego świata. Wszyscy dążą do rozwoju swojej postaci i jej umiejętności.



Ilustracja 1. Zrzut ekranu z gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Projekt Red (2015)

FPS-y (*first-person shooter*, „strzelanki” pierwszoosobowe) to gatunek, który skupia gry oparte na walce z perspektywy pierwszej osoby. Najczęściej jest do tego wykorzystywana broń palna. Mechanika gry obejmuje dużą dynamikę i wymaga spostrzegawczości oraz zręczności. FPS-y najczęściej są oparte na statystyce *kill/death ratio* (KD) – współczynniku związanym z relacją zabójstw do zgonów, czyli punktowym przedstawieniem skuteczności gracza w rozgrywce z innymi osobami. Pokonując dwóch przeciwników i ginąc samemu raz, współczynnik KD wyniesie 2. Zaawansowani gracze dążą do maksymalizacji zabójstw przy jednoczesnym zachowaniu jak najmniejszej liczby własnych zgonów. Najpopularniejsze gry w tym gatunku to serie *Battlefield*, *Call of Duty* czy *Counter-Strike*. Ilustracja 3 przedstawia zrzut ekranu z gry *Hell Let Loose* (Black Matter 2021), która jest taktyczną grą wieloosobową, odwołującą się do prawdziwych działań wojennych prowadzonych podczas drugiej wojny światowej. Gra stanowi przykład „strzelanki” kładącej duży nacisk na realizm – odwzorowano zarówno umundurowanie żołnierzy, broń, jak i szczegóły geograficzne, np. pole bitwy w regionie Sainte-Marie-du-Mont, co także pokazuje ilustracja 3. Twórcy wykorzystali oryginalne mapy wojskowe z tamtego okresu, zdjęcia satelitarne oraz archiwalne. Na ilustracji widać dynamikę pola bitwy, np. opatrywanego żołnierza, zastonę dymną utrudniającą dostrzeżenie przeciwnika oraz ikonę (marker) czołgu, co pozwala odnaleźć się na polu walki.



Ilustracja 2. Zrzut ekranu z gry *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment (2004)

Symulatory są grami mającymi za zadanie imitować określoną część rzeczywistości. Zastosowana w nich mechanika wiernie odzwierciedla naśladowany obszar realnego świata. Do najpopularniejszych gier tego gatunku należą symulatory latania, kierowcy samochodu ciężarowego czy farmy. Gracze otrzymują produkt przygotowany z dbałością o detale i z jak najwierniejszym odwzorowaniem praw rządzących w realnym świecie. Wiąże się to z doskonałym odtworzeniem np. przycisków na konsoli samolotu pasażerskiego, włącznie ze specyficznymi dźwiękami wydawanymi przy ich używaniu. W obrębie tego gatunku najczęściej mówi się o grach z serii *Farming Simulator* (symulatorze gospodarstwa rolnego), *Microsoft Flight Simulator* (symulatorze latania różnymi samolotami) czy *Euro Truck*

Simulator pozwalającym na wcielenie się w kierowcę ciężarówki przemierzającej Europę. Ilustracja 4 to zrzut ekranu z *Microsoft Flight Simulator* (Asobo Studio 2020). Gra jest symulatorem lotów, który umożliwia wcielenie się w rolę pilota rozmaitych statków powietrznych. Na ilustracji widać bardzo precyzyjne odwzorowanie kabiny pilotów jednosilnikowego samolotu Diamond Aircraft DA40 NG. Wszystkie przyrządy zmieniają swoje wartości zgodnie z tym, co dzieje się aktualnie z maszyną. Pokrętła, przyciski i dźwignie pełnią takie same funkcje jak w rzeczywistości. Gra odzwierciadla topografię całego świata dzięki wykorzystaniu zdjęć satelitarnych przetworzonych przez sztuczną inteligencję, która odpowiada również za dostarczanie w czasie rzeczywistym danych pogodowych z każdego miejsca na ziemi. Umożliwia to dokładne oddanie warunków atmosferycznych w grze zgodnie z tym, co w danym momencie dzieje się w określonym miejscu na świecie. Tę dbałość o szczegóły łatwo zaobserwować na ilustracji 4 – widać tam charakterystyczny cylindryczny budynek po prawej stronie zrzutu ekranu. Jest to Torre Agbar, jeden z najbardziej rozpoznawalnych obiektów Barcelony.



Ilustracja 3. Zrzut ekranu z gry *Hell Let Loose*, Team17 (Black Matter 2021)

Gry **zręcznościowe** są oparte na ćwiczeniu refleksu oraz umiejętności obsługiwanego kontrolera, takiego jak pad lub klasyczna myszka i klawiatura. Gra kładzie nacisk na sprawne wykonywanie określonych zadań. Aby osiągać wysokie wyniki, należy wykazać się szybkością oraz zręcznością. Popularni reprezentanci tego gatunku to seria *Rayman*, *Beat Saber* czy *Ori and the Will of the Wisps* (Moon Studios 2020). Ten ostatni przykład został przedstawiony na ilustracji 5. Mimo pozorów trójwymiarowości gracz może poruszać się w dwóch płaszczyznach, a nie trzech, czyli może przemieszczać się na boki, w górę i w dół, ale nie jest w stanie dotrzeć do drzew w oddali widocznych na ilustracji. Gra przez swoją baśniową oprawę zachęca do przemieszczania się po poziomach. Czasami prawidłowa droga nie jest łatwa do odgadnięcia, z jednej strony wymaga spostrzegawczości, a z drugiej wykonania skomplikowanych sekwencji kilku skoków, uników i precyzyjnego zaplanowania całego zestawu ruchów.

Gry **strategiczne** mają wiele odmiennych mechanik, jednak wszystkie skupiają się na taktycznym planowaniu. W zależności od gry może się to wiązać również z rozwojem wiedzy i kultury sterowanej cywilizacji czy z zarządzaniem surowcami. Wymaga to wykazania się umiejętnościami taktycznymi, logistycznymi, a także zdolnością do dysponowania zasobami oraz armią. Najczęściej gracze toczą między sobą pojedynki lub prowadzą całe cywilizacje ku ostatecznemu zwycięstwu. Popularne gry z tego gatunku to serie *Age of Empires*, *Total War*, *Humankind* i *Sid Meier's Civilization*. Na ilustracji 6 przedstawiono zrzut ekranu z *Sid Meier's Civilization VI* (Firaxis Games 2020). Ta produkcja to przykład gry turowej, w której – podobnie jak w planszówkach – ruchy każdego gracza następują po kolei. Struktura gry przypomina również planszę z tradycyjnych gier z polami w kształcie sześciokątów z zaznaczonymi efektami specjalnymi, takimi jak np. złoża węgla lub plantacja pomarańczy. Na górnej belce są widoczne podstawowe dane o zasobach strategicznych. W lewym górnym rogu umieszczono informacje o liczbie punktów: nauki (umożliwiających prowadzenie badań naukowych), kultury, wiary, a także o ilości złota. Po prawej stronie ekranu widać menu z możliwością budowy wyspecjalizowanej dzielnicy w mieście, np. dzielnicy przemysłowej (wzmacniającej wydajność produkcji). Gra umożliwia też wznoszenie tzw. cudów świata – na ilustracji 6, w jej lewej dolnej części, widać Kolosa Rodyjskiego, a po prawej stronie, niedaleko rzeki, został wybudowany Tadž Mahal.



Ilustracja 4. Zrzut ekranu z gry *Microsoft Flight Simulator*, Xbox Game Studios (Asobo Studio 2020)

Gry **edukacyjne** kładą nacisk na wykształcanie nowych umiejętności u graczy. Deweloperzy zakładają, że rozrywkowa forma nauki będzie lepszym sposobem przekazywania wiedzy od form tradycyjnych. Przykładami takich gier są: *Kerbal Space Program* oraz *Szybowcowa '87* (Pictureworks 2022) zaprezentowana na ilustracji 7. Jest to wirtualne ukazanie tajnej drukarni Solidarności Walczącej. Na podstawie materiałów archiwalnych Instytutu Pamięi Narodowej odtworzono mieszkanie z czasów PRL-u i autentyczne rozmowy między funkcjonariuszami Służby Bezpieczeństwa.

Gry **sportowe** imitują gry zespołowe oraz dyscypliny indywidualne. Gracze toczą między sobą pojedynki w czasie rzeczywistym. Wymaga to od nich znajomości zasad danej gry oraz umiejętności



Ilustracja 5. Zrzut ekranu z gry *Ori and the Will of the Wisps*, Xbox Game Studios (Moon Studios 2020)

strategicznych i (często) zręcznościowych. Popularne serie z tego gatunku to *FIFA*, *Football Manager* i *NBA Live*. Ilustracja 8 przedstawia zrzut ekranu z gry *Football Manager 2023* (Sports Interactive 2022). Poza widokiem na murawę podczas rozgrywanego meczu gracze mają możliwość zaawansowanego zarządzania całym zespołem przez m.in. dobór piłkarzy, a także planowanie taktyki w poszczególnych meczach. Ilustracja ukazuje fragment przygotowań przed meczem – po lewej stronie przedstawiono rozmieszczenie członków drużyny, a po prawej widać listę wszystkich piłkarzy wraz ze statystykami.

Gry **wyścigowe** opierają się na rywalizowaniu z innymi graczami w wyścigach samochodowych. W grze liczy się pokonanie oponentów. Mogą być oni sterowani przez innych graczy lub komputer. Gry takie dają szansę na podjęcie rywalizacji w skali globalnej – umożliwiają to statystyki, które można porównywać, np. osiągając najlepszy czas okrążenia lub ustanawiając rekord danym modelem samochodu. Gry z tego gatunku bywają realistyczne lub stosują prostsze mechaniki. Popularne wydania to serie *Need for Speed*, *Forza*, *Gran Turismo* czy *DiRT Rally 2.0*. Na ilustracji 9 przedstawiono zrzut ekranu z gry *Forza Horizon 5* (Playground Games 2021) wraz z elementami typowymi dla gier wyścigowych, choćby umieszczonym w prawym dolnym rogu prędkościomierzem. Charakterystyczne rozmycie otoczenia dookoła samochodu wynika z dążenia do imitacji wrażenia prędkości. Niebieskie strzałki są natomiast podpowiedzią, w jaki sposób jechać, żeby idealnie pokonać trasę i np. wejść prawidłowo w zakręt.

Gry z gatunku **MOBA** (*multiplayer online battle arena*) to gry sieciowe będące podgatunkiem gier strategicznych. Ich mechanika polega na walce co najmniej dwóch drużyn na wirtualnej arenie aż do momentu ostatecznego zwycięstwa. Gatunek ten łączy elementy z gier MMORPG. Zdecydowanie najpopularniejszymi grami MOBA są *League of Legends*, powszechnie nazywany „LOLem” oraz *Defense of the Ancients (DotA)*. Zrzut ekranu z gry *League of Legends* (Riot Games 2013) został zaprezentowany na ilustracji 10. Widać tam charakterystyczne cechy gatunku MOBA – walkę z przeciwną drużyną na



Ilustracja 6. Zrzut ekranu z gry Sid Meier's Civilization VI, 2K Games (Firaxis Games 2020)



Ilustracja 7. Zrzut ekranu z gry Szybowcowa '87, Instytut Pamięci Narodowej (Pictureworks 2022)

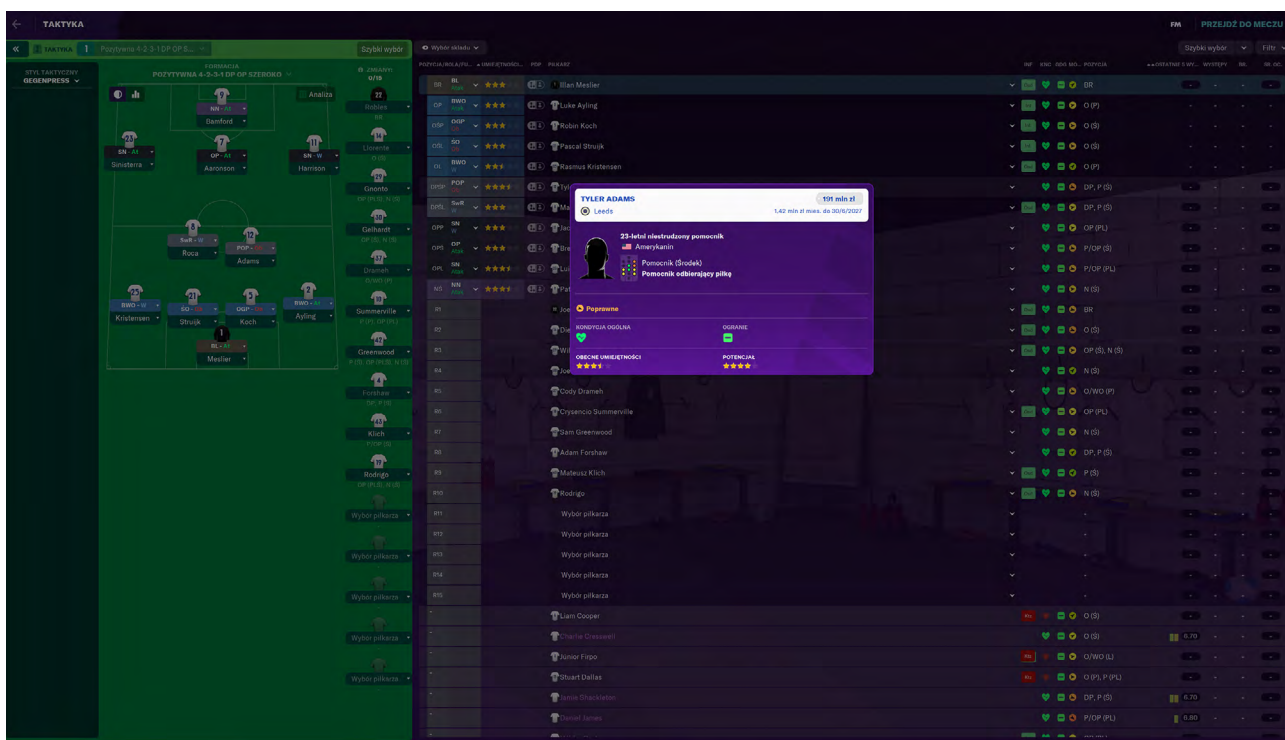
mapie przypominającej arenę z wąskimi przejściami. Na dole ilustracji podano podstawowe informacje o naszej postaci (np. pasek z ilością życia) oraz miejsce na specjalne atrybuty.

Myśląc o różnych gatunkach gier, należy pamiętać, że ich podział jest umowny, a same gry często należą do kilku gatunków jednocześnie. Gry wraz z rozwojem technologii stają się coraz bardziej złożone. W ostatnim czasie prężnie rozwija się technologia **VR** (*virtual reality*) – wirtualnej rzeczywistości.

Umożliwia ona „przeniesienie się” dzięki specjalnym okularom (goglom) do wykreowanego świata, który można zobaczyć na własne oczy. Czasami wykorzystywane są również specjalne elementy ubioru, które przetwarzają ruch ciała na ruch w wirtualnej rzeczywistości. Ilustracja 7 pokazuje zrzut ekranu z instrukcją początkową (widoczną w górnej części), pomagającą odnaleźć się w nowej przestrzeni.

Zaprezentowana wyżej klasyfikacja gier nie jest jedyną możliwą do przyjęcia. Inna dzieli je na te, w których rywalizacja toczy się z innymi graczami (*multiplayer*), i te w trybie pojedynczego gracza (*single player*). W kontekście tego podziału często można spotkać się z używaniem określeń gra *online* i *offline*. Odnosi się to do wykorzystywania połączenia internetowego w rozgrywce. Przykładem ciekawego rozwiązania w niektórych grach nastawionych na tryb dla pojedynczego gracza jest umożliwienie niepośredniego kontaktu z innymi osobami w celu wzajemnej pomocy. Jedną z takich gier jest *Death Stranding*, w której gracze mogą zostawiać podpowiedzi oraz pomagać we wznoszeniu różnych konstrukcji na planszach innych osób. Nie następuje tam bezpośredni kontakt między dwoma graczami, ale widzą oni działania na swojej mapie podczas własnej rozgrywki.

Kolejny podział wynika z perspektywy ukazywania wirtualnego świata. Wyróżnia się produkcje pierwszoosobowe, w których perspektywa jest najbardziej zbliżona do widzenia ludzkiego. Inną formą jest perspektywa trzecioosobowa, gdzie kamera zostaje umieszczona za sterowaną postacią. W ramach tego podziału można też mówić o grach 2D i 3D. Niektóre tytuły umożliwiają przełączanie się między perspektywami w celu lepszego dopasowania do preferencji graczy i odczuwania różnego poziomu immersji. Pokazano to na ilustracji 11 z gry *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios 2018). Zrzut ekranu przedstawia spojrzenie na ten sam fragment miasteczka na Dzikim Zachodzie z dwóch odmiennych perspektyw. Górny obraz to przykład kamery trzecioosobowej umieszczonej za plecami bohatera. Dolny zrzut ekranu to widok z perspektywy pierwszej osoby, czyli oczami bohatera jadącego konno.



Ilustracja 8. Zrzut ekranu z gry *Football Manager 2023*, Sega (Sports Interactive 2022)



Ilustracja 9. Zrzut ekranu z gry *Forza Horizon 5*, Xbox Game Studios (Playground Games 2021)



Ilustracja 10. Zrzut ekranu z gry *League of Legends*, Riot Games (2013)