

DOMINIKA
STASZENKO-CHOJNACKA

NARODZINY MEDIUM

GRY WIDEO
W POLSKIEJ PRASIE
HOBBYSTYCZNEJ
KOŃCA XX WIEKU



NARODZINY MEDIUM

GRY WIDEO

W POLSKIEJ PRASIE

HOBBYSTYCZNEJ

KOŃCA XX WIEKU

SZTUKA/MEDIA/KULTURA

seria pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego

Dotychczas opublikowane:

PERSPEKTYWY BADAŃ NAD KULTURĄ

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Anny Zeidler-Janiszewskiej

Katarzyna Prajzner

TEKST JAKO ŚWIAT I GRA.

Modele narracyjności w kulturze współczesnej

Blanka Brzozowska

SPADKOBIERCY FLÂNEURA.

Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne reprezentacje

Kamila Żyto

STRATEGIE LABIRYNTOWE W FILMIE FIKCJI

Dagmara Rode

POLITYKA W PIERWSZEJ OSOBIE.

Twórczość Dereka Jarmana

TRAJEKTORIE OBRAZÓW.

Strategie wizualne w sztuce współczesnej

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego i Dagmary Rode

PARADYGMATY WSPÓŁCZESNEGO KINA

pod redakcją Ryszarda W. Kluszczyńskiego,

Tomasza Kłysa i Nataszy Korczarowskiej-Różyckiej

Agnieszka Przybyszewska

LIBERACKOŚĆ DZIEŁA LITERACKIEGO

Maria B. Garda

INTERAKTYWNE FANTASY.

Gatunek w grach cyfrowych

Marcin Składanek

SZTUKA GENERATYWNA.

Metoda i praktyki

Blanka Brzozowska

MIEJSKIE TŁUMY.

Miasto i wspólnotowość w dobie sieciowej współpracy

Maciej Ożóg

ŻYCIE W KRZEMOWEJ KLATCE

Sztuka nowych mediów jako krytyczna analiza praktyk cyfrowego nadzoru



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

Dominika Staszenko-Chojnacka

NARODZINY MEDIUM

GRY WIDEO

W POLSKIEJ PRASIE

HOBBYSTYCZNEJ

KOŃCA XX WIEKU

Dominika Staszenko-Chojnacka – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Instytut Kultury Współczesnej, Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Mirosław Filiciak

REDAKTOR INICJUJĄCY

Urszula Dzieciatkowska

OPRACOWANIE REDAKCYJNE

Aneta Tkaczyk

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

KOREKTA TECHNICZNA

Wojciech Grzegorzczuk

PROJEKT OKŁADKI

Grzegorz Laszuk

© Copyright by Dominika Staszenko-Chojnacka, Łódź 2021

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2021

Publikacja jest udostępniona na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 4.0 (CC BY-NC-ND)

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.10161.20.0.M

Ark. wyd. 14,7; ark. druk. 13,5

ISBN 978-83-8220-619-7

e-ISBN 978-83-8220-620-3

<https://doi.org/10.18778/8220-619-7>

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, ul. Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. 42 665 58 63

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	7
Rozdział 1. Metodologia i obszar badawczy	17
1.1. Gracz w świetle koncepcji habitusu Pierre’a Bourdieu	17
1.2. Badania zagranicznej prasy dla graczy	23
1.3. Badania polskiej prasy dla graczy – przegląd publikacji	36
1.4. Mikrokomputery w Polsce a polityka.....	45
Rozdział 2. Edukacyjna rola czasopism hobbystycznych	51
2.1. „Komputeryzacja po polsku”	52
2.2. Programować może każdy – gry wideo jako sposób na zdobycie nowych kompetencji	59
2.3. Narodziny kultury gier wideo w Polsce	66
2.4. Wychowanie świadomego użytkownika gier wideo	75
Rozdział 3. Kształtowanie kultury graczy	87
3.1. W stronę krytyki gier wideo – recenzje w czasopismach dla graczy	88
3.2. Czym jest „miodność”? O ewaluacji gier	97
3.3. Jak „przeczytać” grę? Solucje i poradniki	109
3.4. Redaktorzy czasopism hobbystycznych jako eksperci, celebryci i gracze	114
3.5. O polskich grach w prasie hobbystycznej	122
Rozdział 4. Stereotypowa reprezentacja graczy	131
4.1. Kim jest współczesny polski gracz? Problem badań statystycznych	132
4.2. Kształtowanie żeńskiego odbiorcy – przykłady zagraniczne	139
4.3. Użytkowniczkę gier w badaniach akademickich	142
4.4. Płeć i erotyka w „męskim świecie komputerów”	146
4.5. Wyobrażenie kobiety w czasopismach dla graczy	159
Rozdział 5. Zmierzch pierwszych czasopism dla graczy	169
5.1. Od subkultury do kultury graczy	170
5.2. Oswajanie nowych możliwości – targi, internet i rzeczywistość wirtualna	175
5.3. Koniec epoki „kultowych” pism dla graczy	189
Zakończenie	197
Bibliografia	203
Spis ilustracji	209
Indeks osób	211
Indeks pojęć	215

WPROWADZENIE

Bogata i obfitująca w niespodziewane wydarzenia historia gier wideo sięga co najmniej pierwszej połowy XX wieku, kiedy tworzone elektromechaniczne i elektroniczne urządzenia, które mogły wykonywać skomplikowane obliczenia matematyczne, oraz pierwsze, ważące kilka ton komputery, wykorzystywane do przeprowadzania operacji wojskowych¹. Szukając korzeni interaktywnego medium, można cofnąć się jeszcze niemal sto lat, do czasów Charlesa Babbage'a pracującego nad projektem maszyny analitycznej, lub przenieść do przełomu XIX i XX wieku, kiedy powstawały pierwsze automaty na monety oraz prymitywne arkadowe gry takie jak *Yacht Racer* z 1900 roku lub *The Cricket Match* z 1903 roku, oparte na tradycyjnych brytyjskich dyscyplinach sportowych². Za pierwszą graficzną grę komputerową uważa się *Noughts and Crosses*, czyli symulację popularnej zabawy w kółko i krzyżyk, którą w 1952 roku stworzył Alexander Douglas³. Kilka lat później powstał inny pionierski projekt – *Tennis for Two* Williama Higinbothama, stanowiący przykład gry, która choć opracowana w laboratorium, służyła rozrywce, gdyż pokazywano ją w trakcie dni otwartych placówki, by urozmaicić wystawę oraz zachęcić zwiedzających do podejmowania kariery naukowej⁴. Wśród tytułów przełomowych dla rozwoju przemysłu growego należy wymienić także produkcje takie jak *Pong* (Atari, 1972), *Space Invaders* (Taito, 1978), *Pac-Man* (Namco, 1980) oraz wiele, wiele innych, które na przestrzeni dekad odegrały istotną rolę w kształtowaniu elektronicznej rozrywki.

Faktograficzna część historii gier wideo została już w większości odtworzona i zbadana⁵. Znamy tytuły pierwszych projektów, nazwiska tworzących je pionierów, nazwy firm, pod których szyldami powstawały najgłośniejsze produkcje, oraz branżowe ciekawostki i anegdoty – zatem z teoretycznego punktu widzenia możemy wskazać początek istnienia interaktywnego medium. Jednak czy o powstaniu nowego medium można mówić wtedy, gdy wizjonerski projekt ujrzy światło dzienne lub kiedy skonstruowane zostanie nowe urządzenie, które znajdzie swojego pierwszego użytkownika i odbiorcę? A może

¹ Na przykład komputer ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Computer*). Zob. A. Williams, *History of Digital Games Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017, s. 29.

² Tamże, s. 10.

³ Tamże, s. 33.

⁴ Tamże, s. 34–35.

⁵ W tym miejscu oczywiście uogólniam, zdając sobie sprawę z wciąż istniejących „białych plam” w historii gier oraz nieznajomości rozwoju tego medium z perspektywy nieanglojęzycznych badań dotyczących innych obszarów niż zachodnia Europa i Stany Zjednoczone.

za moment graniczny należy uznać datę uruchomienia masowej produkcji gier cyfrowych oraz sprzętów do ich obsługi?

Trudno jednoznacznie odpowiedzieć na te pytania, gdyż wiele zależy od przyjętej perspektywy oraz tego, co weźmiemy pod uwagę, zastanawiając się nad znaczeniem zwrotu „narodziny medium”. Dla mnie punktem odniesienia stał się namysł nad uwarunkowaniami kulturowo-społecznymi determinującymi na przestrzeni lat powszechne podejście do nowych rozwiązań technicznych oraz nowych form uczestnictwa w kulturze. Uważam, że w historii gier wideo skupionej wokół recepcji interaktywnych tekstów kryją się interesujące obserwacje, wnioski oraz wzory zachowań towarzyszące procesowi akceptacji oraz udomowienia medium, które początkowo budziło w odbiorcach zarówno ekscytację, jak i szereg obaw.

Przychylam się do zdania autora artykułu *The Video Game Lightning Rod*, który stwierdza, że jednym z ważniejszych obszarów historii gier są badania dotyczące sposobów zaprezentowania nowej techniki szerszemu gronu odbiorców⁶. Dmitri Williams przekonuje, że wraz z pojawieniem się jakiegokolwiek medium w społeczeństwie uaktywniają się konkretne nadzieje, oczekiwania i lęki biorące swój początek z określonej sytuacji politycznej, ekonomicznej oraz przemian społecznych rzutujących na sposób, w jaki potencjalni użytkownicy postrzegają rzeczywistość w danym okresie⁷. Zrozumienie tych zależności pozwala poznać nie tylko wyrażane publicznie opinie na temat debiutującej techniki, ale również odkryć prawidłowość, zgodnie z którą niemalże wszystkie media muszą zmierzyć się z atakami i oskarżeniami o negatywny wpływ na odbiorców, zanim ostatecznie zostaną zaakceptowane i udomowione.

Williams zauważa, że wyłonieniu się medium towarzyszą ambiwalentne odczucia, mające odzwierciedlenie zarówno w utopijnych, jak i dystopijnych wizjach przyszłości, w których określona technika staje się elementem ludzkiej codzienności⁸. Z jednej strony w dyskursie publicznym pojawiają się wypowiedzi podkreślające, że nowe formy medialne wprowadzą udogodnienia i ułatwienia pozytywnie wpływające na komfort życia odbiorców, a także pozwolą zmniejszyć różnice klasowe i społeczne, gdyż każdy zyska dostęp do innowacyjnych rozwiązań, sprzętów czy form komunikacji. Z drugiej strony jednak do głosu dochodzą również osoby dostrzegające głównie zagrożenia wynikające z zarysowania się nieistniejących wcześniej różnic społecznych oraz obaw, że nowe medium doprowadzi do moralnego upadku, zwłaszcza dzieci i młodzież, czyli grupę utożsamianą z bezbronnością i podatnością na wpływy. Badacz, powołując się na publikacje E. Wartella i B. Reeves⁹, dowodzi, że opisany powyżej mechanizm zazwyczaj składa się z trzech faz. Najpierw pojawiają się

⁶ D. Williams, *The Video Game Lightning Rod*, „Information Communication and Society” 2003, nr 6, s. 524.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże, s. 525.

⁹ E. Wartella, B. Reeves, *Recurring Issues in Research on Children and Media*, „Educational Technology” 1983, nr 23, s. 5–9; tychże, *Historical Trends in Research on Children and the Media: 1900–1960*, „Journal of Communication” 1995, nr 35, s. 118–133.

obawy, że nowe medium zastąpi lub zupełnie wyprze inne, bardziej konstruktywne czynności. Co ciekawe, często aktywności te związane są z kontaktem ze starszym medium, które w przeszłości również budziło obawy. Następnie sceptycy zgłaszają wątpliwości dotyczące wpływu techniki na zdrowie użytkowników oraz ostrzegają przed niebezpieczeństwem rozwinienia się konkretnych chorób. Na koniec podnoszony jest argument o szkodliwości kontaktu dzieci i młodzieży z debiutującą nowinką techniczną¹⁰.

W przywoływanym artykule Williams udowadnia, że wizerunek gier kreowany przez media głównego nurtu¹¹ stanowi odzwierciedlenie społecznych lęków i nadziei, argumentując, że w badaniach historycznych nie powinno się pomijać kontekstu recepcji oraz nastrojów społecznych towarzyszących coraz powszechniejszemu dostępowi do medium. Warto też zaznaczyć, że żadna innowacja technologiczna nie wyłania się z próżni, dlatego analiza czynników społecznych i kulturowych ma ogromne znaczenie w zrozumieniu, dlaczego pewne rozwiązania techniczne odnoszą sukces w danym okresie, a media rozwijają się w konkretnym kierunku. Z tego względu do istniejących już badań nad historią gier dodaję kolejną, równie ważną analizę, przedstawiającą narodziny medium gier wideo w ujęciu kulturowym, biorącym pod uwagę rozwój elektronicznej rozrywki w Polsce oraz wytworzenie habitusu polskiego gracza¹². Moje badania można wpisać w ramy historii kulturowej; historii przyswojenia medium, która w zależności od miejsca toczy się odmiennym rytmem. Innymi słowy, interesuje mnie proces prowadzący do momentu, kiedy użytkownicy zaczęli określać się jako graczy, a tym samym identyfikować z cechami definiującymi ten termin.

Zjawiska te w nierozzerwalny sposób łączą się z przemianami politycznymi oraz ekonomicznymi, jakie nastąpiły na przełomie lat 80. i 90. XX wieku w naszym kraju. Moje badania dotyczą historii najnowszej, co pokazuje, że stosunkowo niedawno byliśmy świadkami fascynującego procesu powstania interaktywnego medium, w sensie zakorzenienia nie tylko w formie materialnych nośników gier wideo oraz komputerów i konsol, które w latach 90. XX wieku zaczęły pojawiać się w polskich gospodarstwach domowych, ale także wytworzenia w świadomości użytkowników poczucia, że gry wideo są istotną częścią kultury popularnej. Celem tej książki jest ukazanie, jak kształtowała się tożsamość polskiego gracza, w jaki sposób nowe medium zostało przyjęte przez odbiorców oraz jak na przestrzeni kilku lat zmienił się sposób postrzegania gier, które przeszły drogę od technicznej ciekawostki przez narzędzie mające zachęcić młodych ludzi do nauki obsługi komputera i pracy z programami aż do osobnej, powszechnie znanej oraz akceptowanej formy rozrywki.

Z dzisiejszej perspektywy może się wydawać, że interaktywne treści są tak silnie wpisane we współczesny krajobraz medialny, że to oczywiste, iż gracze

¹⁰ D. Williams, dz. cyt., s. 525.

¹¹ D. Williams koncentruje się na artykułach na temat gier wideo zamieszczanych w opiniotwórczych, wysokonakładowych pismach informacyjnych takich jak „Time”, „Newsweek” oraz „US News & World Report” w latach 1970–2000.

¹² Na początku rozdziału pierwszego wyjaśniam znaczenie pojęcia „habitus”.

mają nie tylko określone oczekiwania względem gry, ale także rozpoznają gatunek, do którego przynależy, są w stanie poddać ją ewaluacji oraz osadzić w kontekście historyczno-teoretycznym, wychwytyjąc przy tym różnorodne odniesienia i nawiązania do innych produkcji lub mediów. Jednakże wiedza, umiejętności oraz kompetencje umożliwiające owe działania są czymś, co każdy użytkownik zdobywa w procesie formowania odbiorczej tożsamości. Dziś, kiedy gry pojawiają się na wielu różnych platformach, a nowe tytuły debiutują na rynku niemalże każdego dnia, można odnieść wrażenie, że użytkownicy intuicyjnie wiedzą, jak z nich korzystać i czego oczekiwać po konkretnych produkcjach. Te umiejętności nie wynikają wszakże z intuicji czy wrodzonego talentu, ale nabytego zestawu cech określających gracza, które w Polsce zaczęły formować się ponad trzydzieści lat temu.

Analizę tego procesu przeprowadziłam, opierając się głównie na wybranych polskich czasopismach komputerowych powstałych w drugiej połowie lat 80. XX wieku oraz czasopismach poświęconych wyłącznie grom, ukazujących się w latach 90. XX wieku. Celowo pominęłam prasę codzienną oraz pisma i materiały rozprowadzane w nieoficjalnym obiegu, gdyż koncentrowałam się jedynie na magazynach hobbystycznych, które odegrały największą rolę w formowaniu tożsamości gracza. Prasa hobbystyczna znacząco przyczyniła się do wzrostu popularności gier wideo wśród ówczesnych odbiorców, którzy dzięki artykułom poznawali specyfikę nowego medium, uczyli się języka używanego do charakteryzowania interaktywnych treści, zdobywali wiedzę potrzebną do ustalenia, czym cechuje się „dobra” gra, oraz otrzymywali zestaw informacji niezbędnych do tego, by mogli zidentyfikować samych siebie jako graczy. Upowszechnienie nowego medium oraz ukształtowanie figury jego odbiorcy nastąpiło mniej więcej w tym samym czasie, co sprawia, że oba te zjawiska należy postrzegać jako połączone, bardzo istotne elementy kultury gier. W książce odnoszę się również do analiz prasy hobbystycznej w kontekście formowania tożsamości gracza, przeprowadzonych przez zagranicznych badaczy takich jak Graeme Kirkpatrick czy Jaakko Suominen. Powołuję się na ich ustalenia oraz korzystam z zaproponowanej metodologii badań, pamiętając jednak, że w Polsce wspomniany proces kulturowego wyłonienia się gier wideo jako osobnego medium oraz wytworzenia tożsamości gracza przebiegał w odmiennych warunkach niż w Wielkiej Brytanii, Finlandii czy innych krajach Europy Zachodniej. Dlatego podkreślam, że pomimo inspiracji dokonaniem zagranicznych akademików moje badania koncentrują się na innych okolicznościach oraz prowadzą do odmiennych wniosków, stanowiąc oryginalny wkład w namysł nad rozwojem gier wideo w Polsce.

Powodem tej różnicy są oczywiście uwarunkowania polityczno-ekonomiczne sprawiające, że w czasach PRL zarówno mikrokomputery, jak i gry były trudno dostępne dla większości obywateli. W uprzywilejowanej sytuacji znajdowali się wówczas pracownicy ośrodków naukowych, studenci oraz uczniowie, którzy mogli korzystać ze sprzętu na zajęciach lub spotkaniach klubów informatycznych. Trzeba jednak pamiętać, że w skali kraju grupa ta nie była liczna, dlatego dopiero wraz z okresem transformacji ustrojowej komputery,

konsole oraz same gry wideo stały się dostępne na szeroką skalę. Oczywiście zmiana nie dokonała się w ciągu jednego roku, dlatego w pierwszej połowie lat 90. XX wieku wciąż wiele osób nie mogło sobie pozwolić na zakup własnego urządzenia oraz regularne korzystanie z gier wideo. W związku z tym tożsamość polskiego gracza pod pewnymi względami tworzyła się inaczej niż odbiorcy z Europy Zachodniej, co biorę pod uwagę, powołując się na wnioski zagranicznych badaczy.

W publikacji wykorzystuję także fragmenty wywiadów z dziennikarzami tworzącymi pierwsze polskie magazyny o grach wideo. Przeprowadziłam rozmowy z Marcinem Borkowskim¹³, Aleksym Uchańskim¹⁴ oraz Tadeuszem Zielińskim¹⁵. Pytania dotyczyły głównie dziennikarskich aktywności podejmowanych w latach 90. XX wieku, dlatego też zdawkowo wspominam o dalszej karierze rozmówców, świadomie pomijając działania, w które są zaangażowani obecnie.

Obszar moich badań dotyczy okresu od drugiej połowy lat 80. do końca lat 90. XX wieku, gdyż w tym czasie gry wideo zadebiutowały w Polsce, a następnie upowszechniły się na tyle, by stać się istotną częścią kultury popularnej. Wówczas ukształtował się również wzorzec polskiego gracza, który choć od tamtego czasu ewoluował, wciąż oddziałuje na sposób, w jaki współcześni użytkownicy gier postrzegają interaktywne medium. Początek badań sięga połowy lat osiemdziesiątych, gdyż wtedy powstało pismo „Bajtek” – wprawdzie było ono poświęcone tematyce komputerowej, ale zawierało też artykuły o grach wideo. Doprowadzam swoje rozważania do końca lat dziewięćdziesiątych, ponieważ w tym okresie rysują się istotne zmiany w krajobrazie medialnym takie jak likwidacja pierwszych pism dla graczy oraz pojawienie się nowych magazynów dysponujących zagranicznym kapitałem, a także upowszechnienie internetu, które sprawia, że prasa drukowana stopniowo przestaje być głównym źródłem informacji o grach. Koniec XX wieku to również moment, w którym gry wideo wyłaniają się jako osobne medium, a użytkownicy zyskują określoną tożsamość. W XXI wieku interaktywne medium mierzy się też z innymi problemami i wyzwaniem, a Polska przestaje być krajem zapóźnionym pod względem dostępności do komputerów, konsol, gier oraz usług świadczonych za pośrednictwem sieci, zatem tego okresu nie włączam już do swojej analizy.

¹³ Marcin Borkowski pisał o komputerach i grach wideo już od 1988 roku, publikując na łamach pisma „Bajtek”. Później rozpoczął pracę w redakcji „Top Secret”, pełniąc funkcję redaktora naczelnego w latach 1992–1996. Zob. *Marcin Borkowski, [Borek]*, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 8 stycznia 2020].

¹⁴ Aleksy Uchański jeszcze jako licealista pisał dla magazynu „Top Secret”, a w 1992 roku dołączył do stałego zespołu redakcji. W 1995 roku przeszedł do pisma „Gambler” i wkrótce objął stanowisko redaktora naczelnego, które piastował do momentu zamknięcia magazynu w 1999 roku. Później pracował w Axel Springer Polska (obecnie Ringier Axel Springer Polska), odpowiadając za wydawanie kolejnych czasopism dla graczy. Zob. *Aleksy Uchański, [Alex]*, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 8 stycznia 2020].

¹⁵ Tadeusz Zieliński w latach 1995–1999 pisał dla pisma „Gambler”. Następnie pracował w Axel Springer Polska oraz od 2005 do 2012 roku prowadził publicystyczno-humorystyczny program *Review Territory*. Zob. *Tadeusz Zieliński*, <https://www.linkedin.com/in/tadeusz-zielinski-a72499b/?originalSubdomain=pl> [dostęp: 8 stycznia 2020].

Pewne zjawiska trudno precyzyjnie umiejscowić na osi czasu, więc zdarza się, że przywołane przykłady nieznacznie wykraczają poza wskazane powyżej ramy. Odwołując się do źródeł prasowych, korzystam głównie z artykułów zamieszczonych w pismach „Bajtek”, „Top Secret”, „Secret Service”, „Gry Komputerowe”, „Świat Gier Komputerowych”, „Gambler” oraz „Reset”, ponieważ część z nich powstała jako pierwsze tego rodzaju pozycje na polskim rynku, w oczywisty sposób wpływając na czytelników, a późniejsze tytuły w krótkim czasie zdobyły popularność, stając się poczytnymi magazynami, które również odegrały istotną rolę w określeniu tożsamości fana elektronicznej rozrywki. Wymienione czasopisma łączy również to, że rozpoczęły i zakończyły działalność w latach 90. XX wieku lub na przełomie XX i XXI wieku, czyli w okresie, w którym ukształtowała się tożsamość gracza¹⁶. Warto także podkreślić, że większość z nich prowadzona była przez młodych, niedoświadczonych redaktorów, którzy na bieżąco zdobywali kompetencje wymagane do kierowania redakcją, co odróżnia te magazyny od późniejszych czasopism growych wspieranych przez duże wydawnictwa i doświadczonych pracowników. Celowo nie powołuję się na teksty zamieszczone w pismach „CD-Action” i „PSX Extreme”, które także zadebiutowały w latach dziewięćdziesiątych, ale jako jedyne istnieją do dziś, co sprawia, że w mojej ocenie powinny stać się przedmiotem osobnego badania.

W swojej pracy określenia „gry wideo” oraz „gry komputerowe” traktuję synonimicznie. W pierwszym rozdziale przedstawiam metodologię przeprowadzonych badań. Opisuję koncepcje habitusu, pola oraz kapitału kulturowego Pierre’a Bourdieu, ze szczególnym uwzględnieniem przełożenia tych teorii na grunt groźnawstwa. Przytaczam też analizy, których autorami są Graeme Kirkpatrick i Jaakko Suominen. Ten pierwszy badał brytyjskie czasopisma dla graczy pod kątem wykształcenia tożsamości odbiorcy interaktywnego medium, drugi zaś zauważył, że dziennikarze publikujący w fińskim magazynie „MikroBitti” przyczynili się do postrzegania gier wideo w określony sposób. Dzięki ich artykułom wyłonił się specyficzny dyskurs dotyczący gier, zawierający system oceny oraz odwołania zarówno do starszych mediów, jak i growych produkcji, co pokazało, że elektroniczną rozrywkę można rozpatrywać w perspektywie historycznej. Na tym tle odwołuję się też do ustaleń Mii Consalvo, która dostrzega, że czasopisma hobbystyczne miały istotny wpływ na rozwój kultury gier, oraz do tekstów Patryka Wasiaka, gdzie kwestia magazynów growych pojawiła się przy okazji rozważań nad historią informatyzacji kraju.

W dalszej części rozdziału opisuję, w jakich kontekstach badano dotąd polską prasę dla graczy. Wskazuję na silnie zarysowane badania skupione na ocenie wartości przekazywanych przez konkretne magazyny dzieciom i młodzieży oraz sposobie komunikacji z czytelnikami. Wspominam przy tym o powodach, dla których informacje o grach wideo nie ukazywały się w większości polskich pism komputerowych wydawanych w latach 80. XX wieku, a także o wątkach publicystycznych eksplorujących zagadnienie dawnych pism dla

¹⁶ Wyjątek stanowi pismo „Gry Komputerowe”, ukazujące się w latach 1993–2005.

graczy oraz fanowskich projektach poświęconych popularnym niegdyś czasopismom growym.

Rozdział drugi zawiera analizę funkcji edukacyjnych magazynów hobbyistycznych. Opisuję w nim, jak w latach osiemdziesiątych wyobrażano sobie w Polsce edukację informatyczną oraz jakie postulaty drukowano na łamach pism, by uświadomić czytelnikom, że zarówno dzieci, jak i dorośli powinni nabywać kompetencje związane z obsługą komputera. Wskazywano także na zagraniczne inicjatywy mające za zadanie rozwijać w uczniach umiejętność samodzielnego tworzenia programów oraz istotną rolę gier wideo, które postrzegano jako pierwszy etap nauki informatyki. Wielu dziennikarzy przekonywało, że kopiowanie gier, modyfikowanie ich kodu lub samo przepisywanie programów z wydruków zamieszczonych w gazetach rozwija umiejętności informatyczne. W latach osiemdziesiątych odnotowano też, że gracze zyskują dodatkową motywację do nauki języka angielskiego, który często okazywał się niezbędny do tego, żeby poznać fabułę zagranicznych produkcji. Ponadto pisano o ćwiczeniu logicznego i strategicznego myślenia oraz nabywaniu wiedzy ekonomicznej za sprawą konkretnych interaktywnych tytułów. Tego typu opinie budowały pozytywny wizerunek nowego medium, pomagając odbiorcom dostrzec inne, wykraczające poza rozrywkę i przyjemnie spędzony czas, korzyści z gier wideo.

Następnie koncentruję się na zagadnieniu edukacji przybierającej formę zapoznawania czytelników magazynów hobbyistycznych ze specyfiką nowego medium, co wiąże się z tworzeniem konceptualnej sieci pojęć. W latach 90. XX wieku redaktorzy używali już charakterystycznych zwrotów i terminów związanych z grami, dzielili interaktywne produkcje na gatunki, pisząc o różnicach i podobieństwach w sposobie prowadzenia rozgrywki, wspominali także o tym, jak wygląda praca profesjonalistów zajmujących się tworzeniem gier wideo. Zwracali również uwagę czytelników na kwestie nielegalnego kopiowania programów, uczulając, że zjawisko to jest nieetyczne i polscy użytkownicy powinni zrezygnować z tej praktyki. Działania edukacyjne przejawiały się także w publikowaniu artykułów na temat reprezentacji przemocy w grach oraz zachęcaniu czytelników do dyskusji na łamach pisma.

W trzecim rozdziale szczegółowo rozpatruję kwestię recenzji gier wideo, które jako najpopularniejsza forma dziennikarstwa growego w znaczącym stopniu przyczyniły się do uformowania publicznego dyskursu związanego z nowym medium. Badam, jak w ciągu dekady zmieniły się recenzje – od krótkich, zdawkowych notatek zawierających błędy lub nieprawdziwe informacje, do rozbudowanych artykułów biorących pod uwagę wiele aspektów danego tytułu. Za sprawą języka używanego w recenzjach wykształciła się terminologia dotycząca interaktywnych treści, która uwypukliła odrębność fanów elektronicznej rozrywki, gdyż działanie w ramach społeczności graczy wymagało znajomości konkretnych pojęć. W rozdziale tym zajmuję się również kwestią obecnych w magazynach hobbyistycznych instrukcji i poradników do gier, ponieważ i one wpłynęły na kształtowanie tożsamości odbiorców, a używanie w artykułach anglicyzmów, kolokwializmów oraz humorystycznych

i slangowych wtrąceń ułatwiło redaktorom komunikację z nastoletnimi czytelnikami. Dziennikarze stali się dla graczy ekspertami oraz autorytetami, ale także towarzyszami rozumiejącymi problemy i zainteresowania młodych ludzi. Widoczny jest przy tym ambiwalentny stosunek redaktorów do polskich gier. Z jednej strony redakcje promowały rodzime produkcje, pisząc o debiutujących twórcach i zachęcając do poznawania zaprojektowanych przez nich gier, ale z drugiej często wspomniano o niewystarczającej jakości polskich tytułów i oczekiwaniach, że pewnego dnia krajowe firmy dorównają zagranicznym studiom stojącym za najlepiej ocenianymi projektami.

Magazyny hobbystyczne przyczyniły się do wykreowania określonej tożsamości miłośnika elektronicznej rozrywki. Budowały społeczność osób zainteresowanych grami wideo, ale utrwały zarazem opinię, że nowe medium przeznaczone było głównie dla męskiego odbiorcy. W rozdziale czwartym zastanawiam się zatem nad genezą stereotypowego wizerunku gracza oraz okolicznościami, które stały za tym, że w latach 80. i 90. XX wieku głównie chłopców zachęcano do rozwijania upodobań związanych z informatyką. Zagadnienie to łączę ze współczesnymi badaniami ukazującymi, że choć obecnie nie ma już wątpliwości co do faktycznego zainteresowania dziewcząt i kobiet grami wideo, to dyskryminacja płciowa objawia się w przeświadczeniu – które podziela zarówno wielu twórców, jak i dziennikarzy branżowych – że kobiety poświęcają czas na produkcje mniej poważne, nieskomplikowane, niewymagające takich umiejętności, jakie są niezbędne w grach „dla mężczyzn”. W tej części publikacji zajmuję się również rozważaniami na temat szablonowego podziału na rodzaje interaktywnych produkcji dostosowane do płci odbiorców. Wspominam o rozwoju tak zwanych gier dla dziewcząt, które dzisiaj są ambiwalentnie oceniane, ponieważ o ile przyczyniły się do wzrostu liczby użytkowników nowego medium, o tyle utrwały zarazem przekonanie, że z zasady kobiety ciekawia inne tytuły niż mężczyźni.

W Polsce w latach dziewięćdziesiątych dziennikarze growi raczej nie interesowali się potencjalnymi czytelniczkami, adresując większość artykułów do męskiego grona odbiorców. Analizuję więc wpływ artykułów recenzyjnych i publicystycznych, w których redaktorzy pozwalali sobie na dyskryminujące uwagi oraz lekceważące komentarze o kobietach, na formowanie tożsamości użytkownika nowego medium. Wspominam także o marginalizacji żeńskich postaci występujących w grach, ponieważ recenzenci zazwyczaj pisali o nich w kontekście atrakcji wizualnych.

W piątym, ostatnim rozdziale, zatytułowanym *Zmierzch pierwszych czasopism dla graczy*, koncentruję się na zmianach w postrzeganiu gier wideo, które zaowocowały między innymi przejściem od subkultury do kultury graczy. Badam, w jaki sposób pisano o grach wideo oraz ich użytkownikach w drugiej połowie lat 90. XX wieku, kiedy nowe medium przestało być w Polsce postrzegane jako mało popularna, niszowa forma rozrywki. Sprawdzam, jak z wykorzystaniem pism hobbystycznych budowano przekonanie, że lokalni twórcy stali się ważnymi partnerami biznesowymi dla zagranicznych koncernów, a polscy gracze zyskali status istotnych klientów, którzy już wkrótce

będą mieć dostęp do tych samych produkcji, co zachodni odbiorcy. Przyglądam się także przemianom samych pism growych, w których w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych zaczęły się pojawiać artykuły na temat sprzętu do wirtualnej rzeczywistości oraz możliwości zapewnianych przez sieć internetową. Eksplorowano zwłaszcza ten drugi temat, starając się ponownie przyciągnąć uwagę czytelników i po raz kolejny zapoznać ich z nowym medium. Informowano, czym jest internet, w jaki sposób należy z niego korzystać i do czego może być przydatny.

W zakończeniu tego rozdziału przedstawiam okoliczności zamknięcia większości redakcji, które odnosiły sukcesy na początku dekady. Analizuję, dlaczego pierwsze polskie pisma dla graczy nie utrzymały się na rynku, zwracając uwagę na młody wiek oraz brak doświadczenia zawodowego redaktorów, a także zmieniające się warunki ekonomiczne w związku z napływem zagranicznego kapitału. Wprawdzie w tym okresie wciąż powstawały nowe miesięczniki dla graczy, jednakże te najbardziej wpływowe tytuły zniknęły z rynku, co w symboliczny sposób pokazuje, że ich zadanie zostało wykonane. Gry wideo znalazły swoje miejsce w polskim krajobrazie medialnym, a ich użytkownicy zyskali określoną tożsamość, która dalszym zmianom podlegała pod wpływem innych okoliczności oraz odmiennych form przekazu bezpośrednio związanych z rozwojem komunikacji internetowej.

ROZDZIAŁ 1. METODOLOGIA I OBSZAR BADAWCZY

1.1. Gracz w świetle koncepcji habitusu Pierre'a Bourdieu

Prasa hobbystyczna poświęcona grom wideo stanowi bogate źródło wiedzy na temat kształtowania publicznego dyskursu związanego z nowym medium. Momentem szczególnie istotnym jest okres, w którym gry wykraczają poza ośrodki akademickie oraz wojskowe. Stają się one wówczas dostępne dla szerszego grona użytkowników, co wiąże się także z obecnością na rynku prasy poświęconej elektronicznej rozrywce. Badania dotyczące czasopism dla graczy wydawanych między innymi w Wielkiej Brytanii, Finlandii i Stanach Zjednoczonych pokazują, że dzięki wnikliwej analizie treści można prześledzić, jak przebiegał proces akceptacji gier wideo jako nowej formy rozrywki, jak odbiorcy postrzegali gry oraz jaki wpływ na użytkowników wywarły artykuły zamieszczane w prasie hobbystycznej. Koncepcję analizy polskich czasopism pod kątem ich walorów edukacyjnych i rozrywkowych, wpływu na kształtowanie tożsamości gracza, budowy poczucia wspólnotowości oraz przynależności do swoistej subkultury opieram głównie na metodologii zaproponowanej przez Graeme'a Kirkpatricka, który przedmiotem swoich dociekań uczynił najbardziej popularne i znaczące brytyjskie miesięczniki gromowe ukazujące się w latach 1981–1995¹.

Kirkpatrick zauważa, że dzięki magazynom hobbystycznym możliwe jest zbadanie, w jaki sposób gry oraz sama praktyka grania stały się nie tylko aktywnościami powszechnymi, społecznie akceptowalnymi, ale także wytworzyły nowe siły w polu kulturowym oraz przyczyniły się do ustanowienia specyficznego habitusu odbiorcy. Wspomniane koncepcje badacz zaczerpnął z rozważań Pierre'a Bourdieu, który wyróżnił kilka rodzajów kapitału: ekonomiczny, społeczny, symboliczny oraz kulturowy². W kontekście moich badań istotne są jego rozważania na temat kapitału kulturowego, który Bourdieu dzieli między innymi na ten odziedziczony oraz nabyty. Jego zdaniem przedstawiciele klasy dominującej wychowują się w warunkach, w których określone dziedzictwo kulturowe jest przekazywane z pokolenia na pokolenie i manifestuje się niemalże w każdej dziedzinie życia, to jest zarówno w poglądach, wartościach, jak

¹ G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*, New York–London 2015, s. 40.

² A. Matuchniak-Krasuska, *Koncepcja habitusu u Pierre'a Bourdieu*, „Internetowy Magazyn Filozoficzny Hybris” 2015, nr 31, s. 98–99.

i stosunku do dzieł sztuki, ale też przedmiotów codziennego użytku takich jak meble czy ubrania³. Bourdieu używa ponadto pojęcia gustu na określenie „poczucia, że należy się do świata bardziej oglądanego i uładzonego, do świata znajdującego uzasadnienie swojego istnienia w swojej doskonałości, swojej harmonii, swoim pięknie [...]”⁴. W ten sposób badacz utożsamia gust z pojęciem kultury prawomocnej reprezentowanej przez ściśle określone dzieła literatury i sztuki. Następnie wyodrębnia warstwę kultury średniej i popularnej, które jednak sytuują się poniżej kultury prawomocnej, a tę zdaniem Antoniny Kłoskowskiej można nazwać również kanonem kultury⁵.

Anna Matuchniak-Krasuska zwraca uwagę, że punktem wyjściowym kapitału kulturowego jest wiedza tworząca szeroko rozumiane kompetencje przejawiające się między innymi w „używaniu języka, znajomości konwencji, orientacji w świecie społecznym”⁶. Następnie wyróżnić należy „kapitał zobiektywizowany”, czyli materialne dobra kultury takie jak dzieła sztuki, instrumenty, narzędzia, sprzęty, maszyny⁷. Trzeci stan to kapitał zinstytucjonalizowany, który pojawia się wraz z oficjalnym nadaniem pewnego statusu lub osiągnięciami potwierdzonymi dyplomami, certyfikatami bądź tytułami⁸. Badaczka przypomina, że ten ostatni rodzaj kapitału kulturowego nie jest czymś, co można po prostu odziedziczyć, gdyż wymaga indywidualnego wysiłku, pracy oraz środków finansowych. Matuchniak-Krasuska stwierdza, że „kapitał kulturowy to «mieć» przekształcone w «być»”⁹. Bourdieu określa ponadto zależności między kapitałem kulturowym a ekonomicznym. W swoich tekstach zwraca uwagę na status społeczno-ekonomiczny badanych osób, dostrzegając, że system kulturowy także nierównomiernie dystrybuuje dobra, tworząc grupy uprzywilejowanych oraz tych, którzy przywilejów nie posiadają¹⁰.

Koncepcję kapitału kulturowego w interesujący sposób komentuje John Fiske, również odnosząc się do ustaleń Pierre’a Bourdieu. Autor artykułu *Kulturowa ekonomia fandumu* zauważa, że model zaproponowany przez francuskiego filozofa i socjologa jest niedoskonały, ponieważ bierze pod uwagę tylko sferę ekonomiczną i klasową w analizie wymiaru dyskryminacji społecznej. Zdaniem Fiske’a kluczowe znaczenie dla dystrybucji dóbr kulturowych oraz przynależności do grupy uprzywilejowanych lub wykluczonych mają takie czynniki jak płeć, rasa i wiek¹¹. Badacz krytykuje przy tym zastosowanie przez Bourdieu tych samych kategorii analitycznych w stosunku do kultury dominującej, jak i podporządkowanej, gdyż istnieją wytwory kapitału popkulturowego

³ P. Bourdieu, *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzienia*, Warszawa 2005, s. 100–101.

⁴ Tamże.

⁵ A. Kłoskowska, *Teoria socjologiczna Pierre’a Bourdieu. Wstęp do wydania polskiego*, [w:] P. Bourdieu, J.-C. Passeron, *Reprodukcja. Elementy teorii systemu nauczania*, Warszawa 2006, s. 33.

⁶ A. Matuchniak-Krasuska, dz. cyt., s. 99.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże.

⁹ Tamże.

¹⁰ J. Fiske, *Kulturowa ekonomia fandumu*, „Kultura Popularna” 2008, nr 3 (21), s. 17.

¹¹ Tamże, s. 18.

powstałe w opozycji do kultury oficjalnej i zazwyczaj niezwiązane ze wzrostem kapitału ekonomicznego¹².

Pojęcie „kapitału growego” pojawia się tutaj na wzór kapitału kulturowego w odniesieniu do określonych umiejętności, kompetencji, wykorzystywanego sprzętu oraz innych oznak zainteresowania grami wideo. W odniesieniu do sytuacji graczy na przełomie lat 80. i 90. XX wieku w Polsce kapitał growy musiał zostać dopiero nabyty i wypracowany, gdyż nie był to jeszcze moment, w którym następuje jego przekazywanie kolejnym pokoleniom.

Bourdieu wprowadził także koncepcję przestrzeni społecznej składającej się z tak zwanych pól, czyli sieci relacji społecznych, które decydują, jaką pozycję zajmuje jednostka, grupa lub instytucja w procesie dystrybucji różnych kapitałów, co dla badacza było tożsame z pozycją zajmowaną w strukturze władzy¹³. Matuchniak-Krasuska definiuje pola jako „przestrzenie społeczne, w których funkcjonują określone stawki, to jest dobra, zachowania czy interesy, które się liczą i o które odbywa się walka w polu”¹⁴. Podobnie jak w przypadku kapitału, Bourdieu wyróżnił kilka różnych pól, między innymi ekonomiczne, polityczne, naukowe czy kulturowe¹⁵. Każde pole charakteryzuje się wewnętrznymi regułami oraz indywidualnym kapitałem kształtującym określone poglądy. Ponadto kapitał decyduje o strukturze pola, ponieważ samo istnienie i działanie w obrębie pola wymaga odpowiedniej konfiguracji cech oraz określonych form kapitału¹⁶. Zgodnie z koncepcją francuskiego socjologa pola nie są niezmiennie ani ustalone na zawsze¹⁷, dlatego można wyodrębnić kategorię pola growego podlegającego własnym zasadom. Zatem badanie narodzin gier wideo jako praktyki społecznej to obserwacja, jak tworzy się takie pole. W kontekście badania gier termin ten jest użyteczny, ponieważ pokazuje, gdzie następuje swoisty konflikt wartości, to jest zaczyna się obszar innego pola, wymagający od jednostki odmiennych zachowań i kompetencji. Wkroczenie w pole growe powoduje, że należy wykazać się innymi umiejętnościami niż te wykorzystywane w ramach pozostałych pól.

Choć przedstawione postrzeganie koncepcji pola oraz kapitału jest przydatne dla moich badań, to za najistotniejsze pojęcie, które Graeme Kirkpatrick zaczerpnął z prac Pierre'a Bourdieu, uważam kategorię habitusu. Jak sam Bourdieu wyjaśnia, habitusem należy nazwać:

systemy trwałych i przekładalnych dyspozycji, ustrukturuowanych struktur, predysponowanych do tego, by funkcjonować jako struktury strukturujące, czyli jako zasady generujące i organizujące praktyki oraz wyobrażenia, które mogą być obiektywnie przystosowane do celu, nie wymagając przy tym świadomego nastawienia na cele oraz rozmyślnego opanowania operacji koniecznych do osiągnięcia tychże celów; obiektywnie „regulowanych” i „regularnych”, chociaż w żadnym razie nie wynikają z przestrzegania reguł; są one tym wszystkim, a będąc kolektywnie ustalone, nie są wytworem żadnego szefa orkiestry¹⁸.

¹² Tamże.

¹³ K. Wielecki, *Kryzys i socjologia*, Warszawa 2012, s. 252.

¹⁴ A. Matuchniak-Krasuska, dz. cyt., s. 102.

¹⁵ Tamże, s. 103.

¹⁶ K. Wielecki, dz. cyt., s. 253.

¹⁷ A. Matuchniak-Krasuska, dz. cyt., s. 104.

¹⁸ P. Bourdieu, *Zmysł praktyczny*, Kraków 2008, s. 72–73.

Uproszczoną wersję tej nieco skomplikowanej definicji podaje Anna Matuchniak-Krasuska, powołując się na opracowanie autorstwa Patrice'a Bonnetwita rozumiejącego habitus jako „system trwałych dyspozycji nabytych przez jednostkę w trakcie procesu socjalizacji, które generują i organizują praktyki oraz identyfikacje i wyobrażenia (fr. *représentations*) jednostek i grup społecznych”¹⁹. Wspomniane dyspozycje to również wyuczone umiejętności oraz predyspozycje do postrzegania wydarzeń oraz podejmowania działania²⁰. Wszystko to sprawia, że człowiek w określony sposób reaguje na „ingerencje ze środowiska zewnętrznego”²¹. W książce *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzona* Bourdieu pisze, że „różne warunki życia generują różne habitusy”²², co oznacza, że schematy zachowania i reakcji jednostek wynikają także z przynależności do określonej klasy społecznej. Krzysztof Wielecki zauważa, że omawiany termin trudno jednoznacznie zinterpretować, ale wyjaśnia habitus jako „uwewnętrznione w postaci indywidualnych postaw i dyspozycji nawyki dostosowujące jednostki do historycznie i społecznie istniejących struktur”²³. Pojęcie habitusu wymyka się sztywnej klasyfikacji, ponieważ:

jest dziś zagadnieniem podejmowanym na polu różnych szczegółowych dyscyplin naukowych, w ramach różnych dyskursów i metod badawczych. Ustanawia więc także punkt – czy raczej liczne punkty – styku i wymiany między filozofią a naukami szczegółowymi, od badań nad kulturą, przez nauki społeczne, aż po nauki biologiczne²⁴.

Właśnie ze względu na ten wielodyscyplinowy kontekst, umożliwiający łączenie różnych perspektyw, pozwalał sobie, podobnie jak Graeme Kirkpatrick, wykorzystać Bourdieańską koncepcję habitusu, pola oraz kapitału w odniesieniu do badań użytkowników gier wideo oraz procesu kulturowego kształtowania medium²⁵. Autor *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995* zauważa, że dzięki habitusowi ludzie nabywają niemal nieświadomą zdolność do umieszczania określonych sytuacji czy

¹⁹ A. Matuchniak-Krasuska, dz. cyt., s. 89.

²⁰ L. Wacquant, *Zwięzła genealogia i anatomia habitusu*, „Praktyka Teoretyczna” 2016, nr 3 (21), s. 165.

²¹ Tamże.

²² P. Bourdieu, *Dystynkcja...*, s. 216.

²³ K. Wielecki, dz. cyt., s. 249.

²⁴ R. Ilnicki, T. Załuski, *Wstęp*, „Internetowy Magazyn Filozoficzny Hybris” 2015, nr 31, s. IV–V.

²⁵ Koncepcje Pierre'a Bourdieu spotkały się z polemiką oraz krytyką ze strony niektórych badaczy. Warto wspomnieć chociażby o artykule Anthony'ego Kinga, w którym autor pisze, że w ujęciu Bourdieu habitus determinuje niemalże wszelkie praktyki społeczne, ograniczając tym samym elastyczność i kreatywność działania jednostek, ponieważ wykształcony habitus utrudnia tworzenie nowych strategii w obliczu nowych sytuacji. Ponadto King wyraża obawę, że jednostki są nieświadome swoich habitusów, wobec czego nie mogą ich reinterpretować. Jego zdaniem wywołuje to stan, w którym jednostki będą powtarzać i powielać swoje praktyki oraz relacje społeczne bez możliwości wprowadzenia zmiany. Autor uważa także, że formalnie habitus wyklucza interwencję zewnętrzną, która zawsze była istotnym czynnikiem społecznych transformacji. Zob. A. King, *Thinking with Bourdieu against Bourdieu. A 'Practical' Critique of the Habitus*, „Sociological Theory” 2000, vol. 18, nr 3, s. 417–433.

zdarzeń w obrębie rutyn lub praktyk kulturowych, dzięki czemu są w stanie odpowiednio zareagować²⁶. Stanisław Krawczyk dodaje, że habitus ujednolica i standaryzuje, co pozwala przenieść wzorzec zachowań oraz praktyk jednostki na wiele różnych sfer życia²⁷.

W wypadku gier wideo habitus ich użytkownika odnosi się do społecznie nabytych, wcielonych dyspozycji sprawiających, że odbiorca wie, jak zareagować w sytuacji kontaktu z grą²⁸. Kirkpatrick podkreśla, że ważne jest intuicyjne odczuwanie pozwalające odpowiednio zadziałać, gdy w naszym zasięgu znajdują się elementy interfejsu takie jak kontroler i ekran. Jego zdaniem tak pojmowany habitus dotyczy wszystkich urodzonych po 1980 roku, gdyż od tego czasu reagowanie na cyfrowe interfejsy stało się czymś na kształt drugiej natury człowieka. Co więcej, nawyk manipulowania kontrolerami oraz jednoczesnego obserwowania ekranów młodszy użytkownicy nabywają zazwyczaj w dzieciństwie. Natomiast osobom, które po raz pierwszy korzystały z komputerów i gier wideo na początku lat 80. XX wieku, towarzyszyło zakłopotanie i niezrozumienie wynikające z braku kodyfikacji zachowań oraz niewykształcenia właściwych nawyków podpowiadających, jak reagować w danej sytuacji²⁹.

Zdaniem Kirkpatricka habitus gracza zaczął formować się wraz z pojawieniem się gier arkadowych, a dalszy rozwój zawdzięcza popularności komputerów domowych oraz magazynów hobbystycznych, które nadały sens aktywnościom graczy³⁰. Pisma te wprowadzały czytelników w tematykę elektronicznej rozrywki oraz formalizowały struktury ujednolicające sposób oceny gier i język, którym posługiwali się użytkownicy. Tym samym usytuowały samych graczy w stosunku do nowej praktyki, pozwalając im odnaleźć się wśród nieznanych wcześniej aktywności i zainteresowań. Według Kirkpatricka to wówczas wytworzyło się nowe pole produkcji kulturowej, w którego ramach kapitałem stały się kompetencje umożliwiające rozpoznanie, czym jest gra, oraz dyskutowanie na jej temat pomimo nieznajomości definicji czy technicznych szczegółów³¹. Zatem to, co zaczęto określać mianem gry komputerowej, zostało zdeterminowane społecznie i kulturowo³².

Warto zauważyć, że podany przez badacza rok 1980 jako początek kształtowania habitusu gracza odnosi się do realiów państw Europy Zachodniej i Stanów Zjednoczonych. Z powodu uwarunkowań polityczno-ekonomicznych w Polsce lat 80. XX wieku gry wideo nie były na tyle powszechne, by habitus ich użytkownika rozwijał się w takim samym tempie jak w Wielkiej Brytanii. Różnice można dostrzec również w sposobie popularyzacji nowego medium, gdyż w naszym kraju to nie gry arkadowe były punktem wejściowym w świat

²⁶ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 32.

²⁷ S. Krawczyk, *Gust i prestiż. O tworzeniu pola prozy fantastycznej w Polsce*, niepublikowana praca doktorska, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2019, s. 67.

²⁸ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 32.

²⁹ Tamże.

³⁰ Tamże, s. 35.

³¹ Tamże.

³² Tamże.

elektronicznej rozrywki. Ówcześni młodzi Polacy po raz pierwszy spotykali się z interaktywnymi tekstami zazwyczaj na zajęciach szkolnych kółek komputerowych, grupowych lekcji programowania organizowanych w domach kultury lub w ramach obsługi sprzętu komputerowego na uczelniach. Zatem proces kształtowania habitusu rozpoczął się w Polsce nie tylko niemal dekadę później niż w Wielkiej Brytanii, ale też przebiegał w nieco inny sposób, niż nakreślił to Graeme Kirkpatrick. Od lat dziewięćdziesiątych gry coraz szerszym strumieniem napływały do kraju wraz z pozostałymi towarami z Zachodu. Wprawdzie koszt komputerów domowych był początkowo zbyt wysoki, by wszyscy zainteresowani mogli je nabyć, niemniej możliwość kupna sprzętu sprawiła, że gry przestały funkcjonować wyłącznie w przestrzeni publicznej. Dlatego też w wypadku Polski to gry przeznaczone na mikrokomputery stanowią ważniejszy kontekst niż produkcje arkadowe. To one w połączeniu z magazynami hobbyistycznymi były głównymi czynnikami formującymi habitus polskiego fana elektronicznej rozrywki.

Do Bourdieańskiej koncepcji habitusu w kontekście użytkowników gier wideo odwoływali się także inni badacze. Garry Crawford uważa, że to, co w jego ramach opisał Bourdieu, można określić mianem „kultury” danego społeczeństwa lub innej, jasno sprecyzowanej grupy³³. Dodaje też, że habitus nie jest niezmienny i nieelastyczny, ponieważ na przestrzeni lat może ewoluować, przybierając różnorodne formy. W jego skład wchodzi bowiem różne dyspozycje wpływające na doświadczenia jednostki. W odniesieniu do kultury gier oznacza to, że kompetencje gracza nie są nabyte raz na zawsze, zwłaszcza że proces ich formowania odbywa się w szerszym, społecznym kontekście. Nie wystarczy jedynie znać zasady danej gry i ich przestrzegać, by wykształcił się habitus użytkownika interaktywnego medium³⁴. Potrzeba jeszcze kulturowej, społecznej struktury oraz umiejętności, które dla graczy wcale nie są wrodzone i naturalne, ale nabyte w procesie poznawania specyfiki medium³⁵.

Yam San Chee podkreśla, że aby stać się efektywnym graczem, należy wykształcić swego rodzaju „zmysł” grania, który opisuje jako umiejętność prowadzenia rozgrywki w taki sposób, by nie opierać się wyłącznie na prostych, w pełni świadomych decyzjach, ale improwizować w czasie rzeczywistym i działać w ramach zasad niedających się zredukować wyłącznie do teorii³⁶. Zgodnie z tym habitus fana elektronicznej rozrywki polega na zdolności przewidywania tego, co może wydarzyć się w grze przynależącej do konkretnego gatunku. Badacz wspomina, że nie rodzi się z tożsamością gracza, gdyż powstaje ona dopiero w procesie powtarzania nabytej wiedzy oraz stosowania jej w praktyce³⁷. Co ciekawe, habitus można utracić lub doprowadzić do jego dezaktualizacji, o czym wspomina Damian Gałuszka w kontekście rodziców,

³³ G. Crawford, *Video Gamers*, London / New York 2012, s. 110.

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże, s. 111.

³⁶ Y.S. Chee, *Games-To-Teach or Games-To-Learn. Unlocking the Power of Digital Game-Based Learning Through Performance*, Singapore 2016, s. 51.

³⁷ Tamże.

którzy w obliczu szybko zachodzących przemian społeczno-technicznych nie są w stanie podążać za kapitałem kulturowym swoich dzieci, gdyż wymaga on kompetencji z zakresu obsługi mediów cyfrowych³⁸. Gałuszka mówi o konieczności wzbogacenia kapitału growego oraz ciągłej aktualizacji habitusu, by był on dostosowany do „obecnych warunków egzystencjalnych (strukturalnych)”³⁹.

Wykorzystując powyższe obserwacje, opisuję zjawisko upowszechnienia interaktywnego medium w Polsce oraz związany z tym proces kształtowania tożsamości gracza. Proces ten, mimo opóźnionego przebiegu w stosunku do Wielkiej Brytanii, można prześledzić na podstawie istniejących w naszym kraju czasopism growych. Dopiero w połowie ostatniej dekady XX wieku zaczęto traktować elektroniczną rozrywkę jako istotną część kultury popularnej. Powstałe na przełomie lat 80. i 90. XX wieku czasopisma hobbystyczne publikujące artykuły na temat gier stanowią istotny element moich badań, gdyż dzięki nim ustaliłam, w jaki sposób formował się habitus gracza w Polsce oraz jak doszło do wytworzenia nowego pola kulturowego. Użytkownicy działający w jego ramach musieli wykazać się określoną wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami, dzięki którym potrafili nie tylko uruchomić grę, ale także ukończyć ją i w odpowiedni sposób ocenić, mając świadomość gatunkowej różnorodności interaktywnych tekstów oraz specyficznego języka wykorzystywanego do opisu i ewaluacji gier wideo.

1.2. Badania zagranicznej prasy dla graczy

Przeprowadzona przez Graeme’a Kirkpatricka analiza takich czasopism jak „Computer and Video Games” (CVG), „Commodore User” (CU), „Zzap!” oraz „Crash” wykazała, że określone retoryczne i dyskursywne strategie redaktorów pozwoliły grom na oderwanie się od kontekstu związanego z komputerami, przetwarzaniem danych oraz szeroko pojętą informatyzacją, co przekształciło je w nową, odrębną dziedzinę⁴⁰. Brytyjcy dziennikarze pisali wtedy o debiutujących na rynku tytułach, wspominali branżowe wydarzenia i ciekawostki ze świata elektronicznej rozrywki, recenzowali konkretne programy, zachęcając przy tym czytelników do nawiązywania listownego kontaktu z redakcją⁴¹. Dzięki temu odbiorcy mogli wyrażać swoje opinie, wymieniać doświadczenia, zadawać pytania dotyczące konkretnych produktów, a tym samym uczestniczyć w kształtowaniu nowej praktyki kulturowej, jaką stało się poznawanie gier cyfrowych. Pisma wybrane przez Kirkpatricka nie były jedynymi magazynami o tematyce związanej z komputerami, ale jako jedne z pierwszych kierowały swoje artykuły głównie do aktywnych użytkowników

³⁸ D. Gałuszka, *Gry wideo w środowisku rodzinnym*, Kraków 2017, s. 69–70.

³⁹ Tamże.

⁴⁰ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 42.

⁴¹ Tamże.

gier lub osób nimi zainteresowanych. „Computer and Video Games” uznawane jest za pierwsze pismo na świecie zamieszczające teksty na temat gier cyfrowych, charakteryzujące się bardzo dużą popularnością wśród czytelników, o czym świadczą wyniki sprzedaży utrzymujące się na poziomie 80–100 tysięcy egzemplarzy miesięcznie⁴². Pozostałe przywołane tytuły w okresie największej popularności także osiągały równie imponującą sprzedaż i były dostępne nawet poza granicami Wielkiej Brytanii, między innymi na terenie Europy Zachodniej, Skandynawii oraz Australii⁴³.

Zagadnienia, którym Graeme Kirkpatrick poświęca uwagę, dotyczą, po pierwsze, dyskursu o grach, a więc rozwoju związanej z nimi terminologii oraz sposobu oceniania interaktywnych tekstów; po drugie, strategii mających na celu poradzenie sobie z osobliwością medium i uczynienie praktyki grania czynnością zwyczajną, powszechną; i po trzecie, kwestii kształtowania tożsamości gracza wiążącej się również z podziałami i dyskryminacją ze względu na płeć⁴⁴. Badacz poddał analizie sto dwadzieścia cztery wydania czasopism⁴⁵, poszukując wzorów w języku używanym do pisanie o grach oraz innych aktywnościach dotyczących użytkowania omawianego medium. Zauważył, że dzięki temu można odpowiedzieć na pytania, dlaczego odbiorcy angażowali się w poszczególne czynności, co one dla nich znaczyły i w jaki sposób wpływały na inne dziedziny życia. Ponadto Kirkpatrick podkreśla, że na przestrzeni lat dyskurs growy uległ zmianie, a zatem badając określony sposób opisywania gier, należy brać pod uwagę również czas, w jakim powstał dany tekst. Nie powinno się bowiem zakładać, że opis stworzony w połowie lat 80. XX wieku będzie znaczył to samo w odniesieniu do współczesnych produkcji, toteż istotne jest uwzględnienie zmian strategii retorycznych, które mogą sugerować głębsze, fundamentalne przemiany w postrzeganiu przez użytkowników medium oraz samej praktyki grania⁴⁶.

Autor analizuje treść czasopism z trzech perspektyw. Pierwsza związana jest z tekstami recenzenckimi zamieszczanymi w magazynach dla graczy. Badacz wyodrębnił listę pojęć odnoszących się między innymi do oprawy graficznej, efektów dźwiękowych, rozgrywki, narracji, odczuć odbiorcy czy też tak zwanej growości (*gameness*) rozumianej jako struktura reguł/liczba poziomów gry, a następnie na próbie liczącej pięćdziesiąt dwa numery pism sprawdził, jakie terminy dotyczące ewaluacji interaktywnych dzieł pojawiają się w recenzjach najczęściej⁴⁷. Celem tych wyliczeń było zidentyfikowanie aspektów podkreślanych przez recenzentów oraz sprawdzenie, jak pewne uwagi zaczynają dominować, a inne z kolei stopniowo zanikają lub zmieniają znaczenie,

⁴² Tamże, s. 40.

⁴³ Tamże.

⁴⁴ Tamże, s. 43.

⁴⁵ „Computer and Video Games” – numery wydane od października 1981 do grudnia 1995 roku; „Commodore User” – numery wydane od września 1983 do marca 1990 roku; „Zzap!” – numery wydane od maja 1985 do kwietnia 1994 roku; „Crash” – numery wydane od lutego 1984 do kwietnia 1992 roku. Zob. tamże.

⁴⁶ Tamże.

⁴⁷ Tamże, s. 44.

odzwierciedlając ewoluujące podejście użytkowników. Istotna jest również obserwacja, że nie zawsze wiadomo, czy zgłoszona uwaga ma wydźwięk pozytywny, czy negatywny, dlatego niezbędne jest poznanie kontekstu danej wypowiedzi⁴⁸. Oczywiście pomocnym i ważnym czynnikiem jest również posiadanie wiedzy o historii oraz rozwoju medium, pozwalającej właściwie zinterpretować obserwacje zamieszczane w artykułach sprzed wielu lat.

Druga perspektywa analizy treści proponowana przez Kirkpatricka dotyczy kwestii przyswojenia praktyk związanych z graniem. Aby nowe medium zostało zaakceptowane, w magazynach prezentowano pozytywne podejście do gier, pokazując, że są one istotnym elementem ogólnie pojętego kontaktu z komputerem⁴⁹. Kształtujący się dopiero dyskurs growy musiał zniwelować poczucie, że interaktywne teksty mogą być rozrywką nieodpowiednią, wywierającą zły wpływ na odbiorców, a przez to stygmatyzującą i krytykowaną przez innych. Takie działanie otworzyło drogę nowemu polu kulturowemu, wpływając także na kształtujący się habitus gracza. Kirkpatrick zwraca również uwagę, że inne, znacznie starsze praktyki medialne, na przykład związane z telewizją, zostały usankcjonowane przez funkcjonowanie instytucji wspierających krajowe stacje telewizyjne⁵⁰. Zaowocowało to upowszechnieniem i akceptacją medium przez większą część społeczeństwa, a więc przyjęciem, że spędzanie wolnego czasu na oglądaniu telewizji nie jest praktyką naganną. Późniejsza krytyka dotyczyła zazwyczaj treści konkretnych programów, nie samego oglądania telewizji, dlatego na początku lat 80. XX wieku czynność ta nie budziła już większych kontrowersji. Przekonanie odbiorców, że granie jest równie „normalnym” zachowaniem jak oglądanie telewizji, wymagało odpierania zarzutów zgłaszanych przez osoby spoza kręgu użytkowników, ale także opisanie, na czym gry polegają – zdefiniowanie tego, co miało sens głównie dla graczy, ale niekoniecznie było zrozumiałe dla innych, a w końcu wpisania gier w istniejące już kulturowe normy i obyczaje⁵¹.

Artykuły zamieszczane w brytyjskich magazynach nie tylko zapoznawały czytelników z konkretnymi tytułami czy rodzajami się gatunkami, ale także tłumaczyły, na czym polega kontakt z medium oraz pokazywały właściwy sposób funkcjonowania w obrębie nowego pola kulturowego. Podjęty przez redaktorów dyskurs izolował i chronił społeczność graczy przed atakami z zewnątrz, ale nie czynił tego przez ukazywanie medium jako uniwersalnego czy otwartego na wszystkich odbiorców, ponieważ odwoływał się do strategii włączania/wykluczania oraz retorycznych chwytów, które repozycjonowały gry w kulturze⁵².

Trzecia część analizy dyskursu przeprowadzona przez Kirkpatricka uzupełniona została o namysł nad poszczególnymi rodzajami wypowiedzi obecnymi w artykułach, listach do redakcji oraz reklamach. Przyglądając się

⁴⁸ Tamże, s. 45.

⁴⁹ Tamże, s. 46.

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ Tamże, s. 46–47.

⁵² Tamże, s. 47.

terminologii oraz konkretnym stwierdzeniom drukowanym na łamach wybranych trzydziestu sześciu czasopism, badacz sprawdził, jak często (1) nawiązywano do kwestii uzależnienia (rozgrywka jako czynność uzależniająca); (2) charakteryzowano skrajne stany umysłu (rozgrywka dostarcza ekstremalnych doświadczeń; metafory chorób psychicznych oraz wpływu narkotyków); (3) pisano o problemach zdrowotnych (fizyczne szkody wywołane przez zbyt długi czas grania) oraz (4) zwracano uwagę na zagadnienia edukacji (rozstrzyganie, czy dany tytuł może edukować, czy jest odpowiedni dla dzieci)⁵³. Wspomniane sekcje magazynów zostały wybrane do badań ze względu na istotną rolę, jaką odegrały w procesie budowania charakterystycznego środowiska przeznaczonego dla osób mających wiedzę na temat gier⁵⁴.

Kirkpatrick udowadnia, że za pośrednictwem magazynów rozwinął się dyskurs growy oraz wykształcił nowy rodzaj tożsamości odbiorczej⁵⁵ – tożsamość gracza. W procesie przyswajania gier doszło do wykluczenia, które w dużym stopniu dotknęło społeczność żeńską, przyczyniając się do ugruntowania stereotypu, że gry są skierowane głównie do mężczyzn. Trudno wyłonić jeden czynnik odpowiedzialny za tę sytuację, ale wśród możliwych wyjaśnień badacze Justine Cassel i Henry Jenkins wskazują między innymi na przekonanie związane z tradycyjnie pojmowanym procesem socjalizacji, gdzie męską rolą jest eksplorowanie i przeżywanie przygód, a więc aktywności występujące często w grach wideo⁵⁶. Z kolei teoretycy Jon Dovey, Helen W. Kennedy⁵⁷ i T.L. Taylor wysnuli hipotezę, że dziewczęta i kobiety od zawsze grały, tylko nie zostało to przez branżę zauważone i należycie wykorzystane⁵⁸. Być może wyjaśnienie wiąże się również z faktem, że budowanie nowego pola kulturowego sprawia, że jakaś grupa społeczna musi zostać wykluczona. W takim wypadku należałoby zastanowić się nie tyle nad pytaniem, dlaczego wykluczono pewne grupy (nastoletnie dziewczęta, dorosłe kobiety, dzieci i ludzi starszych bez względu na płeć), ale z jakiego powodu to właśnie one zostały zmarginalizowane.

W badaniach Kirkpatricka kwestie związane z płcią użytkowników gier zostały również wzięte pod uwagę w trzecim rodzaju analizy treści, gdzie nacisk położono na wyodrębnienie wyrażeń o charakterze seksistowskim, które przyczyniały się do pogłębienia wykluczenia kobiet z dyskursu poprzez zwroty do czytelników w rodzaju męskim oraz promowanie męskiej tożsamości gracza jako tej naturalnej i właściwej⁵⁹. Zaakcentowano także wypowiedzi refleksyjne, w których redaktorzy zabierali głos w sprawie uprzedzeń związanych

⁵³ Tamże.

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Tamże, s. 48.

⁵⁶ J. Cassell, H. Jenkins, *Chess for Girls? Feminism and Computer Games*, [w:] *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, J. Cassell, H. Jenkins (red.), London 2000, s. 24–26.

⁵⁷ J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011, s. 102–103.

⁵⁸ T.L. Taylor, *Play between Worlds. Exploring On-line Gaming Culture*, London 2006, s. 93–94.

⁵⁹ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 48.

z płcią oraz komentowali brak kobiecych postaci lub ogólny stosunek do kobiet w kontekście informatyzacji, korzystania z komputerów i grania w gry. Ostatnie zagadnienie podjęte w ramach analizy skoncentrowanej na tego rodzaju wykluczeniu dotyczyło opisów prowadzenia rozgrywki łączących się ze stereotypowymi wyobrażeniami o cechach przynależących do danej płci. Zatem niewystarczająco efektywna rozgrywka opisywana była przez pryzmat cech „kobietych”, takich jak delikatność, miękkość, słabość, natomiast udaną grę kojarzono z „zahartowanymi w boju” mistrzami⁶⁰, co odpowiadało stereotypowi męskości. Carl Thierren i Isabelle Lefebvre dowodzą, że podobny komunikat pojawiał się w reklamach drukowanych wówczas w prasie dla graczy, ponieważ często korzystano ze strategii tak zwanej zmilitaryzowanej męskości (*militarized masculinity*), czyli promocji gier przez ukazywanie męskich postaci w trakcie prowadzenia walk lub w towarzystwie wozów bojowych, broni oraz wojskowego ekwipunku⁶¹.

Powołując się na badania czasopism hobbystycznych, warto również wspomnieć o projekcie Jaakko Suominena, który zajął się jakościową analizą artykułów zamieszczanych w fińskim magazynie „MikroBitti” wydawanym od 1984 roku. Suominen zbadał ponad pięćset recenzji gier cyfrowych, wybierając teksty z dwóch numerów każdego rocznika pisma. Celem tego zabiegu było sprawdzenie, jak na przestrzeni lat zmieniły się tego rodzaju artykuły oraz jak ewoluował styl poszczególnych redaktorów. Zainteresowania badacza dotyczyły także kwestii związanych z występowaniem w recenzjach odniesień do innych form kultury popularnej, takich jak telewizja, kino, komiks, literatura, sport, programy informacyjne, gry planszowe, oraz utworów funkcjonujących w obrębie nowego medium. Zwracał zatem również uwagę na wzmianki o poszczególnych gatunkach gier, producentach, rodzimych autorach oraz ich dziełach⁶². Suominen stawia tezę, że przez wykorzystanie nawiązań i aluzji dziennikarze piszący dla „MikroBitti” przyczynili się do postrzegania interaktywnych tekstów w perspektywie historycznej jako popularnej formy kultury medialnej. Analiza recenzji wykazała, że od lat 80. XX wieku wzrosła świadomość nie tylko redaktorów publikujących artykuły w prasie hobbystycznej, ale także osób związanych z przemysłem gier⁶³. Obserwacje zawarte w opracowaniu dotyczą oczywiście rynku fińskiego, niemniej pewne kwestie przeobrażeń dyskursu dziennikarskiego poświęconego grom wideo posłużyły mi jako punkt odniesienia w badaniach polskich czasopism hobbystycznych.

Fińskie dziennikarstwo growe powstało dzięki pismom informatycznym oraz magazynom fanowskim (tak zwanym fanzinom) z przełomu lat 70. i 80. XX wieku. Czasopisma te publikowały głównie listingi, czyli zapisy kodów gier

⁶⁰ Tamże.

⁶¹ C. Thierren, I. Lefebvre, *Now You're Playing with Adverts. A Repertoire of Frames for the Historical Study of Game Culture through Marketing Discourse*, „Kinephanos” 2017, vol. 7, s. 48.

⁶² J. Suominen, *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010. Case MikroBitti Magazine*, „DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Plays” 2011, vol. 6, s. 1.

⁶³ Tamże.

i programów możliwych do wykorzystania bardziej w celach rozrywkowych niż zawodowych. Wzmianki o ówczesnych grach elektronicznych pojawiały się także w prasie podejmującej zagadnienia techniczne (na przykład „Tekniikan Maailma”), jednak dopiero powstały w 1984 roku „MikroBitti” publikował recenzje komercyjnych gier wideo⁶⁴. Znaczenie tego właśnie tytułu dla fińskiego dziennikarstwa growego podkreślił Jaakko Suominen, zwracając uwagę, że „MikroBitti” przez długi czas było jednym z chętniej kupowanych pism, mimo iż nie zawierało tekstów wyłącznie o grach wideo. Początkowo nakład sięgał 40 tysięcy egzemplarzy miesięcznie, a w najlepszym okresie (początek XXI wieku) nawet 100 tysięcy, chociaż zdarzały się także momenty zapaści. W latach 90. XX wieku ze względu na kryzys ekonomiczny oraz powstające konkurencyjne tytuły „MikroBitti” znacznie stracił na popularności. Podobna sytuacja wystąpiła w czasie, gdy Suominen prowadził badania – skutek połączenia z innym pismem zmieniła się polityka wydawnicza i w efekcie „MikroBitti” stał się magazynem poświęconym szeroko pojętej elektronice oraz sprzętom AGD⁶⁵.

Materiał do badań został starannie wyodrębniony, ponieważ Suominen założył, że skupi się na każdej recenzji gier opublikowanej w dwóch numerach pochodzących z tego samego rocznika. Zazwyczaj analizował teksty zamieszczone w zeszytach grudniowych oraz tych wydawanych późną wiosną. Niemniej wskazał na dwa odstępstwa od opisanej reguły. Pierwsze dotyczy rocznika 1984, z którego wybrano tylko jeden numer, ponieważ czasopismo nie przeszło jeszcze przez roczny cykl wydawniczy. Natomiast drugi wyjątek to odrzucenie zbiorowych recenzji oraz tekstów, w których zabrakło punktowej oceny konkretnej produkcji⁶⁶. Wstępna hipoteza autora nadała badaniom kierunek, jednak dokładniejsze obserwacje oraz ich interpretacja pojawiły się później. Suominen uważał, że treść artykułów udowodni, że początkowo recenzenci częściej wspominali o starszych tekstach kultury realizowanych w mediach takich jak film, komiks, literatura piękna i tym podobne, a rzadziej o innych grach, ponieważ wówczas nowa forma rozrywki nie osiągnęła jeszcze statusu osobnej, powszechnie akceptowanej dziedziny⁶⁷. Okazało się jednak, że wnioski tylko częściowo potwierdziły hipotezę badacza, o czym piszę w dalszej części rozdziału.

Po wyznaczeniu numerów „MikroBitti” fiński badacz zestawiał poszczególne recenzje ze sobą, notując również informacje takie jak numer strony, data wydania zeszytu, odniesienia do innych gier oraz zjawisk w obrębie kultury graczy, a także nawiązania do pozostałych mediów. Wyodrębnił ponadto cytaty z tekstów lub sparafrazowane wypowiedzi. Finalnie analizie poddał 640 recenzji napisanych przez 78 dziennikarzy⁶⁸. Jaakko Suominen zauważył, że przez przypomnienie o wytworach kultury popularnej recenzenci nie tylko

⁶⁴ Tamże, s. 2.

⁶⁵ Tamże, s. 4.

⁶⁶ Tamże, s. 5.

⁶⁷ Tamże.

⁶⁸ Tamże.

sprawiali, że nowa forma rozrywki stawiała się dla użytkowników bardziej zrozumiała i przystępna, ale też konstruowali tożsamość kulturową gier oraz budowali przeświadczenie, że gry posiadają historyczną wartość⁶⁹. W związku z tym autor badania przyjrzał się również sylwetkom redaktorów, co pozwoliło na sporządzenie charakterystyk ich stylu oraz prześledzenie kontekstów towarzyszących poszczególnym artykułom⁷⁰. Przeprowadzone badanie ujawniło, że następujące na przestrzeni lat zmiany w tekstach recenzenckich wynikały zarówno z przekształceń, którym ulegała branża gier, jak i z odmiennych oczekiwań czytelników magazynu oraz większej świadomości samych redaktorów.

Pracując nad projektem związanym z magazynem „MikroBiiti”, Suominen skorzystał z metodologii zaproponowanej przez José P. Zagalą, Amandę Ladd i Terrisa Johnsona, którzy przy okazji analizy recenzji gier publikowanych na stronach internetowych opracowali listę motywów pojawiających się najczęściej w tego typu tekstach⁷¹. Wymienili dziewięć najbardziej charakterystycznych elementów: opis gry, wrażenia z przeprowadzonej rozgrywki, rady dla czytelników, sugestie dla projektantów, kontekst medialny, kontekst growy, aspekty techniczne, hipotezy dotyczące designu i branży elektronicznej rozrywki. Nie wszystkim wymienionym cechom Suominen poświęcił tyle samo uwagi, ponieważ dla niego najistotniejsze okazały się opisy, odwołania recenzentów do własnych doświadczeń z danym tytułem, konteksty związane z innymi mediami oraz gramami, a także wzmianki o przemyśle⁷². Zajął się też dodatkami do głównego tekstu, takimi jak stosowana skala ocen, szata graficzna towarzysząca recenzjom czy wzmianki o aspektach technicznych⁷³.

W latach 1984–1985 artykuły w „MikroBiiti” dotyczące produkcji przeznaczonych na różne platformy sprzętowe były krótkie i nieanalityczne. Wprawdzie redaktorzy dyskutowali o tak zwanych klonach gier, ponieważ większość wydanych tytułów w mniejszym lub większym stopniu przypominała *Pac-Mana* (Atari, 1980) albo inne popularne tytuły zręcznościowe, ale mimo tego odwołania do medium i wcześniejszych produkcji stanowiły rzadkość⁷⁴. Znacznie częściej recenzenci pozwalali sobie na opisywanie aspektów technicznych, na przykład związanych z odpowiednim dostrojeniem obrazu w telewizorze, by przystosować ekran do wyświetlania gier⁷⁵. Suominen dostrzega analogię między pierwszymi recenzjami interaktywnych produkcji i filmów, gdyż na początku XX wieku recenzje dzieł kinowych również obfitowały w opisy atrakcji związanych z techniką wyświetlania oraz doświadczeniami odbiorców⁷⁶.

⁶⁹ Tamże, s. 2–3.

⁷⁰ Tamże, s. 5.

⁷¹ J.P. Zagal, A. Ladd, T. Johnson, *Characterizing and Understanding Game Reviews*, *Proceedings of the 4th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2009, https://www.researchgate.net/publication/220795035_Characterizing_and_understanding_game_reviews [dostęp: 16 stycznia 2019].

⁷² J. Suominen, dz. cyt., s. 6.

⁷³ Tamże, s. 5.

⁷⁴ Tamże, s. 6.

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ Tamże.

Sytuacja zaczęła się zmieniać w 1986 roku, kiedy posadę asystenta redakcji objął Niko Nirvi, który zapoczątkował zwrot w fińskim dziennikarstwie growym. Jego teksty były obszerniejsze, bardziej szczegółowe, ale przy tym również humorystyczne i zawierały więcej powiązań z kulturą popularną niż recenzje innych członków redakcji. Ponadto Nirvi znany był z niezwykle entuzjastycznego pisanie o grach, objawiającego się chociażby przez wplatanie do recenzji opisów przeprowadzonych rozgrywek, czyli prezentowanie własnych doświadczeń z danym utworem. Co ważniejsze jednak, to właśnie on zapoczątkował recenzje zorientowane bardziej na zagadnienia związane z historią medium, definiując poszczególne tytuły jako „klasyczne”, pisząc o ich poprzednikach czy wspominając o kontekście produkcyjnym⁷⁷. Szybko znalazł naśladowców, którzy zaczęli pracować nad swoimi tekstami, wzorując się na stylu zapoczątkowanym przez Niko Nirwiego. Oczywiście dziennikarz nie był jedynym recenzentem reprezentującym indywidualne podejście do medium. Suominen wspomina również projektanta gier Jukki Tapanimäkiego, który często podawał kontekstowe, dodatkowe informacje o danym tytule, co również sprawiło, że jego artykuły wyróżniały się na tle pozostałych publikowanych w „MikroBitti”⁷⁸.

Interesującą kwestią podniesioną w opracowaniu jest porównanie recenzentów growych do ekspertów piszących na temat programów telewizyjnych. Suominen zauważa, że nie nastąpiło przeobrażenie dziennikarzy w krytyków gier, mimo iż niektórzy z nich specjalizowali się w recenzowaniu konkretnych gatunków, na przykład strategii wojennych, gier RPG, sportowych lub produkcji przeznaczonych na określone urządzenia⁷⁹. Jednakże nigdy nie wykształcono modelu krytyki odpowiadającego krytykom telewizyjnym, którzy poruszali się w obrębie wybranych gatunków i na ich temat pisali najczęściej. Wprawdzie pojawiają się nazwiska nowych redaktorów mających istotny wkład w rozwój czasopisma, jak na przykład Jukka O. Kauppinen, który po odejściu Nirwiego był najważniejszym dziennikarzem w „MikroBitti”, czy szeregu innych osób wywierających znaczący wpływ na pismo w dalszych latach⁸⁰ jego istnienia, ale ich działania nie są rozpatrywane w kontekście krytyki na wzór tej literackiej czy filmowej.

Podobnie jak Graeme Kirkpatrick, Jaakko Suominen również zwraca uwagę na kwestię nieobecności kobiet w mediach growych, z tą różnicą, że fiński autor skupia się wyłącznie na środowisku dziennikarskim. Z jego obserwacji wynika, że prawie wszyscy recenzenci gier piszący dla „MikroBitti” byli mężczyznami. Co więcej, sytuacja ta nie uległa znaczącej zmianie na przestrzeni lat, ponieważ wśród redaktorów pisma wciąż niewielką liczbę stanowią kobiety. Pierwszą recenzentką była Jenni Alen, która jeszcze jako nastolatka zadebiutowała na łamach czasopisma w 1995 roku. Nie stała się jednak stałą członkinią zespołu, ponieważ kolejne artykuły publikowała nieregularnie.

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże, s. 7.

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Tamże.

Suominen wspomina także o Susi Vaasjoki oraz Sannie Hanskali, które na początku XXI wieku również zasiły grono recenzentów. Wprawdzie badacz nie precyzuje, ile tekstów obu kobiet ukazało się w druku, ale podaje daty, z których wynika, że Vaasjoki współpracowała z redakcją przez trzy lata (2000–2003), a Hanskala zaledwie dwa (2002–2004)⁸¹. Wątek nieobecności kobiet w dziennikarstwie growym dosadnie komentuje także przywołana w tekście wypowiedź Davida Nieborga i Tanji Sihvonen, którzy stwierdzili, że w prasie poświęconej elektronicznym mediom wciąż mamy do czynienia z zasadą: „chłopcy piszą dla innych chłopców”⁸².

Charakterystykę fińskiego magazynu o grach wideo dopełniają obserwacje dotyczące wpływu popularności różnych komputerów, konsol i innych urządzeń na treść artykułów. Zależność między dynamicznie rozwijającym się rynkiem sprzętów do grania a polityką pisma widać dość wyraźnie. Nacisk na recenzowanie tytułów wydawanych kolejno na Commodore 64, Amigę oraz Atari dał o sobie znać na początku lat 90. XX wieku i ustąpił w chwili, gdy coraz powszechniejsze i bardziej atrakcyjne stały się produkcje na komputery PC. Później więcej miejsca poświęcano także artykułom dotyczącym gier konsolowych oraz mobilnych, co Suominen datuje na początek XXI wieku⁸³. To powiązanie nie jest niczym zaskakującym, ponieważ rozwój urządzeń w oczywisty sposób wpływał na zmiany zachodzące w sposobie dystrybucji gier, mechanice rozgrywki oraz strukturze fabularnej, co z kolei musiało zostać odnotowane przez dziennikarzy. Gdy komputery PC stały się na tyle popularne, że wyparły wcześniejsze urządzenia, recenzenci zaczęli pisać nie tylko o grach, ale też o specyfikacji technicznej, uwzględniając jakość grafiki, dźwięku oraz parametry sprzętu, na którym dany tytuł był testowany⁸⁴.

Jednym z ostatnich istotnych zagadnień dotyczących „MikroBitti” jest system oceny gier, który wielokrotnie ulegał zmianom, odzwierciedlając zarówno zwiększający się stopień skomplikowania medium, jak i rosnące oczekiwania czytelników, którzy z czasem zaczęli się domagać informacji wykraczających poza podstawowe dane. Na początku recenzenci oceniali jedynie grafikę, dźwięk oraz to, jak interesująca była gra, stosując liczbową skalę od czterech do dziesięciu używaną powszechnie w fińskiej szkole⁸⁵. Natomiast ogólną ocenę wyrażano w formie gwiazdek (od jednej do pięciu), korzystając z systemu stosowanego w recenzjach filmowych⁸⁶. Suominen tłumaczy, że sięgnięcie po sprawdzone formy oceny, znane już czytelnikom pisma, miało ułatwić przyjęcie nie tylko konkretnego systemu recenzowania gier, ale również akceptację samego medium⁸⁷. W pierwszej połowie lat 90. XX wieku sposób ewaluacji zmieniono po raz kolejny, ponieważ wówczas redaktorzy przyglądali się

⁸¹ Tamże.

⁸² Tamże.

⁸³ Tamże, s. 8.

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ Tamże.

⁸⁷ Tamże.

grafice, dźwiękowi, grywalności (*playability*) i tak zwanej atrakcyjności gry, a wśród dodatkowych informacji pojawiły się: cena, nazwa producenta oraz komputera użytego do testów. Z czasem artykuły uzupełniono również o krótkie podsumowanie, a w 1998 roku kryterium atrakcyjności zastąpiła oryginalność produkcji⁸⁸.

Jest to istotna obserwacja, ponieważ jednoznacznie pokazuje moment, kiedy recenzenci zaczęli poszukiwać gier innowacyjnych i nietuzinkowych, co również można wiązać z rozwojem oraz dojrzałością medium posiadającego już swoją historię czy zasób tytułów, do których można porównywać pojawiające się na rynku nowości. W 2007 roku nastąpił powrót „gwiazdkowej” klasyfikacji interaktywnych tekstów, by recenzje gier harmonizowały z opiniami na temat filmów wydawanych na DVD czy albumów muzycznych, publikowanych od tego czasu w „MikroBitti”. Ponadto wprowadzono więcej punktów wspólnych między artykułami dotyczącymi gier i sprzętów. Autorzy zaczęli wymieniać „plusy” oraz „minusy” produktów⁸⁹, tworząc swego rodzaju szablon przystający zarówno do opinii na temat gry, jak i oceny komputerów, drukarek bądź innych urządzeń.

Nakreślona charakterystyka „MikroBitti” udowadnia, że istotne zmiany w dyskursie growym bywały zapoczątkowane przez pojedyncze osoby, wyróżniające się specyficznym podejściem do medium, osobowością oraz stylem pisania trafiającym do szerokiego grona odbiorców. Jaakko Suominen dowodzi, że recenzenci przekazywali czytelnikom wiedzę na temat interaktywnych tekstów, a dzięki odniesieniom do innych tytułów lub mediów budowali szeroko pojętą kulturę gier, zaznajamiając odbiorców z historią, wskazując na powiązania między poszczególnymi tytułami, a także sytuując elektroniczną rozrywkę wśród innych praktyk związanych z odbiorem kultury popularnej⁹⁰. Autor wyodrębnił też kilka rodzajów referencji pojawiających się najczęściej. Redaktorzy chętnie nawiązywali do wcześniejszych części tej samej serii gier lub do dzieł konkretnej osoby czy firmy, podkreślając wysoką jakość gwarantowaną na przykład przez twórców z Sierra Online, Lucas Arts czy Infocom⁹¹. Korzystali także z wiedzy historycznej, nazywając niektóre produkcje klasycznymi oraz ujawniając nietypowe połączenia gatunkowe. Natomiast przez intermedialne odniesienia do filmów albo komiksów przybliżali fabułę gier⁹². Dla Suominena recenzja gry stanowi połączenie krytyki sztuki (*art critique*) z opinią na temat aspektów technicznych. Fragmenty poświęcone specyfikacji sprzętowej pozwalają, jego zdaniem, na możliwie obiektywne przedstawienie często wykorzystywanych w grach elementów, z kolei krytyka artystyczna to zbiór subiektywnych wrażeń odnoszących się do obserwacji i doświadczenia recenzenta z danym tytułem⁹³.

⁸⁸ Tamże.

⁸⁹ Tamże, s. 8–9.

⁹⁰ Tamże, s. 9.

⁹¹ Tamże, s. 9–10.

⁹² Tamże, s. 11.

⁹³ Tamże, s. 12.

W kontekście rozwoju kultury gier nie bez znaczenia pozostają także przeobrażenia zarówno przemysłu związanego z interaktywnymi produkcjami, jak i prasy poświęconej nowemu medium. W Finlandii pojawienie się inspirowanych „MikroBitti” publikacji na temat gier (*Tietokonepelien vuosikirja*, tłum. za autorem *Yearbook of Computer Games*), innych czasopism („Pelit”, tłum. za autorem „Games”) oraz wspomnianych już redaktorów posiadających dużą wiedzę i zdolność jej przekazywania sprawiło, że przełom lat 80. i 90. XX wieku jest kluczowy dla fińskiego dziennikarstwa growego⁹⁴. Wówczas dyskurs publicystyczny gwałtownie rozwijał się i dojrzał, a późniejsze zmiany zachodzące w pismach nie były już tak doniosłe⁹⁵. Dostrzeżona przez Jaakko Suominena ewolucja recenzji publikowanych na łamach „MikroBitti” pozwala wysnuć wniosek, że w ciągu kilkunastu lat zmienił się sposób postrzegania gier przez dziennikarzy, czytelników i samą branżę. Zdaniem autora recenzenci piszący dla magazynów hobbystycznych mieli duży udział w inicjowaniu procesu rozwoju medium przez zapoznavanie czytelników ze specyfiką interaktywnych utworów, sytuowanie ich w obrębie kultury popularnej dzięki licznym odwołaniom do innych dzieł, a także wyrażanie opinii i wskazywanie, które tytuły są warte uwagi. Ostatni punkt jest zresztą szczególnie istotny, gdyż zdaniem Suominena recenzenci mają wpływ na kształtowanie kulturowego dziedzictwa medium, ponieważ wypowiadają się na temat produkcji uważanych za wartościowe z punktu widzenia historycznego, wskazując na tytuły „klasyczne” czy „pionierskie”, które powinny zostać zarchiwizowane i zachowane dla potomnych⁹⁶.

Istotna rola czasopism growych w procesie kształtowania dyskursu na temat interaktywnego medium została też podkreślona w publikacji *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*⁹⁷. Jej autorka, Mia Consalvo, zauważa, że magazyny traktujące o grach wideo instruowały czytelników w kwestii postrzegania i użytkowania samego medium, co przyczyniło się do wytworzenia kapitału growego⁹⁸. Autorka włącza prasę hobbystyczną do segmentu wspierającego przemysł gier, argumentując, że między innymi to właśnie czasopisma decydowały o tym, jak odbiorcy oceniają, grają oraz dyskutują o cyfrowych produkcjach⁹⁹. Zdaniem badaczki artykuły prasowe były na tyle ważne, że często kształtowały gusta czytelników, ich oczekiwania względem danej rozgrywki, konkretnego tytułu lub ogólnie pojętego medium. Publikowanie recenzji razem z informacjami o czekających na odkrycie lokacjach lub kodach ułatwiających rozgrywkę nauczyły graczy, jak odróżnić „dobry” tytuł od „słabego”, co było głównym zadaniem pierwszych pism poświęconych nowej formie rozrywki¹⁰⁰. Również w kontekście polskim obserwacja ta jest niezwykle trafna,

⁹⁴ Tamże, s. 7.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ Tamże, s. 12.

⁹⁷ M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, London 2007, s. 4.

⁹⁸ Tamże.

⁹⁹ Tamże.

¹⁰⁰ Tamże, s. 18.

gdyż w pierwszej połowie lat 90. XX wieku komputery domowe i konsole wciąż były zbyt kosztowne dla wielu obywateli, dlatego osoby zainteresowane grami miały do nich utrudniony dostęp. Z pomocą przychodziły więc czasopisma, za których pośrednictwem czytelnicy nieposiadający sprzętu do grania poznawali gry w teorii, czytając o wartościowych i niewartych uwagi tytułach.

Mia Consalvo włącza czasopisma do grupy paratekstów spełniających szczególną funkcję w kształtowaniu kultury gier oraz oddziałujących na kapitał growy odbiorców. Magazyny bowiem nie tylko przekazywały informacje o konkretnych tytułach, ale też uczyły, jak należy w nie grać oraz wskazywały, co w świecie elektronicznej rozrywki jest aktualnie ważne, ciekawe i modne. Badaczka porównuje te pisma do prasy młodzieżowej lub kobiecej, w której często pojawiają się artykuły odwołujące się do konkretnych ról społecznych oraz instruujące, jak należy postępować, by przyjąć jedną z nich, stając się na przykład „kobietą sukcesu”, łącząc udane życie rodzinne z błyskotliwą karierą zawodową¹⁰¹. Dla Consalvo pisma growe funkcjonują w podobny sposób, ponieważ sugerują, że czytelnicy powinni nieustannie nabywać nowe tytuły, jeśli chcą być na bieżąco z tym, co dzieje się w branży. Ponadto tworzą też portret gracza, charakteryzując go jako młodego, heteroseksualnego mężczyznę mającego odpowiednią ilość gotówki do jednorazowego wydania¹⁰². Wprawdzie w analizowanych przeze mnie magazynach próżno szukać wizerunku zamożnego miłośnika gier, namawianego do konsumowania kolejnych towarów, ale ogólna zasada, o jakiej pisze amerykańska badaczka, funkcjonuje również w odniesieniu do polskich czasopism z lat 90. XX wieku. Poszczególne redakcje kreowały bowiem przekaz określający, kim jest gracz, jak się zachowuje i na co zwraca uwagę.

Podobnie jak w wypadku Wielkiej Brytanii, w Stanach Zjednoczonych czasopisma growe pojawiły się na początku lat 80. XX wieku, mimo że domowe konsole były z sukcesem sprzedawane już od końca lat siedemdziesiątych. Pierwsze pismo dla graczy – „Electronic Games” – zadebiutowało w 1981 roku. Wkrótce na rynku ukazały się inne tytuły o tej tematyce, jednakże wiele z nich nie przetrwało z powodu kryzysu amerykańskiej branży gier w 1983 roku¹⁰³. Stabilizacja nastąpiła dopiero pod koniec dekady, przy dużym udziale pism o grach, które wpłynęły na kształtowanie rynku przez adresowanie artykułów do gracza określanego przez Consalvo jako *power gamer*¹⁰⁴. Odbiorcą tym jest osoba grająca regularnie, nieoszczędzająca pieniędzy na swoje hobby oraz śledząca nowinki dotyczące nadchodzących premier czy najlepszych tytułów¹⁰⁵. Gracz tego typu może być również określany jako *hardcore gamer*, co w polskim dyskursie groznawczym przyjęło się tłumaczyć jako „gracz zaangażowany”¹⁰⁶. Czasopisma takie jak „Nintendo Power” czy „Electronic Gaming

¹⁰¹ Tamże, s. 22.

¹⁰² Tamże.

¹⁰³ Tamże, s. 23.

¹⁰⁴ Tamże, s. 20.

¹⁰⁵ Tamże, s. 192.

¹⁰⁶ P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore / casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7), s. 97.

Monthly” współtworzyły kulturę gier wideo, oferując użytkownikom recenzje, zapowiedzi tytułów, jakie miały się wkrótce pojawić w sprzedaży, oraz wskazówki pomocne w ukończeniu gier, które niedawno nabyli¹⁰⁷.

Badaczka szczegółowo analizuje zawartość wspomnianych pism, ich wpływ na kulturę interaktywnego medium oraz strategie wydawnicze decydujące o tym, że właśnie te dwa tytuły utrzymały się na rynku w okresie niezbyt korzystnym ani dla przemysłu gier, ani dla prasy poświęconej tej tematyce. Consalvo pisze też o współtworzeniu czasopism przez czytelników. Dzięki temu, że redakcje zachęcały do dzielenia się rozwiązaniami ułatwiającymi rozgrywkę czy do zdradzania tajników ukończenia poszczególnych gier, odbiorcy zyskiwali wpływ na zawartość pisma oraz poczucie przynależności do elitarnej grupy, której spostrzeżenia są na tyle istotne, że zasługują na publikację¹⁰⁸. Redakcje natomiast zyskiwały lojalność czytelników oraz materiał gotowy do wykorzystania.

Namysł nad prasą dla graczy, jej funkcjami oraz wpływem na odbiorców interaktywnego medium jest istotny również z perspektywy historycznej, ponieważ jak zauważają David B. Nieborg i Tanja Sihvonen, dziennikarstwo growe istnieje od kilku dekad¹⁰⁹. W tym czasie zdążyło ewoluować od pism przeznaczonych dla stosunkowo wąskiego grona członków subkultury do tytułów wspierających masowy przemysł gier wideo. Warto zaznaczyć, że przemiany te były jednocześnie odpowiedzią na zmieniającą się kulturę graczy, jak i wynikiem oddziaływania prasy na odbiorców tworzących tę kulturę. Nieborg i Sihvonen to kolejni badacze podkreślający, że periodyki growe funkcjonowały jako platforma umożliwiająca czytelnikom budowanie tożsamości gracza oraz współdzielenie konkretnego systemu wartości¹¹⁰. Zwracają też uwagę, że fraza „dziennikarstwo growe” wciąż budzi sprzeciw ze względu na oskarżenia o problemy dotyczące treści, odpowiedniej formy, struktury organizacyjnej oraz etyki¹¹¹. To sprawia, że magazyny hobbystyczne bywają marginalizowane, traktowane niepoważnie i piętnowane za publikowanie treści uważanych za niewłaściwe (zwłaszcza w kontekście niepełnoletnich czytelników). Zdaje się, że na gruncie polskim debata na ten temat w ostatnim czasie nieco wygasła, co zapewne wynika ze znacznego spadku zainteresowania drukowaną prasą dla graczy, ale w przeszłości pojawiały się głosy krytykujące i potępiające popularne magazyny¹¹².

¹⁰⁷ M. Consalvo, dz. cyt., s. 23.

¹⁰⁸ Tamże, s. 32.

¹⁰⁹ D.B. Nieborg, T. Sihvonen, *The New Gatekeepers. The Occupational Ideology of Game Journalism*, „DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory” 2009, Vol. 5, s. 1.

¹¹⁰ Tamże.

¹¹¹ Tamże.

¹¹² Więcej na temat krytyki magazynów o grach piszę w kolejnym podrozdziale.

1.3. Badania polskiej prasy dla graczy – przegląd publikacji

Prasa dla graczy nie pojawiała się często w polu badań akademickich, a nawet jeśli, to analizy przeprowadzano zazwyczaj bez odpowiedniego przygotowania i kontekstu. Z artykułu Doroty Wilk wynika, że w latach 1977–2004 studenci Instytutu Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa Akademii Pedagogicznej w Krakowie w swoich pracach magisterskich i licencjackich często podejmowali tematykę związaną z prasą dziecięcą oraz młodzieżową (109 prac)¹¹³. Zbadano zarówno popularne tytuły takie jak „Świerszczyk”, „Płomyczek”, „Płomyk”, „Filipinka”, jak i mniej znane czasopisma – „Płomień” i „Przyjaciel”¹¹⁴, ale spośród magazynów poruszających problematykę gier wideo jedynie „Bajtek” został przeanalizowany w jednej z pracy dyplomowych¹¹⁵.

Polskie czasopisma o grach wideo zwykle uwzględniane były w badaniach z dwóch krańcowych perspektyw. Pierwsza dotyczy badań prasoznawczych, w których magazyny dla graczy znalazły się w szerokiej grupie pism młodzieżowych i jako takie zostały poddane analizie pod względem przekazywanych wartości, języka wykorzystywanego do komunikowania się z młodym odbiorcą oraz szeregu zmian, które po okresie transformacji ustrojowej wyznaczyły nowy kierunek rozwoju prasy dla dzieci i nastolatków. Zofia Sokół zauważa, że po 1989 roku zmieniła się tematyka magazynów dla młodzieży, co wynikało z rywalizacji podjętej przez różne wydawnictwa¹¹⁶. Wydawcy starali się bowiem pozyskać czytelnika nie tylko przez treści artykułów, ale także atrakcyjne zdjęcia, ilustracje oraz poruszaną tematykę „rozrywkowo-relaksową”, dotyczącą głównie filmu, muzyki i życia gwiazd popkultury, która zdaniem Sokół nie była wcześniej rozpowszechniona w naszym kraju¹¹⁷. Co więcej, wydawnictwa posiadające zagraniczny kapitał wprowadziły na polski rynek nowy rodzaj prasy dla młodzieży – czasopisma sportowe i komputerowe¹¹⁸. Autorka artykułu nie poświęca większej uwagi magazynom dla graczy, odnotowując jedynie popularność prasy komputerowej z lat 90. XX wieku i wskazując, że jej adresatami byli głównie chłopcy w wieku 12–19 lat¹¹⁹.

W podobnym tonie wypowiada się Magdalena Przybysz-Stawska, nadmieniając, że w latach 1989–1995 wzrosła liczba tytułów prasowych skierowanych do młodzieży¹²⁰. Ponadto zauważa, że czasopisma dla nastolatków stały się

¹¹³ D. Wilk, *Badania nad prasą w pracach magisterskich i licencjackich powstałych w Instytucie Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa AP w latach 1977–2004*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis” 2007, vol. 5, s. 114.

¹¹⁴ Tamże.

¹¹⁵ Tamże, s. 125.

¹¹⁶ Z. Sokół, *Czasopisma dla młodzieży szkolnej w Polsce w latach 1989–2009*, [w:] *Stare i nowe. Czasopisma dla dzieci i młodzieży*, B. Olszewska, E. Łucka-Zajac (red.), Opole 2013, s. 33.

¹¹⁷ Tamże.

¹¹⁸ Tamże, s. 40.

¹¹⁹ Tamże, s. 53–54.

¹²⁰ M. Przybysz-Stawska, *Książka na łamach wybranych czasopism w Polsce u progu XXI wieku*, Łódź 2013, s. 481.

różnorodne oraz nowatorskie, ponieważ podejmowały tematykę związaną z filmami, muzyką i gram. Podkreśla, że to, co zyskało aprobatę młodych czytelników, nie spodobało się badaczom, którzy czasopismom hobbystycznym zarzucali niski poziom, krytykując zredukowanie lub wręcz wykluczenie funkcji edukacyjnej i wychowawczej¹²¹. Przybysz-Stawska wspomina, że za kontrowersyjne uznawano pisanie o problematyce dotyczącej miłości, erotyki, inicjacji seksualnej oraz o szeroko rozumianej rozrywce. Raził także język używany w pismach młodzieżowych, którym zarzucano infantylizm, nadmierne stosowanie anglicyzmów oraz neologizmów¹²². Z kolei Piotr Tomasz Nowakowski stwierdza, że po okresie transformacji kryterium wieku czytelników prasy młodzieżowej zostało zastąpione przez kryterium tematyczne, odnoszące się do treści artykułów¹²³.

Na tle przytoczonych badań dotyczących polskiej prasy hobbystycznej z pewnością wyróżnia się artykuł Wojciecha Kajtocha o wymownym tytule *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*¹²⁴. Autor zadeklarował prześledzenie około stu recenzji zamieszczonych w magazynach „Gambler”, „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych”, „Gry Komputerowe”, „PC Gamer po Polsku”. Na potrzeby swojego badania dokonał także podziału gatunkowego gier, których dotyczyły opublikowane recenzje, wyróżniając teksty o: „wyścigówkach», grach przygodowych (grach akcji) i zręcznościowych (tzw. «strzelankach» i «mordobicach» czy też «mordoklepac», obfitujących w motywy przemocy)”¹²⁵. Wprawdzie Kajtoch zaznacza, że zdaje sobie sprawę z istnienia również gier nieepatujących brutalnością, jednakże w artykule prezentuje negatywne podejście nie tylko do czasopism, ale też do samego medium. Autor obrał za cel badawczy zrekonstruowanie i przedstawienie systemu wartości proponowanego czytelnikom wymienionych magazynów dzięki analizie najczęściej poruszanych tematów i wartościującego słownictwa używanego w recenzjach¹²⁶.

Z punktu widzenia groźnawcy ograniczeniem badania Wojciecha Kajtocha jest dosłowne potraktowanie tekstów opublikowanych w czasopismach i nieuwzględnienie ani samych gier, ani kultury graczy. Świadczy o tym osobliwy podział gatunkowy, w którym gry przygodowe zostały zrównane z tytułami akcji, a produkcje zręcznościowe sprowadzone wyłącznie do strzelanin i bijatyk. Również stwierdzenie, że: „Przemoc i jej skutki ujmowane są tu (w opisie gier, więc chyba i w grach samych) nierównomiernie i jednostronnie – prawie wyłącznie z punktu widzenia tego, kto śmierć zadaje”¹²⁷, wskazuje,

¹²¹ Tamże, s. 483.

¹²² Tamże.

¹²³ P.T. Nowakowski, *Modele człowieka propagowane w wybranych czasopismach młodzieżowych. Analiza antropologiczno-etyczna*, Tychy 2004, s. 126.

¹²⁴ W. Kajtoch, *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, „Zeszyty Prasoznawcze” 1998, nr 1–2 (153–154), s. 7.

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Tamże.

¹²⁷ Tamże, s. 16.

że w swoich wnioskach Kajtoch opiera się wyłącznie na interpretacji tekstów prasowych, wyliczając, jak często w nich pada dany wyraz lub sformułowanie, nie sięga natomiast do samych gier. Badacz dokonuje analizy recenzji, skrupulatnie wynotowując słownictwo użyte do określenia jakości wykonania gry, cech istotnych dla przyjemności i wrażeń gracza, elementów wywołujących u odbiorcy pozytywne odczucia estetyczne, walorów różnorodności i oryginalności, walorów poznawczych oraz określenia cech wzmagających satysfakcję z ukończenia gry (lub jej części)¹²⁸.

Na podstawie przeprowadzonego badania autor artykułu wnioskuje, że recenzenci często korzystają z hiperbolizacji, nadając grom niemalże ludzką sprawczość, ponieważ piszą głównie o rywalizacji, zwyciężaniu i ewolucji w taki sposób, jakby to gry same z siebie, niezależnie od swoich twórców, miały określone cechy¹²⁹. Zdaniem Kajtocha z tego względu możliwe jest, że recenzent będący jednocześnie graczem „rynkowe dzieje swojej ulubionej rozrywki [...] ujmując na podobieństwo przygodowej gry, co świadczy o tym, że sfera gry i życia jednak może mu się mieszać”¹³⁰. Ponadto dochodzi do konkluzji, że w tekstach dominuje technicyzm, a „obserwujący rynkowe zmagania gracz doskonale bawi się nimi i niejako bierze w nich udział, zawsze pełen entuzjazmu”¹³¹. Obserwacje poczynione przez badacza mają często charakter socjologiczny, a użyte w recenzjach czasopism sformułowania są przenoszone na całą społeczność graczy. Same magazyny pełnią więc funkcję drugorzędą. W artykule nie podkreślono różnic między konkretnymi tytułami, nie wyodrębniono cech charakterystycznych dla stylu pisania dziennikarzy zatrudnionych w danym piśmie, nie uwzględniono także specyfiki produkcji, do których odnosili się recenzenci w magazynach.

Wojciech Kajtoch nie rozwija bezpośrednio myśli zawartej w tytule publikacji, ale daje do zrozumienia, że czasopisma o grach mają negatywny wpływ na czytelników, którzy jego zdaniem i tak cechują się już hedonistycznym podejściem do życia, nieograniczonym konsumowaniem kultury masowej, poszukiwaniem bodźców dostarczających rozrywki oraz unikaniem intelektualnego i emocjonalnego wysiłku¹³². Ponadto gracze zostali sportretowani jako pragmatycy pozbawieni empatycznego stosunku do bohaterów historii, ponieważ traktują ich obecność jedynie jako zręcznościowe wyzwanie. Zresztą postaci występujące w grach nie zasłużyły na uznanie autora, gdyż jego zdaniem są pozbawione cech osobowościowych i problemów egzystencjalnych typowych dla protagonistów znanych z literatury i kina¹³³.

Wojciech Kajtoch przenosi swoje wnioski na całe środowisko graczy oraz dostosowuje kontrowersyjne fragmenty recenzji do tonu wywodu, tak by podkreślały przekonanie autora, że gracze są bezrefleksyjnymi konsumentami

¹²⁸ Tamże, s. 11–12.

¹²⁹ Tamże, s. 9.

¹³⁰ Tamże, s. 10.

¹³¹ Tamże.

¹³² Tamże, s. 12–13.

¹³³ Tamże, s. 13.

nastawionymi jedynie na spotkanie z brutalną, prymitywną rozrywką. Niemniej badacz podaje kilka interesujących tropów, pokazując, że materiał prasowy może stanowić punkt wyjścia w rozważaniach na temat interaktywnego medium. Wspomina o niezwykle popularnym w ówczesnym dyskursie publicystycznym określeniu „miodność”, utożsamiając je również z „grywalnością”, czyli „zdolnością danej gry do długotrwałego utrzymania użytkownika przed ekranem”¹³⁴. Ponadto podsuwa myśl, że fani gier mogą być traktowani jako nowo powstała w Polsce subkultura. Kajtoch porównuje ich do fanów muzyki techno, podkreślając, że użytkownicy medium są zafascynowani technologią, a organizowanie wydarzeń takich jak Gambleriada, istnienie internetowych klubów dyskusyjnych poświęconych grom oraz używanie przez graczy recenzentów specyficznej terminologii może świadczyć o pojawieniu się kolejnej subkultury¹³⁵. Autor artykułu zwraca też uwagę, że w recenzjach zamieszczonych w magazynach obecne są sformułowania zaczerpnięte z żargonu subkultur muzycznych, a same teksty często zawierają wulgaryzmy oraz cechują się swobodą ortograficzną¹³⁶.

Kajtoch odnosi się również do autorów tych artykułów – zauważa, że podpisują się pseudonimami oraz wyraża obawy o promowany przez nich system wartości. Recenzenci ciekawią badacza głównie ze względu na przekazywanie określonych postaw oraz gloryfikowanie w swoich tekstach przemocy i śmierci zadawanej wirtualnym bohaterom. Zainteresowanie autora wzbudziły zwłaszcza strategie dziennikarskie mające jego zdaniem zamaskować osobliwy i nieakceptowany społecznie gust redaktorów, przejawiający się w usprawiedliwianiu czynów wymagających zabijania postaci, akcentowaniu różnic między światem wirtualnym a realnym, ironizowaniu, żartowaniu z siebie i swojej „normalności” oraz obronie własnych preferencji i opisywanej gry przed jej potencjalnymi przeciwnikami¹³⁷.

Tekst Wojciecha Kajtocha wznowiono w wydanej w 2016 roku publikacji *Szkice językoznawczo-prasoznawcze*, składającej się z artykułów napisanych w latach 1997–2013¹³⁸, ale już wcześniej został on dostrzeżony przez innych badaczy prasy. Za przykład może posłużyć artykuł *Tak prymitywne, że aż bezbronne? – analiza zawartości popularnych czasopism młodzieżowych* Aleksandry Ignasiak, w którym autorka wprawdzie nie poświęca miejsca na pogłębioną analizę magazynów growych, jednak powołując się na opinię Kajtocha, wydaje o nich jednoznaczny, negatywny osąd. Ignasiak wskazuje, że pisomom o komputerach i grach wideo zarzuca się gloryfikowanie przemocy oraz agresywnych działań przedstawianych w grach¹³⁹. Następnie stwierdza, że:

¹³⁴ Tamże.

¹³⁵ Tamże, s. 14.

¹³⁶ Tamże, s. 14–15.

¹³⁷ Tamże, s. 18–19.

¹³⁸ O. Białek-Szwed, *O specyfice socjolektu subkultur młodzieżowych – perspektywa badawcza Wojciecha Kajtocha*, „Zeszyty Prasoznawcze” 2017, t. 60, nr 4 (232), s. 1003.

¹³⁹ A. Ignasiak, *Tak prymitywne, że aż bezbronne? – analiza zawartości popularnych czasopism młodzieżowych*, [w:] *Stare i nowe...*, s. 181.

Czasopisma przeznaczone dla miłośników gier komputerowych wyrządzają największą szkodę w rozwoju intelektualnym młodych ludzi. W połączeniu z brutalnymi, krwawymi niejednokrotnie grami komputerowymi powodują, że odbiorca traci poczucie rzeczywistości – mówi się, że tkwi w rzeczywistości wirtualnej¹⁴⁰.

W tym krótkim fragmencie badaczka wyciąga daleko idące wnioski, myląc kilka różnych kwestii. Przede wszystkim negatywne zdanie na temat czasopism o grach przenosi również na opisywane medium oraz jego odbiorców. Ponadto dostrzega zagrożenie, które definiuje ogólnikowo, bez podparcia odpowiednimi źródłami wyjaśniającymi, co dokładnie znaczy stwierdzenie, że ktoś tkwi w rzeczywistości wirtualnej. Uderza także brak samodzielnej analizy, ponieważ autorka artykułu nie wspomina o tym, by sięgnęła po którykolwiek z magazynów, rzetelnie przestudiowała dostępne numery i dopiero na tej podstawie wyraziła swoją opinię.

Oprócz badań prasoznawczych czasopisma o grach komputerowych były także analizowane w kontekście procesu komputeryzacji oraz informatyzacji naszego kraju. W artykułach Patryka Wasiaka można znaleźć szereg informacji związanych z praktykami komputerowymi podejmowanymi przez użytkowników głównie w latach 80. oraz na początku lat 90. XX wieku. W tekście „*Grali i kopiowali*” – *Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy*, autor zauważa, że rozwój polskiej prasy komputerowej przebiegał w zupełnie inny sposób niż w krajach Europy Zachodniej¹⁴¹. Wina za znaczące rozbieżności należy obarczyć uwarunkowania ustrojowe, sprawiające, że w Polsce proces informatyzacji oraz popularyzacji mikrokomputerów był wówczas ściśle połączony z socjalistycznymi ideałami i politycznymi założeniami¹⁴². Gdy w Europie Zachodniej magazyny o komputerach oraz grach rozszerzały zasięg dzięki współpracy z producentami urządzeń przeznaczonych do domowego użytku oraz firmami produkującymi oprogramowanie rozrywkowe, w Polsce traktowano gry wideo jako czynnik odciągający użytkowników od poważnej pracy z komputerem¹⁴³. Wasiak przytacza wypowiedź Władysława M. Turskiego – dyrektora Polskiego Towarzystwa Informatycznego, który w rozmowie opublikowanej na łamach pierwszego numeru „Bajtka” w 1985 roku wyraził zaniepokojenie rosnącym zainteresowaniem mikrokomputerami, ponieważ jego zdaniem istotne działania skupiają się tylko wokół profesjonalnych zastosowań programów informatycznych. Gry oraz inne programy rozrywkowe określił jako „popkulturę”, a korzystanie z komputera w celach odmiennych niż edukacja i praca nazwał zjawiskiem dekadencją¹⁴⁴.

Również w artykule *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży* Patryk Wasiak nawiązuje

¹⁴⁰ Tamże.

¹⁴¹ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*” – *Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy*, [w:] *Kultura popularna w Polsce w latach 1944–1989. Problemy i perspektywy badawcze*, K. Stańczak-Wiślicz (red.), Warszawa 2012, s. 206–207.

¹⁴² Tamże.

¹⁴³ Tamże.

¹⁴⁴ Tamże, s. 201.

do roli, którą owe pisma odegrały w procesie upowszechniania medium oraz kształtowania tożsamości gracza. Wprawdzie w tym tekście autor koncentruje się na analizie amatorskich, fanowskich tytułów tworzonych przez młodych użytkowników komputerów, jednak jego obserwacje i wnioski pozwalają lepiej zrozumieć ówczesne funkcjonowanie grup społecznych, które łączyło zainteresowanie grami komputerowymi oraz szeroko pojętymi zagadnieniami informatycznymi. Badacz udowadnia ponadto, że w momencie, gdy „maszyny liczące” stały się bardziej dostępne, więc nie stanowiły wyposażenia wyłącznie ośrodków wojskowych czy akademickich, nastąpił proces ich tak zwanego udomowienia wspierany między innymi przez formalną prasę komputerową i hobbystyczną, ale także fanowskie tytuły. W latach 90. XX wieku w Polsce ziny komputerowe tworzyli najczęściej nastoletni użytkownicy Commodore 64 oraz Commodore Amiga, ponieważ te urządzenia były wtedy najbardziej popularne¹⁴⁵. Amatorskie produkcje nazywano także magazynami dyskowymi (diskmagami), dlatego że były wydawane na dyskietkach komputerowych 3,5 cala lub 5,25 cala¹⁴⁶. Dystrybuowano je na giełdach komputerowych bądź korespondencyjnie¹⁴⁷, często nieodpłatnie, co wyraźnie sytuuje diskmagi w opozycji do formalnych pism o grach lub komputerach.

Kolejną ważną w kontekście moich badań publikacją Wasiaka jest artykuł *Formalne i nieformalne obiegi wiedzy z zakresu nauki samodzielnego programowania komputerów domowych w Polsce*, w którym autor analizuje sposoby propagowania nauki programowania oraz odpowiada na pytanie, jaki skutek odniosły na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Badacz dowodzi, że o edukacyjnych zastosowaniach mikrokomputerów mówiło się w Polsce już na początku lat osiemdziesiątych, kiedy zaczął się rozwijać tak zwany ruch komputeryzacji, stawiający sobie za cel unowocześnienie gospodarki z wykorzystaniem programów informatycznych oraz edukację społeczeństwa w tym zakresie¹⁴⁸. W swojej analizie Wasiak opiera się na wywiadach przeprowadzonych z osobami samodzielnie zdobywającymi umiejętności programowania – z książek, poradników zamieszczanych w prasie komputerowej, a także z diskmagów¹⁴⁹. Większość respondentów wskazała „Bajtka” jako źródło podstawowej wiedzy na temat pisania programów ze względu na jego większą dostępność niż bardziej dopracowanych książkowych publikacji poświęconych nauce korzystania z komputera¹⁵⁰.

Interesujące konteksty badawcze związane z powstaniem kultury komputerowej w Polsce można odnaleźć w artykule Tomasza Kulisiewicza. Jak

¹⁴⁵ Tenże, *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży*, [w druku], s. 1.

¹⁴⁶ M. Sykutera, *Sentymentalna podróż w przeszłość – jak działały ziny, czyli... blogi technologiczne na dyskietkach*, <https://www.spidersweb.pl/2015/12/ziny-diskmagi.html> [dostęp: 8 grudnia 2018].

¹⁴⁷ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s. 5.

¹⁴⁸ Tenże, *Formalne i nieformalne obiegi wiedzy z zakresu nauki samodzielnego programowania komputerów domowych w Polsce*, [w:] *Polska informatyka. Systemy i zastosowania*, J.S. Nowak, B. Ostrowska (red.), Warszawa 2017, s. 265.

¹⁴⁹ Tamże.

¹⁵⁰ Tamże, s. 271.

wskazuje sam tytuł publikacji – *Polskie komputery 1948–1989. Produkcja i zastosowania na tle geopolitycznym i gospodarczym* – autor opisuje kwestie związane z rozwojem informatyzacji, przybliżając pierwsze projekty polskich maszyn liczących oraz późniejsze próby wytwarzania mikrokomputerów na szerszą skalę. Kulisiewicz sięga również do historii, wskazując na uczelnie, gdzie pracowano nad maszynami, oraz przypominając nazwiska osób kierujących tego rodzaju projektami. Autor nie wspomina ani o grach, ani o czasopiśmie, ale rekonstruuje wydarzenia dotyczące rozwoju, a następnie upadku polskiego przemysłu informatycznego. Pozwala to na lepsze zrozumienie ówczesnych realiów oraz zależności decydujących o tym, że pod wieloma względami komputeryzacja i upowszechnienie gier wideo jako nowego medium przebiegały inaczej niż w krajach Europy Zachodniej. Kulisiewicz zwraca uwagę chociażby na to, że tuż po wojnie Polska znajdowała się w złej sytuacji gospodarczej i politycznej, ale dzięki silnemu zapleczu naukowemu zapewnianemu głównie przez przedwojennych matematyków mogły zostać podjęte prace nad budową maszyn liczących¹⁵¹.

Tematyka polskich czasopism dla miłośników gier komputerowych znacznie częściej niż na gruncie akademickim pojawia się w publicystyce. W ciągu ostatnich kilku lat na rynku zadebiutowali autorzy piszący popularnonaukowe książki dotyczące zarówno szeroko pojętej historii gier, jak i początków naszej rodzimej branży, która na przestrzeni niemal trzech dekad uległa znaczącym przeobrażeniom. Tego typu publikacje często zawierają również informacje o okolicznościach powstania magazynów dla graczy, członkach redakcji i czasach największej świetności poszczególnych tytułów, przypadających zazwyczaj na połowę lat 90. XX wieku. Książki autorstwa Bartłomieja Kluski takie jak *Dawno temu w grach* czy *Bajty polskie* (napisana wspólnie z Mateuszem Rozwadowskim) zostały stworzone z perspektywy dziennikarza historyka zajmującego się badaniem dawnych komputerów, gier wideo oraz szeroko pojętej kultury graczy, dlatego też mogą zostać wykorzystane jako źródła w moich badaniach. Jak zaznacza sam autor, *Dawno temu w grach* składa się w zasadzie z różnych artykułów prasowych, które zostały połączone w jedną, niezbyt obszerną publikację wydaną własnym kosztem w 2008 roku¹⁵². Książka powstała z potrzeby usystematyzowania tematu ówczesnie niezbyt zgłębnionego i opisanego przez rodzimych badaczy czy dziennikarzy, toteż spotkała się ze sporym zainteresowaniem czytelników.

Bartłomiej Kluska skupił się zarówno na przedstawieniu powszechnej historii gier, sięgając czasów Aleksandra Douglasa oraz Williama Higinbothama, jak i historii polskich produkcji. Odnosił się do specyficznego podejścia władz w czasach PRL do informatyzacji oraz wynikających z tego powodu różnych trudności w zakupie mikrokomputerów, nauce ich obsługiwania oraz poznawaniu oprogramowania rozrywkowego. Przypominał pierwsze czasopisma

¹⁵¹ T. Kulisiewicz, *Polskie komputery 1948–1989. Produkcja i zastosowania na tle geopolitycznym i gospodarczym*, [w:] *High-tech za żelazną kurtyną. Elektronika, komputery i systemy sterowania w PRL*, M. Sikora (red.), Warszawa 2017, s. 41.

¹⁵² B. Kluska, *Dawno temu w grach*, <http://kluska.net/p/dawno-temu-w-grach.html> [dostęp: 4 grudnia 2018].

o komputerach i grach, zwracając uwagę na elementy, dzięki którym były najbardziej pomocne dla czytelników. Bartłomiej Kluska skupił się na tematyce interaktywnego medium również w *Bajtach Polskich*, książce będącej pod pewnymi względami rozszerzeniem i dopełnieniem informacji podawanych w debiutanckim tytule. Dzięki pomocy Mariusza Rozwadowskiego oraz rzetelnemu przygotowaniu polegającemu między innymi na przeszukiwaniu czasopism i książek o mikrokomputerach dziennikarzowi udało się w dość obszerny sposób przedstawić historię komputeryzacji w Polsce, dotrzeć do twórców pracujących nad pierwszymi polskimi grami, opisać najważniejsze tytuły wydane między innymi na urządzenia ZX Spectrum, Atari, Commodore, Amigę i PC, a także uzupełnić informacje o magazynach takich jak „Bajtek” czy „Top Secret”.

Czasopisma o grach zostały także przywołane w książce Marcina Kosmana o wymownym tytule *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*. Choć nie stanowią one głównego tematu publikacji, warto odnotować, że autor sięgał do magazynów, powołując się na zawarte w nich recenzje czy wyniki ankiet dotyczące urządzeń posiadanych przez graczy w danym okresie.

Wspomniane powyżej książki popularnonaukowe to efekt nie tylko dziennikarskiego zacięcia, ale też fanowskiego zainteresowania oraz sentymentu zarówno względem medium gier, jak i lat 80. oraz 90. XX wieku, czyli okresu dzieciństwa lub młodości autorów. Podobne pobudki stały za kilkoma innymi oddolnymi inicjatywami skierowanymi do dawnych czytelników i fanów polskich czasopism growych. Jednym z ważniejszych projektów tego rodzaju było powstanie filmu dokumentalnego poświęconego pismom dla graczy, na którego produkcję zbierano pieniądze za pomocą platformy crowdfundingowej *wspieram.to*¹⁵³. Pomysłodawcą i współreżyserem (wraz z Kamilem Iwanowiczem) *Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach* był Paweł Kazimierczak, który przeprowadził także wywiady z najbardziej znanymi i barwnymi postaciami z redakcji czasopism takich jak „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych”, „Gambler”, „Reset” czy „Top Secret”. Jak czytamy na stronie internetowej, dokument powstał, by: „zglebić fenomen magazynów o grach i utrwalić go dla młodszych osób. Tak barwne czasy zasługują na filmowy pomnik”¹⁵⁴. Wymienione czasopisma zostały nazwane także kultowymi ze względu na rolę, jaką odegrały w czasach, kiedy stanowiły główne źródło informacji na temat gier wideo. Z opisu projektu można się dowiedzieć, że:

magazyny o grach, jakie ukazywały się w latach 90. były zjawiskiem na skalę światową. Nakłady sięgały 200 tysięcy egzemplarzy, a treści nie ograniczały się tylko do gier. To były pisma kulturalne, poszerzające horyzonty graczy, motywujące do rozwoju i pełne humoru. Na nich wychowały się całe rzesze przedsiębiorczych osób, to właśnie te pisma są wspólnym mianownikiem pokolenia urodzonego w latach 70. i 80. [...] redaktorzy nie bali się eksperymentować, w wielu dziedzinach przecierali szlaki dla dziennikarzy prasowych w Polsce. Praca w pismach o grach ukształtowała ich kariery, a większość jest w branży komputerowej do dziś¹⁵⁵.

¹⁵³ P. Kazimierczak, *Thank You for Playing – Kultowe magazyny o grach*, <https://wspieram.to/1565-thank-you-for-playing-kultowe-magazyny-o-grach.html> [dostęp: 11 grudnia 2018].

¹⁵⁴ Tamże.

¹⁵⁵ Tamże.

Cytat ten wyraźnie pokazuje, że dla autorów filmu czasopisma te były na tyle ważnym, kształtującym spojrzenie na elektroniczną rozrywkę medium, że zasłużyły na materiał dokumentujący ich losy od momentu powstania, poprzez rozwój, aż do schyłku, zwiastującego malejące zainteresowanie czytelników pierwszymi pismami dla graczy. Kampania zbierająca środki na zrealizowanie filmu zakończyła się sukcesem, co pozwala wysnuć wniosek, że nie tylko pomysłodawcy projektu z sentymentem myślą o dawnej prasie growej. W ciągu półtora miesiąca (od 30 maja do 12 lipca 2014 roku) udało się zebrać ponad 31 tysięcy złotych, czyli osiągnąć 316 procent celu, bo już kwota 10 tysięcy złotych gwarantowała powstanie dokumentu¹⁵⁶. Prace nad nim trwały nieco dłużej niż początkowo zakładano, ale ostatecznie film miał premierę 29 września 2015 roku. Próżno szukać w nim informacji o charakterze naukowym, ale rozmówcy dzielą się wspomnieniami związanymi z ich pracą na stanowiskach redaktorów czy recenzentów, zdradzają tajemnice dotyczące okoliczności powstania konkretnych magazynów, prowadzenia redakcji, zdobywania gier do opisania, podejścia do korzystania z pirackich kopii, kłopotów związanych z terminowym wydawaniem kolejnych numerów oraz kontaktów z czytelnikami. Niechętnie zaś wspominają o podziałach i konfliktach wewnątrz zespołów, przyczyniających się do zamknięcia niektórych redakcji. Z tego względu informacje zamieszczone w *Thank You for Playing* traktuję jako swego rodzaju zapis historii mówionej – świadectwo osób, które w latach 90. XX wieku miały duży wpływ na kształtowanie świadomości i gustów polskich graczy.

O tym, że dawni czytelnicy magazynów growych wciąż pamiętają o ulubionych pismach z dzieciństwa lub wczesnej młodości, świadczy również popularność spotkań z dziennikarzami organizowanych w ramach wydarzenia o nazwie *Pixel Heaven*, którego pierwsza edycja odbyła się w 2013 roku. Inicjatywa kierowana jest głównie do fanów gier retro, mających żywo w pamięci czasy korzystania z komputerów 8- i 16-bitowych, lecz programy kolejnych edycji powiększyły się również o prelekcje i spotkania z twórcami dawnych hitów, strefy produkcji niezależnych czy wreszcie panele i rozmowy z członkami redakcji „kultowych” magazynów. Zakres tematów poruszanych w trakcie takich imprez w dużej mierze pokrywa się z wątkami obecnymi w filmie dokumentalnym, niemniej udostępnione nagrania także stanowią ważny kontekst dla moich badań. Interesujące jest chociażby to, że organizator wydarzenia Robert Łapiński przyznał, jak ważne były dla niego czasopisma growe, od których zaczęło się jego zainteresowanie komputerami i elektroniczną rozrywką:

wychowałem się na tak zwanej prowincji i jeszcze zanim dostałem swój pierwszy komputer, w magiczny świat gier komputerowych wprowadzały mnie pierwsze polskie czasopisma o tej tematyce: „Bajtek” i „Top Secret”. Wypatrywałem ich w kioskach z niecierpliwością i każdy numer kartkowałem trzęsącymi się rękoma. To była magia¹⁵⁷.

¹⁵⁶ Tamże.

¹⁵⁷ P. Opulski, *Najbardziej lubię Flipperry – wywiad z organizatorem Pixel Heaven*, <https://www.komputerswiat.pl/artykuly/redakcyjne/najbardziej-lubie-flipperry-wywiad-z-organizatorem-pixel-heaven/5213gbd> [dostęp: 11 grudnia 2018].

Wkrótce po zakończonej sukcesem zbiórce pieniędzy na film dokumentalny o czasopiśmie portale internetowe obiegrała wiadomość, że magazyn „Secret Service” powróci na rynek. Oczywiście nie byłoby to możliwe bez wsparcia wiernych czytelników, dlatego zorganizowano publiczną zbiórkę na stronie crowdfundingowej PolakPotrafi.pl. Zebrano 284 tysiące złotych, co okazało się ogromnym sukcesem¹⁵⁸. Deklarowano powrót pisma zachowującego swój charakterystyczny styl, obiecywano zebranie dawnego składu redakcji na czele z Piotrem Mańkowskim jako naczelnym, Waldemarem Nowakiem „odpowiadającym za oprawę graficzną i stary dobry klimat” oraz wydawcą Robertem Łapińskim¹⁵⁹. Po raz kolejny okazało się, że oddolna inicjatywa w jakiś sposób związana z dawnymi pismami growymi odniosła sukces, opierając się na nostalgii i wiernych czytelnikach, którzy postanowili sfinansować powrót lubianego tytułu. Pomimo sukcesu promocyjnego i finansowego zbiórki ukazały się tylko dwa numery wznowionego czasopisma, ponieważ twórcy mieli problem z ustaleniem praw do korzystania z nazwy „Secret Service”¹⁶⁰. W miejsce obiecanego magazynu pojawiło się nowe pismo – „Pixel”, wywołując kontrowersje związane z jego finansowaniem, ponieważ okazało się, że w dłuższej perspektywie pieniądze ze zbiórki zostaną przekazane na nieco inny cel niż pierwotnie zakładano¹⁶¹. W kontekście moich badań nie jest to wątek najistotniejszy, dlatego nie rozwijam go w książce, niemniej warto odnotować, że w kręgu osób zainteresowanych grami wideo wciąż istnieje grupa gotowa aktywnie działać i wspierać inicjatywy dotyczące czasopism growych z lat 90. XX wieku.

1.4. Mikrokomputery w Polsce a polityka

Podejście do omawianego zjawiska oraz polityka władz PRL w połączeniu z trudną sytuacją gospodarczą sprawiły, że w latach 80. XX wieku w Polsce nie mogły powstać czasopisma na miarę anglojęzycznych tytułów takich jak „Computer and Video Games” czy „Zzap!”. W naszym kraju o mikrokomputerach pisano wówczas w kontekście szumnych założeń politycznych, wielkich ideałów oraz wyzwń stojących przed socjalistyczną gospodarką, dlatego rodzająca się prasa informatyczna stawiała sobie za główny cel edukowanie czytelników. W pierwszym numerze „Bajtka” zastępca redaktora naczelnego „Odrodzenia” Zbigniew Siedlecki oraz zastępca redaktora naczelnego „Sztandaru

¹⁵⁸ Inicjatorzy planowali pierwotnie zebrać kwotę 93 tysięcy złotych. Zob. <https://polakpotrafi.pl/projekt/secret-service> [dostęp: 12 grudnia 2018].

¹⁵⁹ Tamże.

¹⁶⁰ *Secret Service albo secret przekręt*, <https://www.dobreprogramy.pl/macminik/Secret-Service-albo-secret-przekret,59727.html> [dostęp: 12 grudnia 2018].

¹⁶¹ O sprawie pisano zarówno na portalach internetowych, jak i forach dotyczących gier. Artykuły i dyskusje można przeczytać między innymi na stronach: <https://konsolowe.info/2014/12/secret-service-przyczajony-przekret-ukryty-pixel/>, <https://www.gry-online.pl/S043.asp?ID=13519156>, <https://gameplay.pl/news.asp?ID=89387> [dostęp: 12 grudnia 2018].

Młodych” Waldemar Siwiński podpisali się pod zapewnieniami, że: „ambicją zespołu redakcyjnego jest – najogólniej mówiąc – zwalczanie analfabetyzmu mikrokomputerowego w Polsce”¹⁶². W krótkim artykule wstępnym do tego numeru padło też stwierdzenie, że niezwykle ważna jest edukacja w szkołach, ponieważ znaczenie techniki mikrokomputerowej dla rozwoju wszystkich społeczeństw staje się oczywiste, a „dla pomyślnej przyszłości naszego kraju jest to sprawa absolutnie kluczowa”¹⁶³. Również redakcja debiutującego w kwietniu 1986 roku miesięcznika „Komputer” duże nadzieje pokładała w zmieniających się nastrojach politycznych, wspominając długie starania o utworzenie samodzielnego pisma informatycznego. Kiedy magazyn w końcu powstał, redaktorzy deklarowali:

Naszym głównym celem jest szerzenie kultury informatycznej wśród dojrzałych Czytelników, stających wobec konieczności posługiwania się środkami informatyki i rozumienia ich. [...] Chcielibyśmy więc by „Komputer” okazał się przydatny dla nauczycieli, zarówno tych uczących informatyki, jak i pozostałych; dla instruktorów klubów mikrokomputerowych, dla obecnych i potencjalnych użytkowników sprzętu i systemów informatycznych; dla polityków i innych osób zainteresowanych społecznymi skutkami upowszechnienia informatyki¹⁶⁴.

Tego typu obietnice i założenia z dzisiejszego punktu widzenia mogą wydawać się niezrozumiałe lub podejmowane na wyrost, jednak pod koniec lat 80. XX wieku szeroko pojęta edukacja informatyczna, chęć „dorównania” światu zachodniemu, a nawet przewyższenia jego osiągnięć w komputeryzacji, budziła wiele emocji. Cieszące się dużym zainteresowaniem czytelników tytuły takie jak „Bajtek” oraz „Komputer” nie były jedynymi pismami, które zadebiutowały na polskim rynku, by krzewić wiedzę na temat mikrokomputerów¹⁶⁵. W 1987 roku wydano pierwszy numer „Informika” ukazującego się jako dodatek o tematyce komputerowej czasopisma „Młody Technik”. Również i ten zespół redakcyjny założył, że publikowane teksty będą spełniać jasno określone cele, wśród których dominowała chęć przekazywania fachowej wiedzy połączonej z umiejętnością praktycznego jej zastosowania¹⁶⁶. Czytelnikami „Informika” mieli być ci, którzy: „ze sprawności umysłowej i twórczej aktywności w dziedzinie informatyki zamierzają uczynić swą receptę na życie”¹⁶⁷. We wstępie do pierwszego numeru pisano także o nadciągającej rewolucji technologicznej objawiającej się rosnącym zainteresowaniem mikrokomputerami, co zdaniem

¹⁶² Z. Siedlecki, W. Siwiński, *RUN czyli zaczynamy*, „Bajtek” 1985, nr 1, s. 2.

¹⁶³ Tamże.

¹⁶⁴ „Komputer” 1986, nr 1, s. 2.

¹⁶⁵ Warto też dodać, że artykuły na temat komputerów pojawiały się również w istniejących wtedy czasopismach dla młodzieży takich jak np. „Młody Technik”. W latach 80. XX wieku pisano o mikroprocesorach (nr 2/1981), wykorzystaniu maszyn w prognozach meteorologicznych (nr 9/1982), komunikacji między człowiekiem a urządzeniem (nr 3/1983) oraz obozach naukowych dla przyszłych informatyków (nr 1/1985). W połowie 1985 roku wprowadzono również do pisma stały dział zatytułowany „Prezentujemy mikrokomputery”, w którym publikowano więcej informacji na temat specyfikacji konkretnych urządzeń.

¹⁶⁶ R. Waclawek, *Czas rewanzu. Koniunktura dla know-how*, „Informik” 1987, nr 1, s. 2.

¹⁶⁷ Tamże.

redaktorów spowoduje podział społeczeństwa na tych, którzy będą jedynie biernymi konsumentami i „zwykłymi telegraczami” oraz tworzących znacznie mniej liczną grupę profesjonalistów zorientowanych w informatycznych zagadnieniach¹⁶⁸. Deklarowano, że w kolejnych numerach pojawią się między innymi artykuły dotyczące schematów interfejsów, analizy programów, kursy języków i metod programowania, opisy urządzeń, testy sprzętów oraz recenzje fachowych publikacji książkowych. Wyraźnie widać więc, jakimi tematami powinien być zainteresowany potencjalny ambitny czytelnik wykazujący się chęcią zgłębiania wiedzy i nabywania umiejętności związanych z obsługą mikrokomputerów.

Artykuły na temat gier komputerowych nie znalazły swojego miejsca na łamach „Informika”, o czym redakcja również uprzedziła w pierwszym numerze, zwracając uwagę, że nie będzie zajmować się zamieszczaniem opisów gier i porad umożliwiających ukończenie konkretnych tytułów. Autor wstępującego Roland Waclawek tak określił podejście redaktorów do gier: „Ze wstydem przyznajemy, że na grach się nie znamy, a gdyby nawet, to i tak nie odważylibyśmy się konkurować z innymi czasopismami, które w międzyczasie zdobyły w dziedzinie propagacji gier zasłużoną renomę”¹⁶⁹. Być może zespół pracujący nad piśmie rzeczywiście nie posiadał wiedzy o nowym medium, ale z pewnością nie był to jedyny powód, dla którego unikano wspomniania o nim, ponieważ dla wielu ówczesnych dziennikarzy piszących o komputerach gry były zjawiskiem marginalnym, przejściowym i niewartym większej uwagi. Nieco ponad rok później, w numerze 4/1988 „Informika” wspomniano, że gry komputerowe to bezmyślna rozrywka, bliższa raczej równie niepocholebnie ocenianym filmom akcji oraz muzyce typu *italo disco*¹⁷⁰. Także w ukazującym się od 1986 roku dodatku do „Żołnierza Wolności” zatytułowanym „Informatyka, Komputery, Systemy” próżno szukać tekstów na temat elektronicznej rozrywki, chociaż już w pierwszym numerze stwierdzono, że zainteresowanie mikrokomputerami zaczyna się od kontaktu z grami¹⁷¹.

Powstające pod koniec lat 80. XX wieku magazyny informatyczne zazwyczaj nie zawierały treści dotyczących programów komputerowych służących rozrywce, gdyż kłóciło się to z misją kształcenia społeczeństwa, jaką narzuciły sobie redakcje. Wprawdzie nie wszystkie pisma miały tak jednoznaczny stosunek do nowego medium jak „Informik”, ale zarówno „Bajtek”, jak i „Komputer” nie uczyniły elektronicznej rozrywki głównym tematem. Gry funkcjonowały nieco na marginesie, chociaż zdawano sobie sprawę, że to właśnie programy rozrywkowe przyciągają dzieci i młodzież przed ekrany mikrokomputerów. W drugim numerze „IKS” redakcja zauważyła, że fascynacja informatyką:

Zaczyna się wcześniej – pierwszą pasją są gry [...]. Ale ten okres przecież przemija, musi przeminać, choć przecież rozrywka zawsze będzie dziedziną, w której informatyka będzie

¹⁶⁸ Tamże.

¹⁶⁹ „Informatyka, Komputery, Systemy” 1986, nr 1, s. 2.

¹⁷⁰ J. Kławiński, *Felieton przeciw felietonistom*, „Informik” 1988, nr 4, s. 1.

¹⁷¹ „Informatyka, Komputery, Systemy” 1986, nr 1, s. 2.

mieć swój udział [...]. Trudno zatem sądzić, że dzisiejszy miłośnicy informatyki, która za sprawą mikrokomputerów dotarła do wielu, spędzą życie przed ekranem monitora, z zapartym tchem śledząc coraz to nowsze gry¹⁷².

We wspomnianym już artykule „*Grali i kopiowali*”... Patryk Wasiak potwierdza to, co niemal na bieżąco obserwowali dziennikarze pierwszych polskich czasopism informatycznych, czyli ogromne zainteresowanie grami. Wzdłuż źródeł badacza w czasie, gdy między innymi na łamach pism apelowano do polskich władz o zwiększenie dotacji na kursy informatyzacji kraju oraz przygotowanie kompleksowego programu edukacyjnego wprowadzającego informatykę do szkół, większość młodych użytkowników komputerów koncentrowała się głównie na tym, by zdobyć kolejne gry¹⁷³. Pod koniec lat 80. XX wieku urządzenia sprowadzane z RFN lub kupione w Peweksie służyły głównie do grania. Elektroniczna rozrywka budziła również ciekawość ze względu na liczne utrudnienia związane z samą dostępnością. Potencjalni gracze musieli przede wszystkim natrudzić się, by w ogóle skorzystać z komputera, ponieważ w owym czasie nie należał on do standardowego wyposażenia polskiego gospodarstwa domowego. Problem z dostępem dotyczył także gier, gdyż w naszym kraju nie istniały oficjalne kanały dystrybucyjne, wobec czego tytuły kupowano na giełdach lub pożyczano od przyjaciół i znajomych. Warto też wspomnieć, że rola kontaktów towarzyskich była w tamtym czasie nieoceniona¹⁷⁴, ponieważ dzięki kolegom i sprzedawcom z giełdy nie tylko pozyskiwano nowe produkcje, ale też spotykano się po to, żeby wspólnie zagrać.

Zamieszczony powyżej cytat z magazynu „IKS” dość dobrze obrazuje ambiwalentne podejście redaktorów czasopism informatycznych do interaktywnych produkcji, wahające się od niechęci i zarzutów, że gry jedynie pochłaniają czas młodych ludzi, do dostrzeżenia w elektronicznej rozrywce szansy na zainteresowanie kwestiami związanymi z obsługą mikrokomputerów i tworzeniem własnych programów. Te dwa różne stanowiska manifestowały się głównie w zawartości magazynów, gdzie całkowity brak wzmianek o grach lub uszczypliwe uwagi kierowane pod adresem ich odbiorców w jasny sposób wyrażały awersję redakcji do nowego medium, a zarazem – jak wskazują badania przeprowadzone przez Patryka Wasiaka – użytkownicy mikrokomputerów w czasach PRL nie tylko koncentrowali się na graniu, ale też nabywali umiejętności związane z programowaniem¹⁷⁵. Działo się to niejako przy okazji realizowania swojej pasji, ponieważ to właśnie chęć, a czasem konieczność, kopiowania i modyfikowania gier sprawiała, że odbiorcy stawali się samoukami w komunikacji z maszyną.

Badacz zwraca uwagę, że namysł nad sposobami wykorzystania komputerów domowych w czasach PRL wpisuje się w popularny nurt analiz dostępu do

¹⁷² „Informatyka, Komputery, Systemy” 1986, nr 2, s. 2.

¹⁷³ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*”..., s. 202–203.

¹⁷⁴ Tamże.

¹⁷⁵ Tamże.

dóbr konsumpcyjnych dla osób mieszkających za żelazną kurtyną¹⁷⁶. Jako interesujący paradygmat podaje zbadanie przestrzeni, w której łączą się działania kilku różnych grup, to jest producentów, instytucji państwowych i konsumentów z zaznaczeniem, że ci ostatni często mieli inny pomysł na użytkowanie tychże dóbr, niż zakładali to przedstawiciele pozostałych grup¹⁷⁷. Powołując się na wydany w 1984 roku *Whole Earth Software Catalog*, zawierający spis programów komputerowych pogrupowanych na kilka kategorii, Patryk Wasiak wyciąga wnioski dotyczące sposobów użytkowania komputerów domowych. Na podstawie analizy tytułów rozdziałów wspomnianej publikacji badacz rozpoznaje cztery główne rodzaje aktywności związanej z korzystaniem z maszyn, które w Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej pojawiły się w gospodarstwach domowych znacznie wcześniej niż w naszym kraju. Wyodrębnione kategorie (Wasiak nazywa je scenariuszami) to: granie, zastosowania profesjonalne (na przykład programy służące do pisania lub prowadzenia księgowości, arkusze kalkulacyjne, programy graficzne, poczta elektroniczna), programowanie (języki programowania) i edukacja (nauka pisania, programy matematyczne, symulacje)¹⁷⁸.

Autor artykułu przyznaje, że trudno ocenić udział w rynku poszczególnych typów programów, ponieważ nie ma dostępnych danych na ten temat, ale wnioskując z treści czasopism komputerowych, zwraca uwagę, że przeważało zainteresowanie grami. W prasie tej zamieszczano bowiem głównie recenzje i opisy różnych tytułów, chociaż pojawiały się również teksty związane z nauką programowania. Analizowanie polskiej prasy informatycznej z końca lat 80. XX wieku oraz późniejszych czasopism hobbystycznych uważam za pożyteczne z podobnych pobudek, o jakich pisze Wasiak. Sposób wchodzenia w kontakt z grami wideo w czasach gospodarki niedoboru, rola, jaką czasopisma odegrały w przedstawianiu czytelnikom nowego medium, oraz rosnące zainteresowanie jego wytworami po okresie transformacji ustrojowej stanowią cenne źródło informacji o rodzącej się w Polsce kulturze gier komputerowych oraz wzrastającej świadomości odbiorczej wśród użytkowników.

¹⁷⁶ Tamże, s. 204.

¹⁷⁷ Tamże, s. 205.

¹⁷⁸ Tamże.

ROZDZIAŁ 2. EDUKACYJNA ROLA CZASOPISM HOBBYSTYCZNYCH

W tym rozdziale zajmuję się analizą funkcji edukacyjnych magazynów informatycznych oraz hobbystycznych wydawanych w drugiej połowie lat 80. i w latach 90. XX wieku. Funkcje te wyodrębniam chronologicznie, zaczynając od edukacji informatycznej, poprzez naukę i pozyskiwanie wiedzy za pomocą gier wideo, na edukacji rozumianej jako przedstawianie informacji na temat specyfiki interaktywnych treści jako osobnego medium kończąc. Następnie przechodzę do opisanie etapu, w którym za pośrednictwem magazynów edukowano czytelników w zakresie zachodzących przemian oraz pojawiających się kontrowersji związanych z kulturą graczy, takich jak zjawisko nielegalnego kopiowania programów czy obawy wzbudzone przez interaktywne treści zawierające sceny przemocy. Zwracam również uwagę, że zmiana w zakresie tematyki publikowanych artykułów, jaka zaszła na przestrzeni kilku lat, wskazuje na ewoluujący status nowego medium w Polsce oraz kształtującą się świadomość społeczną dotyczącą miejsca gier w ówczesnym krajobrazie medialnym.

Funkcja edukacyjna magazynów komputerowych początkowo ograniczała się głównie do apeli w sprawie konieczności utworzenia systemowego nauczania informatyki dla dzieci i młodzieży. W drugiej połowie lat 80. XX wieku dyskutowano o wprowadzeniu nowego przedmiotu do szkół, podając przykłady rozwiązań zastosowanych w wielu innych krajach oraz rozważając zasadność przeniesienia ich na polski grunt. Wówczas gry wideo postrzegano głównie jako formę zabawy, która mogła wszakże przynieść jakieś korzyści, jeśli użytkownik będzie nabywał umiejętności w zakresie programowania lub obsługi komputerów. Następnie zaczęto rozpatrywać interaktywne treści pod kątem wartości edukacyjnych znajdujących się w wybranych produkcjach. Pisano o nauce języków obcych, ekonomii czy mechanizmów sterujących działaniem ówczesnych przedsiębiorstw poprzez kontakt z odpowiednimi grami. Pozytywnie oceniano także działania polegające na łamaniu zabezpieczeń do programów rozrywkowych, bo miało to pomóc zrozumieć, w jaki sposób zostały stworzone i jak można je modyfikować. W pismach informatycznych drukowano zaś artykuły, w których ich autorzy starali się rozstrzygnąć, czy gry wideo są przejściową modą, czy jednak przyciągną uwagę odbiorców na dłużej. Zastanawiano się też nad potencjalną szkodliwością interaktywnych produkcji, zwłaszcza w odniesieniu do najmłodszych użytkowników.

Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku gry zyskały już nieco inny status, gdyż dziennikarze dostrzegli ich różnorodność gatunkową oraz specyfikę zasługującą

na osobne artykuły wyjaśniające, jak są nazywane konkretne rodzaje gier, na czym polegają i czego użytkownik powinien spodziewać się po tytule należącym do określonego gatunku. Był to również okres, w którym chętnie porównywano gry do tradycyjnych mediów, wskazując na podobieństwa w zakresie przedstawianych wątków fabularnych. Natomiast w połowie lat dziewięćdziesiątych redaktorzy pism hobbystycznych odnosili się już do kontrowersji dotyczących interaktywnych scen przemocy oraz ich wpływu na użytkowników, a także dywagowali na temat przyszłości polskiego rynku elektronicznej rozrywki, zmagającego się z piractwem komputerowym oraz brakiem legalnej dystrybucji oprogramowania. Obecność tego typu artykułów uznaję za jednoznaczne potwierdzenie, że w ciągu dekady nastąpiła istotna zmiana w postrzeganiu gier wideo, które od technicznej nowinki i komputerowej zabawki dla dzieci przeistoczyły się w nowe, pełnoprawne medium, mające własną historię oraz specyfikę. Zarysowane w tym rozdziale przemiany układają się w pewien ciąg chronologiczny, aczkolwiek niektóre redakcje podejmowały pewne zagadnienia z wyprzedzeniem lub opóźnieniem w stosunku do większości.

2.1. „Komputeryzacja po polsku”

Graeme Kirkpatrick zauważa, że gry wideo pojawiły się w Wielkiej Brytanii w latach 80. XX wieku w kontekście istniejącej już wcześniej kultury technicznej, którą nazywa również kulturą brikolażu, ceniącej korzystanie z techniki oraz nabywanie umiejętności z nią związanych¹. Badacz wspomina o najbardziej zaangażowanych hobbystach samodzielnie uczących się obsługi urządzeń i tworzących nowe urządzenia². Z tego względu gry zostały włączone do technik informatycznych także przez pierwsze czasopisma publikujące artykuły na temat elektronicznej rozrywki i aż do drugiej połowy lat osiemdziesiątych nic nie wskazywało na to, by w przyszłości oderwały się od kontekstów informatycznych i były rozpatrywane jako osobne medium³. W latach 1981–1985 brytyjscy autorzy tekstów o grach podkreślali, że opisywane produkcje są programami komputerowymi, dlatego zgłębiając ich wady i zalety, odwoływali się do kategorii pochodzących z inżynierii oprogramowania⁴. W tym czasie komputery osobiste stawały się na Zachodzie coraz bardziej popularne, ponieważ w związku ze spadkiem cen znacznie większa grupa odbiorców mogła sobie pozwolić na zakup własnej maszyny.

W Polsce sytuacja wyglądała zgoła inaczej, ponieważ na przeszkodzie w dostępności do nowinek technicznych stały niechęć władzy do urządzeń wyprodukowanych na Zachodzie i brak środków dewizowych na ich zakup.

¹ G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*, New York–London 2015, s. 56.

² Tamże.

³ Tamże, s. 56–57.

⁴ Tamże, s. 56.

Dopiero pod koniec 1984 roku zezwolono, by mikrokomputery trafiły do sprzedaży w sklepach sieci Pewex⁵, ale mimo to nie doszło do porównywalnego z Europą Zachodnią upowszechnienia urządzeń, gdyż były one zbyt kosztowne dla większości obywateli Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Niemniej zainteresowanie komputerami było tak silne, że nawet w trudnych czasach gospodarki niedoboru próbowano zaznajomić się z obsługą maszyn, wierząc, że umiejętność ta będzie bardzo przydatna, jeśli nie niezbędna w niedalekiej przyszłości. Redaktorzy pism informatycznych wymienionych w pierwszym rozdziale niemal jednogłośnie stwierdzili, że zwłaszcza młodzi ludzie nie powinni stronić od mikrokomputerów. Postulowali wprowadzenie informatyki jako przedmiotu szkolnego, namawiali czytelników do samodzielnej nauki, czasami zachęcali do kontaktu z urządzeniem poprzez gry, które postrzegali jako pierwszy etap zaznajomienia ze światem mikrokomputerów.

Nacisk na wdrożenie powszechnego planu informatyzacji przejawiał się również w tematyce artykułów publikowanych we wspomnianych magazynach. W latach 1986–1989 powstały teksty dotyczące korzystania z mikrokomputerów przez obywateli państw należących do Związku Radzieckiego lub pozostających pod wpływem władz ZSRR. Drukowano wywiady z zagranicznymi naukowcami korzystającymi z mikrokomputerów, informatykami oraz politykami, którzy deklarowali chęć wprowadzenia w swoim kraju programu edukacyjnego związanego z nowym rodzajem maszyn. Próbowano przekonać czytelników, że poza Stanami Zjednoczonymi i Europą Zachodnią także powstają ciekawe inicjatywy warte przeniesienia na polski grunt. Było to polityczne i ideologiczne alibi, mające legitymizować tematykę informatyczną przez podawanie za wzór innych państw socjalistycznych. Za przykład może posłużyć wywiad z profesorem Andriejem Pietrowiczem Jerszowem opublikowany w numerze 1/1987 pisma „Komputer”. Profesor Jerszow został przedstawiony jako wybitny radziecki informatyk i członek Akademii Nauk ZSRR, a oprócz tego inicjator pierwszego radzieckiego pisma mikrokomputerowego oraz autor podręcznika do informatyki⁶. Rozmowa dotyczyła głównie wprowadzonego w 1985 roku w radzieckich szkołach przedmiotu podstawy informatyki i techniki obliczeniowej dla uczniów klas dziewiątych⁷. Jerszow mówi, że wprawdzie jest jeszcze za wcześnie, by oceniać, czy wdrożenie nowych zajęć okazało się słuszną decyzją, ale według niego:

Dzisiaj nie można osiągnąć niezbędnego poziomu wydajności pracy bez szerokiego zastosowania i wykorzystania komputerów. A z tego wynika, że do końca wieku powinniśmy wykształcić nowe pokolenie, dla którego idee informatyki, zrozumienie roli maszyny cyfrowej, elementarna umiejętność współpracy z nią powinny być na tyle powszechne, co i inne fundamenty naszej cywilizacji i kultury⁸.

Następnie odnosi się do zarzutów, że nauka przeważnie odbywa się tylko

⁵ B. Kluska, *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*, Łódź 2008, s. 46.

⁶ W. Siwiński, *Nie wolno nam tracić ani minuty*, „Komputer” 1987, nr 1, s. 4–5.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże, s. 4.

w teorii, ponieważ liczba dostępnych dla uczniów urządzeń jest ograniczona, argumentując, że podjęto prace nad produkcją komputerów szkolnych. Zgodnie z rządowym planem w ciągu pięciu lat powinna powstać pracownia komputerowa w każdej dzielnicy lub w rejonie wiejskim⁹. Artykuł ma zdecydowanie pozytywny wydźwięk, gdyż prezentuje nie tylko autorytet w świecie akademickim opowiadający się za koniecznością nauczania dzieci i młodzieży informatyki, ale też przedstawia przy tym koncepcję powszechnej edukacji mikrokomputerowej oraz pierwsze, zrealizowane już punkty tego planu. Waldemar Siwiński, powołując się na „Komsomolską Prawdę”, wspomina także o podróży uczniów z Nowosybirsk do Stanów Zjednoczonych w ramach współpracy obejmującej wspólną naukę w amerykańskich laboratoriach informatycznych¹⁰.

W tym samym numerze magazynu „Komputer” zamieszczono ponadto artykuły na temat korzystania z nowych zdobyczy techniki w Jugosławii, NRD i na Węgrzech. Redaktor pisze, że jugosłowiańska przygoda uczniów z komputerami rozpoczęła się w 1983 roku w Serbii, gdzie prowadzono eksperymentalne zajęcia, w ramach których dzieci ze szkół podstawowych poznały algorytmy prostych programów i podstawowe pojęcia informatyki, a następnie samodzielnie pisały programy oraz rozwiązywały zadania matematyczne, statystyczne i graficzne¹¹. Eksperyment okazał się sukcesem, więc władze postanowiły wprowadzić nauczanie podstaw informatyki w całym kraju od roku szkolnego 1986/1987¹², z wykorzystaniem jugosłowiańskiego 8-bitowego komputera Pecom 32¹³. Plan informatyzacji nie ominął także placówek edukacyjnych w NRD, w których od 1986 roku wdrażano podstawy programowe nowego przedmiotu dla szkół średnich. Wiceprezes Akademii Nauk Pedagogicznych NRD stwierdził, że około 1990 roku wszystkie budynki szkolne będą już odpowiednio wyposażone w mikrokomputery krajowej produkcji – Z9001, PC1715 lub KZ85¹⁴. W programie zajęć nie przewidziano nauki języków programowania, ponieważ celem miało być zapoznanie uczniów z mikrokomputerami, a do tego wystarczą gotowe programy¹⁵.

Imponujące plany związane z uczeniem młodzieży informatyki ogłosiła przedstawicielka kubańskiego ministerstwa oświaty. Lidia Lipię Berdaes na łamach „Komputera” przekonuje, że choć nowy przedmiot pozostaje wciąż w fazie testowej, to z sukcesem został wprowadzony w piętnastu szkołach¹⁶. Powodzenie pilotażowego programu wpłynęło na decyzję, że od 1987 roku we wszystkich kubańskich placówkach mają odbywać się dwie godziny informatyki tygodniowo. Berdaes deklaruje, że zakupione zostaną japońskie 16-bitowe

⁹ Tamże.

¹⁰ Tamże, s. 5.

¹¹ *Pecom 32. Szkolny komputer w Jugosławii*, „Komputer” 1987, nr 1, s. 15.

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

¹⁴ T. Zieliński, M. Car, W. Majewski, D. Majewska, *Komputery w szkołach NRD, Kuby i Węgier*, „Komputer” 1987, nr 1, s. 16.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Tamże.

mikrokomputery Yamaha oraz inne „bliżej niesprecyzowane” komputery osobiste, a cała inwestycja pochłonie około dwudziestu milionów dolarów¹⁷.

O dużym zainteresowaniu mikrokomputerami na Węgrzech donosi redaktor „Bajtki”, który w numerze 8/1986 opisuje program zajęć Letniego Uniwersytetu – wydarzenia skierowanego głównie do węgierskiej młodzieży, ale otwartego również na uczestników z innych krajów. W tekście wspomina o wysokiej frekwencji na wykładach zatytułowanych „Człowiek i komputer”, „Nauka – technologia – edukacja”, „Szkoła w roku 2000”, „Rewolucja i przyszłość informacji” oraz o późniejszych pasjonujących dyskusjach na wymienione tematy¹⁸. Roman Poznański zauważa, że uczestnicy bez żalu poświęcali czas przeznaczony na wakacyjny wypoczynek na rzecz długich, merytorycznych rozmów z rówieśnikami z zagranicy¹⁹. Autor podzielił się także spostrzeżeniami dotyczącymi edukacji informatycznej:

W chwili, gdy u nas trwała batalia o „Bajtki” i wielu ludzi nie wierzyło jeszcze, że wydawanie pisma mikrokomputerowego jest w ogóle celowe i opłacalne w naszym kraju, Węgrzy mieli już za sobą telewizyjny kurs BASIC-a. Kurs ten nie tylko umożliwiał zdobycie wiedzy z zakresu programowania, ale również – po zdaniu odpowiednich egzaminów – dawał uprawnienia zawodowe. Podobnie wygląda sytuacja w węgierskim szkolnictwie. Bardzo wiele szkół średnich i podstawowych posiada już świetnie wyposażone pracownie komputerowe. Młodzież i dzieci uczą się posługiwania komputerem, a także korzystają z jego usług w nauce innych przedmiotów. [...] Węgrzy nie czekali z rozpoczęciem programu edukacji informatycznej na uruchomienie masowej produkcji własnych mikrokomputerów, postawili na początek na Commodore²⁰.

Kwestia edukacji informatycznej była dla ówczesnych dziennikarzy niezwykle istotna, toteż do tematu powracano bardzo często. W piśmie „Bajtek” istniała rubryka o nazwie „Jak to robią inni”, w której regularnie zamieszczano artykuły o różnych pomysłach i sposobach wdrożenia komputerów do szkół. Oprócz przytoczonego powyżej przykładu pisano między innymi o dyrektorze bułgarskiej szkoły imienia Indiry Gandhi, który naukę informatyki postanowił rozpocząć od edukowania nauczycieli. Wytypował grupę pracowników, nakazując im odbycie trzymiesięcznego kursu w Instytucie Maszyn Mechaniki Elektronicznej, by dzięki odpowiedniemu przygotowaniu mogli „zaprzyjaźniać uczniów z komputerami”²¹. Powołując się na słowa dyrektora, redaktor przypomina, że nauczyciele poszerzający kompetencje są też odpowiednio nagradzani i motywowani do wytężonej pracy, co również udziela się uczniom. Zgodnie z podanymi informacjami placówka korzystała z pięćdziesięciu pięciu komputerów osobistych Prawec 82 już od połowy 1985 roku²². Równie optymistycznie przedstawiono sytuację w moskiewskiej szkole numer 117, w której powstał ośrodek naukowo-szkoleniowy, będący jednym z oddziałów Akademii

¹⁷ Tamże.

¹⁸ R. Poznański, *Bajtek na uniwersytecie*, „Bajtek” 1986, nr 8, s. 22.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże, s. 23.

²¹ G. Łubczyk, *Szkoła nie z bajki*, „Bajtek” 1986, nr 9, s. 28.

²² Tamże.

Nauk ZSRR. Kierownik tego przedsięwzięcia zapewnia, że zarówno uczniowie, jak i pracownicy naukowcy korzystają z osiągnięć „najnowocześniejszej techniki i współczesnej myśli naukowej”, ponieważ wyposażono cztery sale w sprzęt komputerowy – między innymi polskie maszyny Meritum²³. Jego zdaniem:

O ile uczniowie z innych szkół dzielnicę uczą się głównie fachowego wykorzystania komputerów, to ich koledzy ze szkoły 117 będą profesjonalnymi programistami. Już teraz, po roku zajęć, powierza im się ważne zadania – układanie programów szkolnych dla młodszych klas. Od samego początku wdrażamy młodzież do poważnej pracy [...]. Niczego nie robi się u nas w celach wyłącznie naukowych [...]. Mamy zamiar założyć w najbliższym czasie klub komputerowy [...]. Niech przychodzi, kto chce, niezależnie od wieku. Jedni zajmą się grami, drudzy – skomplikowanymi obliczeniami, trzeci – sprawdzą swoją wiedzę z różnych przedmiotów. Będzie to miało również znaczenie wychowawcze. Wiemy już, że komputer potrafi zaabsorbować dzieci i odciągnąć je od bezmyślnego spędzania czasu, bezczynności²⁴.

Trudno nie dostrzec starań poszczególnych redakcji, by przedstawić komputery w jak najlepszym świetle. Wymienione artykuły stanowią jedynie przykłady tego typu tekstów publikowanych wtedy w prasie informatycznej, ale już ta stosunkowo niewielka próba pokazuje, że optymistycznymi opisami działań zagranicznych władz usiłowano przekonać polskich czytelników, że kwestia szeroko zakrojonych planów edukacyjnych jest naprawdę ważna. Pokazywano zatem dobrze rokujące rozwiązania oraz modelowe szkoły, w których nauczanie informatyki, programowania oraz innych zadań składających się na obsługę „urządzeń przyszłości” zostało rzekomo wcielone w życie. Być może w ten sposób usiłowano również zmobilizować krajowe władze, wskazując, że Polska pozostaje daleko w tyle. Wprawdzie nie dysponuję danymi pozwalającymi zweryfikować informacje przekazane w powyższych artykułach, ale zakładając, że opisane szkoły funkcjonowały tak jak to scharakteryzowano, należy zauważyć, że były to jednostkowe przypadki. Wspominano o pojedynczych placówkach oraz eksperymentalnych inicjatywach, które faktycznie mogły wyróżniać się na tle innych szkół, jednak nie wyewoluowały one w szerzej zakrojone i ujednolicone programy nauczania. Przytoczone wypowiedzi dyrektorów i naukowców cechuje również przesadny optymizm oraz rozmach w składaniu obietnic związanych z dalszym rozwojem edukacji komputerowej. Wątpliwości budzą zwłaszcza dalekosiężne plany na przyszłość pozostające wciąż w fazie koncepcyjnej, jak chociażby szumnie zapowiadana komputeryzacja Kuby.

W Polsce również widziano potrzebę wprowadzenia ogólnokrajowego programu informatycznego do szkół, o czym świadczą nie tylko artykuły w czasopiśmie, ale również istnienie tak zwanego ruchu komputeryzacji, o którym wspominam w rozdziale pierwszym. Jego członkami byli w większości informatycy, osoby należące do Polskiego Towarzystwa Informatycznego, dziennikarze, nauczyciele oraz działacze klubów komputerowych, którzy próbowali pozyskać wsparcie instytucjonalne oraz środki finansowe na naukę informatyki

²³ E. Alesin, *Szkoła nr 117*, „Bajtek” 1986, nr 10, s. 24.

²⁴ Tamże.

w szkołach²⁵. Opowiadali się także za rozwijaniem edukacji nieformalnej przez propagowanie dostępu do urządzeń poza placówkami oświatowymi²⁶. Aleksander Piecuch wskazuje, że uczenie młodzieży obsługi komputera i kształcenie zupełnie nowych kompetencji spotkało się nie tylko ze zrozumieniem ze strony społeczeństwa, ale wręcz było przez Polaków oczekiwane²⁷. Okres ten został nazwany przez badaczy alfabetyzacją komputerową, ponieważ to na systemie edukacji ciążył obowiązek wprowadzenia obywateli w tajniki obsługi mikrokomputera²⁸.

Takie podejście odzwierciedla zawartość analizowanych czasopism. Pisano jednocześnie o samodzielnym zgłębianiu techniki komputerowej oraz o konieczności formalnej edukacji polskiej młodzieży. Andrzej Pilaszek zwraca uwagę w grudniowym numerze „Bajtki” z 1986 roku na potrzebę potraktowania mikrokomputerów jako pomocy naukowej dla nauczycieli i uczniów, co wiąże się z poszukiwaniami odpowiednich programów edukacyjnych²⁹. Propozycja redaktora obejmuje programy do nauki języka angielskiego³⁰, wśród których nie brakuje gier uczących słownictwa oraz konstrukcji językowych. Pilaszek konkluduje, że stosowanie nowoczesnych urządzeń uatrakcylnia proces przyswajania informacji, ponieważ nauka odbywa się w ciekawej formie, poprzez zabawę wykluczającą znużenie i znudzenie ucznia³¹.

Dyskusja o potrzebie wprowadzenia informatyki do polskich szkół wyszła poza teoretyczne ramy między innymi dzięki przedmiotowi o nazwie „Elementy informatyki” wprowadzonemu do wybranych placówek we wrześniu 1986 roku³². Program został przygotowany przez Polskie Towarzystwo Informatyczne i zatwierdzony już w 1985 roku przez ministra oświaty i wychowania³³. Stanisław Waligórski, przewodniczący zespołu opracowującego założenia kursu, w wywiadzie udzielonym Sławomirowi Polakowi i Romanowi Wojciechowskiemu przyznał, że dzięki zajęciom uczniowie powinni poznać podstawy programowania oraz nauczyć się posługiwania oprogramowaniem komputerowym³⁴. Zakładano, że dzieci i młodzież nie powinny koncentrować się na teorii związanej ze szczegółami technicznymi budowy i działania urządzeń na linii nadmiernie skupiać na określonych językach programowania, ponieważ zamierzano wychować przyszłych użytkowników komputerów, a nie profesjonalnych programistów³⁵.

²⁵ P. Wasiak, *Formalne i nieformalne obiegi wiedzy z zakresu nauki samodzielnego programowania komputerów domowych w Polsce*, [w:] *Polska informatyka. Systemy i zastosowania*, J.S. Nowak, B. Ostrowska (red.), Warszawa 2017, s. 265.

²⁶ Tamże, s. 266.

²⁷ A. Piecuch, *Kształcenie informatyczne w szkole średniej – 30 lat później*, „Dydaktyka Informatyki” 2015, nr 10, s. 64.

²⁸ Tamże.

²⁹ A. Pilaszek, *Najtrudniejszy zawód*, „Bajtek” 1986, nr 12, s. 3.

³⁰ Wymienione w artykule programy przeznaczone były na komputery BBC.

³¹ A. Pilaszek, dz. cyt., s. 4.

³² S. Polak, R. Wojciechowski, *Start*, „Bajtek” 1986, nr 9, s. 3.

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

³⁵ Tamże.

Pewną kontrowersję związaną z tym przedmiotem budził wymóg, by uczniowie pracowali na mikrokomputerze o pamięci wewnętrznej nie mniejszej niż 64 kilobajty, z pamięcią zewnętrzną na dyskach miękkich, monitorem ekranowym z możliwością rysowania kresek, klawiaturą z polskim alfabetem oraz możliwością przyłączenia drugiego monitora i drukarki³⁶. Mile widziane były także pamięć kasetowa, manipulator w postaci myszy lub pióra świetlnego oraz otwarta struktura maszyny umożliwiająca jej dalszą rozbudowę lub połączenie w sieć³⁷. Tak dokładna specyfikacja stanowiła problemem dla wielu szkół, ponieważ większość nie była wówczas wyposażona w żaden sprzęt komputerowy. Szacowano, że zaledwie jeden procent placówek spełniał wskazane kryteria³⁸. Dlatego elementy informatyki realizowano jako zajęcia fakultatywne tylko w wybranych szkołach, w ramach kursów eksperymentalnych, które miały potrwać co najmniej dwa lata.

Propozycja zespołu pod przewodnictwem Waligórskiego była potrzebnym pierwszym krokiem w kierunku wprowadzenia edukacji informatycznej do powszechnego systemu nauczania, jednak nie spowodowała oczekiwanego przełomu. W numerze 4 z 1987 roku redaktorzy pisma „Bajtek” w rozmowie z Aleksandrem Kwaśniewskim, pełniącym wówczas funkcję ministra do spraw młodzieży, wspomnieli, że w Polsce rozbudzono wielkie nadzieje związane z komputeryzacją i edukacją społeczeństwa, którym trudno teraz sprostać³⁹. Kwaśniewski odpowiedział:

Jestem przekonany, że wysoki stopień komputeryzacji osiągniemy dużo wcześniej niż twierdzą sceptycy. [...] Będzie to najprawdopodobniej „komputeryzacja po polsku”. Ze sprzętem od Sasa do Lasa, bez zintegrowanego systemu, z dużym udziałem importu prywatnego. Komputery pojawią się jednak szybko w naszym życiu, tak jak pojawi się wideo i kilka innych rzeczy⁴⁰.

Jest to dość zaskakująca opinia, zważywszy na to, że w dalszej części wywiadu rozmówca przypomniał o prognozach rządowych, według których do 1990 roku w Polsce miała rozpocząć się wielkoseryjna produkcja mikrokomputerów, wspierana przez aktywną politykę kadrową rozumianą jako kształcenie specjalistów i odpowiedni szacunek do wykonywanej przez nich pracy⁴¹. Kwaśniewski przedstawił się również jako orędownik wprowadzenia do naszego kraju nowoczesnej techniki i podkreślił, że nie szczędzi środków na rozwój klubów komputerowych oraz popiera wydawanie pism informatycznych⁴². Wspomniał także o swoim udziale w uruchomieniu sprzedaży komputerów w Centralnej Składnicy Harcerskiej⁴³.

³⁶ Tamże, s. 4.

³⁷ Tamże.

³⁸ Tamże.

³⁹ G. Onichimowski, R. Poznański, *Generacja z komputera. Rozmowa z Aleksandrem Kwaśniewskim – ministrem d/s młodzieży*, „Bajtek” 1987, nr 4, s. 3.

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ Tamże, s. 4.

⁴² Tamże, s. 3–4.

⁴³ Tamże, s. 3.

Czas zweryfikował składane deklaracje. Obiecana masowa produkcja polskich urządzeń nigdy nie ruszyła, a na wprowadzenie powszechnego systemu edukacji informatycznej trzeba było poczekać niemal dekadę. Aleksander Piecuch podaje, że mimo zatwierdzenia pierwszego polskiego programu do nauczania informatyki w szkołach średnich w 1985 roku dopiero pięć lat później do użytku szkolnego dopuszczono program elementów informatyki w ósmych klasach szkół podstawowych⁴⁴. Natomiast w roku szkolnym 1994/1995 zezwolono na trzy kolejne programy tego przedmiotu przeznaczone do realizacji w szkołach średnich⁴⁵. Moim zadaniem nie jest co prawda analiza założeń programowych dotyczących informatyki przyjętych na przełomie lat 80. i 90. XX wieku ani ocena skuteczności wdrożonych programów, ale namysł nad trudnymi początkami komputeryzacji naszego kraju pomaga zrozumieć mechanizmy stojące za rodzącą się kulturą graczy.

W latach osiemdziesiątych w Polsce komputer był dobrem luksusowym, w związku z czym znaczna część obywateli nie miała okazji zetknąć się z takim urządzeniem poza środowiskiem szkolnym lub profesjonalnym. Artykuły zawierające apele do władz, opisy zagranicznych metod wprowadzania edukacji komputerowej oraz opinie naukowców o zmieniającym się świecie i konieczności zapoznania ludzi z nowymi zdobyczami techniki, zamieszczane w pismach informatycznych, miały zwrócić uwagę na nadciągający problem cyfrowego analfabetyzmu rozumianego jako nieumiejętność obsługi mikrokomputera i niewykorzystanie jego możliwości w pracy⁴⁶.

2.2. Programować może każdy – gry wideo jako sposób na zdobycie nowych kompetencji

Patryk Wasiak, prowadząc badania jakościowe nad sposobami użytkowania komputerów domowych, dotarł do danych pozwalających scharakteryzować liczbę i rodzaj urządzeń najczęściej posiadanych przez Polaków na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Na podstawie ogłoszeń o sprzedaży mikrokomputerów wywnioskował, że najpopularniejszymi platformami były wówczas Atari XE oraz Commodore 64, ale użytkownicy odsprzedawali razem

⁴⁴ A. Piecuch, dz. cyt., s. 64.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Dziś pojęcie to zostało rozszerzone, więc cyfrowy analfabeta to osoba, „która nie potrafi obsługiwać komputera, w tym korzystać z sieci, nie potrafi wykorzystywać technologii informatycznych i informacyjnych w codziennych sytuacjach życia i pracy”. Badania Eurostatu przytaczane przez Waldemara Furmanka wskazują, że jeszcze w 2014 roku aż 36 procent Polaków nie korzystało z komputera, żyjąc niejako poza nowoczesnym, cyfrowym światem. Natomiast co czwarty obywatel logujący się do sieci internetowej i posiadający elektroniczne konto w banku nie umiał z niego skorzystać, co zdaniem badacza dokładnie pokazuje, na czym polega współczesny cyfrowy analfabetyzm. Zob. W. Furmanek, *Analfabetyzm cyfrowy wyzwaniem dla dydaktyki informatyki*, „Dydaktyka Informatyki” 2015, nr 10, s. 50–55.

z komputerami także magnetofony, joysticki, programy użytkowe, gry oraz tak zwaną literaturę, czyli instrukcje i podręczniki do programowania⁴⁷. Zdaniem badacza szczególnie ciekawe jest to, że w tego typu zestawach sprzedawano też gry, które w ogłoszeniach nazywane były „programami” i jedynie oferowana liczba kilkudziesięciu lub nawet kilkuset sztuk wskazywała, że jest to oprogramowanie rozrywkowe, a nie użytkowe⁴⁸. Nie istnieją dane pozwalające jednoznacznie stwierdzić, że granie było najpopularniejszą praktyką wykorzystywania komputerów domowych, jednakże można przypuszczać, że elektroniczna rozrywka była dla wielu ówczesnych użytkowników priorytetem. Wasiak przywołuje wyniki ankiety opublikowanej w czasopiśmie „Commodore & Amiga”, wedle których w 1992 roku spośród 3500 czytelników 92 procent grało w gry, 78 procent zajmowało się programowaniem, 54 procent odbiorców korzystało z mikrokomputera do tworzenia grafiki, a 27 procent respondentów używało go do obróbki dźwięku⁴⁹. Należy pamiętać, że pismo to było przeznaczone głównie dla użytkowników bardziej zaawansowanych w obsłudze komputera, nieograniczających się tylko do grania czy uruchamiania prostych programów, ale mimo to liczby te pozwalają przypuszczać, że rzeczywiście spora część ówczesnych graczy posiadała również pewne umiejętności w zakresie programowania.

Kompetencje związane z samodzielnym pisaniem programów gracze z przełomu lat 80. i 90. XX wieku nabywali, zazwyczaj korzystając z prasy lub specjalistycznych publikacji, które stopniowo zaczynały się pojawiać na polskim rynku. W latach osiemdziesiątych powstało około 250 książek angielskich i 60 niemieckojęzycznych dotyczących Commodore 64, nazywanego najpopularniejszym komputerem dekady⁵⁰. Choć w Polsce tłumaczono niektóre z zagranicznych tytułów oraz wydawano podręczniki napisane przez rodzimych autorów, duża część zainteresowanych nauką programowania nie mogła do nich dotrzeć ze względu na zbyt małe nakłady lub brak tego rodzaju pozycji w lokalnych księgarniach⁵¹. W wielu wypadkach motywacją do samokształcenia w tym zakresie była związana z elektroniczną rozrywką. Chęć ukończenia gry, zdjęcia zabezpieczeń z pirackiej kopii lub zdobycia ulepszeń usprawniających rozgrywkę powodowała, że użytkownicy potrzebowali wiedzy na temat tworzenia modyfikacji oraz działania w języku maszynowym dającym dostęp do procesora i pamięci gry⁵². Szczególnie pożądaną i popularną ingerencją w gotowy produkt było uzyskanie tak zwanej nieśmiertelności, dzięki której konkretny tytuł stawał się bardziej przystępny przez zniesienie limitów energii, amunicji oraz innych zasobów znacząco podwyższających poziom

⁴⁷ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*” – Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy, [w:] *Kultura popularna w Polsce w latach 1944–1989. Problemy i perspektywy badawcze*, K. Stańczak-Wislicz (red.), Warszawa 2012, s. 211.

⁴⁸ Tamże.

⁴⁹ Tamże, s. 212.

⁵⁰ Tenże, *Formalne i nieformalne...*, s. 271.

⁵¹ Tamże, s. 272–273.

⁵² Tenże, „*Grali i kopiowali*”..., s. 214.

trudności⁵³. Konieczność zdobycia takiego usprawnienia była wówczas na tyle zrozumiała, że powstawały książki na ten temat, w których wyrażano pochwały dla odbiorców zainteresowanych wprowadzaniem modyfikacji do gier. Patryk Wasiak przytacza przykład publikacji Andrzeja Urbanowskiego z 1992 roku pod tytułem *Jak zostać „nieśmiertelnym”?*, ponieważ we wstępie autor wyraża uznanie dla odbiorcy swojej książki, który zamiast ograniczać się do „łamania joysticków”, czyli zwyczajnego uruchamiania interaktywnych produkcji, chciałby przeobrazić się we „włamywacza”, zdolnego zmieniać gotowe programy⁵⁴. Również redaktorzy czasopism komputerowych wydawanych w drugiej połowie lat osiemdziesiątych prezentowali podobną postawę, pisząc teksty podpowiadające, w jaki sposób skopiować grę, oraz tworząc cykle artykułów zaznajamiających czytelnika z językami programowania takimi jak BASIC, LOGO, MicroPROLOG czy PASCAL.

W numerze 8/1986 magazynu „Bajtek” z myślą o posiadaczach Commodore 64 rozpoczęto drukowanie serii tekstów na temat nagrywania programów dyskowych na taśmę. Autorzy artykułu zatytułowanego *Poradnik młodego pirata* już w pierwszym akapicie zwracają uwagę, że użytkownicy tego mikrokomputera mają często problem z kopiowaniem programów o długości do 207 bloków⁵⁵, czyli głównie gier takich jak *Kennedy Approach* (MicroProse, 1985), *Summer Games* (Epyx, 1984) czy *Silent Service* (MicroProse, 1985)⁵⁶. Strapionym użytkownikom z pomocą przychodzi Klaudiusz Dybowski i Michał Silski obiecujący „parę pomysłów i rozwiązań umożliwiających przegrywanie NIEKTÓRYCH programów dyskowych na taśmę w systemie przyspieszonego zapisu i odczytu TURBO”⁵⁷. Autorzy kilkakrotnie podkreślają, że ich porady nie są uniwersalne, więc polecane metody kopiowania mogą nie zadziałać w niektórych przypadkach. Uwaga ta dotyczy zwłaszcza wymienionych wcześniej gier, stanowiących znacznie większe wyzwanie dla początkujących „piratów”. Kopiowanie *Kennedy Approach* czy *Summer Games* zdaniem Dybowskiego i Silskiego wymaga bowiem: „Doskonałej znajomości zasad programowania w języku maszynowym i systemu operacyjnego nie mówiąc już o rozeznaniu w technikach zabezpieczenia programów czy olbrzymiej ilości czasu oraz cierpliwości”⁵⁸. Ponadto autorzy przypominają, że zanim ktokolwiek z czytelników zabierze się do przegrywania programów, powinien najpierw zrozumieć teorię, czyli wnikliwie zapoznać się ze wskazówkami oraz wyjaśnieniami zasad działania mikrokomputerów opublikowanymi na łamach „Bajtki”⁵⁹.

Zaledwie miesiąc później w magazynie „Komputer” podjęty zostaje temat „włamywania” się do programów. Obszerny artykuł Grzegorza Czapkiewicza

⁵³ Tamże, s. 213.

⁵⁴ Tamże, s. 214.

⁵⁵ Jeden blok to 256 bajtów. K. Dybowski, M. Silski, *Poradnik młodego pirata cz. 1*, „Bajtek” 1986, nr 8, s. 20.

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ Tamże.

⁵⁸ Tamże.

⁵⁹ Tamże, s. 20–21.

pod tytułem *I ty możesz zostać włamywaczem* rozpoczyna kilkumiesięczny cykl, którego celem jest zapoznanie czytelników ze sposobami pozwalającymi na pokonanie zabezpieczeń w grach wideo na ZX Spectrum, by przez zmianę parametrów ułatwić sobie rozgrywkę lub zaspokoić ciekawość⁶⁰. Autor przypomina też, że takie sztuczki szybko mogą stać się najciekawszym aspektem zabawy z komputerem, a nieocenioną korzyścią jest zgłębienie tajników asemblera przydatnych w próbach tworzenia własnych programów⁶¹. Instrukcja podana przez Czapkiewicza jest szczegółowa i wymaga od odbiorcy pewnego poziomu wiedzy oraz przygotowania, by okazała się dla niego użyteczna. W trzeciej odsłonie cyklu opublikowano przepisy na „włamanie” do kilku gier nadesłane przez czytelnika – licealistę z klasy o profilu matematyczno-fizycznym, który dodatkowo podzielił się z redakcją refleksją, że „zabawa w zmienianie parametrów gry jest równie ciekawa i pasjonująca jak sama gra”⁶², co zdaniem dziennikarza potwierdza tezę, że można przejść od zabawy do programowania⁶³.

Redaktorzy pism komputerowych w większości dbali o to, by dominowały w nich tematy edukacyjne związane z informatyką i komputerami, ale w swoich artykułach bardzo często odnosili się do gier, namawiając czytelników do nauki rzeczy przydatnych również w obsłudze programów rozrywkowych lub podkreślając, że gry stanowią tylko wycinek możliwości oferowanych przez nowoczesne urządzenia, więc szkoda byłoby koncentrować się tylko na nich. W okresie PRL szczególny nacisk kładziono na naukę programowania, do której zachęcano również najmłodszych czytelników. W „Bajtku” utworzono rubrykę *Tylko dla przedszkolaków*, w której pojawiały się też instrukcje mające pomóc dzieciom samodzielnie napisać prostą grę komputerową. W numerze 1/1986 zajęto się tworzeniem postaci i wprowadzaniem jej w ruch⁶⁴, kilka miesięcy później opublikowano instrukcję umożliwiającą napisanie gry zawierającej grafikę oraz licznik zdobytych punktów⁶⁵, natomiast w sierpniowym numerze z 1986 roku zachęcano do stworzenia przygodowej produkcji wzorowanej na *The Hobbit* (Beam Software, Melbourne House, 1982)⁶⁶.

Redakcja „Bajtki” często odwoływała się do tego tytułu jako przykładu gry bardziej skomplikowanej i wartościowej od produkcji zręcznościowych, co wynikało z narzuconej sobie misji edukowania czytelników również poprzez zabawę. W numerze 2/1986 zamieszczono opis *The Hobbit* wraz z obszerną mapą mającą ułatwić rozgrywkę, co posłużyło także jako pretekst do opublikowania artykułu na temat wpisywania komend w języku angielskim. Tekst rozpoczął się stwierdzeniem: „«Hobbit» należy do najbardziej skomplikowanych programów jakie wymyślono dla mikrokomputera. W grze Twój mikrokomputer

⁶⁰ G. Czapkiewicz, *I ty możesz zostać włamywaczem*, „Komputer” 1986, nr 9, s. 16.

⁶¹ Tamże.

⁶² Tenże, *Gang włamywaczy*, „Komputer” 1987, nr 8, s. 23.

⁶³ Tamże.

⁶⁴ *Kubuś Literka*, „Bajtek” 1986, nr 1, s. 31.

⁶⁵ *Spadochroniarze*, „Bajtek” 1986, nr 5, s. 29.

⁶⁶ *Tajemniczy zamek*, „Bajtek” 1986, nr 8, s. 30–31.

pełni rolę pośrednika. Aby wydawać polecenia i uzyskać informacje dotyczące gry, musisz nauczyć się posługiwać językiem ENGLISH⁶⁷. Dalej Sławomir Polak opisuje, jak wygląda konstrukcja zdania w języku angielskim, podaje przykłady prawidłowo sformułowanych komend, które można wykorzystać w grze, wyjaśnia, co należy wpisać, by poruszyć się w określonym kierunku lub skomunikować z innymi postaciami. Podaje także, w formie krótkiego słownika, tłumaczenie wyrazów i zwrotów przydatnych w trakcie rozgrywki.

W piśmie „Informatyka, Komputery, Systemy” nie poświęcano wiele miejsca na opisy gier czy artykuły na ich temat, ale na prośbę czytelników publikowano gotowe, krótkie listingi programów rozrywkowych i użytkowych, które należało ręcznie wprowadzić do własnego urządzenia⁶⁸. Pojawiały się zatem również zapisy prostych gier na różne mikrokomputery, polegających przykładowo na rozwiązywaniu łamigłówek lub wykonaniu określonego zadania przez ograniczony czas⁶⁹. Redakcja magazynu uważała, że takie działanie nie jest rozwijające i niczego nie uczy odbiorców, o czym świadczy komentarz zamieszczony w numerze 3/1986:

Niezwykle ciekawa jest lektura nadesłanych ankiet. Prawie wszyscy domagacie się publikowania na naszych łamach programów na różne mikrokomputery, jedni proszą o programy gier, inni o programy użytkowe. Oczywiście będziemy je drukować. [...] Ale prezentowanie programów nie może być naszym najważniejszym celem. Bo przecież bez względu na ich atrakcyjność wymagają od użytkowników jedynie biernych umiejętności. Ciąg komend trzeba wczytać do komputera i potem jednym rozkazem uruchomić wprowadzony program. Nie potrzebna tu jest żadna wiedza – liczy się jedynie sprawność rąk⁷⁰.

Z dzisiejszej perspektywy takie podejście może się wydawać nieco zbyt surowe, ponieważ nawet przepisywanie listingów mogło motywować do samodzielnej pracy, gdy użytkownik pomylił się w którymś punkcie lub redakcja wydrukowała błędny zapis. Niemniej większym poważaniem środowiska dziennikarzy cieszyli się użytkownicy tworzący programy, a nie kopiujący cudzą pracę, co może tłumaczyć niechęć redakcji do takich działań. Ponadto wytworzył się wówczas atrakcyjny dla młodzieży stereotyp postaci hakera, czyli osoby, która miała dużą wiedzę na temat komputerów i potrafiła w niestandardowy sposób obchodzić zabezpieczenia programów, zyskując wgląd w treści, których twórcy nie chcieli publicznie udostępniać⁷¹. W kulturze hakerskiej ważną umiejętnością było swobodne korzystanie z assemblera, dlatego tak

⁶⁷ S. Polak, *English*, „Bajtek” 1986, nr 2, s. 12.

⁶⁸ Oczywiście listingi drukowano również w innych pismach, takich jak chociażby „Bajtek” czy „Komputer”, jednakże redakcja magazynu „Informatyka, Komputery, Systemy” była niechętna pisaniu o grach, dlatego decyzja sprzeczna z ogólnym stanowiskiem zasługuje na odnotowanie.

⁶⁹ W numerze 2/1986 opublikowano kod źródłowy gry polegającej na zamienianiu ciemnych pól wygenerowanych przez komputer kwadratów na jasne pola. Zadanie należało wykonać z użyciem jak najmniejszej liczby ruchów. Dodatkowe utrudnienie stanowiła reguła, zgodnie z którą razem ze wskazanym kwadratem odwracały się cztery sąsiednie pola. Zob. *Program 7*, „Informatyka, Komputery, Systemy” 1986, nr 2, s. 9.

⁷⁰ „Informatyka, Komputery, Systemy” 1986, nr 3, s. 2.

⁷¹ P. Wasiak, *Formalne i nieformalne...*, s. 265.

dużym powodzeniem cieszyły się artykuły, w których wspomniano o tym języku dającym bezpośredni dostęp do procesora, pamięci czy układów graficznych i dźwiękowych⁷².

Jak dowiodły badania przeprowadzone przez Patryka Wasiaka, użytkownicy mikrokomputerów w większości byli zainteresowani grami wideo i to właśnie możliwość poznawania interaktywnych produkcji była dla wielu najciekawszą formą korzystania ze sprzętu komputerowego. W latach 80. XX wieku pisma informatyczne przyjęły różne strategie związane z nowym medium – od niemal całkowitego ignorowania, przez lekceważenie, aż do dostrzeżenia zainteresowania, jakie gry wzbudzają wśród dzieci i młodzieży oraz próbę przekucia tego fenomenu w aktywności o charakterze edukacyjnym. Oprócz drukowania listingów czy porad związanych z łamaniem zabezpieczeń i kopiowaniem programów rozrywkowych pokazywano również edukacyjny potencjał gier. Zauważono możliwość uczenia się języka angielskiego dzięki wpisywaniu odpowiednich komend lub rozwiązywaniu prostych łamigłówek oraz wykorzystania gier symulacyjnych do ćwiczeń z zakresu prowadzenia przedsiębiorstwa.

Opis takiej rozgrywki zamieszczono w piśmie „Komputer” z 1987 roku. Symulację uruchomiono w łódzkim zakładzie Budrem, którego pracownicy podzieleni na sześć grup mieli za zadanie dążyć do zwiększenia produkcji, prowadzić odpowiednią politykę płac, a także przygotować się na wypadek spadku koniunktury⁷³. Fikcyjne przedsiębiorstwo *Unia*, stworzone przez Jerzego Czarneckiego i Mieczysława Grudzińskiego z Uniwersytetu Łódzkiego, opierało się na ekonomiczno-finansowych zasadach funkcjonowania tego typu państwowych zakładów obowiązujących w 1986 roku⁷⁴. Gra mogła być wykorzystywana zarówno w wariacie współpracy między pracownikami, jak i konkurencji. Chwalono program za możliwość testowania różnego rodzaju decyzji bez obaw o konsekwencje w rzeczywistości oraz za duże walory dydaktyczne, wśród których wymieniono naukę strategicznego myślenia oraz namysł nad wieloaspektowością kierowania tak dużą firmą. W artykule odnotowano ograniczenia komputerowej symulacji wynikające z tego, że przygotowana gra powstała na podstawie modelu znacznie upraszczającego rzeczywistość, w którym pod uwagę zostały wzięte tylko ekonomiczne aspekty działalności. Mimo to *Unia* została oceniona pozytywnie, a jej twórcy zadeklarowali, że może być wykorzystywana do szkoleń kadry ekonomicznej lub na zajęciach ze studentami⁷⁵.

Obecność gier wideo w czasopismach informatycznych z lat osiemdziesiątych była bardzo istotnym fundamentem przy budowaniu pozytywnego nastawienia do elektronicznej rozrywki. Wśród wszystkich tytułów wydawanych wówczas na rynku prym pod tym względem wiodły pisma „Bajtek” oraz „Komputer”. Pokazywano w nich zalety gier, przedstawiając ich pozytywną rolę w nauce programowania oraz potencjał edukacyjny uzależniony od

⁷² Tamże.

⁷³ W. Olejniczak, *Gra w reformę*, „Komputer” 1987, nr 5, s. 30.

⁷⁴ Tamże.

⁷⁵ Tamże.

rodzaju produkcji. Oprócz tego drukowano materiały na temat konkretnych tytułów takie jak opisy, poradniki czy kody ułatwiające pokonanie sztucznej inteligencji, co odpowiadało potrzebom czytelników wyczekujących jakichkolwiek informacji. Bardzo ważna dyskusja o grach wideo odbyła się na łamach „Bajtka”. W numerze 4/1987 wypowiedzieli się specjaliści z różnych dziedzin, wymieniając się opiniami na temat zalet i wad gier wideo oraz zaplanowanej komputeryzacji polskich szkół. Punkt wyjścia do rozmowy stanowił głos Piotra Łabanowicza z KWK „Staszic”, który na pierwszym Wojewódzkim Sejmiku Kadry Inżynieryjno-Technicznej powiedział, że wyposażenie każdej szkoły w mikrokomputer nie ma sensu, ponieważ maszyny będą wykorzystywane tylko do gier i zabawy⁷⁶. W związku z tym redakcja pisma poprosiła o komentarz specjalistów.

W negatywnym świetle gry widzi major Włodzimierz Gogotek z Ośrodka Obliczeniowego WAT, przychylając się do opinii, że elektroniczna rozrywka nie uczy wartościowych treści, ponieważ zabawa polega głównie na atakowaniu i niszczeniu wrogich celów, co dla Gogotka jest jednoznacznym przejawem propagandy zza Oceanu⁷⁷. Zupełnie inne zdanie przedstawia socjolog, doktor Marek Styczeń z Uniwersytetu Warszawskiego, zauważając, że gry są pożyteczne, ponieważ dzięki nim dzieci mają styczność z komputerem, który zaczyna w ogóle istnieć w ich świadomości. Za dużo bardziej szkodliwe od mikrokomputerów Styczeń uważa telewizory, ponieważ one nie wymuszają na odbiorcy aktywności, a nie wszystkie gry ograniczają się do wciskania guzika⁷⁸. Politolog z Uniwersytetu Warszawskiego doktor Andrzej Milanowski dostrzega duże podobieństwo między niektórymi treściami pokazywanymi w telewizji a grami wideo, argumentując, że te same motywy i schematy są wykorzystywane zarówno w literaturze czy kinie dla młodzieży, jak i w grach wideo⁷⁹. Również psycholog pracująca w szkole podstawowej nie uważa, by nowe medium jednoznacznie negatywnie wpływało na młodych odbiorców. Ewa Jaszuska zaleca jednak ostrożność w kontakcie dzieci z grami, ponieważ:

Grając dzieci nie oswoją się z komputerami, bo jest to dla nich kolejna zabawka; w ich świadomości nie powstaje obraz tego czym jest komputer. [...] Gry fascynują na początku, podobnie jak swego czasu automaty czy kaczki do bujania. Istnieje oczywiście klan zapaleńców, którzy specjalizować się będą w grach komputerowych. Jeśli natomiast chodzi o innych, o większość, to uważam, że jest to sprawa przejściowa. Za dwa lata przerzucą się na coś innego⁸⁰.

Opisany artykuł okazał się bardzo istotny dla kształtowania habitusu gracza w Polsce, ponieważ po raz pierwszy poruszono kwestię akceptacji nowej formy rozrywki. Do dyskusji zaproszono specjalistów wypowiadających się na ten temat z odmiennych perspektyw, dzięki czemu redakcji „Bajtka” udało się

⁷⁶ F. Penczek, *Małpia zręczność nie wystarczy*, „Bajtek” 1987, nr 4, s. 20.

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Tamże.

przedstawić pozytywne oraz negatywne wyobrażenia na temat skutków korzystania z interaktywnych treści. Było to ważne działanie, gdyż pod koniec lat 80. XX wieku gry budziły zainteresowanie młodych ludzi, a często wzbudzały obawy wśród rodziców, nauczycieli oraz osób niekorzystających z mikrokomputerów. Zatem opinie ekspertów nie tylko mogły uspokoić czytelników, ale przede wszystkim pokazać, że namysł nad grami jest ważny. Pomimo wypowiedzi sugerującej, że elektroniczna rozrywka jest tylko przejściową modą, na łamach pisma rozpoczęto dyskusję o grach dotykającą innych kwestii niż poruszane wcześniej. Nie pisano bowiem o kolejnych ułatwieniach w ukończeniu poszczególnych tytułów ani nie uczono, jak samodzielnie stworzyć własną grę, ale wprowadzono poważniejszy dyskurs odnoszący się do istoty medium i wpływu, jaki może mieć na odbiorców. Uważam, że tym samym rozpoczęto trwającą wiele lat debatę prasową na temat walorów edukacyjnych i rozrywkowych gier oraz potencjalnych niebezpieczeństw związanych z prezentowaną w nich przemocą lub rozgrywką absorbującą zbyt wiele czasu. Sądzę również, że dzięki tego typu artykułom rozpoczął się proces przyswojenia gier, o którym, za Kirkpatrickiem, wspominam w pierwszym rozdziale.

2.3. Narodziny kultury gier wideo w Polsce

Daniel Muriel i Garry Crawford w książce *Video Games and Culture* uważają, że współczesny świat został zmieniony przez technikę cyfrową na niemal wszystkich poziomach – począwszy od mediów, przez pracę, gospodarkę, prawo, politykę, opiekę społeczną, edukację, aż do prawie każdej aktywności, jaką ludzie podejmują w codziennym życiu⁸¹. Nie chodzi zatem tylko o transformację mediów czy zmianę sposobu dystrybucji treści, które kiedyś docierały do odbiorców w analogowej formie, ale o głębokie przemiany społeczne rzutujące na każdą dziedzinę życia; sprawiające, że kultura cyfrowa jest obecnie uważana za dominującą logikę kulturową⁸². Badacze przytaczają opinię Alana Kirby'ego, który stwierdził, że gry wideo są najważniejszym produktem naszych czasów i wytworem tejże kultury⁸³. I choć tak sformułowana teza może wydawać się nieco zbyt radykalna, Muriel i Crawford przekonują, że nie jest bezpodstawna, ponieważ gry wraz z ich użytkownikami postrzegane są jako siła napędowa społeczeństwa i jeśli nawet nie pełnią funkcji najważniejszego produktu współczesnej kultury, z pewnością są niezbędne, gdyż wraz z nimi pojawiło się nowe zjawisko – kultura gier wideo⁸⁴.

⁸¹ D. Muriel, G. Crawford, *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, New York 2018, s. 17.

⁸² Tamże, s. 18.

⁸³ Tamże.

⁸⁴ Tamże.

Crawford argumentuje, że gry wideo to nie tylko sam akt grania lub nic nieznacząca czynność, ale także źródło wspomnień, marzeń, rozmów, dzieł sztuki, fabuł i o wiele więcej, dlatego jego zdaniem gry są częścią systemu społecznego, który jednocześnie kształtują⁸⁵. Z tego względu nie powinno się traktować ich jako odosobnionej formy rozrywki pojawiającej się tylko w ściśle określonym czasie i miejscu, ale właśnie jako kulturę wykraczającą poza ekrany oraz wszelkiego rodzaju urządzenia do grania⁸⁶. Mianem kultury gier wideo Muriel i Crawford określają „instytucjonalizację praktyk, doświadczeń i znaczeń we współczesnym społeczeństwie, która sytuuje gry oraz praktykę grania jako ważną część naszego imaginarium społecznego”⁸⁷. Badacze proponują rozumienie kultury gier wideo jednocześnie jako „systemu znaczeń” – za Fransem Mäyrą – oraz zestawu praktyk społecznych umiejscowionych w szerszym kontekście⁸⁸.

Tak definiowana kultura gier nie wykształciłaby się, gdyby na przestrzeni lat nie zmienił się sposób pojmowania interaktywnego medium i gdyby nie dostrzeżono w nim treści wykraczających poza prostą, niewymagającą wysiłku intelektualnego rozrywkę. Równie ważne było sformułowanie wspólnego dla użytkowników języka, uwzględniającego nie tylko specyficzne pojęcia na granicy żargonu, ale także kryteria pozwalające wyróżnić poszczególne gatunki gier oraz określić wartość konkretnych produkcji. Za zasadne uznają zatem stwierdzenie, że magazyny hobbystyczne odegrały istotną rolę w tworzeniu dyskursu growego⁸⁹, ucząc czytelników, na co należy zwracać uwagę w kontekście gier, jak rozumieć różnice między odmiennymi ich typami i czego oczekiwać od medium w przyszłości.

Tego typu tematy podejmowano głównie w magazynach dla graczy z lat 90. XX wieku, ale już we wcześniejszej prasie informatycznej można znaleźć artykuły dostarczające czytelnikowi informacji na temat specyfiki nowego medium, czego dowodem jest pierwszy numer pisma „Bajtek”, w którym Jacek Rodek, dziennikarz, współtwórca miesięcznika „Fantastyka” i działacz fandomu SF, wymienia typy gier wideo. Zauważa on, że w ostatnim czasie nastąpił postęp w rozwoju gier, rozumiany jako poprawa grafiki i wprowadzenie bardziej rozbudowanej fabuły, co pozwala podzielić interaktywne produkcje na: gry zręcznościowo-sprawnościowe (*Arcade*), przygodowo-tekstowe (*Adventure*), graficzno-przygodowe (*Graphic Adventure*), strategiczne (*Strategic*) i symulacyjne (*Simulation*)⁹⁰. Rodek dodaje też, że „można dokonać bardziej szczegółowego podziału w zależności od tematyki, np. symulacyjno-handlowe, kiedy to bawimy się w zarządzającego jakąś firmą. [...] Do innego typu należą wszelkiego rodzaju symulacje kierowania czy też pilotowania”⁹¹. Zaproponowane

⁸⁵ Tamże, s. 143.

⁸⁶ Tamże.

⁸⁷ Tamże, s. 18.

⁸⁸ Tamże, s. 19.

⁸⁹ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 53.

⁹⁰ J. Rodek, *Demon gry*, „Bajtek” 1985, nr 1, s. 25.

⁹¹ Tamże.

rozróżnienie wydaje się nadspodziewanie obszerne, zwłaszcza że ten numer ukazał się w 1985 roku, w piśmie dopiero debiutującym na rynku jako dodatek do innego magazynu. Podanie w nawiasach anglojęzycznych terminów sugeruje, że autor felietonu mógł się inspirować zagraniczną prasą o grach, która w tamtym czasie była już dość dobrze rozwinięta. Wspominając o nowych rozwiązaniach technicznych, Rodek szczegółowo opisuje również przykładową rozgrywkę:

Rok temu pojawiły się pierwsze gry oparte na systemach laserowych. Mając do dyspozycji joystick i komputer sprzężony z dyskiem laserowym, na którym zapisany jest program – film rysunkowy, możemy kierować akcją tej projekcji poprzez oddziaływanie na postać bohatera. Fabuła może być następująca: zły smok porwał księżniczkę, jesteś rycerzem, który chce ją uwolnić i pokonać smoka. Obraz jaki widzimy na ekranie jest jak w filmach Walta Disneya. Zaczynamy grę: nasz rycerz stoi przed wejściem do lochów. Dając sygnał do przodu powodujemy, iż postać na ekranie wchodzi w czeluść i w tym momencie zaczynają się niebezpieczeństwa: zapada się podłoga w zależności od tego jak poruszamy joystickiem, tzn. czy zrobimy ruch właściwy czy nie, komputer wybierze odpowiednią sekwencję filmu. W tym konkretnym programie, jeśli nie uda nam się w odpowiednim momencie wyskoczyć na pomost, komputer zrealizuje program katastrofy, zobaczymy jak nasz rycerz rozbija się na dnie przepaści⁹².

W tym krótkim fragmencie autor wyjaśnia, czym są gry komputerowe, szczegółowo opisując, jak działają, w jaki sposób użytkownik może sterować postacią i co się stanie, jeśli nie wykona ruchu poprawnie. Rodek w dużym skrócie tłumaczy, na czym polega mechanika gier oraz jak należy wykorzystywać kontroler do urządzenia, a także przybliża, co wyświetla się na ekranie i jaki ma to związek z aktywnościami lub decyzjami odbiorcy. Przedstawiony opis jest pobieżny, nieadekwatny do różnorodności gatunkowej, o której redaktor wspomina we wcześniejszym akapicie, ale mimo to tak zarysowana charakterystyka pozwala czytelnikom poznać podstawowe założenia nowego medium i rozwiązania stosowane w ówczesnych grach. Tekst ten, tak jak i wspomniany w poprzednim podrozdziale artykuł na temat ewentualnej szkodliwości interaktywnych treści, jest niezwykle ważny, ponieważ przygotowuje odbiorców na formę medialną odmienną od dotychczas im znanych. Ponadto komputer jako urządzenie również był dla wielu osób techniczną nowinką, zatem jeśli ktoś nie interesował się informatyką, miał prawo nie tylko nie rozumieć, czym są gry, ale również nie widzieć zastosowania dla maszyn z nimi związanych.

Graeme Kirkpatrick wspomina, że przekonanie społeczeństwa do gier i sprawienie, by stały się akceptowalną formą rozrywki, nie było łatwe, dlatego że wymagało pokonania oporu ze strony tych, którzy nigdy nie mieli z grami do czynienia lub uważali je za dziwne, być może nawet szkodliwy wynalazek⁹³. Dlatego właśnie na tym początkowym etapie oswojania ludzi z nowym medium znaczącą rolę odegrały magazyny hobbystyczne. Ich zadaniem było znalezienie grom miejsca w kulturze popularnej przez przedstawianie konkretnych możliwości cyfrowych tekstów, odpieranie zarzutów wysuwanych przez

⁹² Tamże.

⁹³ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 75.

przeciwników gier, pokazywanie aktów grania w określony sposób, a przy tym utrzymywanie uwagi odbiorców już zainteresowanych medium oraz pozyskiwanie nowych użytkowników⁹⁴. Kirkpatrick powołuje się także na mechanizm tak zwanego zróżnicowanego postrzegania (*differential perception*), który zaczerpnął z koncepcji Pierre'a Bourdieu, mówiący o tym, że powodem, dla którego część osób zaczyna interesować się nowym zjawiskiem lub praktyką, jest to, że inni takiego zaciekawienia nie wykazują⁹⁵.

Mniej lub bardziej świadome starania członków redakcji pism growych przyniosły efekty, ale zmiana nie nastąpiła od razu. Oswojenie społeczeństwa z grami było długotrwałym procesem, zwłaszcza w Polsce, gdzie elektroniczna rozrywka nie stała się czymś uniwersalnym i często spotykanym w domach aż do drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych. Początkowo gry były ściśle związane z techniką informatyczną, więc na przełomie lat 80. i 90. XX wieku najczęściej określano je mianem programów, chociaż czasami pojawiały się mniej precyzyjne nazwy, takie jak chociażby „komputerowa bajka”⁹⁶ czy też terminy kojarzące się z innym, dobrze już zakorzenionym w społeczeństwie medium, jak wspomniany w powyższym cytacie „film rysunkowy”. Próby porównania interaktywnych treści do tego, co odbiorcy już znają, nie były wyłącznie polską specyfiką, ponieważ jak konstatuje Jaakko Suominen, w fińskim piśmie „MikroBitti” na przełomie lat 80. i 90. XX wieku gry często nazywano interaktywnymi filmami⁹⁷.

W kontekście gier pisano także o powstawaniu coraz nowocześniejszych urządzeń sprawiających, że nowe medium stawało się bardziej angażujące i atrakcyjne dla odbiorców. Pierwszy etap zaznajamiania czytelników z grami obejmował również informowanie o procesie ich tworzenia. W piśmie „Bajtek” ukazał się artykuł na ten temat, ponoć na prośbę czytelników ciekawych, ile czasu zajmuje zaprogramowanie gry i jakie narzędzia są do tego potrzebne⁹⁸. Redaktor ukrywający się pod pseudonimem Iceman opisał, w jaki sposób zazwyczaj projektuje się gry w profesjonalnych studiach, zaznaczając, że pracują tam zawodowi programiści znający „nie tylko assembler Commodore, ale również kilka innych assemblerów działających na bardziej profesjonalnych maszynach”⁹⁹. Wspomniał także, że tworzenie nowej gry zaczyna się najczęściej od wymyślenia scenariusza w taki sposób, by możliwe było zrealizowanie drugiej części, jeśli tytuł przyjmie się na rynku¹⁰⁰. W tekście scharakteryzowano ponadto zawód testera, nazwanego pomocnikiem programisty, oraz kampanię promocyjną nowego tytułu, obejmującą atrakcyjne reklamy oraz wersje demonstracyjne wysyłane do czasopism komputerowych. Według dziennikarza

⁹⁴ Tamże.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ T. Brojak, *Hobbit*, „Bajtek” 1986, nr 2, s. 15.

⁹⁷ J. Suominen, *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010. Case MikroBitti Magazine*, „DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Plays” 2011, vol. 6, s. 8.

⁹⁸ *Narodziny rozrywki*, „Bajtek” 1989, nr 8, s. 32.

⁹⁹ Tamże.

¹⁰⁰ Tamże.

profesjonalnym studiom cała procedura zajmuje od kilku miesięcy do roku, jeżeli zależy im na wyprodukowaniu gry dobrej jakości¹⁰¹. W artykule zaprezentowano osobliwe podejście do promowania nowości w magazynach, ponieważ zdaniem redaktora:

Zwiększenie ilości reklam danej gry w czasopismach czy sieciach jest nieomylnym znakiem, że program idzie już słabo czy to ze względu na ukazanie się produkcji konkurencji, czy na działalność piratów. Organizuje się wtedy oferty specjalne, obniża ceny, sprzedaje się całe komplety gier. W pewnym momencie reklamy znikają i dana gra pojawia się wyłącznie w cennikach firm sprzedających oprogramowanie lub też w ogłoszeniach o wyprzedaży. Jest to już jej śmierć ostateczna¹⁰².

Tekst ten dostarcza informacji na temat procesu produkcyjnego gier wideo, odpowiada na podstawowe pytania, które mogły nurtować ówczesnych użytkowników, poszerzając tym samym wiedzę o nowym medium. Zastanawia zdecydowana krytyka szeroko promowanych tytułów, pokazująca, że autor utożsamia reklamę z koniecznością namówienia klienta na zakup nieudanego produktu. Wyjaśnieniem tej postawy może być nieznamość mechanizmów marketingowych, wynikająca z faktu, że pod koniec lat 80. XX wieku w Polsce właściwie nie istniał rynek reklamowy mikrokomputerów w postaci zorganizowanych kampanii¹⁰³. Firmy producenckie sprzętu czy oprogramowania nie miały swoich przedstawicielstw w naszym kraju, dlatego informacje o nowych urządzeniach lub grach czerpano głównie od znajomych oraz z pism komputerowych¹⁰⁴. Dlatego też istnieje prawdopodobieństwo, że redaktor „Bajtka” nie wiedział, jak funkcjonuje promocja marki na rynku zachodnim, a do takiego niewątpliwie się odnosił.

O tym, że gry przestały być postrzegane wyłącznie przez pryzmat technicznej innowacji, świadczą również artykuły, w których poruszano tematykę podziału wytworów nowego medium na konkretne gatunki. W niemalże każdym polskim piśmie growym z lat dziewięćdziesiątych można odnaleźć stałe rubryki lub pojedyncze teksty poświęcone charakterystyce poszczególnych rodzajów gier wraz z omówieniem najpopularniejszych tytułów danego rodzaju lub produkcji, które z jakiegoś powodu okazały się przełomowe dla dalszego rozwoju medium. Opisy te z jednej strony dokumentują zmiany, które zachodziły w branży elektronicznej rozrywki, a z drugiej pokazują ewoluujące podejście redaktorów do kwestii gatunkowości. Z konieczności nie przytaczam wszystkich tego typu artykułów, ograniczając się do najistotniejszych, czyli takich, które w obszerny sposób prezentują zagadnienie, przyczyniając się do wykształcenia w czytelnikach świadomości związanej ze specyfiką gier wideo.

Od 1990 roku, kiedy na polskim rynku zadebiutował magazyn „Top Secret”, zawierający artykuły poświęcone wyłącznie grom, pismo „Bajtek” przestało być głównym źródłem informacji dla graczy. Mimo to redakcja wciąż

¹⁰¹ Tamże.

¹⁰² Tamże.

¹⁰³ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*”..., s. 216.

¹⁰⁴ Tamże.

poruszała tematykę grową, koncentrując się raczej na publicystyce i zagadnieniach nieco poważniejszych niż recenzje pojedynczych produkcji, chociaż i takie były czasem w „Bajtku” obecne. Na początku 1992 roku opublikowano tekst odnoszący się do podziału gatunkowego gier komputerowych, którego autor zaznacza, że:

pisać o grach [...] to zadanie niezmiernie trudne i skomplikowane, nawet dla tak zajadłego narkomana katowania joysticka jak ja. Trzeba by tu cofnąć się do początków lat osiemdziesiątych i prześledzić, krok po kroku, jak na przestrzeni lat rozwijały się gry komputerowe. I właśnie w taki sposób spróbuję Czytelnikom przybliżyć temat „programów zabawowych” jako gatunku produkcji software’owej tak bardzo płodnej, że aż podzielonej na wiele odmian, zwanych najczęściej przez graczy „rodzajem”¹⁰⁵.

Tym wstępem Łukasz Czekajewski dobitnie sygnalizuje, że gry są już tak obszerną i rozwiniętą dziedziną, że wykształciły swoją własną historię oraz specyfikę objawiającą się postępującą różnorodnością i dynamicznymi zmianami. W tym momencie interaktywne treści przestają być ściśle związane z techniką informatyczną i dzielone wyłącznie ze względu na urządzenie, na którym są odtwarzane. Styl redaktora jest przy tym dość swobodny, ale jest to cecha charakterystyczna wszystkich polskich pism hobbystycznych dla graczy z lat dziewięćdziesiątych. Autor sugeruje, że gry można dzielić na wiele różnych sposobów, jednak wyszczególnia między innymi podział ze względu na tematykę, wyróżniając produkcje „strategiczne, fantasy, kosmiczne, policyjne, sportowe i tym podobne”¹⁰⁶ oraz na charakter programu, wymieniając tytuły „wojenne, historyczne, polityczne i tym podobne”¹⁰⁷. Pojawiają się też określenia prawdopodobnie zapożyczone z anglojęzycznej prasy, które stały się częścią dyskursu już w latach osiemdziesiątych, kiedy pisano o grach *arcade* (tak zwanych arkadówkach) i *adventure* (przygodówkach).

Godna odnotowania jest także odgórnie przypisana poszczególnym rodzajom gier wartość. Produkcje określane jako *arcade* utożsamiane były z prostą, wręcz bezmyślną zabawą, wymagającą od użytkownika jedynie zręczności i refleksu. Czekajewski wspomina w ich kontekście o cierpliwości i opanowaniu, ale również daje do zrozumienia, że tego typu produkcje nie stanowią intelektualnego wyzwania¹⁰⁸. Inaczej natomiast podchodzono do tytułów typu *adventure* uznawanych za rozrywkę na wyższym poziomie, ponieważ charakteryzowano je jako wymagające logicznego myślenia, zawierające zagadki oraz zawile przedstawioną fabułę, do której zrozumienia konieczna była znajomość języka angielskiego¹⁰⁹. Często podkreślana w polskiej prasie hobbystycznej wyższość gier przygodowych nad zręcznościowymi z dużym prawdopodobieństwem wzięła swój początek z brytyjskich czasopism, w których stosunkowo wcześniej określono, czym jest gra *adventure*. W pierwszej połowie lat 80. XX wieku

¹⁰⁵ Ł. Czekajewski, *Spokojnie, to tylko gra!*, „Bajtek” 1992, nr 2, s. 32.

¹⁰⁶ Tamże.

¹⁰⁷ Tamże.

¹⁰⁸ Tamże.

¹⁰⁹ W. Nowak, *Słownik – mikroświat pseudoinformatyczny*, „Top Secret” 1991, nr 2, s. 20.

pismach takich jak „Crash” czy „Zzap” istniało rozróżnienie na gry przygodowe oraz wszystkie inne przeznaczone na komputery osobiste¹¹⁰. Produkcje typu *adventure* były opisywane jako skupione na historii, nastawione na rozwiązywanie łamigłówek, a we wspomnianych magazynach oceniano je także według tak mglistych parametrów jak „inteligencja”, „logika” oraz „zasługi literackie”¹¹¹. Zatem nie dziwią komentarze rodzimych dziennikarzy sugerujące, że popularne „przygodówki” są bardziej wartościowe od innych rodzajów gier.

Artykuły szczegółowo opisujące popularne gatunki znacząco wpłynęły na postrzeganie interaktywnego medium jako akceptowalnej formy rozrywki, dostarczając przy tym użytkownikom wiedzy na temat różnorodności gier. Powstało ich zbyt wiele, bym mogła wymienić wszystkie, więc ograniczam się do tych, które były najszerzej komentowane w listach czytelników, z czego można wnosić o ich sporym oddziaływaniu. Do tego typu tekstów włączam zwłaszcza serię dotyczącą gier RPG drukowaną w piśmie „Top Secret”. W kwietniowym numerze z 1994 opublikowano artykuł dotyczący genezy produkcji typu *Role-playing games* z odniesieniami do historii powstania gatunku oraz konotacjami z grami fabularnymi i szczegółowym opisem rozgrywki w *Dungeons & Dragons* oraz w inne popularne systemy¹¹². Tekst był formą reklamy pisma „Magia i Miecz”, ale mimo wszystko zawierał najistotniejsze informacje, a przy tym otworzył cykl publikacji poświęconych komputerowym wersjom gier fabularnych. W kolejnych dwóch numerach zamieszczono przegląd najważniejszych produkcji RPG, zawierający krótki opis każdego tytułu wraz z charakterystyką budowania postaci, oceną grafiki i muzyki oraz końcową ogólną notą wyrażoną w procentach¹¹³.

Podobnego, równie obszernego cyklu doczekały się gry przygodowe. Od stycznia do kwietnia 1995 roku w „Top Secret” opisywano tego rodzaju tytuły, uwzględniając również historię rozwoju gatunku oraz jego specyfikę przejawiającą się między innymi w wyglądzie interfejsu oraz produkowaniu kolejnych odsłon serii. W ocenie końcowej każdej gry postanowiono wziąć pod uwagę muzykę, grafikę, ale także liniowość fabuły oraz poziom trudności rozgrywki¹¹⁴. Interesujący artykuł pojawił się też w piśmie „Świat Gier Komputerowych”. Piotr Pieńkowski, posługujący się pseudonimem „Gracz”, napisał tekst objaśniający, czym są produkcje zręcznościowe, przygodowe, logiczne, strategiczne, *role-playing* oraz symulacyjne, ponieważ zauważył, że użytkownicy nie znają klasyfikacji gier i nie wiedzą, że jeden tytuł może zawierać cechy kilku gatunków¹¹⁵. Nieco mniej rozbudowanych, ale równie istotnych charakterystyk doczekały się także między innymi symulatory lotnictwa¹¹⁶,

¹¹⁰ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 62.

¹¹¹ Tamże.

¹¹² *Top Secret*, „Top Secret” 1994, nr 4, s. 16.

¹¹³ *Od redakcji*, „Top Secret” 1994, nr 4, s. 6.

¹¹⁴ *Przygodówki cz. I*, „Top Secret” 1995, nr 1, s. 9.

¹¹⁵ *Miedzy nami, graczami...*, „Świat Gier Komputerowych” 1994, nr 1, s. 3.

¹¹⁶ *Powietrzna kawaleria*, „Gambler” 1997, nr 2, s. 38–42.

gry sieciowe¹¹⁷, bijatyki¹¹⁸, produkcje stworzone przez studio Sierra¹¹⁹ czy gry strategiczne¹²⁰, co doskonale pokazuje, jak istotne dla tworzenia kultury gry w Polsce były tego rodzaju materiały.

W okresie początkowym, to jest na przełomie lat 80. i 90. oraz na początku lat 90. XX wieku, prasa komputerowa i pierwszy magazyn dla graczy „Top Secret” musiały zaznajomić czytelników z grami od podstaw. Dlatego publikowano teksty tłumaczące, jak wyglądają gry i w jaki sposób można z nich korzystać, oraz uprzedzające, czego użytkownik powinien się po nich spodziewać. Następnym krokiem pozwalającym na zwiększenie świadomości odbiorców, sprawienie, że nowe medium będzie postrzegane jako aktywność niebudząca sprzeciwu czy kontrowersji, a tym samym konsekwentne budowanie społeczności graczy oraz umacnianie kultury gier w Polsce, było zamieszczanie artykułów na temat gatunkowości. Przytoczone powyżej przykłady obrazują dużą różnorodność i tematyczny rozmach tego rodzaju inicjatyw, ponieważ redaktorzy opisywali nie tylko popularne wówczas rodzaje gier, takie jak bijatyki czy RPG, ale też sporo miejsca poświęcali mniej oczywistym podziałom, dzięki czemu czytelnicy poznawali historię medium i popularnych wówczas firm tworzących gry, a także zyskiwali wiedzę kontekstową związaną z elektroniczną rozrywką. Takie działania sprawiły, że nowe medium stało się bardziej widoczne w kulturze popularnej oraz jednoznacznie oderwane od komputerowo-technicznego dyskursu¹²¹.

Rozbudowane artykuły drobiazgowo opisujące gry wideo zapewne nie pojawiłyby się, gdyby wcześniej nie wypracowano terminów i określeń związanych z nazewnictwem poszczególnych typów produkcji, anglojęzycznymi wtrąceniami czy odniesieniami do innych mediów. Już w pierwszym numerze pisma „Top Secret” redakcja zadeklarowała, że utworzony zostanie „słowniczek gwary komputerowej, a zwłaszcza gwary graczy”¹²², co sugeruje, że zdawano sobie sprawę z konieczności usystematyzowania nazewnictwa i wytłumaczenia pewnych terminów, by komunikacja z czytelnikami przebiegała sprawnie i zrozumiale dla obu stron. Po upływie kilku miesięcy od premiery pisma rzeczywiście opublikowano obiecany słownik, w którym znalazły się tłumaczenia (wraz ze spolszczonym zapisem wymowy) obco brzmiących wyrazów i sformułowań takich jak na przykład: *cartridge*, *cheat mode*, *floppy disk drive*, *software*, *skill level*, *player*, *tips & tricks*, ale również polskojęzycznych terminów odnoszących się bezpośrednio do specyfiki medium, takich jak na przykład: „demo, program demonstracyjny”, „gra filmowa”, „labiryntówki, gry labiryntowe”, „gra sportowa”, „strategia, gra strategiczna”, „symulator, gra symulacyjna”¹²³.

¹¹⁷ *Multizabawa*, „Gambler” 1996, nr 9, s. 60–65.

¹¹⁸ *Mordobicia*, „Gry Komputerowe” 1997, nr 3, s. 22–24.

¹¹⁹ *Sierra*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 8–9.

¹²⁰ *Klub strategii*, „Reset” 1998, nr 10, s. 94–99.

¹²¹ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 30.

¹²² *Drodzy Czytelnicy!*, „Top Secret” 1990, nr 1, s. 2.

¹²³ W. Nowak, dz. cyt., s. 20–21.

Większość pojęć potraktowano poważnie, wyjaśniając ich znaczenie, ale nie brak również takich, które opisano w żartobliwy sposób, co może wynikać zarówno z charakterystycznego stylu komunikacji z czytelnikami, jak i braku kompetencji pozwalających na stworzenie adekwatnej definicji. Dlatego też hasło „gielda” opatrzone opisem: „zalegalizowane miejsce nielegalnego obrotu kradzionym towarem, element folkloru polskiego”¹²⁴, a hasło „gra” określono jako: „pojęcie trudno definiowalne. Oczekujemy na propozycje”¹²⁵. We wstępie do tekstu Waldemar Nowak wyjaśnia, że lektura nadesłanych do redakcji listów sprawiła, że taki słownik powstał, ponieważ w korespondencji od graczy pojawiała się wiele błędów oraz nieścisłości¹²⁶. Zauważa również, że przedstawiona lista jest niekompletna i niedoskonała, dlatego apeluje do czytelników, by nadsyłali swoje propozycje i nie wahali się korygować już istniejących. Tego typu inicjatywy spełniały co najmniej dwie funkcje. Z jednej strony uczyły użytkowników słownictwa wykorzystywanego do opisywania gier, z drugiej – kształtowały tożsamość odbiorców nowego medium, gdyż to oni mogli świadomie posługiwać się specyficznymi wówczas określeniami, a także wpływać na ich znaczenia, które wtedy były hermetyczne i nieznane osobom spoza środowiska miłośników elektronicznej rozrywki.

O krok dalej poszedł Marcin Borkowski, inicjując na łamach pisma „Top Secret” rubrykę zatytułowaną *Uniwersytet gracza*. W numerze 7/1995 opublikowano jego tekst zachęcający czytelników do pogłębiania praktycznej i teoretycznej wiedzy na temat medium, ponieważ „nie chodzi o przyuczenie do zawodu, ale o wykształcenie kadr, mogących w przyszłości postawić granie w Polsce na znacznie wyższym poziomie niż dzisiejszy”¹²⁷. Borkowski zdecydował, że w „Top Secret” powinny pojawiać się artykuły aspirujące do miana wykładów. Pierwszym zagadnieniem poruszonym w nowej rubryce była kwestia definicji gry komputerowej. Autor opisuje próby odnalezienia słownikowego lub encyklopedycznego wyjaśnienia, czym w zasadzie są interaktywne produkcje, ale wobec braku satysfakcjonującego wytłumaczenia tworzy własne. Jego zdaniem gra komputerowa to „każdy interakcyjny program komputerowy, którego używanie pozwala zażyć przyjemności i wypełnić czas wolny”¹²⁸. Oczywiście z dzisiejszej perspektywy tak przedstawiona definicja nie jest wystarczająca, ale w kontekście edukacyjnej funkcji magazynów dla graczy na uwagę zasługuje decyzja redaktora naczelnego „Top Secret” pokazująca, że tego typu zagadnienia uważa za istotne i pożyteczne dla odbiorców. Zapytany o okoliczności powstania rubryki oraz próbę naukowego wyjaśnienia czytelnikom, czym jest nowe medium, Borkowski odpowiedział następująco:

mam naturę belfra, ja lubię wyjaśniać, ja lubię tłumaczyć, ja lubię szukać sposobów na to, żeby wyjaśnić, dlaczego tak a nie inaczej, używając jakichś analogii i tak dalej. [...] Oczywiście

¹²⁴ Tamże, s. 20.

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Tamże.

¹²⁷ M. Borkowski, *Uniwersytet gracza*, „Top Secret” 1995, nr 7, s. 20.

¹²⁸ Tamże.

dla mnie było, że ten świat jest na tyle szeroki, na tyle rozbudowany, że już zawiera wystarczająco dużo elementów. Świat w sensie rynku gier, jest na tyle szeroki i jest już na tyle dużo materiału, że jest co systematyzować i jest co próbować ułożyć w jakieś tam szufladki i poklasyfikować i tak dalej, więc to było oczywiste¹²⁹.

W kolejnych numerach w ramach *Uniwersytetu gracza* pisano między innymi o historii i typologii gier wideo, omawiając produkcje zręcznościowe, sportowe, przygodowe, symulatory, strategie czy tak zwane mordobicia. Choć późniejsze artykuły nie miały już tego teoretycznego zacięcia, które widać w tekście Borkowskiego, do końca istnienia pisma rubryka ta była traktowana poważnie. Redaktorzy nie pozwalali sobie na żarty czy bardzo swobodny styl, wkładający się często do recenzji i opisów gier.

2.4. Wychowanie świadomego użytkownika gier wideo

Badając brytyjskie pisma o grach wideo oraz ich wpływ na kształtowanie habitusu gracza, Graeme Kirkpatrick zauważył, że redakcje zmagaly się z problemem połączenia treści dla dzieci i dla dorosłych. Pojawiały się reklamy czy teksty adresowane do młodszych czytelników, ale obecne były również poważniejsze artykuły, których wymowa sugerowała, że powstały z myślą o rodzicach, jeśli chcieliby poczytać o edukacyjnych aspektach gier. Istniała pewna dwuznaczność, ponieważ pisma nie miały jasno sprecyzowanej grupy odbiorczej. Czasami dochodziło przez to do napięć związanych z publikacją treści nieodpowiednich dla dzieci, takich jak chociażby recenzje gier erotycznych¹³⁰. Podobna sytuacja dotyczyła polskich magazynów dla graczy. Przywoływane w dalszej części pracy wyniki ankiet wyraźnie pokazują, że wśród czytelników tego rodzaju pism dominowała młodzież, ale to nie znaczy, że redakcje nie publikowały treści dla pełnoletnich odbiorców, o czym również dokładniej piszę w rozdziale czwartym.

Na bardzo młody wiek czytelników wskazują też uwagi redaktorów odnoszące się do treści nadsyłanych listów oraz kłopotów wynikających z nieprawidłowego adresowania korespondencji. Tłumaczono, jakie dane należy zamieścić na kopercie, proszono o sprawdzanie, czy w liście nie ma błędów ortograficznych lub pomyłek w tytułach gier, uczulano, by nie pisać z prośbami o podanie sposobu na ukończenie konkretnej gry, ponieważ redakcja nie może zamieścić odpowiedzi na każde z takich pytań¹³¹. Niestaranne, naszpikowane błędami komentarze przez redakcję pisma „Gambler” były odbierane

¹²⁹ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

¹³⁰ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 78.

¹³¹ *Lista Przebojów*, „Top Secret” 1991, nr 2, s. 33.

jako wyraz niepoważnego traktowania oraz brak szacunku ze strony czytelników¹³². Pojawienie się tego typu treści w magazynach o grach wideo świadczy o pewnym braku obycia z prasą hobbystyczną, o niewiedzy odbiorców dotyczącej funkcjonowania redakcji i oczywistych ograniczeniach, ale również o ogromnym zapotrzebowaniu na informacje związane z grami. Marcin Borkowski podkreśla, że tego typu edukacyjne działania redaktorów były podyktowane koniecznością: „Sprawy z kopertami to wyniknęły z tego, że po prostu to, co przychodziło do redakcji to czasami było niewiarygodne, co ludzie potrafią zrobić, jak potrafią... jak bardzo młody człowiek, który czyta «Top Secret» potrafi nie wiedzieć, jak się wysyła listy”¹³³. Borkowski zaznaczył jednak, że takie problemy, podobnie jak potrzeba stworzenia opisanego powyżej słownika, pojawiały się na samym początku istnienia pisma, jeszcze zanim został redaktorem naczelnym¹³⁴.

Upominanie czytelników, by odpowiednio adresowali listy, czytali ze zrozumieniem zasady udziału w konkursach i mieli świadomość, jakiego typu pytania mają szansę doczekać się odpowiedzi na łamach numeru, należy włączyć w ramy omawianej w tym rozdziale funkcji edukacyjnej czasopism dla graczy. I choć takie działania nie były związane bezpośrednio z nowym medium, w odróżnieniu od publikowania artykułów o gatunkowości czy słownika z niezrozumiałymi terminami, zasługują na wyróżnienie jako aktywności nieplanowane, wykraczające poza profil pisma. Jednakże edukacyjna rola magazynów hobbystycznych nie kończyła się na przeanalizowanych dotąd rodzajach tekstów, ponieważ poszczególne redakcje decydowały się na poruszanie tematów istotnych z punktu widzenia użytkownika gier, wpływając tym samym na rozwój medium w Polsce. Pojawiały się artykuły omawiające problem piractwa, przemocy obecnej w interaktywnych treściach, wątpliwości związanych z ich odbiorem przez dzieci i młodzież, a nawet sposobu rozumienia i definiowania gier wideo.

Jednym z pierwszych tego typu tematów poruszonych na łamach pism hobbystycznych był problem szeroko pojętej „szkodliwości” komputerów, a zwłaszcza gier. Dwa lata po ukazaniu się w „Bajtku” omawianego już artykułu *Małpia zręczność nie wystarczy*, w którym eksperci debatowali nad wpływem gier na dzieci i młodzież, w tym samym piśmie pojawił się tekst Marcina Przasnyskiego, w którym autor zwraca uwagę na kwestię uzależnienia od interaktywnych produkcji. Podaje przykłady, opisując między innymi przypadek jedenastolatka z Londynu, który pod wpływem bijatyki *Double Dragon* (Technos Japan Corporation, Sega, 1987) ugodził kolegę nożem, oraz szwedzkiego studenta informatyki przekonanego, że stał się maszyną¹³⁵. Autor nie podaje źródeł tych informacji, a wtrącenia podkreślające, że owe incydenty zdarzyły się w krajach Europy Zachodniej, sprawiają, że dziś można je odebrać jako nieco wyolbrzymione lub wręcz fałszywe. Niemniej najistotniejsze

¹³² *Reakcje redakcji*, „Gambler” 1994, nr 5, s. 60–61.

¹³³ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

¹³⁴ Jw.

¹³⁵ M. Przasnyski, *Komu szkodzą komputery?*, „Bajtek” 1989, nr 9, s. 30.

w felietonie Przasnyskiego jest zwrócenie uwagi na zjawisko uzależnienia czy też problemy z oddzieleniem fikcji od rzeczywistości w kontekście odpowiedzialności za własne czyny. Redaktor nie bagatelizuje zagrożeń, ale też nie usiłuje obarczyć za nie winą gier wideo. Doradza natomiast kontrolę rodzicielską nad treściami, z którymi młody człowiek ma do czynienia¹³⁶.

Kwestia przemocy ukazywanej w nowym medium była podnoszona przez badaczy już w połowie lat 80. XX wieku¹³⁷, co wpisuje się w szerszą debatę na temat agresji w przekazie audiowizualnym, w którym jako przodujące i najbardziej szkodliwe wymieniano gry wideo¹³⁸. Choć badania nie pozwoliły jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy reprezentacja przemocy obecna w interaktywnych produkcjach negatywnie wpływa na odbiorców, a zwłaszcza dzieci i młodzież, dyskusje rozgorzały nie tylko w środowisku akademickim, ale również wśród dziennikarzy, rodziców, a także samych graczy. Dobrowolnie podjęte przez wydawców regulacje w ramach amerykańsko-kanadyjskiej organizacji Entertainment Software Rating Board (ESRB) (funkcjonującej od 1994 roku¹³⁹) czy ogólnoeuropejskiego systemu klasyfikacji gier Pan European Game Information (PEGI) (działającego od 2003 roku¹⁴⁰) sprawiły, że to rodzice i opiekunowie zostali w większym wymiarze zachęcani do kontrolowania treści, z którymi dzieci mają kontakt. W związku z tym dyskusja na temat obrazów przemocy w grach nieco zmieniła kierunek, ponieważ dostrzeżono istnienie tytułów dla dorosłych oraz konieczność sprawowania rodzicielskiej kontroli, gdyż nie wszystkie gry wideo z założenia są odpowiednie dla najmłodszych odbiorców¹⁴¹. Jednakże artykuły zamieszczane w polskiej prasie hobbystycznej lat 90. XX wieku powstały w momencie, kiedy klasyfikacje ESRB czy PEGI jeszcze nie istniały lub nie były w naszym kraju stosowane, zatem redaktorzy piszący na temat brutalnych scen w grach oraz próbujący odeprzeć ataki przeciwników elektronicznej rozrywki nie mogli się na nie powoływać.

Temat tak zwanych krwawych gier oraz argumentów mających ostatecznie wyjaśnić tę sprawę i przekonać czytelników, że interaktywne treści nie są niebezpieczne dla użytkowników, powrócił na łamy pisma „Bajtek” w 1994 roku¹⁴². Michał Szokoło w tekście zatytułowanym *Czerwone Pixe* przytacza

¹³⁶ Tamże.

¹³⁷ Badaniami nad związkami przemocy prezentowanej w grach a zachowaniem użytkowników zajmowali się w latach 80. i 90. XX wieku między innymi Craig A. Anderson i Karen E. Dill, Jeanne B. Funk i Debra D. Buchman oraz David Satcher. Zob. J. Stasienko, *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*, Wrocław 2011, s. 12–13.

¹³⁸ Tamże, s. 11–12.

¹³⁹ M.K. Miller, *Exploring the Relationship between Video Game Ratings Implementation and Changes in Game Content as Represented by Game Magazines*, „Politics & Policy” 2010, vol. 38, nr 4, s. 2.

¹⁴⁰ Organizacja PEGI, <https://pegi.info/pl/node/46> [dostęp: 20 czerwca 2019].

¹⁴¹ Dokonuję tutaj pewnych uproszczeń, nie rozwijając zagadnienia reprezentacji brutalnych treści w cyfrowym medium oraz ich ewentualnego wpływu na użytkowników, gdyż nie wpisuje się to w temat mojej pracy.

¹⁴² O reprezentacji przemocy w grach wspomniano również w innych czasopismach, jednakże omawiam wybrany artykuł, ponieważ stanowi najbardziej jaskrawy przykład polemiki z krytyką gier. Wywołał również duży odzew wśród czytelników.

najczęściej wysuwane zarzuty w kierunku produkcji zawierających brutalne treści oraz przedstawia własną argumentację mającą pokazać, że obawy o zdrowie psychiczne graczy są bezzasadne¹⁴³. Autor usiłuje rozprawić się z opiniami mówiącymi o tym, że użytkownicy nowego medium narażeni są na traktowanie rzeczywistego okrucieństwa jako zabawy, młodszy odbiorcy uczą się rozwiązywania konfliktów poprzez agresywne zachowania, gracze niestabilni emocjonalnie zaś, pod wpływem interaktywnych scen ukazujących przemoc, mogą wcielić w życie to, co zobaczyli na ekranie. Redaktor potępia rozwiązania prowadzące do cenzury gier lub ograniczania do nich dostępu, tłumacząc, że nieumiejętność odróżnienia rzeczywistości od fikcji jest niebezpiecznym zaburzeniem, które może się rozwijać bez udziału elektronicznej rozrywki. Dalej argumentuje, że wzrastająca liczba przestępstw wynika z rozpadu więzi społecznych i problem ten nie powinien być łączony z treścią gier, ponieważ nie wszyscy odbiorcy przejawiają destrukcyjne zachowania. Szokoło próbuje także niejako usprawiedliwić „krwawą” rozgrywkę przez porównanie z filmami i programami emitowanymi w telewizji, które jego zdaniem są dużo bardziej szkodliwe niż gry wideo ze względu na realistycznie przedstawione obrazy i dźwięki. Na koniec przyznaje, że kwestią dyskusyjną pozostaje wpływ rozrywki zawierającej drastyczne obrazy na dzieci, dlatego to rodzice powinni decydować, jakie produkcje mogą poznawać najmłodszy użytkownicy. Dodaje również, że odpowiednie oznaczenia na pudełkach pomogłyby w podjęciu decyzji.

Nie wszystkie argumenty redaktora są trafne i zasadne, jednakże w kontekście edukacyjnej roli pism hobbystycznych istotne jest zauważenie elementów wpływających na negatywne postrzeganie nowego medium, zastanowienie się nad najczęściej wymienianymi obawami związanymi z grami wideo oraz podjęcie polemiki. Istotne jest także porównanie gier do kina czy programów telewizyjnych, ponieważ tym zabiegiem dziennikarz stawia interaktywne treści na równi z tradycyjnymi mediami, pokazując, że gry są taką samą częścią kultury jak filmy czy programy telewizyjne. Artykuł zamieszczony w „Bajtku” wyróżnia się próbą merytorycznego, poważnego potraktowania tematu, pokazującego czytelnikom, że pewne aspekty związane z ich zainteresowaniami mogą być uważane za kontrowersyjne i niebezpieczne. Redakcja promuje zatem odpowiedzialne podejście, zachęcając do dyskusji również na łamach pisma, o czym świadczy odpowiedź na list czytelnika niezgadającego się z poglądami Michała Szokoła, w której napisano: „Dziękujemy za list poruszający, omijaną skwapliwie tematykę rzeczywistych zagrożeń niesionych przez gry komputerowe. Chcielibyśmy potraktować pana osąd jako przyczynek do dalszej dyskusji i zaprosić czytelników na łamy *Drogiego Bajtka*¹⁴⁴. Takie mini-forum wymiany opinii będzie naprawdę interesujące!”¹⁴⁵.

Pomysł spotkał się z dużym odzewem. Temat ukazywania przemocy w grach przez wiele miesięcy był poruszany w czasopiśmie, powstała nawet

¹⁴³ M. Szokoło, *Czerwone Pixe*le, „Bajtek” 1994, nr 12, s. 44–45.

¹⁴⁴ Nazwa rubryki pisma „Bajtek”, w której publikowano listy czytelników oraz komentarze redakcji.

¹⁴⁵ *Drogi Bajtku*, „Bajtek” 1995, nr 2, s. 56.

osobna rubryka, w której drukowano przemyślenia i polemikę czytelników. Redakcji udało się zachować neutralność poprzez wyważone komentarze oraz drukowanie listów, których autorzy wyrażali zarówno obawy związane z brutalnymi treściami w interaktywnych produkcjach, jak i jednoznacznie przekonywali, że związek między agresją w świecie wirtualnym i rzeczywistym nie istnieje. Na szczególną uwagę zasługuje obszerna wypowiedź jednego z czytelników odwołująca się do akademickich rozważań na temat teorii komunikowania czy typologii funkcji mediów¹⁴⁶. Jej autor stwierdza, że programy komputerowe mogą podlegać takim badaniom jak wytwory innych mediów. Obala też często wysuwany argument graczy mówiący o tym, że skoro statystycznie niewielki odsetek fanów elektronicznej rozrywki wykazuje niebezpieczne zachowania, to problem można zmarginalizować. Na koniec konkluduje, że bez długotrwałych i kosztownych badań trudno jednoznacznie rozstrzygnąć kwestię „niebezpiecznych” gier wideo. Tak merytoryczna dyskusja, tocząca się na łamach pisma hobbystycznego, w której pojawiają się argumenty naukowe, dowodzi rosnącej świadomości użytkowników gier oraz poważnego potraktowania zainteresowań, wówczas utożsamianych głównie z rozrywką i relaksem.

Za pośrednictwem prasy dla graczy inicjowano nie tylko poważne dyskusje o brutalnych treściach prezentowanych w nowym medium, ale równie często podejmowano wątek nielegalnego kopiowania oprogramowania rozrywkowego oraz konsekwencji takiego działania dla twórców. W angielskich czasopismach hobbystycznych już w połowie lat 80. XX wieku kopiowanie gier, a zwłaszcza późniejsze sprzedawanie ich było nazywane piractwem i potępiane jako zjawisko, które może zaszkodzić branży¹⁴⁷. Jak pisze Graeme Kirkpatrick, ton dyskusji na ten temat był uzależniony od podejścia redaktorów konkretnych pism, dlatego w niektórych artykułach podkreślano konieczność rozróżnienia między dziećmi wymieniającymi się skopiowanymi gramami a zorganizowaną sprzedażą pirackich egzemplarzy¹⁴⁸. Badacz zwraca też uwagę, że w tym okresie magazyny musiały drastycznie zmienić swój profil i początkowe założenia. Kiedy produkcja oraz dystrybucja gier stały się dochodowym, wspieranym przez rząd, coraz prężniej działającym biznesem, w pismach hobbystycznych nastąpiło zauważalne odejście od pochwały kreatywności rozumianej jako łamanie zabezpieczeń i dzielenie się skopiowanymi programami, co do tej pory definiowało kulturę komputerową. Dziennikarze musieli zatem wykształcić nowy wizerunek „normalnego gracza”, który szanuje wprowadzone prawnie ograniczenia oraz zdaje sobie sprawę, jaka jest różnica między legalną a nielegalną kopią¹⁴⁹.

Kwestia kopiowania oprogramowania oraz kontrowersji związanych z łamaniem prawa autorskiego była poruszana również w polskich pismach

¹⁴⁶ Autor listu odwołuje się do teorii H.D. Laswella oraz typologii funkcji mediów stworzonej przez C.R. Wrighta. Zob. P. Karkuciński, *Czerwone rozważania*, „Bajtek” 1995, nr 9, s. 50.

¹⁴⁷ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 88.

¹⁴⁸ Tamże.

¹⁴⁹ Tamże.

hobbystycznych. Jednak w tym wypadku dyskusje potępiające samodzielne przegrywanie gier lub kupowanie na giełdach ich kopii przyjmowały nieco inną formę niż w Europie Zachodniej. W Polsce lat osiemdziesiątych, podobnie jak w innych krajach bloku wschodniego, nie wykształcił się formalny model dystrybucji gier. Jaroslav Švelch przypomina, że w państwach za żelazną kurtyną nie istnieli wydawcy oraz nie funkcjonowały sklepy sprzedające oryginalne oprogramowanie, więc nieformalna dystrybucja była jedyną szansą na to, by mieszkańcy wschodniej Europy zapoznali się z nowym medium¹⁵⁰. Badacz podaje, że mnóstwo osób było zaangażowanych w pozyskiwanie gier, które kolekcjonowano, kopiowano, a następnie rozpowszechniano wśród przyjaciół i znajomych. Co ciekawe, większość kopii docierała do Czechosłowacji przez Jugosławię, Węgry lub Polskę, które Švelch określa jako bardziej liberalne i otwarte niż jego kraj¹⁵¹.

Autor publikacji *Gaming the Iron Curtain* zwraca również uwagę na kwestię postrzegania kopiowania jako wyrazu uczynności i współpracy z innymi graczami, a nie praktyki moralnie nagannej. Czesi i Słowacy nie uważali, by nieformalna dystrybucja była szkodliwa, dopóki odbywała się na zasadzie bezinteresownego gestu lub wymiany. Z ich punktu widzenia żadna krzywda nie spotykała twórców z odległych, brytyjskich czy amerykańskich firm, niemających przedstawicielstwa w Europie Wschodniej. Zdaniem Švelcha dzielenie się gramami było formą pomocy, ponieważ tylko w ten sposób jego rodacy zyskiwali dostęp do interaktywnych treści¹⁵². Sytuacja ulegała zmianie w momencie, gdy ktoś usiłował sprzedawać nieoryginalne programy, dlatego że próba zarobienia na takim towarze była już potępiana i nazywana piractwem.

W Polsce rola kontaktów towarzyskich w procesie popularyzacji gier wideo również była istotna, choć nie kluczowa. Z ankiet publikowanych w czasopiśmie, listów do redakcji oraz badań prowadzonych między innymi przez Patryka Wasiaka wynika, że młodzi użytkownicy mikrokomputerów często spotykali się po szkole, by wspólnie pograć. Samodzielnie tworzyli kopie różnych programów, a następnie, podobnie jak czechosłowaccy rówieśnicy, wymieniali się nimi z rodziną i przyjaciółmi. Różnicę stanowi jednak fakt, że w Polsce ważnym źródłem dostępu do gier były giełdy, na których sprzedawano komputery, urządzenia peryferyjne oraz nieoryginalne wersje różnego rodzaju oprogramowania.

Polacy nie przejawiali tak restrykcyjnego podejścia do zarabiania na pirackich egzemplarzach gier jak sąsiedzi z zagranicy, o czym świadczy ogromna popularność giełd komputerowych na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Ze względu na indywidualny import towarów oraz mniej szczelne granice przyzwolenie na sprzedaż kopii gier było większe w Polsce niż w Czechosłowacji. Nie oznacza to jednak, że korzystanie z tej formy dystrybucji nie budziło sprzeciwu i było powszechnie akceptowane. W naszym kraju do 1994 roku nie istniało

¹⁵⁰ J. Švelch, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press 2018, s. 123.

¹⁵¹ Tamże, s. 127.

¹⁵² Tamże, s. 134.

prawo chroniące własność intelektualną autorów oprogramowania¹⁵³. Zatem przez długi czas handel nieoryginalnymi nośnikami pozostawał dozwolony, a dyskusje dotyczące piractwa w większości koncentrowały się na rozważaniach o braku oficjalnej dystrybucji gier w Polsce, a później o niewielkim asortymencie sklepów oferujących legalne kopie oraz bardzo wysokiej cenie towarów, przekraczającej możliwości finansowe przeciętnego gracza. Już w latach osiemdziesiątych kontrowersje budziło funkcjonowanie najsłynniejszego targowiska komputerowego znajdującego się przy ulicy Grzybowskiej w Warszawie, które rozpoczęło działalność wiosną 1986 roku¹⁵⁴.

W początkowym okresie patronat nad tą inicjatywą sprawowała redakcja pisma „Bajtek”, co spowodowało przyłgnięcie do niej nazwy „Giełda Bajtka”. Jednakże trzy lata później redaktorzy zadeklarowali odcięcie się od niej, gdy zauważyli, że sprzedawane są nie tylko komputery i części do nich, ale również waluta, ubrania czy odbite na ksero anglojęzyczne książki i czasopisma informatyczne. W numerze dziesiątym z 1989 roku Marcin Przasnyski opublikował w „Bajtku” tekst poświęcony giełdowej rzeczywistości, w którym opisuje specyfikę takiego miejsca, potępiając praktyki handlarzy nastawionych wyłącznie na zwiększanie zysku:

Nikogo nie interesuje skąd są nowe gry. Ma je jeden, po tygodniu wszyscy. Ale gra nie wyjdzie poza krąg handlarzy. Oni wyznają zasadę „jeden za jeden”, lub częściej „tysiąc za jeden”. Co ciekawsze, gdy zdolniejszy hacker giełdowy napisze grę, program muzyczny lub użytkowy, to za jego kopiowanie jest w stanie pobić, nasłać kolesiów lub przewrócić stolik ze sprzętem. Program swój sprzedaje kolegom-handlarzom po przystępnej cenie z pięcioma zerami i zastrzeżeniem, by go nie „puszczali” dalej. I tak wszyscy są zadowoleni¹⁵⁵.

Autor zwraca uwagę na hipokryzję giełdowych sprzedawców, którzy bez skrupułów kopiują gry, ale samodzielnie stworzonych programów pilnie strzegą przed tym procederem, udostępniając egzemplarze tylko wybranym osobom. Z przytoczonego cytatu wylania się również krytyka nabywania interaktywnych produktów w takim miejscu, ponieważ stwierdzenie, że nikt nie interesuje się tym, w jaki sposób handlarze zdobywają towar, dotyczy również klientów bezrefleksyjnie kupujących kolejny zestaw gier wideo. Dalej Przasnyski pisze, że w Polsce piractwo oprogramowania jest tak rozpowszechnione, że żadne odgórne zakazy nie zlikwidują tego zjawiska, wobec czego należy po prostu pogodzić się z sytuacją¹⁵⁶. Tak wyrażony pogląd zdejmuje z gracza ciężar odpowiedzialności za niemoralne postępowanie, przenosząc go na sprzedawców i organizatorów giełdy, którzy zostali przedstawieni w złym świetle.

Wiele dyskusji na łamach czasopism hobbystycznych dotyczących kupowania nieoryginalnych kopii miało ambiwalentny charakter. W latach 80. XX wieku redaktorzy pochwalali ćwiczenie umiejętności informatycznych poprzez między innymi łamanie zabezpieczeń gier, co opisałam na początku tego

¹⁵³ B. Kluska, dz. cyt., s. 59.

¹⁵⁴ Tamże, s. 34.

¹⁵⁵ M. Przasnyski, *Ultimatum dla giełdy „Bajtka”*, „Bajtek” 1989, nr 10, s. 4.

¹⁵⁶ Tamże.

rozdziału. Po zmianie ustrojowej przez kilka lat nie istniały ani prawne regulacje, ani oficjalne kanały dystrybucji, więc dziennikarze z reguły usprawiedliwiali użytkowników odwiedzających giełdy, ponieważ zdawali sobie sprawę, że tylko dzięki nielegalnym kopiom polscy fani elektronicznej rozrywki mogą rozwijać swoje zainteresowania. Co więcej, sami redaktorzy musieli posilkować się pirackimi egzemplarzami opisywanych tytułów, jeśli chcieli, by ich pismo drukowało materiały najbardziej interesujące czytelników. W filmie *Thank You for Playing* Marcin Borkowski wspomina nieudaną próbę zrealizowania numeru opartego tylko na legalnych źródłach dostępu do gier:

Zrobiliśmy taki eksperyment, że postanowiliśmy spróbować czy da się zrobić gazetę bez piratów. No więc się nie da. To znaczy, zrobiliśmy jeden z najsłabszych numerów jakie kiedykolwiek zrobiliśmy, dlatego że się okazało, że jest bardzo mało materiału, nie mamy dostępu do tytułów, które inni już opiszą w tym momencie¹⁵⁷.

Opinię Borkowskiego podzielają inni bohaterowie dokumentu o fenomenie prasy dla graczy ukazującej się w latach 90. XX wieku. Dziennikarze jednogłośnie stwierdzają, że tylko korzystanie z nieoryginalnych kopii mogło zapewnić im konkurencyjność na rynku i przyciągnąć odbiorców szukających recenzji czy informacji o produkcjach, które sami kupili na giełdzie. Wprowadzenie Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych w 1994 roku w zasadzie nie zmieniło sytuacji. Redaktorzy nadal dostawali lub samodzielnie kupowali pirackie nośniki, mimo że było to prawnie zabronione, o czym wspomina Adam Adamczak piszący w owym czasie dla „Świata Gier Komputerowych”:

Nie było gdzie tych oryginałów kupować tak naprawdę. I to mówię jeszcze nie o czasach sprzed wprowadzenia prawa autorskiego zabraniającego kopiowania, ale o 1996, 1998, 1999 roku. Tak bardziej z czasów sprzed internetu¹⁵⁸.

Kształtujący się w połowie lat dziewięćdziesiątych rynek dystrybucji gier w Polsce nie był w stanie zapewnić dostępu do oryginalnych egzemplarzy. Redaktorzy pism zdawali sobie wszakże sprawę, że czasy bezkarnego piractwa muszą się skończyć, jeśli polscy gracze chcieliby zyskać dostęp do bogatej oferty wydawców z Europy Zachodniej czy Stanów Zjednoczonych. Dlatego też w pismach hobbystycznych zaczęły się pojawiać artykuły uświadamiające, że nabywanie kopii na giełdach, a przez to wspieranie handlarzy zamiast twórców gier, jest praktyką naganną, nieetyczną, a od 1994 roku niezgodną z prawem. Przy czym wszystkie wspomniane komplikacje z dostępem do legalnych źródeł istniały niemal przez całą dekadę, co doprowadziło do sytuacji, w której część redaktorów rozpoczęła nieformalną kampanię promującą kupowanie oryginalnych egzemplarzy gier, mimo że sami nadal korzystali głównie z „piratów”. Jednym z pierwszych zwiastunów zmieniającego się podejścia był wspomniany już artykuł Marcina Przasnyskiego opublikowany na łamach

¹⁵⁷ *Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach*, reż. P. Kazimierczak, K. Iwanowicz, P. Olzacki, 2015, min 1:08:11–1:08:33.

¹⁵⁸ Tamże, min 1:07:37–1:07:53.

„Bajtka”, który zainicjował publiczną debatę nad piractwem gier i oprogramowania komputerowego¹⁵⁹. W czasopiśmie „Top Secret” wątek nielegalnego nabywania gier i niecierpliwego wyczekiwania na ustawę zakazującą tego procederu pojawiał się we wstępniakach do wydań z 1993 roku. W numerze trzecim Marcin Borkowski, ówczesny redaktor naczelny, pisze o przeciągających się pracach sejmowych i trudnościach w przyjęciu jednoznacznych regulacji¹⁶⁰. W kolejnej odsłonie pisma wspomina o trudnościach, z jakimi mierzą się firmy dystrybuujące i tworzące w Polsce gry, ponieważ ich produkcje są sprzedawane na giełdach po znacznie niższej cenie niż oryginały, co przyciąga rzesze użytkowników, a tym samym psuje rynek i zniechęca autorów do pisania nowych programów¹⁶¹.

Najbardziej burzliwe dyskusje rozgorzały tuż po tym, jak parlament uchwalił Ustawę o prawie autorskim i prawach pokrewnych w lutym 1994 roku. W „Bajtku” pojawił się obszerny tekst na ten temat, rozpoczynający się od wytłumaczenia, czym w ogóle jest prawo autorskie i jak w świetle nowych regulacji należy postrzegać autorstwo programów komputerowych¹⁶². Następnie rozpatrzono kwestię abolicji dla osób korzystających z nielegalnych kopii, oznaczającą, że piraci komputerowi nie zostaną pociągnięci do odpowiedzialności, jeśli nabyli program lub grę, zanim ustawa zaczęła obowiązywać. Co więcej, takie oprogramowanie nadal mogło pozostawać w użyciu pod warunkiem, że nie było dalej kopiowane i rozpowszechniane. Wspomniano także o karze grzywny oraz pozbawienia lub ograniczenia wolności za nieprzestrzeganie nowego prawa. Obszerne fragmenty treści ustawy zamieszczono w numerze 3/1994 pisma „Gambler”¹⁶³. Jednak nie wszyscy redaktorzy byli zwolennikami przyjętego przez ówczesny rząd rozwiązania. Felietonista „Świata Gier Komputerowych” zauważył, że choć ochrona praw autorskich jest potrzebna, to polski rynek nie został przygotowany na tak rewolucyjne zmiany¹⁶⁴. Redaktor wspomina o wysokich cenach oryginalnych gier, które nie posiadają polskiej wersji językowej, o braku firm dystrybuujących legalne oprogramowanie, niedostępności wersji demonstracyjnych na użytek dziennikarzy oraz rozpadzie giełd do tej pory integrujących różne osoby działające w branży – od entuzjastów gier przez handlarzy aż do twórców i dystrybutorów zdobywających doświadczenie zawodowe na komputerowych targowiskach.

Temat przeciwdziałania piractwu oraz korzyści i kłopotów związanych z wprowadzeniem ustawy, kontrowersyjnej dla wielu miłośników elektronicznej rozrywki, pojawiał się w każdym istniejącym wtedy piśmie hobbystycznym. Niektóre redakcje cieszyły się z nowego prawa, namawiając czytelników do porzucenia giełdowych przyzwyczajęń, inne z rezerwą podchodziły do zmian, dostrzegając szereg wyzwań stojących zarówno przed twórcami, użytkownikami,

¹⁵⁹ B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014, s. 84–85.

¹⁶⁰ M. Borkowski, *Od przybytku głowa (nie) boli*, „Top Secret” 1993, nr 3, s. 2.

¹⁶¹ Tenże, *Atari w ofensywie*, „Top Secret” 1993, nr 4, s. 4.

¹⁶² M. Szokoło, *Siódme – nie kradnij?*, „Bajtek” 1994, nr 4, s. 16–17.

¹⁶³ *Nowe prawo autorskie*, „Gambler” 1994, nr 3, s. 56–59.

¹⁶⁴ Gracz, *Miedzy nami, graczami...*, „Świat Gier Komputerowych” 1994, nr 3, s. 3.

jak i samymi dziennikarzami. Oczywiście wprowadzenie regulacji nie sprawiło, że problem piractwa został rozwiązany, ale artykuły zamieszczane w prasie dla graczy miały wpływ na poglądy użytkowników. Teksty te jednoznacznie sygnalizowały, że od konkretnego momentu popularne dotychczas praktyki nabywania nowych gier zostają uznane za nielegalne i nieetyczne, więc postępowanie odbiorców nowego medium prędzej czy później musi ulec zmianie. Problem tkwił bowiem w przyzwyczajeniach i przekonaniach polskich graczy, które dobrze nakreślił Adrian Chmielarz w filmie dokumentalnym *Thank You for Playing*:

Walka z piractwem w latach 90. była oczywiście syzyfową pracą, bo wszyscy byli przyzwyczajeni, że jeśli za gry się płaci, to na giełdzie i od razu za całą kasę albo za zbiór dyskietek [...]. Ale żeby za pojedynczą grę płacić ciężkie pieniądze, to było absolutnie nie do pomyślenia. W związku z czym zmiana przyzwyczajzeń to była naprawdę ciężka robota rozpisana na dziesięć lub więcej lat¹⁶⁵.

Wspomniana przez Chmielarza zmiana poglądów użytkowników i przekonanie ich, że warto kupować pojedyncze, ale oryginalne egzemplarze gier, były procesem wieloetapowym, trwającym kilka lub nawet kilkanaście lat. Rozważania na temat prawa autorskiego publikowane w magazynach dla graczy stanowiły pierwszy krok w kierunku zmian. Kolejny etap wiązał się z przedstawianiem w prasie list sklepów i punktów legalnie sprzedających gry, by dowieść czytelnikom, że giełdy nie są jedynym źródłem nowych produkcji, oraz wywiadów z twórcami lub dystrybutorami opowiadającymi o swojej pracy. Jedną z bardziej obszernych rozmów z autorami gier została wydrukowana w „Bajtku”. W numerze 2/1994 Marcin Borkowski i Dariusz Michalski przeprowadzili wywiad z członkami studia Xland. Twórcy opowiadali między innymi o swoich najnowszych projektach oraz o podjętej współpracy z amerykańską firmą Epic Megagames. Pojawił się również wątek piractwa, kiedy redakcja zapytała, czy zapowiadane zniknięcie z giełd nielegalnego oprogramowania wpłynie na politykę firmy. W odpowiedzi Marek Kubowicz stwierdził, że liczy na zwiększenie dochodów, dzięki czemu Xland będzie mogło inwestować w nowe projekty i tworzyć coraz atrakcyjniejsze, lepiej wydane gry¹⁶⁶.

Podobną strategię osławiania czytelników z praktyką nabywania oryginalnych kopii gier kontynuowano również kilka lat później. W jednym z numerów „Gamblera” z 1998 roku ukazał się wywiad z Marcinem Turskim, prezesem LiComp-Empik-Multimedia, który narzekał na trudności wynikające z prowadzenia firmy zajmującej się dystrybucją gier w Polsce, wciąż opanowanej przez sieć nielegalnego handlu. Wspomniał również o wynikających z tego faktu kłopotach we współpracy z zagranicznymi przedstawicielami:

Tydzień temu miałem u siebie gości z firmy Ubi Soft. Pytali, czemu takie słabe prognozy sprzedaży? Co ja im będę opowiadał? Jak zwykle – taksówka i na Stadion Dziesięciolecia.

¹⁶⁵ *Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach*, reż. P. Kazimierzczak, K. Iwanowicz, P. Olzacki, 2015, min 1:08:46–1:09:19.

¹⁶⁶ *Xland – kraina gier*, „Bajtek” 1994, nr 2, s. 16.

Co się okazało? Już są dostępne 2 tytuły, których premierę Ubi Soft planuje na wrzesień. [...] oni wszyscy są gotowi do współpracy: Ludzie z Ubi Soft, GT, Activision, EA, Eidos, Mindscape. Tylko mówią: „To wy tam jesteście. Zaproponujcie coś. Po co macie policję w tej Polsce? Po co macie prokuraturę?”. [...] Na szczęście piractwo zaczęło doskwierać wielkiej liczbie osób i mam nadzieję, że walka z piractwem to nie będą tylko restrykcje w stosunku do ludzi parających się tym procederem. To przede wszystkim kształtowanie świadomości gracza, że nie może mu być wszystko jedno, gdzie kupi grę. Świadomość, że kupowanie gier pirackich jest przestępstwem – popelnia je ten, kto sprzedaje oraz ten, co kupuje, musi stać się powszechna¹⁶⁷.

Tak stanowczo i jednoznacznie wyrażona opinia współgra z polityką promowania legalnych kanałów dystrybucji gier, którą większość czasopism zintensyfikowała w drugiej połowie lat 90. XX wieku. Publikowano adresy sklepów, odnotowywano pojawienie się nowych firm dystrybutorskich, przeprowadzano wywiady z polskimi twórcami zdradzającymi kulisy działalności w branży oraz przekonującymi, że w dłuższej perspektywie kopiowanie gier może tylko zaszkodzić fanom elektronicznej rozrywki. Również w odpowiedziach na nadesłane przez czytelników listy obecne były wątki jasno podkreślające, że redakcje nie pochwalały nielegalnego nabywania gier. Zapytany o zjawisko piractwa komputerowego Aleksy Uchański przypomniał, że w latach dziewięćdziesiątych polski gracz nie miał takich możliwości dostępu do nowych produkcji jak zagraniczny odbiorca, gdyż:

gra w Polsce miała premierę dwa miesiące po premierze angielskiej, bo tyle czasu zajmowało przewiezenie pudełek i jakoś nikt się za bardzo nie śpieszył. Wersji polskiej nie było, a jakby miała być, to by w ogóle przesunęła tę premierę jeszcze o pół roku. [...] W tamtej sytuacji jakby jedyną odpowiedzią oficjalnej części rynku na pytanie: „Dlaczego my mamy właściwie kupować te gry tak strasznie drogo?” to było, bo to jest moralne. [...] Jednocześnie zwracam uwagę, że firma, która jakoś realnie zmieniała rynek, czyli CD Projekt, która wtedy nie była deweloperem, ale wydawcą, również bardzo innowacyjnym. To była firma, która właśnie starała się robić polskie wersje, obniżać ceny. To była ta firma, która się starała skracać tę ramkę pomiędzy wydaniem gry na zachodzie a wydaniem w Polsce i za większość tych działań była przez resztę rynku wyłącznie krytykowana, gdyż to było, oczywiście nieoficjalnie, ale w kuluarach, magiczne „psucie rynku”. Tymczasem oni go nie psuli, tylko tworzyli, przystosowywali do potrzeb konsumenta. Tak to wspominam¹⁶⁸.

Przytoczony powyżej komentarz dobrze obrazuje liczbę czynników, które musiały zaistnieć, by większość polskich graczy porzuciła praktyki piractwa na rzecz legalnej dystrybucji. Oprócz regulacji prawnych potrzebna była edukacja użytkowników, dotąd nieprzyzwyczajonych do kupowania oprogramowania w sklepach, połączona z atrakcyjną ofertą skierowaną głównie do rodzimego konsumenta. Musiały zatem pojawić się nie tylko sklepy, ale też wydawcy, którzy znajdą sposób na przekonanie polskiego klienta, że legalne kupowanie gier niesie ze sobą nie tylko etyczne korzyści. O innowacyjnych działaniach wspomnianej przez Uchańskiego firmy pisze również Marcin Kosman w publikacji *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*,

¹⁶⁷ *Ostatnia gwiazdka*, „Gambler” 1998, nr 9, s. 65.

¹⁶⁸ Fragment wywiadu z Alekssem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

zauważając, że założyciele firmy CD Projekt szybko się przekonali, że opakowanie gry w polskie pudełko oraz dodanie polskojęzycznej instrukcji, nie mówiąc już o stworzeniu polskiej wersji językowej, stanowi ogromną wartość dla odbiorców i może zadecydować o sukcesie wydawniczym firmy¹⁶⁹. Zdaniem Kosmana przełomowym wydarzeniem była premiera gry *Ace Ventura* (7th Level, Bomco Entertainment Software, 1996), ponieważ produkcja, sprzedawana za 99 złotych, do której głosu użyczyli znani polscy aktorzy, wytyczyła zupełnie nową ścieżkę dla dystrybutorów, stając się „najsłynniejszą lokalizacją w historii rodzimego rynku”¹⁷⁰.

Na przestrzeni lat czasopisma hobbystyczne spełniały różne funkcje edukacyjne, które łączą się chronologicznie z etapami rozwoju nowego medium w Polsce. Początkowo gry wideo odgrywały rolę absorbującej, chociaż trudno dostępnej dla szerokiego grona odbiorców rozrywki, mającej posłużyć jako zachęta dla dzieci i młodzieży do zgłębiania tajników obsługi mikrokomputera oraz pisania własnych programów. W tym okresie w czasopismach publikowano artykuły przekonujące o konieczności wprowadzenia edukacji informatycznej oraz opisujące rozwiązania w zakresie komputeryzacji społeczeństwa zastosowane w innych krajach. Następnie, pod koniec lat 80. XX wieku, dostrzeżono, że gry mogą stać się także narzędziem wykorzystywanym w edukacji uczniów. Redaktorzy namawiali do sięgania po programy rozrywkowe, które mogły nauczyć użytkowników podstaw ekonomii, języka angielskiego czy zasad programowania. Drukowano też porady pomagające odbiorcom usuwać zabezpieczenia z gier i modyfikować ich zawartość, gdyż wówczas tego rodzaju aktywności postrzegano jako ćwiczenie obsługi komputera, a nie działanie nieetyczne czy nielegalne.

Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku interaktywne produkcje stopniowo zyskiwały miejsce w kulturze popularnej jako nowe medium, o czym świadczy zmieniająca się tematyka artykułów zamieszczanych w pismach dla graczy. Coraz częściej poruszano zagadnienia dotyczące cech charakterystycznych gier, zastanawiano się nad różnorodnością gatunkową oraz zauważono potrzebę wypracowania zrozumiałych dla wszystkich użytkowników określeń i terminów związanych z nowym medium.

Ostatnia opisana funkcja – edukacyjna – łączy się z etapem, w którym gry wideo stały się bardziej powszechną i zrozumiałą formą rozrywki. W połowie lat dziewięćdziesiątych redakcje magazynów hobbystycznych podejmowały dyskusje na temat problemów dotyczących społeczność graczy, takich jak obawy związane z wpływem interaktywnych scen przemocy na odbiorców czy kontrowersje dotyczące kupowania nielegalnego oprogramowania. Fakt, że w czasopismach pojawiały się tego rodzaju artykuły, świadczy o znaczącej zmianie – gry postrzegano wówczas już jako pełnoprawne medium, którego treści podlegają powszechnej ocenie. Elektroniczna rozrywka nie była już techniczną nowinką, przejściową modą czy sposobem na zachęcenie dzieci do nauki, ponieważ stała się akceptowaną częścią kultury popularnej.

¹⁶⁹ M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015, s. 176.

¹⁷⁰ Tamże.

ROZDZIAŁ 3. KSZTAŁTOWANIE KULTURY GRACZY

Autorzy publikacji *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces* zauważają, że komputer ma cechy niejednoznacznego, problematycznego urządzenia, ponieważ może być traktowany jako maszyna do gier, edukator pomagający w zdobywaniu wiedzy lub narzędzie ułatwiające pracę¹. W poprzednim rozdziale opisałam napięcia wynikające z tego faktu oraz dwie różne postawy – wykorzystanie komputera głównie do nauki programowania lub do poznawania gier – obecne w dyskursie publicznym na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Pojawienie się komputerów w polskich gospodarstwach domowych wpłynęło na rozwój kultury gier, o czym przypominają Bartłomiej Kluska i Mariusz Rozwadowski, pisząc, że choć w latach dziewięćdziesiątych Polacy zaznajomieni byli już z konsolami, a jeszcze wcześniej z salonami typu *arcade* działającymi w ramach Zjednoczonych Przedsiębiorstw Rozrywkowych, to tak zwane poważne granie odbywało się wówczas z użyciem komputera².

W ostatniej dekadzie XX wieku popularność zyskały zarówno gry wideo, rozumiane jako osobne medium, jak i komputery domowe, co przełożyło się także na wzrost liczby dostępnych pism hobbystycznych poświęconych wyłącznie elektronicznej rozrywce. Wiązało się to również ze zmianami na rynku prasowym, w wyniku których zniknęła konieczność otrzymania zgody na wydawanie pisma, na przydział papieru oraz zabiegania o przychyłność cenzora. Prasa stała się wolna od nacisków polityczno-ideologicznych, ale mierzyła się z presją działania na komercyjnym rynku. W związku z tym zmianie uległ sposób pisania artykułów na temat interaktywnych tekstów.

W tym rozdziale ujawniam, jaką funkcję dla ówczesnych czytelników pełniły recenzje gier oraz tak zwane opisy, czyli poradniki i instrukcje zawierające dokładne wskazówki na temat przebiegu rozgrywki. Rozpatruję również przeobrażenia zachodzące w strukturze recenzji, które w ciągu zaledwie kilku lat z lakonicznych notatek ewoluowały w rozbudowane, opatrzone grafikami artykuły. Dzięki tego typu tekstom czytelnicy zdobywali kompetencje w zakresie ewaluacji gier przynależących do konkretnych gatunków oraz wiedzę o tym, jak działa nowe medium.

Ważnym aspektem jest także używane w recenzjach oraz poradnikach słownictwo, które częściowo zostało zapożyczone z anglojęzycznych pism, a częściowo wykształcone przez rodzimych dziennikarzy. Wyłonienie się nowych

¹ R. Silverstone, E. Hirsch, *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*, London–New York 2005, s. 17.

² B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014, s. 151.

pojęć i terminów uznają za kolejną oznakę tego, że wówczas gry wideo upowszechniły się na tyle, by wykroczyć poza krąg grupy zainteresowanych nimi hobbystów, będąc już dla polskich użytkowników częścią kultury popularnej. W ostatnim podrozdziale zajmuję się natomiast analizą prezentowanych w pismach dla graczy artykułów na temat polskich produkcji. Zwracam uwagę na oczekiwania redaktorów, porównania do zagranicznych tytułów oraz wyjaśnienia, zaznajamiające czytelników z kłopotami, z którymi borykali się wówczas rodzimi autorzy gier wideo.

3.1. W stronę krytyki gier wideo – recenzje w czasopismach dla graczy

Recenzje są przez badaczy uznawane za podstawową i najważniejszą formę dziennikarstwa growego³. Autorzy artykułu *Characterizing and Understanding Game Reviews* zauważają, że to właśnie teksty recenzenckie publikowane w prasie drukowanej lub internetowych portalach silnie oddziałują na czytelników, którzy pod wpływem lektury zaczynają postrzegać gry w określony sposób⁴. Zdaniem Davida Thomasa recenzje są na tyle rozpowszechnione, że dominują nad innymi rodzajami artykułów⁵, co ma również związek z niedostatkiem tekstów prezentujących krytyczne spojrzenie nie tylko na konkretne tytuły, ale też na zjawiska zachodzące w branży lub w środowisku graczy. Natomiast Jaakko Suominen przypisuje im jeszcze istotniejszą rolę, ponieważ jego zdaniem recenzje można potraktować jako narzędzia przekazujące użytkownikom wiedzę i świadomość historyczną na temat interaktywnego medium⁶. Badacz uważa, że artykuły te często wskazują na powiązania między różnymi produkcjami oraz opisują zachowania i aktywności charakterystyczne dla kultury gier wideo. Przychylając się do powyższych opinii, za kwestię wartą namysłu uważam również zachodzące na przestrzeni lat zmiany w sposobie pisania recenzji gier. Tego typu artykuły rozwijały się wraz z medium, którego dotyczyły, dlatego też dobrze odzwierciedlają przemiany w branży gier, jak i w środowisku dziennikarzy oraz użytkowników. Tym samym analiza recenzji publikowanych w pismach hobbystycznych z lat dziewięćdziesiątych stanowi ważną część moich badań.

³ J.P. Zagal, A. Ladd, T. Johnson, *Characterizing and Understanding Game Reviews*, Proceedings of the 4th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2009, https://www.researchgate.net/publication/220795035_Characterizing_and_understanding_game_reviews [dostęp: 16 stycznia 2019], s. 215.

⁴ Tamże.

⁵ D. Thomas, *Game Criticism Redefined. „Is This Game any Good?”*, [w:] D. Thomas, K. Orland, S. Steinberg, *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, Lulu.com, 2007, s. 97–99.

⁶ J. Suominen, *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010. Case MikroBitti Magazine*, „DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Plays” 2011, vol. 6, s. 4.

W Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej dziennikarstwo growe pojawiło się już w latach 80. XX wieku⁷. Kiedy dotarło do Polski, pewne schematy dotyczące zawartości magazynów czy też sposobu pisania artykułów były już na tyle powszechne, że uwidoczniły się również w rodzimych pismach. Jednak istotną rolę odegrała sytuacja polityczno-ekonomiczna, przez co w naszym kraju rozwój prasy dla graczy przebiegał nieco inaczej niż w państwach zachodnich⁸. Mimo to recenzje i opisy przełożyły się w dużym stopniu na oczekiwania polskiego użytkownika gier, ponieważ za ich pomocą czytelnicy dowiadawali się, czego należy wymagać od nowego medium; co to znaczy, że dana produkcja jest „dobra” lub „zła”; w jakich kategoriach można ją oceniać oraz jak poszczególne tytuły plasują się na tle innych przynależących do tego samego gatunku. Pierwsze artykuły o grach wideo zamieszczane w pismach „Bajtek”⁹ czy „Komputer” nie przypominały typowych tekstów recenzenckich, ponieważ łączyły w sobie kilka funkcji. Stosunkowo krótki tekst zazwyczaj zawierał opis wprowadzający czytelników w świat przedstawiony gry lub zwięzłe charakteryzujący fabułę danej produkcji. Oprócz tego redaktor starał się także podzielić z odbiorcami poradami dotyczącymi prowadzenia rozgrywki. Najczęściej były to wskazówki pomocne w odnalezieniu potrzebnych artefaktów czy wyborze metod walki z przeciwnikami lub podpowiedzi ułatwiające pokonanie trudniejszych etapów. Natomiast w zakończeniu autor wyrażał swoją opinię o grze i zazwyczaj była to najkrótsza część artykułu.

Scharakteryzowany powyżej schemat tworzenia pierwszych tekstów opisujących gry wideo stosowano głównie w prasie komputerowej wydawanej w latach 80. XX wieku. Najbardziej jaskrawe przykłady można odnaleźć w numerach z początków istnienia „Bajtka” czy „Komputera”, gdyż wówczas redaktorzy uczyli się pisania takich artykułów w praktyce, na bieżąco zmieniając lub dopasowując pewne elementy tekstu do oczekiwań czytelników. Warto też przypomnieć, że pisma te nie koncentrowały się na grach. Podobnie jak w przypadku fińskiego „MikroBitti”, w którym aż do 1987 roku marginalizowano treści na temat elektronicznej rozrywki, publikując skrótowe recenzje w końcowej części pisma¹⁰, w polskiej prasie komputerowej lat osiemdziesiątych gry wideo również nie były ich głównym tematem.

Przykładem recenzji wczesnego typu jest bardzo zwięzły opis gry *Dynamite Dan* (Rob Bowkett, Microsoft, 1985) zamieszczony w numerze 12/1986 magazynu „Bajtek”. Anonimowy dziennikarz bezpośrednio zwraca się do czytelników, rozpoczynając recenzję słowami: „Przybywasz do ogromnego laboratorium. Twoim zadaniem jest wykraść tajne dokumenty profesora, znajdujące się w kasie pancерnej. Gdy już szczęśliwie zdobędziesz papiery z napisem TOP SECRET musisz wrócić do swojego sterowca, na którym opuścisz to

⁷ C. Grant, *Games and Press*, [w:] D.S. Heineman, *Thinking about Video Games. Interviews with the Experts*, Indiana University Press 2015, s. 136.

⁸ Więcej o powodach takiej sytuacji piszę w rozdziale pierwszym.

⁹ Uwaga dotyczy numerów wydawanych w latach 80. XX wieku.

¹⁰ N. Nylund, *The Early Days of Finnish Game Culture. Game-related Discourse in Micropost and Floppy Magazine in the mid-1980s*, „Cogent Arts & Humanities” 2016, nr 3, s. 2.

niebezpieczne miejsce”¹¹. W zaledwie trzech zdaniach autor nakreślił ogólny cel gry, zapoznając przyszłego użytkownika z jej szczytkową fabułą. Dalsza część tekstu ma charakter poradnikowy, ponieważ znajdują się w niej konkretne wytyczne odnoszące się do działań, które użytkownik powinien podjąć, by osiągnąć sukces: „Tratwa pływa kanałem pod laboratorium, zeskakujesz na nią z jednego z najwyższych poziomów dachu. [...] Rozmaite potworki nie są już tak groźne, gdy znajdziesz Deodorant, który pozwoli Ci je zniszczyć bez utraty energii”¹². Natomiast końcowa opinia na temat gry zamyka się w dwóch zdaniach: „Jeśli bawił Cię JET SET WILLY, na pewno spodoba Ci się DYNAMITE DAN – jest to gra bardziej atrakcyjna i nie tak nużąca”¹³.

W przytoczonym przykładzie brakuje wyraźnie zaznaczonej opinii redaktora. Pojawia się za to bardzo ogólne, niepoparte argumentami sformułowanie odsyłające czytelnika do innego tytułu. Wydaje się zatem, że tego typu rekomendacja może być przydatna tylko dla osób zaznajomionych ze wspomnianą przez autora produkcją. Ale jak zauważa Jaakko Suominen, odwołania do starszych czy też bardziej popularnych gier i budowanie opinii na zasadzie skojarzeń było praktyką stosowaną zarówno w pierwszym okresie formowania się dziennikarstwa growego, jak i współcześnie¹⁴. Równie często budowano relacje między recenzowanym tytułem a wcześniejszymi odsłonami, dzięki czemu czytelnicy zyskiwali informacje o ewentualnej ciągłości fabularnej, sugestii, czego się mogą spodziewać po grze będącej kontynuacją starszej produkcji lub wzmianki na temat dokonanych przez twórców modyfikacji i usprawnień. Recenzja zamieszczona w piśmie „Komputer” z 1987 roku stanowi przykład takiego właśnie zabiegu:

FAIRLIGHT II, wydany przez firmę The Edge dla ZX Spectrum, jest kontynuacją znanego nam i opisywanego w „Komputerze” programu FAIRLIGHT. Tym razem autor Bo Jangeborg powiększył obszar gry tak dalece, że musiał podzielić program na dwie części. [...] Druga część jest trudniejsza, najpierw jednak trzeba przetrwać pierwszą i rozwiązać wszystkie zagadki. Gra jest równie interesująca jak pierwowzór, ma doskonałą grafikę i sposób prowadzenia akcji. Ale to, co rok temu stanowiło rewelację, dziś już nie budzi większego zainteresowania. Szkoda też, że powiększeniu gry nie towarzyszy wzrost jakości¹⁵.

Grzegorz Czapkiewicz, pisząc o konkretnej grze, świadomie nawiązuje do wcześniejszego tytułu, wywołując w odbiorcach sieć skojarzeń oraz pewnych oczekiwań względem nowej produkcji. Nie wystarczy bowiem, by debiutujący tytuł był tak samo dobry jak poprzednia część. Recenzent wyraźnie sugeruje, że mile widziane byłyby usprawnienia wykraczające poza rozmiar mapy, na której toczy się rozgrywka. Znaczące jest również zdanie wskazujące na szybko następujący postęp w rozwoju gier. Autor tekstu nie precyzuje, co rozumie poprzez „wzrost jakości”, ale do czytelnika dociera jasny przekaz – każda

¹¹ *Dynamite Dan*, „Bajtek” 1986, nr 12, s. 16.

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

¹⁴ J. Suominen, dz. cyt., s. 2.

¹⁵ G. Czapkiewicz, „Komputer” 1987, nr 7, s. 27.

kolejna część serii powinna być lepsza od poprzedniej i wypada, by oczekiwane udoskonalenia pojawiły się w stosunkowo krótkim czasie.

Zanim wykształciła się bardziej spójna i przewidywalna formuła recenzji gry wideo, redaktorzy stosowali różne zabiegi mające z jednej strony uatrakcyjnić tekst oraz uczynić go zrozumiałym dla czytelników, a z drugiej – wypełnić wyznaczone w rubryce miejsce, by artykuł był obszerniejszy niż zwykajowa, krótka notatka. W tym celu niektórzy przedstawiali gry w możliwie jak najbardziej znarratywizowany sposób, tworząc rozbudowane opisy fabuł danego tytułu, często wykraczające poza rzeczywistą zawartość produkcji lub zupełnie mijające się z opowiadaną w niej historią. W początkowej fazie istnienia pism komputerowych dziennikarze albo pisali o grach bardzo zwięźle, ograniczając się głównie do wymienienia podpowiedzi i sztuczek prowadzących do szybkiego zwycięstwa, albo starali się wzbogacić tekst barwnymi porównaniami, zwrotami do czytelników oraz licznymi dygresjami. Przykładem tego drugiego sposobu recenzowania jest artykuł o grze *The Hobbit* z 1983 roku opublikowany w „Bajtku”. Jego autorka, Teresa Brojak, napisała obszerny, przypominający nieco opowieść dla dzieci wstęp, w którym zacytowała nawet fragment z powieści J.R.R. Tolkiena, by jeszcze dokładniej scharakteryzować głównego bohatera gry¹⁶. Całostronicowa recenzja składa się w przeważającej części z pseudobaśniowego wprowadzenia mającego zapewne przybliżyć czytelnikowi realia fantastycznego świata oraz występujące w nim postaci. Natomiast mniej obszerną część tekstu zajęły konkretne porady odnoszące się do sposobu prowadzenia rozgrywki i dostosowania do obowiązujących reguł.

Opisowy, nieco górnolotny styl recenzji gier wideo ukazujących się w początkowym okresie istnienia magazynów hobbystycznych sprawił, że barwne teksty powstawały nawet w wypadku takich tytułów jak *Battle Chess* (Interplay Productions, 1988). Komputerowa wersja szachów została scharakteryzowana w pierwszym numerze pisma „Top Secret” z dużym rozmachem i obserwacjami płynącymi raczej z wyobraźni redaktora niż wynikającymi z kontaktu ze wspomnianą grą:

Wrogie oddziały stanęły na pozycjach wyjściowych do ataku. W blasku porannego słońca ich stalowe zbroje błyszczą jak czyste złoto. [...] U boku króla przeżył swoją sylwetkę hetman, drugi co do ważności w armii. Pośepnym wzrokiem spoglądał na szeregi przeciwników i obmyślał plan najskuteczniejszego ataku. [...] Konie mogły wskoczyć wszędzie, ale jeźdźcy nigdy nie zapominali o mądrej zasadzie, że wyskoczyć cało jest już dużo trudniej. [...] Pole walki podzielono na białe i czarne kwadraty, po osiem wszerek i wzdłuż. [...] Bitwa rozpoczęła się... A kto ją wygrał, tego nie wiadomo. Nie odkryto także, gdzie i kiedy słychać było szczełk mieczy i jęki konających. Nie dowiedziano się, kim byli dowódcy poszczególnych oddziałów i jakiej byli narodowości¹⁷.

Dopiero ostatnie, niewielkie objętościowo akapity zawierają opinię na temat poziomu trudności gry oraz szczegółów związanych ze sterowaniem. Natomiast znacznie większą część artykułu stanowi wymyślony przez dziennikarza wstęp do rozgrywki utrzymany w konwencji przytoczonego fragmentu.

¹⁶ T. Brojak, *Hobbit*, „Bajtek” 1986, nr 2, s. 15.

¹⁷ *Battle Chess*, „Top Secret” 1990, nr 1, s. 20.

Zdarzało się również, że redaktor przedstawiał grę, unikając zwrotów do czytelnika, przez co artykuł jeszcze silniej przywodził na myśl skojarzenia z historiami dla najmłodszych. Taką taktykę obrał na przykład Roman Poznański w numerze 2/1987 pisma „Bajtek”. W bardzo krótkim tekście na temat *Eden Blues* (ERE Informatique, 1987) autor zrelacjonował rozgrywkę tak, jak gdyby pisał streszczenie filmu lub powieści, ponieważ skupiał się na kolejnych akcjach podejmowanych przez bohatera: „Zamknięte drzwi pokonywał w sposób najprostszy, acz jedyny skuteczny – kopiąc w nie z całych sił. Musiał się spieszyć, gdyż każda upływająca godzina zmniejszała jego wytrzymałość, a wyczerpanie [...] prowadziło nieuchronnie do tragicznego zejścia”¹⁸. Wszelkie wskazówki i podpowiedzi, które mogły pomóc w grze, zostały wplecione w treść nieco zmyślonej przez Poznańskiego historii. Ta obserwacja prowadzi do innego ważnego wątku, związanego z wiarygodnością podawanych przez redaktorów szczegółów dotyczących fabuły gier.

W pierwszym okresie istnienia pism informatycznych autorzy artykułów o nowym medium często popełniali błędy w opisach, ponieważ samodzielnie tworzyli opowieści, które ich zdaniem mogły pasować do rozgrywki. Marcin Borkowski w rozmowie ze mną przyznał, że jego poprzednicy musieli uciekać się do takich metod, gdyż wówczas gry nie były tak rozbudowane¹⁹, więc jeśli redaktor nie wiedział, jaką historię umieszczono w danej produkcji, musiał ją napisać, opierając się na dostępnych materiałach, albo wymyślić zupełnie na nowo. Z tego powodu w pierwszych polskich recenzjach zdarzały się mniej lub bardziej poważne pomyłki sprawiające, że inaczej odczytywano narracyjną warstwę niektórych produkcji. Wspomniany powyżej artykuł o *Eden Blues* stanowi przykład takiego dopowiedzenia ze strony redaktora. Streszczenie umieszczone na pudełku z grą informuje, że bohaterem jest ostatni żyjący mężczyzna, który został schwytany przez roboty i osadzony w więzieniu. Jego zadaniem jest odnalezienie kobiety ukrywającej się w placówce i wspólnej ucieczka²⁰. Natomiast w opisie Romana Poznańskiego można przeczytać, że protagonista został uwięziony w niejasnych okolicznościach, a jego celem jest uratowanie ukochanej, która również dostała się w ręce nieprzyjaciela. Ponadto autor sugeruje, że jeśli misja zakończy się sukcesem, bohaterowie będą „żyli długo i szczęśliwie”²¹. Teoretycznie niewielkie zmiany wprowadzone przez redaktora istotnie wpłynęły na wydźwięk artykułu, gdyż do czytelnika dotarł zupełnie inny przekaz. Oryginalny opis *Eden Blues* zarysowuje historię kojarzącą się z postapokaliptycznymi wizjami końca ludzkiej cywilizacji oraz obecnym w kulturze popularnej motywem „buntu maszyn”. Natomiast tekst zamieszczony w polskim piśmie zupełnie pomija ten aspekt, ponieważ Poznański skupia się na rzekomo romantycznej relacji łączącej bohaterów, nie pisząc nic o okolicznościach schwytania protagonisty.

¹⁸ R. Poznański, *Eden Blues*, „Bajtek” 1987, nr 2, s. 16.

¹⁹ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

²⁰ Zob. <https://www.mobygames.com/game/eden-blues/cover-art/gameCoverId,37887/> [dostęp: 17 lipca 2019].

²¹ R. Poznański, dz. cyt., s. 16.

Dla czytelników wiarygodność zamieszczanych w prasie krótkich opisów czy streszczeń fabularnych gier wideo była istotna również ze względu na barierę językową uniemożliwiającą większości użytkowników zrozumienie rozbudowanych gier przygodowych czy strategicznych. W wypadku nieskomplikowanych gier odbiorcy raczej nie mieli problemów ze zorientowaniem się, że należy strzelać do postaci, by wyeliminować wrogie oddziały. Jednakże bardziej rozwinięte narracyjnie gry były w zasadzie niezrozumiałe dla kogoś, kto nie znał języka angielskiego. Z badań przeprowadzonych przez Jaroslava Švelcha wynika, że ten sam problem dotyczył również mieszkańców Czechosłowacji, którzy nie dostrzegali odwołań do kultury brytyjskiej czy amerykańskiej, a brak instrukcji w pirackich kopiach powodował, że często nie wiedzieli, jakie są zasady oraz cel gry²². Użytkownicy kolekcjonowali wiele tytułów, ale nie potrafili w pełni się z nimi zapoznać, co zdaniem Švelcha sytuuje ich w pozycji amatorskich archeologów medium, ponieważ zbierali, badali i sortowali artefakty przybyłe z nieznanych, odległych miejsc²³. Obserwacje autora publikacji *Gaming the Iron Curtain* pozwalają wysnuć wniosek, że z podobnymi kłopotami mierzyła się większość graczy z państw socjalistycznych. Wprawdzie Švelch przedstawia tę sytuację w pozytywnym świetle, ponieważ jego zdaniem eksplorowanie gier oraz samodzielne uczenie się ich obsługi było wymagającym, lecz ekscytującym procesem, prowadzącym do wykształcenia praktyk metagamingu²⁴, jednakże nieznajomość języka znacząco utrudniała czerpanie przyjemności z rozgrywki.

Dlatego też Polacy chętnie sięgali po artykuły zamieszczane w prasie hobbystycznej lub amatorskie opisy gier sprzedawane na giełdach. Zapotrzebowanie na tego rodzaju teksty sprawiło, że na targowiskach tworzone osobne stoiska ze skopiowanymi, a następnie zebranymi w formę książkową opisami pomagającymi korzystać z gier oraz programów użytkowych²⁵. Ukazywały się również numery specjalne pism informatycznych lub dodatki do nich, drukujące poradniki ułatwiające rozgrywkę. Podobną funkcję pełniła też książka napisana przez Grzegorza Onichimowskiego, Romana Poznańskiego i Marcina Przasnyskiego, która ukazała się w 1992 roku. Publikacja zatytułowana *100 gier na trzy komputery* zawiera przeważnie jednostronicowe opisy stu najpopularniejszych wówczas tytułów. Autorzy tak uzasadnili we wstępie wybór konkretnych gier: „Jasne jest, że nie sposób opisać ani wszystkich, ani też najnowszych, gdyż wciąż pojawiają się nowe. Dlatego wybraliśmy te, od których zaczynaliśmy kontakt z komputerem oraz te, które stały się klasyką, symbolem znanym każdemu”²⁶. Autorzy sugerowali się zatem własnymi preferencjami,

²² J. Švelch, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press 2018, s. 143.

²³ Tamże, s. 145.

²⁴ Tamże.

²⁵ P. Wasiak, „Grali i kopiowali” – Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy, [w:] *Kultura popularna w Polsce w latach 1944–1989. Problemy i perspektywy badawcze*, K. Stańczak-Wislicz (red.), Warszawa 2012, s. 213.

²⁶ G. Onichimowski, R. Poznański, M. Przasnyski, *100 gier na trzy komputery*, Warszawa 1992, s. 7.

ale też dostępnością konkretnych tytułów, odpowiadając dzięki temu na potrzeby użytkowników grających na przełomie lat 80. i 90. XX wieku.

Pierwsze artykuły o grach oprócz krótkiego wprowadzenia fabularnego i podpowiedzi dotyczących sterowania często zawierały jeszcze ilustracje nawiązujące do oprawy graficznej danej produkcji lub skojarzeń z konkretnym gatunkiem²⁷. Polskie magazyny takie jak „Bajtek” i „Komputer” również umieszczały ilustracje mające w przybliżeniu zaznajomić czytelników z tematyką gry oraz mapy poziomów ułatwiające orientację w cyfrowym środowisku. Bartłomiej Nagórski nazwał tego rodzaju materiały małymi dziełami sztuki, tworzonymi często przez zawodowych grafików takich jak Oliver Frey czy Zygmunt Zaradkiewicz²⁸. Dziennikarz uważa, że wartość samodzielnie rysowanych map wynikała ze starannego wykonania oraz udanego wkomponowania w nie opisów i podpowiedzi. Należy jednak wspomnieć, że część publikowanych wówczas planów była przedrukami z zagranicznych pism growych. W latach osiemdziesiątych redaktorzy nie zwracali na te kwestie uwagi, kopiując materiały i nie informując odbiorców o tym, że nie są autorami tych pomocnych dodatków. Przekopiowanych lub przerysowanych map dopatrzono się między innymi w numerach pierwszym, trzecim oraz piątym „Bajtka” z 1986 roku, które oryginalnie pochodziły z pism „Crash” i „Your Sinclair”²⁹. Z dzisiejszego punktu widzenia jest to zachowanie naganne, jednak w latach osiemdziesiątych problemy z dostępnością do gier i informacji o nich mieli również dziennikarze, więc ich postępowanie można wytłumaczyć ówczesnymi realiami.

Zastąpienie ilustracji zrzutami ekranu Robin Bootes uważa za niezwykle ważny moment w rozwoju recenzji gier wideo oraz samego medium, ponieważ dzięki temu zabiegowi interaktywne teksty przestały być tak tajemnicze i niezrozumiałe³⁰. Na stronach magazynów hobbystycznych pojawiły się grafiki rzucające nieco światła na historie i wirtualne światy skryte w liniijkach kodu. Recenzje przyciągały użytkowników, którzy chcieli nie tylko poczytać o danej produkcji, ale też zobaczyć, jak ona wygląda. Możliwość poznania strony graficznej gry jeszcze przed jej zakupem była zdaniem badacza bardzo ważnym czynnikiem decydującym o popularności magazynów dla fanów elektronicznej rozrywki³¹. Zrzuty ekranu zostały szybko zaakceptowane przez czytelników brytyjskich pism. Przed 1985 rokiem na recenzję przypadały jedna lub dwie grafiki z gry, natomiast na przełomie 1989 i 1990 roku średnio już sześć zrzutów ekranu ilustrowało tekst³².

W polskiej prasie obrazy z rozgrywki pojawiały się w pismach komputerowych sporadycznie, ale wraz z rozwojem rynku wydawniczego oraz rosnącym

²⁷ R. Bootes, *The Emergence of Gamer Culture and the Gaming Press. The UK Videogame Magazine as Cultural and Consumer Guide, 1981–1993*, niepublikowana praca doktorska, Newcastle University 2016, s. 95–96.

²⁸ B. Nagórski, *Rozważania NaGórze. Zaginiona sztuka cyfrowej kartografii*, <https://polygama.pl/rozważania-nagorze-zaginiona-sztuka-cyfrowej-kartografii/> [dostęp: 17 lipca 2019].

²⁹ Tamże.

³⁰ R. Bootes, dz. cyt., s. 95.

³¹ Tamże, s. 99.

³² Tamże.

zainteresowaniem grami redakcje umieszczały coraz większą liczbę screenów w magazynach dla graczy wydawanych w latach dziewięćdziesiątych. Początkowo zrzuty ekranu pełniły głównie funkcję informacyjną oraz poglądową dla potencjalnych użytkowników, jednak z czasem zaczęto wykorzystywać je również w tle artykułów, co spowodowało, że zawartość gry wpływała nie tylko na wygląd pisma, ale też na formę recenzji. Ta przemiana jednoznacznie zdefiniowała reprezentację rozgrywki w pismach hobbystycznych³³, ponieważ przyjęto, że artykuły opiniujące czy zapowiadające premierę konkretnych produkcji składają się z tekstu oraz grafik z gry.

Badania treści fińskiego czasopisma „MikroBitti” dowiodły, że w początkowym okresie istnienia pisma, gdy gry wideo wciąż były stosunkowo nową formą rozrywki, recenzenci bardzo często porównywali interaktywne produkcje do utworów zakorzenionych w kulturze popularnej. Odwoływano się zatem do rozpoznawalnych filmów, seriali, powieści czy komiksów, wspominając, że opisywana gra przypomina dzieło, które większości czytelników było w jakimś stopniu znane. W ten sposób dziennikarze nie tylko oswajali odbiorców z elektroniczną rozrywką, ale pokazywali także, że pod względem prezentowanych wątków fabularnych, archetypów postaci oraz wyglądu świata przedstawionego gry i starsze media mogą być do siebie podobne. Niklas Nylund tłumaczy, że wraz z napływem do Finlandii gier ze Stanów Zjednoczonych i Europy Zachodniej pojawiły się też innego rodzaju interfejsy komputerowe oraz treści, z którymi odbiorcy nie byli wcześniej zaznajomieni³⁴. Dlatego dziennikarze porównywali elektroniczną rozrywkę z innymi tekstami kultury, co stanowiło pierwszy etap udomowienia gier wideo.

Opisywany zabieg zaobserwowałam również w polskich pismach hobbystycznych. Już w latach osiemdziesiątych redaktorzy pisali o grach wideo, posiłkując się nawiązaniem i porównaniem do wytworów zachodniej popkultury. Tekst o *Aliens: The Computer Game* (Software Studios, Electric Dreams Software, 1987) rozpoczyna się od informacji, że gra jest inspirowana filmami *Obcy – ósmy pasażer Nostromo* (reż. R. Scott, 1979) i *Obcy – decydujące starcie* (reż. J. Cameron, 1986), oraz wyjaśnienia, jakie założenia fabularne kinowych hitów zostały wykorzystane w programie komputerowym³⁵. Nawiązania do brytyjskich komiksów pojawiły się przy okazji opisu gry *Dan Dare: Pilot of the Future* (Gang of Five, Virgin Interactive, 1986). Redaktor wyjaśnia, kim jest tytułowa postać i z jakim przeciwnikiem toczy walkę w interaktywnej opowieści³⁶. Natomiast w opisie gry *Donald Duck's Playground* (Sierra On-line, 1985) pada retoryczne pytanie, kto z czytelników nie zachwyci się „filmami-kreskówkami Walta Disney’a”³⁷. Podobnych przykładów jest oczywiście więcej, co pozwala wnioskować, że redaktorzy polskich pism przyjęli podobną taktykę co recenzenci piszący dla „MikroBitti”. W kolejnej dekadzie odwołania

³³ Tamże.

³⁴ N. Nylund, dz. cyt., s. 8.

³⁵ *Aliens*, „Bajtek” 1987, nr 10, s. 16.

³⁶ *Dan Dare*, „Bajtek” 1987, nr 7, s. 16.

³⁷ *Donald Duck*, „Bajtek” 1988, nr 9, s. 19.

do kultury popularnej pojawiały się jeszcze częściej, gdyż polscy odbiorcy mieli łatwiejszy dostęp do zagranicznych filmów, książek czy komiksów.

Wraz z pojawieniem się w 1990 roku pisma „Top Secret” styl artykułów o grach wideo uległ zmianie. Redaktorzy zaczęli odchodzić od narracyjno-poradnikowej konstrukcji tekstu na rzecz większego skupienia na opisie i ocenie elementów charakterystycznych dla cyfrowego medium. Przemiany te wiążą się ze wspomnianym w poprzednim rozdziale nabywaniem kompetencji gro-owych zarówno przez dziennikarzy, jak i użytkowników. W latach 90. XX wieku zaczęto bowiem traktować gry komputerowe jako bardziej rozbudowaną oraz istotną formę rozrywki, wskutek czego modyfikowano recenzje, dopasowując je do rosnących oczekiwań odbiorców. Warto jednak zauważyć, że zmiany wprowadzano stopniowo, zatem oprócz ukazania się na rynku magazynu „Top Secret” trudno wyznaczyć jakiś przełomowy moment. O zmieniającym się podejściu do tworzenia tekstów recenzenckich świadczą obietnice i zapowiedzi wydrukowane w pierwszym numerze. Redakcja deklaruje, że zajmie się wyłącznie artykułami o grach, ale w przeciwieństwie do zagranicznych pism nie będzie nakłaniać czytelników do nadmiernego kolekcjonowania interaktywnych produkcji, ponieważ opisane zostaną tylko tak zwane dobre gry.

W emocjonalnym, wzywającym do działania wstępniaku można przeczytać, że: „Naszym celem jest istnienie dla WAS! [...] My chcemy być tym dla Was, czym dla waszych kolegów z Zachodu jest instrukcja do gry przemieszczana z czterema kupionymi magazynami. [...] Ta gazeta jest dla was. Musicie brać udział w jej tworzeniu”³⁸. Jasno określono również różnicę między „Bajtkiem” a nowym czasopismem: „Nie uświadczysz tu smutów. Teksty tylko ciekawe, ale nie sztywne. Nie chcemy nudzić, nie chcemy też przekonywać ani pouczać. Chcemy być przydatni”³⁹. Tak zdefiniowany profil sygnalizuje, że nie będzie to kolejny magazyn informatyczny powołany z myślą o konieczności edukowania społeczeństwa. W 1990 roku odkryto potrzebę tworzenia pisma dla fanów elektronicznej rozrywki i wypełnienia niszy wśród rosnącej grupy użytkowników gier wideo. Redakcja „Top Secret” wyznaczyła ścieżkę rozwoju dla późniejszych magazynów hobbystycznych, przyjmując swobodny, humorystyczny styl pisania artykułów, zachęcając czytelników do nadsyłania przygotowanych przez siebie podpowiedzi, map oraz innych materiałów ułatwiających ukończenie gier, a także decydując się na tworzenie bardziej rozbudowanych tekstów recenzenckich.

Interesującym wątkiem związanym z powstaniem „Top Secret” jest krytyka zagranicznych pism dla graczy, obecna zwłaszcza w początkowym okresie istnienia magazynu wydawanego przez Spółdzielnię „Bajtek”. Przytoczona powyżej uwaga o tworzeniu czasopisma, które nie będzie nakłaniać czytelników do nabywania coraz większej liczby gier, została powtórzona również w kolejnym numerze. Krótkie omówienie dwóch brytyjskich tytułów – „Crash” i „ST Action” – ujawnia negatywny stosunek redakcji do obu magazynów.

³⁸ *Drodzy Czytelnicy!*, „Top Secret” 1990, nr 1, s. 2.

³⁹ Tamże.

„Crash” został skrytykowany za nierzetelne recenzje chwające przeciętne lub wręcz słabe gry oraz nieumiejętność przyciągnięcia czytelników:

Przez pięć lat „Crash” nie zdobył czytelników. Zadanie było trudne, gdyż trudno błyszczeć, gdy cztery inne pisma robią to samo, piszą o tym samym równocześnie i podobnie. „Crash” [...] zajmował się sieczką, czyli suchymi recenzjami nafaszerowanymi frazesowymi sformułowaniami i wątpliwego sensu konkursami⁴⁰.

Tak wyraźnie negatywny stosunek do zagranicznego tytułu zaskakuje, zwłaszcza że zespół odpowiadający w tym okresie za „Top Secret” wyłonił się z redakcji „Bajtka”, która silnie inspirowała się tworzonymi dla „Crasha” mapami do gier. Ponadto wyrażona w cytacie opinia dotyczy tak naprawdę zagranicznego rynku wydawniczego. Kiedy w krótkim czasie debiutuje kilka lub nawet kilkanaście czasopism, dochodzi do przekształceń skutkujących upadkiem poczytnych niegdyś tytułów. Podobne zjawisko zaistniało również w Polsce, gdy w połowie lat 90. XX wieku zaczęły się pojawiać kolejne magazyny dla graczy. Z kolei „ST Action” zostało skrytykowane za umieszczanie zbyt dużej liczby reklam i ogłoszeń określonych jako nieciekawe dla przeciętnego odbiorcy⁴¹. Tego rodzaju artykuły świadczą o chęci przeciwstawienia się wolnorynkowym trendom, jednak są przy okazji wyrazem braku świadomości zespołu redakcyjnego „Top Secret”, że walka o czytelników i reklamodawców już wkrótce będzie dotyczyć również polskich pism growych.

3.2. Czym jest „miodność”? O ewaluacji gier

Graeme Kirkpatrick zwraca uwagę, że recenzje zamieszczane w czasopismach hobbystycznych sprawiły, że wykształciła się terminologia najczęściej wykorzystywana do opisu gier oraz charakterystyki ich użytkowników⁴². Pewne zwroty, określenia i pojęcia weszły na stałe do słownika dziennikarzy oraz czytelników, dzięki czemu wytworzył się osobny dyskurs związany z nowym medium oraz wyklarował się wizerunek gracza posługującego się specyficznym językiem i mającego świadomość, jakie kryteria należy wziąć pod uwagę przy ocenie interaktywnych produkcji. Zdaniem badacza przełomowym momentem dla ustanowienia dyskursu growego był rok 1985, kiedy zaczęto pisać o rozgrywce (*gameplay*)⁴³. Choć znaczenie terminu nie do końca było wówczas zrozumiałe, czytelnicy wiedzieli, że wiąże się wyłącznie z grami wideo. Pojęcie rozgrywki zaczęło pojawiać się częściej w brytyjskiej prasie hobbystycznej od marca 1985 roku, stopniowo wypierając inne, bardziej techniczne opisy

⁴⁰ *Crash*, „Top Secret” 1990, nr 2, s. 18.

⁴¹ *St Action*, „Top Secret” 1990, nr 2, s. 18.

⁴² G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*, New York–London 2015, s. 29.

⁴³ Tamże, s. 28–29.

zwracające uwagę na szybkość ładowania lub szczegóły związane z programowaniem⁴⁴. Dla Kirkpatricka oznacza to istotny zwrot w rozwoju kultury gier, ponieważ medium radykalnie oddziela się od kontekstu komputerowo-informatycznego, stając się interesujące samo w sobie⁴⁵. W tym momencie rozpoczęto również ewaluację cyfrowych produkcji w kontekście tak zwanej dobrej rozgrywki (*good gameplay*)⁴⁶. Znaczenie i kontekst użycia zmieniło również określenie „grywalność” (*playability*). Na początku lat 80. XX wieku brytyjscy recenzenci stosowali je do opisu jakości technicznej strony gier, ale mniej więcej w połowie dekady *playability* zaczęto również wykorzystywać do zarysowania doświadczeń użytkownika. Jest to zarazem istotne przekształcenie, gdyż w takim układzie ocena zostaje przedstawiona z perspektywy gracza, a nie programisty lub osoby zainteresowanej informatyką⁴⁷.

Robin Bootes przypomina, że termin „rozgrzywka” powstał w oparciu o stosowaną wcześniej „grywalność”, która pojawia się już w 1982 roku na łamach pisma „Computer and Video Games”⁴⁸. Jego zdaniem to swoiste zastąpienie pojęć świadczy o przejściu od konsumpcji do produkcji, gdyż określenie *playability* wiązało się z procesem tworzenia i rozstrzygnięciem w recenzji, jak dobrze dany tytuł został zaprogramowany. Przez to nacisk kładziono na odczucia, doświadczenia i wrażenia odbiorcy. Natomiast stosowanie przez recenzenta kryterium takiego jak *gameplay* akcentuje diegetyczne cechy gry⁴⁹. Badacz zauważa również, że spopularyzowanie rozgrywki jako kategorii służącej ewaluacji cyfrowych produkcji jest wyrazem większej zmiany związanej z prymatem warstwy rozrywkowej nad techniczną⁵⁰. Zatem było to jedno z ważniejszych wydarzeń, sytuujące gry wideo w obrębie autonomicznych, nowych praktyk, ostatecznie oderwanych od kontekstu informatyczno-komputerowego. Jako oznakę wyodrębnienia gier jako osobnego medium należy wskazać także wprowadzenie do powszechnego użycia terminu „gracz” (*gamer*). Podobnie jak w wypadku rozgrywki określenie „gracz” coraz częściej stosowano w brytyjskiej prasie hobbystycznej od połowy lat 80. XX wieku, kiedy zauważono, że interaktywne produkcje nie są przeznaczone ani wyłącznie dla dzieci, ani dla dorosłych⁵¹. Wcześniej użytkowników nazywano gamesterami lub młodymi entuzjastami, ale zrezygnowano z tych nazw, kiedy okazało się, że odbiorcy gier są już zbyt różnorodną grupą, by postrzegać ich jako nastolatków zainteresowanych wyłącznie techniką komputerową⁵². Od tej chwili miłośnik elektronicznej rozrywki był nazywany graczem (*gamer*), a zatem zyskał odrębną tożsamość charakteryzującą się określonymi zainteresowaniami i kompetencjami.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Tamże, s. 29.

⁴⁶ Tamże, s. 30.

⁴⁷ Tamże, s. 61.

⁴⁸ R. Bootes, dz. cyt., s. 93.

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 80.

⁵² Tamże.

Graeme Kirkpatrick i Robin Bootes sądzą zatem, że używanie odpowiednich określeń we właściwym kontekście sprawiło, że brytyjscy recenzenci uświadomili czytelników, na czym polega specyfika gier wideo. Dziennikarze piszący w latach 80. XX wieku wyodrębnili sformułowania i pojęcia typowe dla recenzji interaktywnych tekstów, podkreślając przy tym ich unikalne właściwości. W konsekwencji zmieniający się dyskurs pozwolił grom ewoluować w kierunku osobnego medium, będącego istotną częścią kultury. Metamorfозie uległ również wizerunek gracza, który z młodego entuzjasty komputerowych nowinek przerodził się w świadomego odbiorcę elektronicznej rozrywki. Tę samą drogę przeszły także polskie pisma hobbystyczne utrwalające w czytelnikach zestaw oczekiwań wobec gier, piszące o kryteriach oceniania oraz budujące tożsamość użytkownika nowego medium jako odbiorcy posiadającego określone umiejętności oraz wiedzę. Niemniej pomiędzy rozwojem prasy brytyjskiej i polskiej widać też istotne różnice. Najważniejsza dotyczy czasu, w którym zachodziły przemiany. W Polsce rynek magazynów dla graczy ustabilizował się w latach 90. XX wieku, więc w momencie, gdy w Europie Zachodniej istniał już pewien określony styl pisania o interaktywnych produkcjach, wykorzystujący zanalizowane wcześniej terminy takie jak „rozgrywka” czy „grywalność”. W tym czasie rodzimy dyskurs o grach wideo wciąż przechodził dynamiczne przeobrażenia.

Terminy używane w brytyjskich czasopismach pojawiły się w polskich magazynach hobbystycznych w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych⁵³. Stosowano zarówno anglojęzyczne określenia, jak i ich polskie tłumaczenia lub odpowiedniki, przyczyniające się do wykształcenia charakterystycznego słownictwa związanego z grami wideo. Na początku ostatniej dekady XX wieku nie pisano już o „miłośnikach katowania joysticka”, „łamaczach palców” czy „komputerowych bajkach”, co było powszechnie spotykane w magazynach informatycznych wydawanych w latach osiemdziesiątych. Zaczęto natomiast korzystać z określeń bezpośrednio zaczerpniętych z zagranicznej prasy lub nawiązujących do kategorii takich jak *playability* czy *gamer*. W ostatnim numerze „Bajtka” z 1992 roku można przeczytać, że grę komputerową ocenia się pod względem estetyki wykonania rozumianej również jako wygląd pudełka oraz dodatkowe gadżety (na przykład kaseta magnetofonowa z muzyką), rodzaju gry i miejsca, jakie dany tytuł zajmuje na tle innych należących do tego samego gatunku, a także tak zwanego *playability*, czyli: „przyjemności, jaką jeden gracz osiąga po godzinie grania”⁵⁴.

Autor poprzestaje na skrótowym wyjaśnieniu, czym jest owa *playability*, nie podając szczegółów, więc znaczenia tego określenia czytelnicy musieli domyślić się z kontekstu zdania oraz dalszej części artykułu. Później kategorię tę wykorzystywano również w tłumaczeniu na język polski, gdy recenzenci pisali o grywalności: „Nie tak dawno hitem była gra The Need for Speed.

⁵³ Uwaga dotyczy ogólnej tendencji, ponieważ pojedyncze artykuły publikowane w prasie informatycznej lat osiemdziesiątych XX wieku czasem zawierały anglojęzyczne określenia, co świadczy o tym, że niektórzy redaktorzy mieli dostęp do zagranicznych magazynów dla graczy.

⁵⁴ *Breach 2, czyli historia konia trojańskiego*, „Bajtek” 1992, nr 12, s. 41.

Supersamochody, kilka tras o zróżnicowanej trudności, doskonała grafika i dźwięk. To wszystko razem dawało ogromną grywalność⁵⁵. W tym wypadku grywalność pojawia się już bez dookreślenia, jednak niewątpliwie jest to cecha pozytywna, występująca jako główne kryterium decydujące o tym, czy dana produkcja jest warta polecenia, czy też nie. Jeszcze wyraźniej widać to w kolejnym przykładzie – recenzji gry *The Gene Machine* (Divide By Zero, Tokai Communications, 1996) rozpoczynającej się od narzekania na wykorzystywane przez twórców rozwiązania:

Programiści, stale próbując zaskoczyć czymś graczy, starają się korzystać ze wszystkich dostępnych im środków, nie wyłączając tych znanych już z kinematografii [...]. Coraz więcej gier bardziej przypomina filmy niż programy komputerowe. Wszystko jest super – grafika, dźwięk, efekty specjalne – z jednym, a właściwie dwoma małymi „ale”. Po pierwsze, często zapomina się o grywalności, a po drugie, takie bajery w znaczący sposób zwiększają i tak już nie najmniejsze wymagania sprzętowe⁵⁶.

W powyższym cytacie grywalność stanowi wyróżnik medium. Zdaniem recenzenta jest kategorią określającą satysfakcję z rozgrywki, przez co staje się miarą unikalnego doświadczenia pojawiającego się tylko przy okazji kontaktu z interaktywną produkcją. Opublikowane na stronie gry-online.pl hasło „grywalność” zostało wytłumaczone jako:

Subiektywny wskaźnik atrakcyjności gry wideo z punktu widzenia gracza i zarazem jedno z podstawowych kryteriów oceny danego tytułu. Na grywalność składa się ogół wrażeń związanych m.in. z fabułą, postaciami, zadaniami czy mechaniką rozgrywki. W przeciwieństwie do grafiki czy dźwięku, parametr ten ma zwykle charakter ponadczasowy – gra może zesterować się pod względem technologicznym, co jednak nie zmniejsza przyjemności czerpanej z grania⁵⁷.

W tym znaczeniu grywalność występowała w pismach hobbystycznych, stając się z czasem jednym z ważniejszych kryteriów oceny gier wideo. Warto jednak zauważyć, że za sprawą redakcji pisma „Secret Service” karierę w polskim dyskursie growym zrobiło również określenie „miodność”, rozumiane jako stopień zaangażowania odbiorcy w rozgrywkę czy też możliwość przyciągnięcia uwagi gracza na odpowiednio długi czas. Kategoria miodności pojawiła się w piątym numerze pisma, zastępując stosowane wcześniej kryterium „stosunek ceny do przyjemności”⁵⁸, jednak oprócz lakonicznej wzmianki we wstępniku redakcja nie wytłumaczyła, czym dokładnie owa miodność jest i z jakiego powodu postanowiono akurat taką nazwę wprowadzić. Termin ten występował zarówno w tekstach recenzji, jak i w podsumowaniu, gdzie w skali procentowej zaczęto oceniać grafikę, dźwięk i miodność. W ten sposób odbiorcy zorientowali się, że jest to pożądana przez recenzentów cecha, co oznacza,

⁵⁵ *The Need for Speed Special Edition*, „Gambler” 1996, nr 11, s. 16.

⁵⁶ *Gene Machine*, „Świat Gier Komputerowych” 1996, nr 11, s. 32.

⁵⁷ Zob. *Grywalność*, <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=100> [dostęp: 25 lipca 2019].

⁵⁸ *Menu*, „Secret Service” 1993, nr 5, s. 3.

że im większy wskaźnik miodności, tym dana produkcja jest przyjemniejsza w odbiorze.

Z czasem pojęcie to stało się wystarczająco wieloznaczne, by mogło być przydatne do wydawania zdecydowanych opinii o konkretnych tytułach. W recenzji *Inferno* (Digital Image Design, Ocean Software, 1994) opublikowanej w numerze 4/1995 „Secret Service” można przeczytać, że: „Miodność symulatora jest większa niż WING COMMANDER [...] jednak przy dużo słabszej grafice”⁵⁹. Takie stwierdzenie oznacza, że hasło „miodność” było już na tyle zrozumiałe, że posłużyło do porównania dwóch gier oraz rozstrzygnięcia, który tytuł jest lepiej oceniany w danej kategorii. Pojęcie to było wykorzystywane również w odniesieniu do starszych produkcji, czego przykładem jest recenzja gry *Reloaded* (Gremlin Interactive Limited, Interplay Entertainment Corporation, 1996):

LOADED i RELOADED to nic innego jak odświeżone wersje starego [...] automatowego przeboju GAUNTLET – tylko że automat miał wbudowane cztery joye pozwalające grać jednocześnie tyluż osobom oraz różnił się pod kilkoma względami fabułą i oprawą. Był tam też niezwykle ważny dla popularności automatu i miodności grania czynnik – nieprzebrane hordy nieprzyjaciół⁶⁰.

Polskie pisma hobbystyczne, stosując lub tłumacząc terminy zaczerpnięte z zagranicznych magazynów o grach, przyczyniły się do upowszechnienia pewnych określeń związanych wyłącznie z cyfrowym medium. Dzięki recenzjom i opisom gier czytelnicy kształtowali zarówno oczekiwania wobec konkretnych produkcji, jak i język służący do ich ewaluacji. Niektóre terminy, takie jak *playability* czy *gameplay*, stosunkowo szybko zostały przyjęte w polskojęzycznej wersji, inne z kolei, czego przykładem jest „miodność”, były przejawem kreatywności rodzimych dziennikarzy. Zatem na tworzący się w latach 90. XX wieku habitus gracza składały się także specyficzne słownictwo oraz kontekst jego użycia.

Dziennikarze z różnych redakcji niejako metodą prób i błędów poszukiwali idealnego rozwiązania, czyli sposobu tworzenia recenzji oraz opisów gier tak, aby były one jak najbardziej atrakcyjne, przydatne, a często i zabawne. W grudniowym numerze „Bajtki” z 1991 roku zadeklarowano, że od tej pory artykuły o grach będą miały charakter recenzencki, a nie opisowy⁶¹. Redakcja podeszła poważnie do złożonej obietnicy, gdyż już miesiąc później poinformowano czytelników, że dziennikarze dołożą starań, by pisać tylko o programach zdobytych legalną drogą⁶², ale bez streszczania instrukcji oraz podawania tak zwanej gałkologii, czyli spisu akcji, które można wyprowadzić po naciśnięciu odpowiedniego przycisku na kontrolerze⁶³. Decyzja ta została umotywowana

⁵⁹ *Inferno*, „Secret Service” 1995, nr 4, s. 35.

⁶⁰ *Reloaded*, „Secret Service” 1997, nr 6, s. 31.

⁶¹ *Słowo wstępne*, „Bajtek” 1991, nr 12, s. 30.

⁶² W poprzednim rozdziale opisuję, dlaczego to założenie nie mogło zostać spełnione w Polsce lat dziewięćdziesiątych XX wieku.

⁶³ *Castles*, „Bajtek” 1992, nr 1, s. 34.

istnieniem „Top Secret” jako miejsca na wszelkiego rodzaju poradniki i sztuczki ułatwiające prowadzenie rozgrywki. Redakcja „Bajtki” miała nieco inne ambicje, deklarując: „Artykuły będą RECENZJAMI gier, tak jak testuje się np. modem. Ułatwi to Czytelnikom wybieranie tego rodzaju oprogramowania, które rzeczywiście zasługuje na uwagę”⁶⁴. Decyzją tą zespół „Bajtki” dowiódł, że jest świadomy konieczności wprowadzenia zmian, ponieważ teksty przypominające opisy drukowane pod koniec lat osiemdziesiątych nie były już dla czytelników wystarczające. To także przykład autorefleksji redaktorów pokazujący proces rozwoju i akceptacji nowego medium, które na tym etapie jeszcze nie jest postrzegane w jednoznaczny sposób. Istotna jest też wzmianka o modemie, gdyż sugeruje, jaką funkcję mają pełnić zapowiadane recenzje gier. Oznacza to, że redakcja wciąż nie oddzieliła interaktywnych treści od kontekstu informatycznego, sytuując gry wideo w kategorii użyteczności i rozrywki. Nie brano natomiast pod uwagę rozpatrywania ich jako dzieł sztuki lub tekstów, które mogą nieść określone wartości, na wzór powieści i filmów.

Ponadto zapewniono, że redaktorzy będą oceniać gry surowo, tak by odbiorcy mieli pewność, że polecane w piśmie tytuły są naprawdę satysfakcjonujące i warte zakupu⁶⁵. Należy przy tym zwrócić uwagę na fakt, że choć dziennikarze rzeczywiście zaczęli przeobrażać się w recenzentów, to nadal najbardziej zależało im na aprobach czytelników. Dwa miesiące po ogłoszeniu recenzenckiej rewolucji uściślono, w jakich kategoriach będą oceniane gry – grafika, muzyka oraz tak zwana ocena ogólna⁶⁶. Zastrzeżono jednak, że jeśli nowy system nie spodoba się czytelnikom, redakcja będzie szukała innego rozwiązania. W kolejnych numerach wyjaśniono, czym jest trzecia kategoria, zapewniając, że „nasza ocena” to nie średnia arytmetyczna punktów przyznawanych za grafikę i muzykę, ale wyraz ogólnej, bardzo subiektywnej opinii recenzenta⁶⁷. Kwestia recenzji była na tyle istotna, że w numerze 6/1992 przeprowadzono ankietę dotyczącą przyszłości rubryki o grach. Okazało się, że pomimo istnienia pisma „Top Secret” czytelnicy nadal sięgają po „Bajtki”, ponieważ poszukują informacji na temat interaktywnego medium i nie mieliby nic przeciwko, by rubryka stała się w przyszłości bardziej obszerna⁶⁸. Wyniki ankiety zaskoczyły redaktorów przekonanych, że brak rozbudowanych opisów i odpowiedzi do konkretnych tytułów oraz niemożność pisania o nowościach ze świata gier spowoduje odpływ czytelników. Jednak przeciwne od spodziewanych deklaracje skłoniły redakcję do zachowania *Klanu gier* oraz wprowadzenia następnych modyfikacji w systemie oceny.

W pierwszym rozdziale opisuję, jak istotne dla badania kultury graczy jest zanalizowanie zmian zachodzących w treści pism hobbystycznych. Do tychże przekształceń należy włączyć również wprowadzane w poszczególnych magazynach systemy ewaluacji gier oraz kategorie, na które recenzent zwracał

⁶⁴ Tamże.

⁶⁵ *Do szerokiego grona!*, „Bajtek” 1992, nr 2, s. 32.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Ł. Czekański, *Jeszcze gry nie zginęły*, „Bajtek” 1992, nr 4, s. 34.

⁶⁸ *2 x 13! Wyniki ankiety*, „Bajtek” 1992, nr 10, s. 40.

największą uwagę, ponieważ te dane pozwalają prześledzić przekształcenia zachodzące zarówno w branży elektronicznej rozrywki, jak i wśród użytkowników. W wypadku polskich pism dla graczy pewne standardy ustanowiły redakcje „Bajtka” i „Top Secret”. Pierwsze pismo, w latach 90. XX wieku stosowało opisaną powyżej procentową skalę służącą do oceny gier w trzech kategoriach (grafika, muzyka i ocena ogólna). Natomiast redakcja „Top Secret” w 1992 roku wprowadziła nowy, graficzny system oceniania gier nazywany dyskietką lub klepsydrą⁶⁹.



Il. 1. Poglądowa „dyskietka” z oceną gry
Źródło: „Top Secret” 1992, nr 2, s. 3.

Ilustracja stanowiła dopełnienie tekstu głównego, ale jednocześnie zawierała dość szczegółowe informacje. Oprócz tytułu recenzowanej gry, daty premiery, nazwy producenta oraz typu urządzenia, na którym można daną

⁶⁹ M. Borkowski, *Top Secret zmiennym jest*, „Top Secret” 1992, nr 2, s. 3.

produkcję uruchomić, czytelnik dowiadywał się także, ile gra kosztuje, do jakiego gatunku należy, jaka karta graficzna i muzyczna jest wymagana (w wypadku komputerów osobistych) oraz czy istnieje wersja na inny mikrokomputer. Ponadto w skali od zera do stu⁷⁰ oceniano poziom grafiki, muzyki lub ogólnie dźwięku, a także stosunek ceny gry do jej wartości – im wyższa liczba, tym lepiej. W dolnej części grafiki zostawiono miejsce na podsumowanie, zazwyczaj w formie krótkiego komunikatu, na przykład: „można zagrać”. Szczególnie udane produkcje sprawiały, że ocena redaktora wykraczała poza przewidzianą skalę, docierając do punktu zaznaczonego jako „super”, czyli miejsca zarezerwowanego dla naprawdę wyjątkowych gier. Jednakże tak drobiazgowo przedstawione podsumowanie recenzji nie stało się wizytówką pisma, gdyż zaledwie kilka miesięcy później wprowadzono kolejne zmiany. Jak wspomina ówczesny naczelny „Top Secret”:

Dla mnie skala od dwóch do pięciu jest najbardziej czywista. Dla tych, którzy poszli do szkoły później, skala od jednego do sześciu była czywista, ale ona czasami się okazywała nieadekwatna, więc można to było zrobić od zera do dziesięciu albo w procentach. Co jakiś czas dochodziliśmy do wniosku, że trzeba by tutaj coś zmienić, więc pojawiała się nowa stopka⁷¹.

Istotne jest wszakże to, że wyodrębniono elementy, które uważano za najważniejsze w procesie ewaluacji interaktywnej produkcji, wpływając tym samym na gust i oczekiwania czytelników. Natomiast skala ocen była umowna i w obrębie jednej redakcji co jakiś czas ją zmieniano, testując nowe rozwiązania. Takie działania uzmysławiają również, że w myśl Bourdieańskiej koncepcji pola elektronicznego rozrywka nie należała do pola artystycznego, ponieważ recenzenci oceniali grafikę i muzykę wyłącznie w kontekście postępu technicznego i poprawy jakości odtwarzania, a więc jako cechy techniczne, nie estetyczne.

We wszystkich pismach hobbystycznych sposób ewaluacji gier często ulegał przekształceniom, podobnie jak graficzna reprezentacja stanowiąca podsumowanie tekstu głównego. Stałymi kategoriami branymi przez recenzentów pod uwagę były grafika oraz muzyka, natomiast z innymi parametrami często eksperymentowano. Podobnie działo się też ze skalą, w jakiej prezentowano oceny. Stosowano zarówno skalę procentową, jak i liczbową (od jednego do dziesięciu), jednakże trudno znaleźć prawidłowość, z jaką dokonywano zmian. Ulepszano szatę graficzną pism, nazwy oraz zawartość poszczególnych rubryk, a także wspomniane już kategorie oceny gier. Redakcja „Top Secret” wyznaczyła pewne ogólne standardy ewaluacji, ale inne pisma wprowadzały własne modyfikacje, czego przykładem jest „Secret Service” i stosowane przez dziennikarzy określenie „miodność”. Muszę zaznaczyć, że przemian w zakresie systemu ocen gier było w najpopularniejszych periodykach tak wiele, że nie mogę wspomnieć o wszystkich. Analizuję zatem te, które uważam za najbardziej znaczące w procesie kształtowania kultury gier.

⁷⁰ Nie doprecyzowano, czy skala jest punktowa, procentowa lub jeszcze inna.

⁷¹ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

Ciekawą zmianę należy odnotować w magazynie „Gambler”. Pod koniec 1996 roku redaktor naczelny zapowiedział wprowadzenie innego systemu ocen niż obowiązujący dotychczas. Uchański stwierdził, że zagraniczne pisma podzielone są na dwie grupy – amerykańską, reprezentowaną przez „Computer Gaming World”, w której obowiązuje skala ocen od zera do pięciu gwiazdek, oraz europejską, do której należą tytuły „PC Gamer” i „PC Zone”, stosującą procentowe, precyzyjnie wyznaczone oceny⁷². Dla naczelnego tak zwany model europejski okazał się na tyle przekonujący, że postanowił wprowadzić go na łamy „Gamblera”, deklarując, że nowa skala ocen będzie dużo bardziej restrykcyjna:

Od tej pory zaczynamy w pełni korzystać z możliwości 100-stopniowej skali ocen [...]. Jako najważniejszą przyjęliśmy tę ogólną. Wspomagają ją oceny pomocnicze za jakość wykonania grafiki i dźwięku. Zaznaczamy, że w przypadku grafiki bierzemy pod uwagę także jej płynność. Z kolei ocena za dźwięk uwzględnia i muzykę, i efekty⁷³.

Teoretycznie sposób ewaluacji zmienił się nieznacznie, gdyż wcześniej również opiniowano gry w skali procentowej, ale warto zwrócić uwagę na obietnicę bardziej rzetelnego i surowego osądu. Od numeru 11/1996 wyeliminowano kategorie „grywalność” i „pomysł”, a przyznawanie ocen pomocniczych oraz wydawanie ogólnego werdyktu o jakości danej produkcji miało się odbywać zgodnie z założeniem, że tytuł przeciętny może zdobyć od 50 procent do 59 procent, a tak zwana dobra gra rozpoczyna się od 60 procent⁷⁴. Co ciekawe, zadeklarowano, że żadna produkcja nie uzyska maksymalnej noty, czyli 100 procent. W komentarzu do nowych zasad ewaluacji napisano, że nieco inne spojrzenie na skalę ocen wynika między innymi z uwag, które wноси jeden z polskich dystrybutorów, ponieważ jego zdaniem sklasyfikowanie gry na 75 procent oznacza zbyt niską notę⁷⁵.

Oznacza to, że w połowie lat 90. XX wieku rynek gier wideo w Polsce był już znacznie bardziej rozwinięty niż na początku dekady, więc dziennikarze pism hobbystycznych musieli mierzyć się z problemami innego rodzaju, między innymi dotyczącymi relacji z dystrybutorami czy polskimi twórcami gier⁷⁶. Decyzja Uchańskiego pokazuje również zmieniające się oczekiwania czytelników, którzy mieli zaufanie do recenzentów i polegali na ich zdaniu. Niestety rekomendacja mogłaby skutkować zniechęceniem graczy do kupowania danego pisma, dlatego zadaniem redakcji było zadbanie o swoją wiarygodność. W innych popularnych magazynach stosowano zazwyczaj skalę liczbową (od zera do dziesięciu) lub procentową. Czasami wyraźnie zaznaczano też, od którego momentu redakcja uważa recenzowany tytuł za godny polecenia, na przykład w piśmie „Reset” gry określane jako „przyzwoite” otrzymywały ocenę pięć, natomiast „bardzo dobre” uzyskiwały notę od siedmiu wzwyż.

⁷² A. Uchański, *Oceniać? To my, nie nas...*, „Gambler” 1996, nr 11, s. 4.

⁷³ *Nowy system ocen*, „Gambler” 1996, nr 11, s. 12.

⁷⁴ Tamże.

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ O stosunku redaktorów do polskich gier więcej piszę w dalszej części tego rozdziału.

Z biegiem lat recenzje gier stawały się nie tylko bardziej szczegółowe i rozbudowane, ale były również swobodniejsze, wyraźnie skierowane do młodego odbiorcy. Nieco moralizatorski, poważny ton spotykany w pismach informacyjnych z lat osiemdziesiątych zastąpiły anglicyzmy oraz zwroty humorystyczne i slangowe. Zniknęły też specyficzne wstępy do recenzji, które przypominały dziecięce opowieści o dzielnych rycerzach i królewnach czekających na ratunek. Redaktorzy zaczęli natomiast odnosić się do kompetencji czytelników w zakresie korzystania z gier wideo oraz zestawu cech kojarzonych z przedstawicielami kultury graczy. Takie podejście widać w wielu tekstach pisanych zwłaszcza w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy elektroniczna rozrywka była już na tyle popularna, że recenzenci mogli sobie pozwolić na odwołania do różnych produkcji oraz wykorzystywanych w nich rozwiązań. Wiedzieli bowiem, że zostaną zrozumiani przez większość czytelników, którzy nawet jeśli nie grali we wspomniane tytuły, to z pewnością czytali o nich na łamach któregoś z pism. W tym czasie dość często wykorzystywano w artykułach opisy cech typowych dla konkretnych gatunków gier, gdyż użytkownicy byli już zaznajomieni ze specyfiką produkcji przygodowych, zręcznościowych, strzelanin, bijatyk i tym podobnych. Dobrze ilustruje ten zabieg recenzja *The Neverhood* (The Neverhood, Inc., Microsoft, 1996) zamieszczona w piśmie „Reset”:

Pierwsza rzecz, która uderza w Neverhood, to jej całkowita odmienność od wszystkich innych przygodówek. Przywykliśmy już do renderowanych filmików, komputerowych efektów specjalnych i kasowych aktorów, a tu masz! – Grupa zwariowanych facetów kupuje trzy tony gliny i tworzy z tego grę. I to jaką grę!⁷⁷

W dalszej części artykułu autor podkreśla nowatorstwo gry oraz wysiłek, jaki twórcy musieli włożyć w jej zaprojektowanie i wykonanie. Pojawienie się tego typu obserwacji w magazynach hobbystycznych uznają za bardzo ważny moment, świadczący o tym, że cyfrowe medium zakorzeniło się wśród polskich odbiorców na tyle, by dziennikarze mogli opisywać oryginalne, ciekawe i niesztampowe tytuły. Dzięki temu wysyłali czytelnikom kolejny komunikat, zachęcając do spojrzenia na elektroniczną rozrywkę jako przestrzeń zawierającą również niebanalne, zaskakujące produkcje.

Autorzy tekstów barwnie opisywali swoje doświadczenia z rozgrywki, nie szczędząc obrazowych, kolokwialnych porównań i opisów. W recenzji gry *Rise of the Triad* (Apogee Software, 1994) można przeczytać, że: „gostek trafiony z bazooki rozbryzguje się w promieniu 20 metrów. Jak nie odskoczysz szybko, to możesz dostać okiem w twarz. Ohyda”⁷⁸. Równie potocznymi sformułowaniami swój zachwyt przedstawił recenzent gry *Turok: Dinosaur Hunter* (Igana Entertainment, Acclaim Entertainment, 1997):

Pierwsza, zwalająca z nóg rzecz to oprawa – grafika jest po prostu niesamowita. Wykorzystano wszystkie sprzętowe funkcje konsoli Nintendo 64, efekt zaś przechodzi ludzkie pojęcie. Można to streścić w kilku słowach: rewelacyjna grafika, rewolucyjny motion capture trójwymiarowych postaci i dużo, dużo krwi – nigdzie nie widziałem jej więcej!⁷⁹

⁷⁷ *The Neverhood*, „Reset” 1997, nr 6, s. 30.

⁷⁸ *Rise of the Triad*, „Gambler” 1995, nr 3, s. 66.

⁷⁹ *Turok*, „Secret Service” 1997, nr 5, s. 70.

Tego typu język był charakterystyczny dla recenzji zamieszczanych w polskich pismach hobbystycznych lat dziewięćdziesiątych, dlatego też przytoczone cytaty mogą posłużyć jako odzwierciedlenie ogólnej tendencji. Pisma były krytykowane przez językoznawców, literaturoznawców i polonistów jako za zbyt wulgarne, swobodne, a przede wszystkim zawierające nieodpowiednie dla młodzieży treści⁸⁰. Jednak większości czytelników taki styl pisania odpowiadał, a czasem stanowił również dodatkowy atut. Odbiorców przyciągała nie tylko tematyka związana z ich zainteresowaniami, ale też bardzo swobodny język, dzięki któremu komunikacja na linii dziennikarz–czytelnik przypominała towarzyską, rówieńniczą relację. Tadeusz Zieliński zapytany o sposób pisania w magazynach hobbystycznych wspomniał, że po latach za najciekawsze uznaje właśnie teksty recenzenckie:

z perspektywy czasu nie pisałbym takim samym językiem. Pewnie, niektóre rzeczy już mi się nie podobają stylistycznie, ale zawsze będę pamiętał recenzje, bo bardzo często żeśmy się stylizowali w recenzjach. Język był stylizowany albo cała forma. Ja na przykład zrobiłem recenzję *Syndicate Wars*, której początek to było jakieś tam opowiadanie stylizowane, inspirowane *Ghost in the Shell*. Tam były fajne zabiegi stylistyczne, było parę fantastycznych tekstów, które do teraz wspominam bardzo dobrze, niekoniecznie moich⁸¹.

Komentarz ten ujawnia, że z czasem recenzje pisano w sposób coraz bardziej kreatywny, zgodny z zainteresowaniami redaktorów, co również odróżnia teksty powstałe w połowie lat 90. XX wieku od pierwszych artykułów o grach zamieszczanych w pismach informatycznych. Słowa Zielińskiego wskazują wręcz na chęć wykazania się umiejętnościami pisarskimi oraz znajomością konwencji literackich.

Robin Bootes podkreśla, że w pierwszym okresie istnienia pism hobbystycznych większość redaktorów była bardzo młoda, ponieważ zatrudnienie otrzymywały osoby, które przede wszystkim interesowały się grami wideo⁸². Zaangażowanie w kulturę graczy stanowiło główne kryterium, wobec czego na dalszy plan schodziły kwestie takie jak wykształcenie oraz doświadczenie. Szukano przede wszystkim pasjonatów, którzy dzięki widocznemu zaangażowaniu oraz umiejętności trafienia do młodych ludzi będą wiarygodni w pracy dziennikarza growego. W tym celu na łamach magazynów organizowano konkursy na najlepszą recenzję lub szukano potencjalnych redaktorów w bazie danych osób prenumerujących pismo⁸³.

Znaczna część recenzentów piszących dla polskich magazynów o grach również nie posiadała wykształcenia dziennikarskiego. Dla pionierów w tym zawodzie liczyła się w pierwszej kolejności możliwość obcowania z grami i pisania na ich temat. Marcin Borkowski wspomniał, że jako niemal trzydziestolatek był najstarszym członkiem zespołu przygotowującego „Top Secret”: „Tak, większość to byli ludzie mocno młodzi. No, ja byłem seniorem w tym

⁸⁰ Piszę o tym w rozdziale pierwszym.

⁸¹ Fragment wywiadu z Tadeuszem Zielińskim, który przeprowadziłam 24 maja 2019 roku.

⁸² R. Bootes, dz. cyt., s. 90.

⁸³ Tamże, s. 89–90.

towarzystwie [...]. Jestem starszy o dziesięć lat najmniej od wszystkich innych”⁸⁴. Również Aleksy Uchański skomentował kwestię młodego wieku osób piszących w latach dziewięćdziesiątych recenzje i opisy gier, odnosząc się także do motywacji, jaka wówczas przyświecała nie tylko jemu, ale też kolegom z redakcji:

to było liceum. Wszyscy byliśmy w drugiej, trzeciej, potem czwartej klasie⁸⁵. [...] to była nasza pasja, gry to było coś całkiem nowego wtedy. Gry, by tak rzec, były też jeszcze atrakcyjne, bo one były tylko nasze. Jeszcze wtedy gry to była taka cokolwiek niszowa i młodzieżowa sprawa. Dorośli nie mieli o nich pojęcia, dziewczyny też nie, a w każdym razie dużo mniej niż teraz. I oczywiście było strasznie fajne, to było takie właśnie, no, z braku lepszego słowa, sekretne⁸⁶.

Redaktorzy doskonale rozumieli użytkowników gier, a także potrafili postawić się w ich położeniu między innymi dlatego, że byli podobni do swoich czytelników. Łączyło ich zamiłowanie do interaktywnych opowieści, poczucie wyjątkowości spowodowane tym, że w latach dziewięćdziesiątych gry wciąż były medium rozwijającym się, a zatem nieznanym w pewnych środowiskach. Warto zauważyć, że w myśl koncepcji Pierre’a Bourdieu redaktorzy dysponowali wysokim kapitałem kulturowym (growym), który po części wynikał z ich kompetencji jako graczy, a po części z innych okoliczności, takich jak dostęp do nowości czy możliwość bywania na targach. Wokół gier panowała aura tajemniczości oraz specyfiki zainteresowań, dlatego też recenzje nie przypominały artykułów publikowanych dotąd w prasie młodzieżowej. Teksty te opierały się na humorystycznym stylu oraz zacieraniu granic między redaktorami a czytelnikami.

Brak doświadczenia dziennikarskiego oraz oszczędzanie na redakcji i korekcie tekstu sprawiały, że recenzje często zawierały błędy gramatyczne i ortograficzne. Ponadto były pisane w sposób niedbały oraz sztampowy, ale dziennikarze wskazywali aktualne trendy w branży gier, zwracali uwagę czytelników na starsze produkcje, budując świadomość historycznej ciągłości i rozwoju medium, a także wpływali na użytkowników, wskazując im pożądane i niepożądane cechy cyfrowych produkcji. Recenzje były więc nie tylko źródłem informacji na temat zalet i wad konkretnego tytułu, ponieważ dzięki nim zdefiniowano, które gry są najistotniejsze, najciekawsze i najbardziej wpływowe ze względu na przełomowe decyzje ich twórców. Jaakko Suominen podkreśla również, że tego typu teksty ujawniły zmiany, jakie na przestrzeni lat dotknęły branżę gier, dziennikarzy oraz samych graczy⁸⁷.

W wypadku artykułów polskich recenzentów także można dostrzec znaczące przeobrażenia. W ciągu dekady recenzje gier stały się bardziej szczegółowe, rozbudowane i dopracowane, co świadczy zarówno o większej dojrzałości dziennikarzy, jak i gotowości odbiorców na przyjęcie bardziej wymagających

⁸⁴ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

⁸⁵ Fragment wywiadu z Aleksem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

⁸⁶ Jw.

⁸⁷ J. Suominen, dz. cyt., s. 5.

tekstów. Marcin Borkowski przyznał, że nie przypomina sobie momentu, który mógłby wskazać jako decydujący o zmianie stylu pisania recenzji, gdyż wszelkie modyfikacje wprowadzano bez szczegółowo przygotowanego planu:

Natomiast jak chodzi o sam sposób opisywania czy recenzowania, to no on po prostu ewoluował. Myśmy na pewno co jakiś czas na kolegiach redakcyjnych na ten temat rozmawiali. [...] Nie przypominam sobie, żebyśmy coś tutaj specjalnie wymyślali, w jakiś sposób próbowali to porządkować, że od teraz będziemy recenzować w ten czy w inny sposób. Na pewno były takie momenty, że decydowaliśmy się, żeby pewnych rzeczy nie robić bądź pewne rzeczy robić, ale to nie była kwestia szersza, tylko chodziło raczej o jakieś drobiazgi. Żeby na przykład bardziej zwrócić uwagę na to, że w każdym tekście musi się znaleźć informacja o ścieżce dźwiękowej, żeby umieszczać tego typu rzeczy obowiązkowo w recenzji, a nie, że jak się komuś przypomni czy od przypadku do przypadku. Ale to były takie rzeczy bardziej organizacyjne niż ewolucja od opisu gry, który w jakimś tam stopniu zastępuje instrukcję, w kierunku recenzji, w której usiłujemy nie opisać jak grać, tylko wartościować w jakiś sposób grę, o której piszemy. To był proces naturalnie ewolucyjny raczej niż jakiś zaplanowany⁸⁸.

Wypowiedź naczelnego „Top Secret” pozwala przypuszczać, że styl pisania recenzji odpowiadał kompetencjom oraz potrzebom zarówno dziennikarzy, jak i użytkowników. Kiedy obie grupy zyskały bardziej usystematyzowaną wiedzę na temat cyfrowego medium wynikającą między innymi z kontaktu z większą liczbą gier, okazało się, że teksty także ewoluowały. Brak precyzyjnie obmyślanej strategii w tworzeniu artykułów odpowiada ponadto wizerunkowi młodych, niedoświadczonych pasjonatów, którzy prowadzenia pisma i pracy w redakcji uczyli się niejako na bieżąco.

3.3. Jak „przeczytać” grę? Solucje i poradniki

Na rozwój polskiej kultury gier wpływ miały nie tylko recenzje zamieszczane w magazynach hobbystycznych, ale również opisy lub solucje, czyli obszernie artykuły zawierające szczegółowe porady umożliwiające ukończenie popularnych gier wideo. W czasach przed upowszechnieniem internetu fani elektronicznej rozrywki mieli duży problem, gdy natrafiali na moment aporii, który Espen Aarseth rozumie jako zaburzenie lub zupełne przerwanie doświadczenia, gdyż odbiorca nie ma dostępu do dalszej części tekstu⁸⁹. W wypadku gier wideo aporia dotyczy sytuacji, kiedy użytkownik nie jest w stanie rozwiązać łamigłówek, nie potrafi znaleźć przejścia do następnego etapu lub nie wie, co należy zrobić, by prowadzić rozgrywkę dalej. Przeciwnieństwem tego stanu jest epifania, czyli chwila olśnienia skutkująca przezwyciężeniem impasu⁹⁰. Mia Consalvo precyzuje, że w takiej sytuacji zadaniem gracza jest

⁸⁸ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

⁸⁹ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 100.

⁹⁰ Tamże, s. 101.

rozszyfrowanie zagadki lub opracowanie właściwej strategii pokonania przeciwnika czy też wykonania określonego zadania⁹¹. Kiedy udaje się to osiągnąć, nadchodzi upragniona epifania wywołująca w odbiorcy żywiołową, radosną reakcję, ponieważ zostaje on nagrodzony za swój wysiłek. Według badaczki im więcej pracy gracz musi włożyć w przezwyciężenie aporii, tym bardziej satysfakcjonujący będzie moment kontynuacji rozgrywki. Dlatego korzystanie z poradników czy instrukcji do gier zdaniem Consalvo można rozpatrywać jako działanie pozbawiające gracza pozytywnych emocji wynikających z doświadczenia epifanii⁹². Nadużywanie informacji zaczerpniętych z solucji rozpatrywane bywa również w kategorii oszustwa i nieuczciwie prowadzonej gry.

Obserwacje poczynione przez Mię Consalvo wydają się zasadne w stosunku do odbiorców, którzy są na tyle zaznajomieni ze specyfiką medium, że moment aporii jedynie opóźni kontynuację rozgrywki. Uwagi badaczki odpowiadają też współczesnemu krajobrazowi medialnemu, w którym niemalże każda gra została szczegółowo omówiona, opisana i zaprezentowana w internecie, zatem zachęcanie odbiorców do samodzielnego eksplorowania wirtualnych światów i korzystanie z pomocy tylko w wyjątkowych sytuacjach wydaje się zasadne. Jednakże w latach 80. i 90. XX wieku dla polskich użytkowników moment aporii mógł skutkować nie tyle przerwaniem gry, co zupełnym jej porzuceniem, wynikającym najczęściej z bariery językowej uniemożliwiającej poznanie wszystkich zasad kierujących produkcją oraz pełne zrozumienie opowiadanej historii. Dlatego też opisane wcześniej pierwsze artykuły poświęcone grom wideo składały się w przeważającej części z wyjaśnień dotyczących reguł lub odpowiedzi do szczególnie trudnych fragmentów rozgrywki. Redaktorzy czasem podawali również tak zwaną gałkologię lub klawiszologię, czyli spis podstawowych akcji wraz z odpowiadającymi im przyciskami na kontrolerze lub klawiaturze.

Jak wspomina Bartłomiej Kluska, czytelnicy oczekiwali tego typu treści, dlatego artykuły w prasie informatycznej oraz pierwsze numery pisma „Top Secret” były zdominowane przez praktyczne porady mówiące o tym, jak należy grać:

Podstawową zawartość magazynu stanowiły zatem opisy i mapy. W świecie bez internetu, bez dostępu do oryginalnych instrukcji i podręczników, często bez wystarczającej znajomości języka angielskiego – takie właśnie były oczekiwania graczy, a redakcja starała się je spełnić. Próżno zatem szukać w pierwszych numerach „Top Secret” klasycznych recenzji, rozważań o jakości grafiki czy dźwięku – powyższe czytelnik mógł ocenić sam po skopiowaniu gry od kolegi, natomiast dokładny opis symulatora łodzi podwodnej, przewodnik, jak rozwiązać zagadki w grze przygodowej, porady do gier strategicznych, mapa pozwalająca nie zgubić się w labiryncie komnat – były na wagę złota⁹³.

Magazyny hobbystyczne stanowiły główne źródło wiedzy dla graczy w latach 80. i 90. XX wieku. Drukowano porady i odpowiedzi zarówno w treści artykułu na temat danej gry, jak i w formie osobnych rubryk składających

⁹¹ M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, London 2007, s. 90.

⁹² Tamże.

⁹³ B. Kluska, M. Rozwadowski, dz. cyt., s. 114.

się wyłącznie z listy sztuczek gotowych do wykorzystania w konkretnych produkcjach. W „Bajtku” istniała też niewielka sekcja zatytułowana *S.O.S.* służąca jako skrzynka kontaktowa dla czytelników potrzebujących materiałów związanych z grami wideo lub mikrokomputerami. Wśród publikowanych wiadomości dominowały prośby o udostępnienie opisów rozgrywki lub wskazówek umożliwiających zdobycie nieśmiertelności w określonych produkcjach, a także nadesłanie odpowiedzi do konkretnych zadań. Niektórzy czytelnicy bardzo dokładnie formułowali pytania do innych graczy, na przykład: „Jak w ZORRO zagrać sygnałówkę aby stać się właścicielem buta?”⁹⁴.

Czasami jednak zdarzały się też listy, w których użytkownicy przyznawali się do zupełnego niezrozumienia danego tytułu lub nieumiejętności rozpoczęcia gry: „mam grę «V» THE GAME na C-64. Nie potrafię jej uruchomić tzn. jestem przy jakimś samolocie w pewnej komnacie i z tej komnaty nie mogę się ruszyć. Co mam zrobić?”⁹⁵. Z kolei w numerze 5/1988 wydrukowano ogłoszenie o treści: „Moja prośba dotyczy dokładnego opisu gier: CHIMERA, HOBBIT i BROADSIDES. Dwóch ostatnich nie potrafię nawet rozpocząć”⁹⁶. Podobne zapytania pojawiały się na łamach pisma od początku istnienia rubryki *S.O.S.*, która została powołana po tym, jak do redakcji napływały setki listów z prośbami o podanie sposobów na ukończenie wielu różnych gier. Redaktorzy „Bajtku” nie byli w stanie odpowiedzieć na wszystkie wiadomości, stąd pomysł, by gracze mogli wzajemnie udzielić sobie pomocy. Fakt, że tak wiele osób miało problemy nie tylko z ukończeniem, ale nawet uruchomieniem interaktywnych produkcji, świadczy o niewielkiej wiedzy na temat gier oraz braku doświadczenia w kontakcie z elektroniczną rozrywką. Pierwsze recenzje czy też opisy musiały zawierać szereg praktycznych porad koncentrujących się zarówno na przebiegu rozgrywki, jak i szczegółach związanych z załadowaniem programu na komputerze, ponieważ w tym okresie użytkownicy nie stanowili jeszcze wyrobionej, dobrze zaznajomionej z medium grupy odbiorczej. W związku z tym porady drukowane w pismach z przełomu lat 80. i 90. XX wieku były najbardziej oczekiwanymi przez czytelników artykułami, choć warto wspomnieć, że nie wszyscy z reagowali z entuzjazmem, gdy na łamach „Bajtku” ukazywały się kolejne szczegółowe wskazówki⁹⁷.

W numerze 10/1988 opublikowano nietuzinkowy list autorstwa trzynastoletniego chłopca, uważającego, że granie z podpowiedziami z czasopisma jest nieciekawe, ponieważ odbiorcy zostają wówczas pozbawieni niespodzianek i łamigłówek do rozwiązania⁹⁸. Nastolatek zaapelował także do czytelników, by zamiast wysyłać do redakcji prośby o pomoc, spróbowali samodzielnie

⁹⁴ *S.O.S.*, „Bajtek” 1987, nr 11, s. 18.

⁹⁵ *S.O.S.*, „Bajtek” 1987, nr 6, s. 19.

⁹⁶ *S.O.S.*, „Bajtek” 1988, nr 5, s. 19.

⁹⁷ Nie biorę pod uwagę rozwoju samej poetyki gier, gdyż ten proces jest względnie niezależny od rozwoju kultury graczy i ich świadomości. Niemniej warto zaznaczyć, że we wcześniejszych tytułach poradnik kupowany razem z grą miał duże znaczenie. Później natomiast gry stały się bardziej samowystarczalne, a naukę zasad włączono do rozgrywki.

⁹⁸ K. Jasiński, *Droga redakcji!*, „Bajtek” 1988, nr 10, s. 19.

znaleźć wyjście z trudnego etapu, gdyż na tym polega „prawdziwe granie”⁹⁹. Na koniec zaś zachęcał do kontaktu i wymiany poglądów na poruszony temat. Redakcja wprawdzie oficjalnie nie zajęła stanowiska, ale sam fakt opublikowania tego listu jest wart odnotowania, ponieważ jego autor porusza kwestie, o których wiele lat później pisała Mia Consalvo. Chłopiec zwraca też uwagę na nadrzędny aspekt związany z grami wideo, czyli satysfakcję płynącą z samodzielnego osiągania celów, poznawania historii oraz ogólnie pojętego prowadzenia rozgrywki. Przypomina, że kontakt z interaktywną produkcją nie polega na tym, by odbiorca „przechodził” grę z instrukcją w ręku, ponieważ traci wtedy unikalne dla owego medium doświadczenie. Można zatem wysnuć wniosek, że na tym etapie gry wideo wciąż stanowiły dla użytkowników swoistą zagadkę, a praktyki grania dopiero nabierały określonego kształtu, dzięki czemu odbiorcy uczyli się między innymi, w jaki sposób grać, by czerpać z tego jak najwięcej przyjemności.

Niemniej większość ówczesnych użytkowników szukała wskazówek oraz instrukcji pomagających odblokować kolejny etap lub ukończyć rozgrywkę, dlatego poradniki czy też opisy stanowiły nieodłączną część każdego magazynu dla graczy z lat dziewięćdziesiątych. Początkowo tego typu treści zawierano w recenzjach gier, a różne wskazówki, najczęściej nadsyłane przez czytelników, umieszczano w stałych rubrykach, takich jak na przykład *Tipsy* w „Top Secret”, *Tips & Tricks* w „Secret Service” czy *Triki* w „Świecie Gier Komputerowych”. Z czasem powstały również osobne, obszernie działające poświęcone jedynie opisom poszczególnych tytułów, co spowodowało wytworzenie zjawiska, które określam mianem lektury gier. Solucje publikowane w magazynach były bowiem tak szczegółowe, że dzięki nim czytelnik mógł nie tylko pokonać momenty aporii czy grać, cały czas posiłkując się informacjami zawartymi w instrukcji, ale wręcz poznawać interaktywne produkcje bez ich uruchamiania. W latach dziewięćdziesiątych komputery wciąż nie należały do standardowego wyposażenia przeciętnego gospodarstwa domowego, więc nie wszyscy zainteresowani mieli możliwość bezpośredniego zapoznania się z grami wideo. Również ceny legalnych kopii były wówczas stosunkowo wysokie, zatem lektura poradników stanowiła czasami jedyną okazję do kontaktu z konkretnym tytułem.

Kilkustronicowe teksty zawierały bardzo dokładne opisy odtwarzające przebieg rozgrywki, dlatego też w pewien sposób mogły służyć jako substytut doświadczenia gry. Na podstawie solucji czytelnicy mieli szansę poznać fabułę, przebieg poszczególnych misji, a także rozwiązania najtrudniejszych zagadek. Opisywano zazwyczaj najpopularniejsze, wyczekiwane przez graczy produkcje, ale zdarzały się też artykuły o nieco starszych tytułach. Za przykład może posłużyć tekst na temat gry *Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra* (Sierra On-Line, 1992), ponieważ w chwili publikacji w piśmie „Gry Komputerowe” dzieło studia Sierra On-line było już od dwóch lat dostępne na rynku. Autor poradnika podzielił artykuł na kilka części, szczegółowo opisując, co dzieje się niemalże w każdym momencie gry:

⁹⁹ Tamże.

Idź do biura dr Myklos. Weź olejek na węże (snake oil). Nie uda Ci się, ale to nie szkodzi, znajdziesz go później. Postaraj się zbadać wszystkie przedmioty, nawet te zakryte (połówka kamienia z Rosetty). Nie tykaj czaszki rogatego rezausa. Przejdź do pobliskiego biura Yvette, obejrzyj obcinarkę introligatorską [...], powiesz nieco i spróbuj rzucić trochę światła na problem znalezionego w koszu papieru. Zgaś lampę (ważne!) i przejdź do położonego za drzwiami w głębi biura dyrektora Muzeum, Carringtona [...], gdzie możesz znaleźć parę ciekawych przedmiotów¹⁰⁰.

W ten sposób Patryk Sawicki przedstawia rozgrywkę krok po kroku, doradzając użytkownikowi, co powinien zrobić w danej sytuacji oraz informując o ułatwieniach lub czyhających na niego niebezpieczeństwach. Nie zapomina również o podpowiedziach dotyczących anglojęzycznych zwrotów, a także skierowaniu gracza we właściwym kierunku, by eksploracja mapy przebiegała bez przeszkód. Opis zamieszczony w magazynie „Gry Komputerowe” nie jest wyjątkowy, gdyż w podobnym tonie pisano streszczenia większości tytułów. Celem tego typu poradników nie była bowiem analiza warstwy fabularnej gier, ale koncentracja na zasadach rządzących mechaniką oraz dostrzeżenie potencjalnie trudnych etapów, by służyć pomocą użytkownikom, którzy nie potrafili samodzielnie odkryć, co należy zrobić w danym momencie rozgrywki. Jednakże dzięki tak dokładnym opisom nawet osoby nieposiadające danej gry mogły zdobyć sporo interesujących i ważnych informacji na temat momentów najczęściej wywołujących stan aporii.

Nieco innego rodzaju solucje tworzone do bijatyk, gdyż w wypadku tego gatunku użytkownicy oprócz ogólnych podpowiedzi potrzebowali także precyzyjnych instrukcji uczących, jak wyprowadzić efektowną kombinację ciosów. W związku z tym poradniki do bijatyk zawierały często opisy połączone z rysunkami klawiszy, które należy wcisnąć w odpowiedniej kombinacji, oraz objaśnienia do nazw ciosów używanych w konkretnej grze. Prawdopodobnie najsłynniejszą rubryką z poradami obejmującymi bijatyki był *Kombat Korner* w piśmie „Secret Service”. Dział prowadzony głównie przez Marcina Góreckiego, posługującego się pseudonimem „Gulash”, cieszył się dużą popularnością wśród czytelników pisma. Redaktor dokładnie omawiał gry, tłumacząc, czym są tak zwane combosy, jaka jest różnica w stylu walki poszczególnych postaci i co należy zrobić, żeby w trakcie pojedynku zyskać przewagę nad przeciwnikiem. Ponadto teksty Góreckiego charakteryzowały się specyficznym humorem, który także wpłynął na popularność redaktora. W innych pismach również dużo miejsca poświęcano na opisy bijatyk, które często uzupełniano obrazami z ekranu pokazującymi odpowiednie dla danej postaci ciosy oraz podpisami instruującymi czytelnika, co należy wcisnąć, by osiągnąć efekt z grafiki¹⁰¹.

Zapotrzebowanie na solucje drukowane w pismach hobbystycznych z lat 90. XX wieku pokazuje, że gry wideo stanowiły atrakcyjną formę rozrywki, której należało się nauczyć, żeby w pełni czerpać satysfakcję z kontaktu z interaktywnymi treściami. Gry były tak samo interesujące, jak i skomplikowane

¹⁰⁰ P. Sawicki, *Laura Bow 2*, „Gry Komputerowe” 1994, nr 5, s. 18.

¹⁰¹ *Mortal Kombat III. Ciosy specjalne*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 12, s. 30–35.

dla użytkowników, którzy dotąd nie spotkali się z medium wymagającym instrukcji obsługi niezwiązanej bezpośrednio z urządzeniami służącymi do odtworzenia. Aby w pełni poznać grę, często konieczne było sięgnięcie po poradnik lub tak zwany opis przejścia, gdyż odbiorca, oprócz obserwowania rozgrywki, musi w niej aktywnie uczestniczyć, by osiągnąć postępy. W latach osiemdziesiątych opisy stanowiły w zasadzie jedyną unikalną formę dziennikarstwa growego, co moim zdaniem wiązało się z powszechnymi trudnościami w dostępie do urządzeń oraz samych gier. W efekcie fani elektronicznej rozrywki zostali postawieni niejako w roli pionierów odkrywających, na czym polega korzystanie z gier. Sprawy nie ułatwiała także wspomniana już wcześniej bariera językowa.

Słuszność tej hipotezy potwierdzają obserwacje poczynione przez Jaroslava Švelcha, który zauważył, że w czechosłowackiej prasie z lat 80. XX wieku również publikowano głównie teksty użytkowe, a typowych recenzji nie było prawie wcale¹⁰². Można zatem wysnuć wniosek, że w krajach odciętych od oficjalnej dystrybucji i wolnego rynku zwierającego oficjalne instrukcje oraz materiały dodatkowe poradniki były najbardziej pożyteczne, ponieważ stanowiły jedyne źródło wiedzy dla ówczesnych użytkowników. W Polsce lat dziewięćdziesiątych gry wideo były bardziej znane niż w poprzedniej dekadzie, ale mimo to solucje oraz wszelkiego rodzaju instrukcje na stałe wpisały się w zawartość pism dla fanów nowego medium. Jednakże wówczas artykuły tego rodzaju pełniły inną funkcję, ponieważ nie dostarczały już podstawowych informacji na temat gier, ale pomagały użytkownikom doskonalić umiejętności w konkretnych gatunkach oraz niwelować stany aporii. Ówczesni gracze musieli mierzyć się z barierą językową oraz brakiem dostępu do wielu paratekstów dotyczących gier wideo, ale i tak elektroniczna rozrywka budziła ogromne zainteresowanie. Nowe medium było na tyle fascynujące, że użytkownicy decydowali się zmagać z trudnościami, by poznawać kolejne tytuły.

3.4. Redaktorzy czasopism hobbystycznych jako eksperci, celebryci i gracze

W formowaniu kultury graczy znaczącą funkcję pełniły nie tylko artykuły zachęcające do edukacyjnego wykorzystania komputerów, opisy, recenzje, poradniki czy teksty publicystyczne omawiające zjawiska związane z interaktywnym medium, ale również rubryki zawierające żarty, komiksy oraz satyryczne komentarze redakcji. Sekcje te były obecne niemalże w każdym piśmie dla graczy z lat dziewięćdziesiątych, przez co na stałe wpisały się w koloryt magazynów hobbystycznych. Za ich pośrednictwem rozbawiano czytelników i nawiązywano z nimi bliższy kontakt, budując specyficzną relację między redaktorami a graczami.

¹⁰² J. Švelch, dz. cyt., s. 116–117.

Dziennikarze pracujący dla ówczesnych pism o grach wideo pełnili funkcję ekspertów, ponieważ przekazywali wiedzę na temat gier, jako pierwsi mieli dostęp do nowych produkcji, dobrze orientowali się w sytuacji panującej w branży oraz znali sposoby na ułatwienie rozgrywki. Byli też kimś w rodzaju starszego, bardziej doświadczonego kolegi, który podziela zainteresowania czytelników, rozumie ich problemy i potrafi komunikować się w taki sposób, by pozyskać uwagę, a często również sympatię młodych odbiorców. Dla wielu graczy redaktorzy pism hobbystycznych stanowili autorytety¹⁰³, co oznacza, że mieli oni duży wpływ na kształtowanie poglądów czytelników, odbiór informacji zawartych w artykułach oraz podejście do zmian zachodzących w branży elektronicznej rozrywki. W przeważającej większości dziennikarze byli niewiele starsi od swoich czytelników, co również ułatwiało im nawiązanie kontaktu i wzajemnego porozumienia. Pracę w redakcji otrzymywali często ze względu na zainteresowanie nowym interaktywnym medium i tak zwane lekkie pióro, czyli umiejętność pisania spójnych tekstów na temat gier wideo, dzięki którym odbiorca dowie się, jak przebiega rozgrywka, czego dotyczy przedstawiona historia, a przede wszystkim – czy dana produkcja wpisze się w jego gust. Tadeusz Zieliński wspomina, że swoją karierę zawodową rozpoczął właściwie przypadkiem, kiedy niespodziewanie spotkał dawno niewidzianego kolegę pracującego w „Gamblerze” i zapytał, czy mógłby dołączyć do redakcji:

tak żartem trochę rzuciłem, bo ja byłem oczywiście czytelnikiem „Gamblera”, ale nie planowałem, że to będzie moja kariera życiowa. [...] I on powiedział: „No to weź coś napisz”. Stwierdziłem: „Dobra, to napiszę recenzję tej gry, w którą gram”. Napisałem recenzję, trochę mi tam matka pomogła, bo matka jest dziennikarką, obecnie była, ale wtedy jeszcze czynną dziennikarką, która ma trzydzieści lat stażu, [...] więc trochę tam pomogła z językiem. [...] W każdym razie napisałem tę recenzję, dałem w końcu temu Krzyśkowi i jakoś żeśmy się zgadali. [...] Przekazałem mu tę recenzję, on ją przekazał dalej i potem była premiera *Mortal Kombat*, pamiętam, i na niej się spotkałem... wcześniej dostałem informację, że mam się spotkać z Aleksym Uchańskim, który był wicenaczelnym „Gamblera”. [...] Spodobała im się ta jedna, pierwsza recenzja, ona poszła w marcu 1996 i dostałem pierwszy tekst, a potem jakoś to poszło¹⁰⁴.

Sposób, w jaki Zieliński nawiązał kontakt z redakcją, nie należy do wyjątków¹⁰⁵. Pokazuje również, że w latach 90. XX wieku zdobycie posady dziennikarza growego w dużej mierze było uzależnione od stopnia zaangażowania i zainteresowania nowym medium, dlatego też redaktorzy z powodzeniem łączyli rolę eksperta i towarzysza młodego czytelnika, który dopiero wkra-
czał w świat gier wideo. Sprzyjało to budowaniu poczucia wspólnotowości,

¹⁰³ S. Gładysz, D. Khajeheian, S. Lashkari, *War of Attrition in Polish Video-Games Printing Press. Customer Retention to Survive Printing Press in the Age of Digital Communication Technologies*, https://www.researchgate.net/publication/325122719_War_of_Attrition_in_Polish_Video-Games_Printing_Press_Customer_Retention_to_Survive_Printing_Press_in_the_Age_of_Digital_Communication_Technologies [dostęp: 2 września 2019], s. 2.

¹⁰⁴ Fragment wywiadu z Tadeuszem Zielińskim, który przeprowadziłam 24 maja 2019 roku.

¹⁰⁵ Należy jednak zaznaczyć, że Zieliński korzystał z pomocy profesjonalnej dziennikarki, przynajmniej przy pracy nad pierwszym artykułem do czasopisma.

a w dalszej perspektywie społeczności skupionej wokół elektronicznej rozrywki. Tak zwane kultowe czasopisma o grach, które największą popularnością cieszyły się w połowie lat dziewięćdziesiątych, przyciągały czytelników nie tylko informacjami na temat konkretnych produkcji, ale także specyficznym poczuciem humoru, przejawiającym się głównie w treści wspomnianych już rubryk satyrycznych.

Prekursorem wprowadzenia swobodniejszego stylu oraz nawiązania zażyłego kontaktu z czytelnikami była redakcja „Top Secret”. Od początku istnienia magazynu jego zawartość znacząco różniła się od wydawanych wcześniej pism informatycznych. Jednakże największe zmiany w kierunku tworzenia społeczności przez publikowanie zabawnych, satyrycznych tekstów zaszły, gdy redaktorem naczelnym został Marcin Borkowski. Nie zaskakuje fakt, że wprowadzenie do pisma żartów, komiksów, a nawet wieloodcinkowych opowiadań opartych na zachowaniach, cechach charakteru oraz codziennych perypetiach członków zespołu nie było zaplanowaną i przemyślaną strategią. Jak mówi Borkowski, w pewnym momencie po prostu przyjęło się, że redaktorzy dzielili się z czytelnikami zabawnymi, nie zawsze związanym z tematyką gier, sprawami albo wręcz pozwalali sobie na bardzo swobodne żarty, bo właśnie to podobało się odbiorcom:

ponieważ myśmy zaczęli od zera, to czymś trzeba było to pismo wypełnić. Tak się bardzo szybko zrobiło, że myśmy zaczęli sprzedawać siebie tak naprawdę. To znaczy nasze różne redakcyjne gierki czy jakieś różne, nie wiem, przypadłości osobowościowe. Tego typu rzeczy zaczęły wchodzić do numeru, żyć własnym życiem i wyszło na to, że to się ludziom podoba, to się sprzedawało [...]. Czytelnicy doskonale się bawili razem z nami, wiedząc, kto jest za tymi rzeczami, za tymi gram i tak naprawdę to przez cały czas na tym polegało¹⁰⁶.

Czytelnicy szybko zaakceptowali też komentarze i żartobliwe wypowiedzi sygnowane pseudonimami „Naczelny”, „Kopalny”, „Prof. Dżemik” czy „Brat Marcin”, które w rzeczywistości były pisane przez Marcina Borkowskiego próbującego zamaskować fakt, że objął stanowisko naczelnego w chwili, gdy redakcja zmagala się z poważnymi brakami kadrowymi¹⁰⁷. Numer 3/1992 został przygotowany niemalże tylko przez Borkowskiego, dbającego, aby jedyne pismo o grach ukazywało się pomimo trudności. Kiedy przyjęto nowych dziennikarzy i zażegnano kryzys, ten swobodny styl zainicjowany w pamiętnym numerze na stałe przylgnał do „Top Secret”. Budowano więź z odbiorcami nie tylko przez zabawne wypowiedzi sygnowane rozpoznawalnymi pseudonimami, ale też komiksy, historie czy rysunki, które dodatkowo wzbogacano zdjęciami redaktorów. Dzięki temu członkowie zespołu nie byli anonimowi, co szybko zostało wykorzystane przez czytelników, chętnie nadsyłających satyryczne rysunki czy rebusy zawierające odniesienia do wyglądu czy opisywanych perypetii popularnych

¹⁰⁶ Wypowiedź w ramach panelu odbywającego się na Pixel Heaven 2013, *Pixel Heaven 2013, Retro Stories. Początki prasy komputerowej i growej w Polsce*, <https://www.youtube.com/watch?v=71LustZD2Hk> [dostęp: 5 września 2019].

¹⁰⁷ B. Kluska, *TOP SECRET – historia kultowego pisma w 9 okładkach*, <https://polygamia.pl/top-secret-historia-kultowego-pisma-w-9-okladkach/> [dostęp: 5 września 2019].

dziennikarzy. Od numeru 1/1994 wprowadzono interaktywną powieść w odcinkach zatytułowaną *Piwem i mieczem*, której bohaterowie byli wzorowani na członkach redakcji. W ciągu dwóch tygodni od ukazania się pisma w sprzedaży czytelnicy mogli listownie głosować, co powinno przydarzyć się postaciom, wpływając tym samym na ostateczny kształt historii¹⁰⁸. Dzięki tym zabiegom i nowatorskim rozwiązaniom „Top Secret” mogło poszczycić się zaangażowanym fandomem. Sam Borkowski przyznaje, że nieświadomie zainicjował charakterystyczny dla magazynów hobbystycznych styl wypowiedzi:

w momencie, kiedy ja zacząłem robić „Top Secret”, to ponieważ ja musiałem go robić sam, [...] to tak naprawdę nie miałem wiele rzeczy, które mogłem sprzedać. W związku z tym zacząłem w pewnym sensie sprzedawać sam siebie i chyba nie do końca świadomie, i trochę przez przypadek, w związku z tym narzuciłem pewien styl w gazecie. I w momencie, kiedy przychodzili inni, robili dokładnie to samo. To znaczy pisaliśmy w taki sposób, żeby stawać się personalnie rozpoznawalni. Nie w sensie takim, wiesz, że ktoś mnie na ulicy rozpozna, tylko żeby dać dość jasno do zrozumienia, że to piszę ja, konkretna osoba, a nie jakaś tam... ktoś patrzący z boku, wszystkowiedzący narrator opowiada. Wydaje mi się, że ja zupełnie niechcący tego typu narrację, tego typu sposób pisania, przynajmniej w „Top Secret”, narzuciłem¹⁰⁹.

Redakcje innych pism dla graczy również w podobny sposób przyciągały uwagę odbiorców. Tak zwane sekcje humorystyczne w połączeniu z obecnością charyzmatycznej osoby, zdolnej zjednać sympatię czytelników, stanowiły bardzo istotny aspekt rozwoju danego magazynu. Kilka pierwszych tytułów mogło liczyć na zainteresowanie czytelników wynikające z braku innego źródła wiedzy o grach, jednak im więcej nowych magazynów pojawiało się na rynku, tym trudniej było pozyskać szerokie grono odbiorców. Najsłynniejsze i najbardziej popularne redakcje musiały wykazać się nie tylko wiedzą na temat gier wideo, ale także poczuciem humoru oraz umiejętnością wspomnianego przez Marcina Borkowskiego „sprzedawania siebie”, czyli atrakcyjnego przedstawienia życia redakcyjnego wypełnionego godzinami spędzonymi przy grach wideo oraz żartami ze współpracownikami. Ówcześni dziennikarze gromi zgodnie twierdzą, że czytelnicy często kupowali konkretne pismo ze względu na teksty ulubionych redaktorów¹¹⁰. Podkreślają także, że w latach dziewięćdziesiątych każda redakcja miała w swoim zespole „gwiazdy”, które wyróżniały się spośród innych dziennikarzy, stając się idolami młodych ludzi. Bez wahania wskazują najbarwniejszą postać w branży, czyli Marcina Góreckiego, który w 1994 roku dołączył do zespołu przygotowującego „Secret Service” i w krótkim czasie stał się ulubieńcem młodzieży. Zasłynął artykułami na temat bijatyk oraz konsol do gier, jednak jak wskazują koledzy z branży, jego popularność wynikała również z nietuzinkowej osobowości, szalonych pomysłów oraz zdolności wpływania na wyobraźnię czytelników, co czyniło go ówczesnym celebrytą¹¹¹.

¹⁰⁸ *Opowiadanie*, „Top Secret” 1994, nr 1, s. 31.

¹⁰⁹ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

¹¹⁰ *Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach*, reż. P. Kazimierzczak, K. Iwanowicz, P. Olzacki, 2015, min. 51–52.

¹¹¹ Tamże, min. 51–55.

Redaktorzy naczelni niemal każdego pisma powstałego po „Top Secret” deklarowali, że nowy magazyn będzie się różnił od tytułów już dostępnych w sprzedaży. W praktyce jednak większość prezentowała podobne treści. Zanalizowane już w tej pracy recenzje, poradniki, artykuły informujące o konkretnych gatunkach gier czy teksty omawiające przemiany zachodzące w środowisku graczy występowały w każdym z magazynów. Podobnie jak rozrywkowo-humorystyczne rubryki, za pomocą których również kształtowano habitus użytkowników nowego medium. W wielu wypadkach prezentowano ten sam rodzaj humoru, oparty często na rubasznym żartach lub wyśmianiu stereotypowego wizerunku gracza, który w połowie lat dziewięćdziesiątych był już dość dobrze rozpoznawalny wśród fanów elektronicznej rozrywki. Sekcje te były zazwyczaj współtworzone przez czytelników nadsyłających własne rysunki, komiksy czy żarty, co stanowiło dodatkową atrakcję. Pojawiały się zatem kawały przypominające „humor z zeszytów szkolnych”, satyryczne obrazki nawiązujące do konkretnych gier¹¹² oraz konkursy na najbardziej oryginalną i zabawną pracę na określony temat¹¹³. Aleksy Uchański wspomina, że materiały nadsyłane przez czytelników były w czasopiśmie growych dużo chętniej wykorzystywane niż w pismach traktujących o innej tematyce:

Oczywiście te pisma w relatywnie znacznym stopniu były pismami opartymi o treści od czytelników i tak jest do dzisiaj [...]. Czyli to był jakiś wyraz uznania redakcji, że od tych czytelników przychodzi tak dużo treści i tak wartościowych, że trzeba im dać dużo miejsca. Te wszystkie działy „czytelnicy nadesłali”, te wszystkie „supery”, „hipery”, cała ta jakby typologia działów przeznaczonych tylko na treści odczytelnicze to nie jest takie zupełnie zwykłe. Przypominam, że w takim standardowym czasopiśmie lat dziewięćdziesiątych, nie wiem, o dowolnym profilu, no to tam się znajdowało pół strony na listy od czytelników, zazwyczaj nudne¹¹⁴.

Częścią tego typu rubryk były również felietony, które czasami miały kontrowersyjny wydźwięk. Jacek Piekara odpowiadał za cykl artykułów ukazujących się pod nazwą *Słowo na sobotę* w magazynie „Gambler”. Piekara pisał teksty poruszające zagadnienia społeczno-polityczne, w których nie wahał się prezentować agresywnych, skrajnych poglądów wyrażanych grubiańskim językiem. Niektórzy czytelnicy chętnie sięgali po takie felietony, jednak inni uważali, że są niestosowne i negatywnie wpływają na młodszych czytelników¹¹⁵. Z tego względu po kilku miesiącach cykl został zlikwidowany, ale Piekara pracował w redakcji aż do jej zamknięcia. Dyskusyjne artykuły pisał także Jacek Grabowski, w latach 1993–1996 także pracujący dla magazynu „Gambler”. Prowadził rubrykę pod tytułem *Konferencje Dr De Stroyera*, w której publikował teksty okraszone między innymi wulgaryzmami oraz rubasznym

¹¹² *Na wesoło*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 30.

¹¹³ *Witryna kpiarzy*, „Reset” 1997, nr 9, s. 18.

¹¹⁴ Fragment wywiadu z Aleksem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

¹¹⁵ *Jacek Piekara, [Randall]*, <http://www.zapach-papieru.pl/autorzy/piekara.html> [dostęp: 16 września 2019].

humorem. Podobnie jak w wypadku Piekary felietony Grabowskiego wywoływały poruszenie wśród czytelników, ale rubryka została zamknięta, gdy stanowisko redaktora naczelnego objął Aleksy Uchański¹¹⁶.

WIERSZOWANKI

DOOM SONG
Włóż na siebie pancerz
złotokawy
Do tarmosu nalej kawy.
Na lebę załóż helm brązowy
By się mózdek ostał zdrowy.
A na plecy, piecaki daj
Byś mógł ammo chować tam
Na swe łapy rękawice włóż
Do obrony użyj już.
Między palce kastet załóż
By się łał z niej strumień kałuż
Bądź wytrwały i mocarny
Niech cię nie dosięgnie
system karny
Czy już wiecie o czym mówię?
Tak, o Doomie jost rozmowa.
REF: Yo! We are all Doomeds.
Asortyment jest wspaniały
Lecz używaj go dla chwały
Ta kasteta to cudenko

A ostatnia brń jest cool!
Bo zadaje wielki ból.
REF: Yo! We are...
Jak się pozbyć gadów wszelkich
Mam rad parę, choć niewielkich.
Pierwszy gośnek to prościna
Wpakuj pięćną – będzie bliźna
A ten drugi, strzelbę ma
Kara z shotguna go czeka
Później zza rogu,
byczek – demon wyskoczy
Piła tarczowa rozwali mu oczy
Pan IMP jest i kulami ciska
Więc dostanie z cheinguna
kulę do pyska
Jest cacademon co szcokękę
swą chwałi
Lecz plazmo-spluwa mu ją rozwali
Heil knight to potwór bardzo
rogoty
Lecz oprą się rakieta, jego nogi z waty.

szalone kurczaki
DINO DUDES – dino-skoczki
DESERT STRIKE –
deska w szraczu

■ Jasio

SYNDICATE – syn bili taje
KAJKO I KOKOSZ – dwa geje
SPEEDBALL 2 – dwa szybkie jaja
BODY BLOWS –
wybuchające chłopy

■ Michał Przybylski

• Kto pod kim dółki kopie ten jest grabarzem.
• Ulubiona zabawa dzieci grabarza? W chowaniego.
• Zakład pogrzebowy „RADOŚĆ ŻYCIA” zaprasza!
• Co to jest: duże, czerwone i kwadratowe? Mała zielona kuleczka.

ŚMIESZNE POCZĄTKI I ZAKOŃCZENIA

„SIEMANKO GRZYPIURKI, Wpędzające nas w nalogi (komputerowe) rżecz jasna. Jak już człowiek zacznie, to żadna odwykowska mu nie pomoże. No a teraz parę duperszwanów pod tytułem: Gry... zę, Kpie, TORTURUJE!”

„HI THERE! To znówu Ja. Co ja gadam, przecież Wy mnie jeszcze nie znacie. I nie wiecie co tracić”

„Na tym kończą ten nazistowski, pełen bluzgów, krwi i seksu list, z góry dziękując za niepod...”

tożenie bomby pod mój dom.”
„Bardzo proszę o wydrukowanie tego tekstu i o nagrodę! Rzeź jasna.”

PS1. Bo jak nie to przyjdę do was i tak się kurna spierdzą, że papier wam zwiednie albo co innego i będziecie impotentami BRRRRR... co za straszne słowo HA, HA!

PS2. A kurna już się ZDENERWOWAŁEM i już jem grochówkę HE, HE! No to narazie! HI, HI...”

Także nas przestraszył tym swoim pierdzeniem, że z przerażenia też wolnami grochówkę i jak do nas wpadnieš zaby spełnić swoją groźbę, to może zrobimy pierwsze ogólnosiawowe zawody w pierdzeniu!

STADIUM ROZWOJU KOMPUTEROWCA

Do twarzy pasować powinna miękko
Jest w nim piła, lecz tarczowa
Co zaczyna jak me słowa.
A co z łśniącym tu shotguniem?
Trzeba sheiki mieć na zmianę!
Co kasuje bez namowy?
Od tak czaingun obrotowy!
Też jest mały tu pistolet
Lecz używaj go pod koniec
Plazmo spluwać też masz w łapie
Niech krew z murów
wszystkim kapie
A wyzłutnia, to potęga
Masz rakieta – toś nie-menda

Baron piekielny – koleś nycerza
Poślij rakieta w okolicę pęcherza
Potem cyberdemon tupie i jęczy
BGF 9000 i już się nie męczy
Spideremon ostatni jest z całej paczki
Więc strzelaj do niego jak w dzikie kaczki
Oto się kończy poemat skromniutki
Pisany na trzeźwo, bez picia wódki.
REF: YO! WE ARE...

■ G.T.

• Co to jest: zielone i stoi pod latarnią? K... nie z tej ziemi.
• Co zrobiłby Adam, gdyby nie było Ewy? Oswoiliby inne zwierzę.
• Z prochu powstałaś, to się otrząp.
• Konie z wozu, babom izej.
• Nie idę do nieba – mam lekki wysokości.
• Jak sobie pośleliś, to mnie zawołasz.

KILKA SŁÓW DO...

• Maciej Sawitus – dzięki za rysunki i tipsy, wykorzystamy je na pewno, jak nie w tym numerze, to na pewno w następnym. Prosimy o jeszcze więcej rysunków.

• Mamol Zasłan w ciążę. Córciu gdzieś ty miała głowę? Pod kierownicą.
• Panie doktorze, nie mogę dłużej pić tej wody „ZUBER”, bo mi się strasznie odbija jajami. To dziwne, powinno ustami.
• Dlaczego pies macha ogonem? Bo ogon nie może machać psem.
• Dwóch kolegów idzie po torach. Ale niskie to stopnie, mówi jeden. No! Ale długie te schody. No! I jakie niskie poręcze. Nie martw się, już winda jedzie.
• Żadna dziewczyna nie da ci tego, co mogą dać ci kłocki lego.
• Jak nazywa się emeryt pod prysznicem? Wapno gaszone.

ZAGADKI

– Czy na koniu można ciąć w czerstwe gierki?
– Nie.
– Tak. Na końsoli.

– Czy przy pomocy konia można posłuchać muzyki z CD?
– Nie?
– Tak. Jeśli, masz końpakt.

– Jaki koń sprawdza bilety w MPK?

– Końduktor.
– Jakiego konia można zjeść?
– Końserwę.

– Jak nazywa się syn optyka?
– Paweł? Jurek?
– Nie! Synoptyk.

■ VAC

STANOWISKO ZAWODOWEGO PC-TOWCA

II. 2. Rubryka satyryczna współtworzona przez czytelników

Źródło: „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 31.

¹¹⁶ Jacek Grabowski, [Dr DeStroyer], <http://www.zapach-papieru.pl/autorzy/grabowski.html> [dostęp: 16 września 2019].

Nie zawsze treści niezwiązane bezpośrednio z grami wideo miały kontrowersyjny charakter, jednak pisma hobbystyczne nie unikały emocjonujących, dyskusyjnych artykułów, traktując je jako wyraz osobowości dziennikarzy oraz sposób na przyciągnięcie uwagi czytelników. Negatywne lub pozytywne opinie na temat określonego rodzaju tekstów oraz ich autorów budowały także tożsamość graczy jako osób posiadających określone poglądy czy zainteresowania wykraczające poza obszar gier wideo. Na przykład w magazynie „Secret Service” regularnie pojawiały się artykuły o mandze i anime, stanowiące źródło informacji dla osób zaciekawionych treściami, które wówczas nie były w Polsce popularne. Tworzący rubrykę *Manga Room* Robert Korzeniewski sprawił, że graczy oraz fanów japońskiej animacji i komiksów łączyło to samo pismo. Zatem w zależności od polityki redakcji oprócz artykułów o grach w magazynach publikowano kontrowersyjne felietony na tematy społeczno-polityczne, prześmiewcze komiksy, ilustracje i teksty pełniące wyłącznie rozrywkową funkcję lub treści dotyczące innych obszarów kultury popularnej niż gry wideo.

W latach 90. XX wieku, czyli w okresie poprzedzającym powszechny dostęp do sieci internetowej oraz rozwój mediów społecznościowych, dziennikarze growi byli nie tylko ekspertami dzielącymi się wiedzą na temat interaktywnych tekstów czy towarzyszami rozumiejącymi potrzebę wielogodzinnego spędzania czasu przed ekranem komputera, ale również kimś na kształt współczesnych influencerów¹¹⁷ wskazujących, co jest w branży elektronicznej rozrywki modne i warte uwagi. Wpływ redaktorów na czytelników nie ograniczał się przy tym wyłącznie do rekomendowania poszczególnych tytułów, dziennikarze promowali bowiem określony styl bycia, poglądy, zachowania oraz stosunek do zjawisk zachodzących w przemyśle gier, odgrywając znaczącą rolę w kształtowaniu habitusu polskiego gracza.

Nie sposób jednoznacznie stwierdzić, czy redaktorzy zdawali sobie sprawę z efektu, jaki ich artykuły wywierały na odbiorcach, ale niektórzy mieli świadomość swojej popularności, rozpoznawalności, a także uczestnictwa w przemianach zachodzących w obrębie kultury gier. Tadeusz Zieliński przyznaje, że największy wpływ na graczy miał jako współprowadzący program *Review Territory*, emitowany w latach 2005–2012 przez nieistniejące już pasmo telewizyjne Hyper+¹¹⁸. Niemniej zauważa również kulturotwórczą rolę magazynów hobbystycznych, wspominając, że jako członek redakcji „Gamblera” miał poczucie zapoznawania czytelników nie tylko z grami wideo, ale też szeroko rozumianym faniem fantasy oraz modelem tak zwanej kultury nerdowskiej¹¹⁹. Marcin Borkowski wspomina natomiast, że w czasach pracy w „Top

¹¹⁷ Influencer to osoba, która za pomocą mediów społecznościowych wywiera wpływ na odbiorców, promując określone produkty lub usługi. Influencer może także wpływać na to, w jaki sposób inni postrzegają otaczającą ich rzeczywistość. Zob. K. Stopczyńska, *Wykorzystanie influencer marketingu w kreowaniu relacji z klientami pokolenia Y*, „Studia Oeconomica Posnaniensia” 2018, t. 6, nr 5, s. 106.

¹¹⁸ Fragment wywiadu z Tadeuszem Zielińskim, który przeprowadziłam 24 maja 2019 roku.

¹¹⁹ Określenie „nerd” ma raczej negatywny wydźwięk i bywa używane w stosunku do osoby, która interesuje się informatyką i ogólnie naukami ścisłymi oraz grami wideo, stroniąc przy tym od towarzystwa rówieśników. Pojęcie to bywa stosowane również w odniesieniu do kogoś inteli-

Secret” nie głowił się zbyt nad statusem gier wideo i nie próbował ich umieścić w jakiejś konkretnej ramie:

Jak się nad tym zastanawiam, to chyba w ogóle sobie nie zadawałem takich pytań. Znaczący były sobie te gry, myśmy o nich pisali, było fajnie, to było ciekawe, ale chyba nie zrobiłem tego kroku do tyłu, który jest potrzebny, żeby sobie zadać zapytania takie właśnie, jakie ty w tej chwili zadajesz [...]. To tak naturalnie wychodziło jedno z drugiego i myśmy w ogóle nie zadawali sobie szerszych pytań na temat tego, jak to wygląda¹²⁰.

Przyznaje jednak, że starał się pisać w taki sposób, by młodszy czytelnik czegoś się dowiedział i nauczył. Chciał przy tym trafić i do starszych odbiorców, którzy rozumieją nawiązania do utworów literackich czy filmowych i są gotowi, by dyskutować o grach w poważniejszy sposób:

Miałem ochotę również na kontakt z ludźmi starszymi, mądrzejszymi, mającymi właśnie pewne przygotowanie. No nie chcę powiedzieć, że partnerów dla mnie, prawda, bo to by znaczyło, że uważam siebie za lepszego od naszych czytelników tych takich przeciętnych, a to zupełnie nie o to chodziło. Ja się często starałem na pewno w tekstach przemycać jakieś skojarzenia, mając pełną świadomość tego, że ten czternastolatek, który mnie czyta, nie ma szansy zrozumieć, o co mi chodzi, bo nie zna tych filmów, nie zna tych książek, do których ja się odwołuję. [...] na pewno chciałem, żeby ten czytelnik był troszkę bardziej wyrobiony. Ale równocześnie miałem świadomość tego, że on jest raczej młodszy i mało wyrobiony. [...] zawsze wychodzę z założenia, że jak się trafi na kogoś sensownego i mu się da dobry przykład, to on za tym pójdzie. Zawsze uważałem, że pisanie odpowiednie takim czymś może być i w tym momencie jak pisałem, no to nie bałem się najbardziej wyrafinowanych pomysłów, skojarzeń, nawet jeżeli miałem świadomość tego, że dla większości czytelników to jest nieczytelne. To jest kwestia zachowania pewnego balansu między tym, ile można dać rzeczy hermetycznych, a ile można dać rzeczy, które są zrozumiałe dla wszystkich¹²¹.

Wypowiedź ta potwierdza hipotezę, że redaktor w czasopiśmie growym często przyjmował różne role, w zależności od potencjalnego adresata danego tekstu. Nawet jeśli dziennikarze wówczas nie myśleli o grach wideo w szerokiej perspektywie, to przykład Marcina Borkowskiego pokazuje, że niektórzy stawali się mediatorami między przemysłem gier lub kulturą popularną w ogóle a użytkownikami. Wykorzystywali w tym celu swoją wiedzę fachową oraz zainteresowanie elektroniczną rozrywką, co zdaniem Rebekki Carlson charakteryzuje dziennikarzy growych jako osoby „definiujące i ustalające” gusta fanów gier wideo¹²². Badaczka zwraca uwagę, że choć redaktorzy oraz recenzenci

gentnego, ale mającego problemy z dostosowaniem się do ogólnie przyjętych norm społecznych. Zob. P. Migdał, S. Krawczyk, *Zespół Aspergera, nauki ścisłe i kultura nerdów*, „Rocznik Kognitywistyczny” 2011, nr 5, s. 94–95. Niemniej według Tadeusza Zielińskiego „kultura nerdowska” oznacza zainteresowanie obszarami kultury popularnej (gry wideo, gry fabularne), które dopiero zaczęły się upowszechniać wśród polskich odbiorców w latach 90. XX wieku, między innymi dzięki tekstom publikowanym w czasopismach hobbystycznych.

¹²⁰ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

¹²¹ Jw.

¹²² R. Carlson, *Too Human versus the Enthusiast Press. Video Game Journalists as Mediators of Commodity Value*, <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98/93> [dostęp: 24 września 2019].

nie produkują gier, to wytwarzają w konsumentach ciągłą potrzebę zaangażowania zarówno emocjonalnego, jak i finansowego. Z tego powodu muszą jasno formułować i wyrażać swoje opinie na temat poszczególnych produktów czy zjawisk. Ponadto krytykują, oceniają, decydują, co czyni grę atrakcyjną, a nawet czy dany produkt można zaklasyfikować do tego medium. Zdaniem Carlson to sprawia, że dziennikarze mają dostęp do poufnej, eksperckiej wiedzy, którą dzielą się z czytelnikami, czyniąc ich „prawdziwymi” fanami, posiadającymi dostęp do informacji ujawnionych tylko na łamach magazynów¹²³. Obserwacje te wydają się nieco nieaktualne w odniesieniu do współczesnej rzeczywistości, w której prasa papierowa traci na popularności na rzecz internetowych, często również oddolnych, form dziennikarstwa growego, takich jak blogi, wideoblogi, podcasty czy posty zamieszczane w mediach społecznościowych. Jednak Rebecca Carlson dobrze scharakteryzowała działalność redaktorów piszących o grach w latach 90. XX wieku.

3.5. O polskich grach w prasie hobbystycznej

Wydawałoby się, że w warunkach, w których zagraniczne gry wideo były trudno dostępne i niezrozumiałe dla wielu użytkowników, szansę na zdobycie rozgłosu oraz osiągnięcie sukcesu będą mieli polscy twórcy. Jednak z powodu sytuacji polityczno-ekonomicznej lat osiemdziesiątych oraz popularności giełd, na których sprzedawano skopiowane egzemplarze zagranicznych tytułów, polscy autorzy mieli bardzo ograniczone możliwości zarabiania na swoich grach. Mimo to wytrwali entuzjaści interaktywnych produkcji nie ustawali w próbach zaprojektowania własnych programów rozrywkowych. Jak podaje Marcin Kosman, wiele z tych gier nigdy nie wyszło poza krąg rodziny i znajomych autora lub bezpowrotnie przepadło¹²⁴, ponieważ były to amatorskie produkcje tworzone z myślą o dobrej zabawie oraz doskonaleniu umiejętności programistycznych. Zgodnie z ustaleniami Bartłomieja Kluski i Mariusza Rozwadowskiego jednym z pionierów wśród krajowych twórców gier był Jerzy Wałaszek, który własny mikrokomputer zakupił już w 1983 roku i samodzielnie pisał programy, choć nie dysponował fachową literaturą ani oprogramowaniem narzędziowym¹²⁵. Jak zauważają autorzy publikacji *Bajty polskie*, Wałaszek uczył się obsługi komputera metodą prób i błędów, projektując przy tym aplikacje matematyczne, a także gry logiczne oraz zręcznościowe. Co ciekawe, cały ówczesny dorobek Jerzego Wałaszka zniknąłby bezpowrotnie, gdyby nie zapisany w zeszycie kod źródłowy, który później odtworzono w emulatorze ZX81 i udostępniono w internecie¹²⁶.

¹²³ Tamże.

¹²⁴ M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015, s. 36.

¹²⁵ B. Kluska, M. Rozwadowski, dz. cyt., s. 55.

¹²⁶ Tamże, s. 56.

Zdarzenie to dobrze obrazuje rzeczywistość lat 80. XX wieku, ponieważ ówczesni autorzy gier oraz programów raczej nie myśleli o tym, by na swoich produkcjach zarabiać lub w szczególnie sposób zabezpieczać je przed upływem czasu. Twórcy dzielili się gotowymi programami z innymi użytkownikami mikrokomputerów, a niektóre z ich dzieł trafiały później na giełdy. Nie brakowało także tytułów będących po prostu kopiami lub spolszczeniami zagranicznych produkcji, jak na przykład gra *Tajpan* (1984) Jerzego Rajzera będąca odpowiednikiem brytyjskiego *Taipan* stworzonego przez firmę Jaysoft¹²⁷, oraz adaptacji popularnych zabaw, między innymi *OiX* (1984) i *Ships* (1984), czyli odpowiednio gra w kółko i krzyżyk oraz statki¹²⁸. Pojawiały się również gry, których autorzy samodzielnie stworzyli kod źródłowy, nawet jeżeli inspirowali się innymi tytułami. Na uwagę zasługują między innymi programy Piotra Biedrzyckiego pisane na Meritum. Gra pod tytułem *Barman* przypomina nieco arkadowego *Tappera* (Marvin Glass and Associates, Bally Midway, 1983), a strzelanina *Nietoperze* wyraźnie nawiązuje do *Space Invaders* (Taito, Midway, 1978), ale z badań Kluski i Rozwadowskiego wynika, że są to oryginalne produkcje¹²⁹. Starannie przygotowany zapis obu programów został wydrukowany w numerach pierwszym¹³⁰ i dwunastym¹³¹ magazynu „Informatyka, Komputery, Systemy” z 1988 roku.

Istotnym polskim tytułem jest także powstała w drugiej połowie lat osiemdziesiątych *Puszka Pandory* autorstwa Marcina Borkowskiego, która prawdopodobnie jako pierwsza rodzima gra tekstowa trafiła do szerokiego grona odbiorców¹³². Autor sam zrecenzował ją w „Bajtku”, podpisując się pod artykułem jako Karol B. Mirowski. Redaktor wyraźnie stara się być obiektywny, wspominając zarówno o zaletach, jak i wadach gry, która powstała przy okazji pisania algorytmu pozwalającego zmieścić więcej tekstu w 48 kB pamięci dostępnej w mikrokomputerze ZX Spectrum¹³³. W numerze 4/1989 można przeczytać, że: „Nie jest to może gra o jakiej marzy się przez całe życie, ale na pewno nie jest gorsza od wielu sprowadzonych do nas gier brytyjskich, a ma tę niewątpliwą zaletę, że nie wymaga znajomości angielskiego”¹³⁴. Pojawia się zatem bardzo istotna dla użytkowników możliwość sięgnięcia po grę tekstową w języku polskim, która, jeśli wierzyć opisowi, nie odbiega od zagranicznych produkcji. Dalej Borkowski pisze o braku grafiki i dźwięku, usprawiedliwiając się jednak tym, że takie rozwiązanie może być mniej uciążliwe niż niedające się wyłączyć ciągle „brzęczenie”. Zakończenie artykułu podsumowuje stwierdzenie, że *Puszka Pandory* to udana produkcja, która niestety nie jest znana

¹²⁷ Tamże, s. 60.

¹²⁸ M. Kosman, dz. cyt., s. 36–37.

¹²⁹ B. Kluska, M. Rozwadowski, dz. cyt., s. 54.

¹³⁰ P. Biedrzycki, *Meritum*. „*Nietoperze*”, „Informatyka, Komputery, Systemy” 1988, nr 1, s. 12–13.

¹³¹ Tenże, *Giełda pomysłów. Gra zręcznościowa Barman*, „Informatyka, Komputery, Systemy” 1988, nr 12, s. 26–27.

¹³² B. Kluska, M. Rozwadowski, dz. cyt., s. 75.

¹³³ Tamże.

¹³⁴ K.B. Mirowski, *Puszka Pandory*, „Bajtek” 1989, nr 4, s. 16.

wielu miłośnikom elektronicznej rozrywki, gdyż pomimo upływu dwóch lat od jej ukończenia nie stała się popularna.

Opisane powyżej przypadki publikowania w magazynach komputerowych informacji na temat pojedynczych gier zaprojektowanych przez polskich twórców udowadniają, że dziennikarzom zależało na tym, by promować rodzimych autorów oraz przekonywać czytelników, że nie tylko zagraniczne tytuły zasługują na uwagę. Pomimo wszystkich ograniczeń opisanych wcześniej w tej pracy w Polsce lat osiemdziesiątych powstawały gry i zazwyczaj było to odnotowywane przez dziennikarzy, gdyż wymienione przeze mnie przykłady nie są jedynymi wzmiankami na temat krajowych amatorskich produkcji. Kierownik zespołu redakcyjnego „Bajtki” Waldemar Siwiński już w numerze 7/1986 napisał, że plan informatyzacji kraju powinien zakładać również wypełnienie luki związanej z brakiem polskich gier i programów użytkowych:

Trzeba opracować oparte na polskiej tradycji i kulturze gry komputerowe, trzeba podjąć gigantyczny wysiłek przygotowania różnorodnego oprogramowania dydaktycznego [...] trzeba „na polską modłę” przerobić pliki z programów użytkowych, w pierwszej kolejności tych, które mogą być wykorzystywane w domach. Itp. itd.... Wszystko oczywiście w języku polskim, z wykorzystaniem wszystkich liter polskiego alfabetu i zasad gramatycznych naszego języka¹³⁵.

W przytoczonych słowach dość wyraźnie pobrzmiewają edukacyjne założenia, o których piszę w rozdziale drugim, jednakże warto zwrócić uwagę na kontekst polskich gier, który już w tamtym okresie został przez redaktorów zauważony. Tego typu apele były istotne, ponieważ czytelnicy otrzymali nie tylko informację na temat tego, co należy zrobić, by Polska „dogoniła” kraje zachodnie w sferze komputeryzacji, ale również zachętę do przygotowywania różnych programów w ojczystym języku.

Redakcja „Bajtki” konsekwentnie promowała rodzimych twórców, wspominając „tekstówki” przygotowane z myślą o polskich użytkownikach oraz wydarzenia, które mogły stanowić podwaliny pod budowę krajowej branży gier wideo. Pisano zatem o różnych amatorskich inicjatywach, ale też pierwszych oficjalnie zarejestrowanych firmach zajmujących się tworzeniem gier. W październikowym numerze z 1989 roku opublikowano krótki tekst na temat nowo powstałego Computer Adventure Studio założonego przez Piotra Kucharskiego, Wiesława Florka i Krzysztofa Piwowarczyka. Redaktor docenił młodych projektantów, chwalać przeznaczoną na ZX Spectrum grę *Mózgprocesor* za grafikę i oprawę dźwiękową, a także rozbudowany słownik umożliwiający wpisywanie wielu komend¹³⁶. *Mózgprocesor* uważany jest za jeden z lepiej wypromowanych polskich tytułów z lat osiemdziesiątych, gdyż opisy rozgrywki, wywiady z twórcami oraz reklamy pojawiały się w czasopismach „Bajtek” i „Top Secret”¹³⁷. Planowano przetłumaczenie gry na język angielski, wydanie jej za granicą oraz poszerzenie działalności Computer Adventure Studio o dział

¹³⁵ W. Siwiński, *100 tysięcy*, „Bajtek” 1986, nr 7, s. 2.

¹³⁶ M. Przasnyski, *Mózgprocesor – polska gra tekstowa*, „Bajtek” 1989, nr 10, s. 10.

¹³⁷ M. Kosman, dz. cyt., s. 43.

wydawniczy¹³⁸. Jednakże założenia te były zbyt śmiałe w stosunku do ówczesnych realiów, więc choć *Mózgprocesor* zdobył popularność, to sprzedawał się głównie na giełdach, co sprawiło, że twórcy nie osiągnęli zadowalających zysków i firma wkrótce przestała istnieć.

Po okresie transformacji zachodnie gry stały się bardziej dostępne dla polskich użytkowników niż w latach osiemdziesiątych, ale nie oznacza to, że redaktorzy pism hobbystycznych przestali zwracać uwagę na rodzime produkcje. Wręcz przeciwnie, pisano o polskich grach, podkreślając sukcesy rodaków i podając za wzór funkcjonujące przedsiębiorstwa. W pierwszym numerze „Top Secret” porównano polską firmę Karen do amerykańskiego MicroProse, wyszczególniając osiągnięcia tej pierwszej:

Najpoważniejszym producentem gier w Polsce jest firma Karen. Od kilku lat realizuje ona zamówienia poważnych firm amerykańskich, tworzy też własne programy. Pisz na Amigę i IBM-y. W ciągu ostatnich sześciu lat Karen opracowała ponad 50 gier na zlecenie partnerów, takich jak Activision, California Dreams, Electronic Arts i Strategic Simulations Inc. [...] Przykład firmy Karen bardzo dobrze świadczy o możliwościach polskich programistów i wystawia im piątkowe świadectwo. [...] Dziś jeszcze produkcja na rynek krajowy nie opłaca się ze względu na brak ochrony prawnej oprogramowania. Wiemy, że mimo to są w Polsce ludzie pracujący nad gramami. Dlatego zwracamy się z prośbą do wszystkich zainteresowanych. Jeśli napisałeś grę – skontaktuj się z nami. Postaramy się przedstawić twoją twórczość w „Top Secret”¹³⁹.

Marek Czarkowski opisuje studio Karen w samych superlatywach, podkreślając wartość jego działań przez wyliczenie zagranicznych partnerów. Pokazuje również, że w Polsce może rozwijać się firma produkująca gry komputerowe, chociaż nie pisze wprost o zasadach jej funkcjonowania, czyli między innymi dystrybucji gier na rynek amerykański, z pominięciem krajowego. Artykuł ten jednocześnie uświadamia czytelnikom, że rodzimi twórcy dysponują umiejętnościami oraz zapalem, nie ustępując programistom ze Stanów Zjednoczonych czy Europy Zachodniej. A co najważniejsze, redakcja wprost zwraca się do nieznanego szerszemu gronu autorów z propozycją opisaną zaprojektowanej amatorsko gry. Dla czytelników jest to zatem komunikat, że pomimo niesprzyjających warunków ekonomicznych warto tworzyć gry oraz interesować się polskimi produkcjami, gdyż są one wspierane przez redakcję „Top Secret”.

Ówczesną rzeczywistość można przyrównać do mechanizmów występujących w początkowym okresie rozwoju fińskiego rynku gier wideo. Niklas Nylund przypomina, że na początku lat 80. XX wieku fińscy entuzjaści komputerów tworzyli gry, mimo że rynek sprzedażowy nie był jeszcze ukształtowany, więc nie mogli zarabiać na swoich produkcjach¹⁴⁰. Nie stanowiło to jednak przeszkody dla autorów, ponieważ ich celem nie było publikowanie i docieranie do szerokiego grona odbiorców, a doskonalenie umiejętności programistycznych

¹³⁸ Tamże, s. 43–44.

¹³⁹ M. Czarkowski, *MicroProse po polsku*, „Top Secret” 1990, nr 1, s. 4.

¹⁴⁰ N. Nylund, dz. cyt., s. 2.

oraz zapewnianie sobie nowych gier. Nylund zwraca bowiem uwagę na osobliwą sytuację związaną z brakiem regularnej sprzedaży interaktywnych produkcji, podkreślając, że około 1983 roku najlepszym sposobem na zdobycie nowej gry było samodzielne jej stworzenie¹⁴¹. Autor artykułu wyjaśnia, że choć rząd Finlandii, podobnie jak innych państw nordyckich, wspierał proces udomawiania komputerów, nie oznacza to, że gry były równie popularne.

Mikrokomputery stały się powszechnie dostępne w całym kraju już we wczesnych latach osiemdziesiątych, do tego sprzedawano je w rozsądnej cenie, tak by większość obywateli mogła sobie pozwolić na ich zakup. Producenci tacy jak Nokia czy Salora opracowali nawet własne linie komputerów domowych, które mniej więcej przez dekadę mogły konkurować z zagranicznymi markami¹⁴². Wspierano komputeryzację Finlandii, ale ze względu na ograniczenia ustawowe dotyczące działania automatów do gier oraz niewielką sprzedaż konsol domowych rozwój elektronicznej rozrywki został zahamowany. Dlatego pracę nad własnymi projektami traktowano jako wyraz kreatywności, ale też metodę pozwalającą odróżnić „prawdziwych” hobbystów od osób, które posiadały komputer domowy, ale nie pisały własnych programów. Co więcej, stworzenie gry wideo stanowiło powód do dumy wśród entuzjastów nowego medium i szybko stało się integralną częścią rodzącej się dopiero fińskiej kultury gier.

Na przełomie lat 80. i 90. XX wieku Polska znalazła się w podobnym punkcie, gdyż hobbysci pisali programy rozrywkowe, wiedząc, że nie będą mogły być dystrybuowane na szeroką skalę. Dziennikarze natomiast wspierali autorów, opiniując ich produkcje oraz namawiając do pracy nad kolejnymi tytułami. Chciano, by również w Polsce powstawały interesujące gry, a branża rozwijała się podobnie jak w Europie Zachodniej. W połowie lat dziewięćdziesiątych pojawiało się coraz więcej polskich gier i większość pism hobbystycznych wspominała o nich w recenzjach czy opisach, zachęcając czytelników do poznania konkretnych produkcji, nawet jeśli odbiegały od zagranicznych standardów. Przykładem tego typu artykułu jest recenzja menedżera piłki nożnej. *Liga Polska Manager 95*¹⁴³ (SportLand Software, MarkSoft, 1995) w magazynie „Gambler” otrzymała średnie noty za grafikę, dźwięk oraz grywalność, ale mimo to recenzent chwali tytuł, przekonując, że rzeczywiste kluby w polskiej lidze nie dostarczają kibicom powodów do zadowolenia, więc warto zainteresować się ich wirtualnymi odpowiednikami i sprawić, żeby odnieśli zwycięstwo¹⁴⁴. Wśród zalet wymieniono między innymi aktualność składów drużyn oraz możliwość posługiwania się krajową walutą. Wypunktowano także drobne wady takie jak zbyt niski poziom trudności i niewiele opcji rozgrywki, sugerując przy tym autorowi gry, by: „przejrzał zachodnie programy podobnego typu i trochę więcej ściągnął. Uczyć się od mistrzów – to w końcu żaden wstyd”¹⁴⁵.

¹⁴¹ Tamże, s. 11.

¹⁴² Tamże, s. 5.

¹⁴³ Obecnie gra ta cieszy się statusem kultowej wśród fanów gatunku i jest dostępna do pobrania pod adresem <http://ligapolska95.pl/> [dostęp: 19 sierpnia 2019].

¹⁴⁴ *Liga Polska Manager 95*, „Gambler” 1995, nr 8, s. 31.

¹⁴⁵ Tamże.

W tym samym numerze ukazał się również wywiad z twórcą gry, z którego wynika, że Rafał Cymerman miał zaledwie osiemnaście lat i wciąż uczęszczał do szkoły średniej, gdy napisał pierwszy polski menedżer piłki nożnej. W rozmowie z redaktorami „Gamblera” młody projektant wyznał, że początkowo motywacją do pracy nad grą było wyłącznie hobbystyczne zainteresowanie, natomiast chęć wprowadzenia tytułu na rynek pojawiła się później¹⁴⁶. Cymerman przyznał też, że zadbał o to, by jego produkcja nie miała wysokich wymagań sprzętowych, ponieważ to ważna kwestia dla polskich graczy.

Wśród redaktorów pism hobbystycznych wydawanych w drugiej połowie lat 90. XX wieku dominowało przeświadczenie, że choć rodzime interaktywne produkcje powstają coraz częściej, to wciąż ich jakość pozostawia wiele do życzenia, zwłaszcza w porównaniu z podobnymi tytułami wyprodukowanymi na Zachodzie. Taką opinię wyrażano nie tylko w stosunku do gier stworzonych przez amatorów, ale również firm dobrze znanych na rynku. Dlatego też wielu dziennikarzy rozpoczynało lub podsumowywało artykuły stwierdzeniami, że „jak na polskie warunki” dany tytuł prezentuje się przyzwoicie. Zatem z jednej strony próbowano czytelników zachęcić do sięgania po krajowe produkcje, podkreślając, że warto wspierać twórców takich jak Rafał Cymerman, a z drugiej budowano w odbiorcach przeświadczenie, że od polskich gier wciąż nie można wymagać tego samego, czego wymaga się od gier zagranicznych. Często pojawiały się również sformułowania wyrażające nadzieję, że w przyszłości krajowa branża gier dorówna światowym rynkom. Przykład tego typu myślenia dobrze ilustruje wstęp do przeglądu rodzimych tytułów opublikowany w piśmie „Gry Komputerowe” z 1995 roku:

Ostatnio powstaje coraz więcej polskich gier. Nie zawsze stoją one na poziomie porównywalnym z produktami zachodnimi. Nie mniej (sic!) jednak są to nasze gry, a to najbardziej cieszy. Miejmy nadzieję, że wkrótce nasi programiści pozbawią się kompleksów i doczekamy się na gry światowego formatu z metką „Made in Poland”¹⁴⁷.

Zainteresowanie redaktorów budziły również kontrowersyjne produkcje, zyskujące rozgłos jeszcze przed premierą. Jedną z takich gier były *Rezerwowe psy* (Nekrosoft, IPS Computer Group, 1999). Tytuł ten otrzymał od recenzentów dość skrajne opinie, ale większość z nich zgodnie podkreślała, jaką nowością na polskim rynku jest tego typu gra. Dzieło krakowskiego studia Nekrosoft rzeczywiście osiągnęło rozgłos, jakiego wcześniej nie zdobyła żadna polska produkcja, ponieważ mówiono o niej w ogólnokrajowych programach informacyjnych oraz pisano w poczytnych gazetach. Powodem tak dużego poruszenia były realistyczna reprezentacja przemocy, liczne wulgaryzmy oraz bulwersujące nawiązania do rzeczywistych osób i zdarzeń. *Rezerwowe psy* stały się pierwszą grą krajowej produkcji, o której wieść przedostała się do mediów głównego nurtu, co zdaniem Marcina Kosmana wynikało ze starań

¹⁴⁶ *W hackerstwo się nie bawiłem*, „Gambler” 1995, nr 8, s. 64.

¹⁴⁷ *Z naszego podwórka*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 1–2, s. 31.

jednego z autorów, będącego niegdyś kierownikiem produkcji w stacji telewizyjnej TVN¹⁴⁸.

W miesięczniku „Gambler” scharakteryzowano grę jako najbardziej efektowny oraz zaskakujący debiut w historii polskiej elektronicznej rozrywki¹⁴⁹. Recenzent z pisma „Świat Gier Komputerowych” stwierdził, że: „Rezerwowe psy to niewątpliwie wydarzenie nie tylko komercyjne, ale także i kulturalne; gra ma wszelkie zadatki by stać się pozycją kultową, obecną w świadomości wszystkich graczy i na długo pozostającą w pamięci”¹⁵⁰. Nieco bardziej oszczędny w pochwałach był dziennikarz magazynu „Secret Service”, zwracając uwagę, że: „Wyraźnie daje o sobie znać brak doświadczenia twórców na polu tworzenia interaktywnej rozrywki”¹⁵¹. Jednak w numerze oprócz recenzji czy zrzutów ekranu opublikowano także krótki wywiad z Maciejem Kozłowskim udzielającym głosu głównym bohaterom, co oznacza, że pomimo mniej entuzjastycznej opinii recenzenta redakcja wspierała polską produkcję, zamieszczając obszernie materiały na jej temat. Nie był to, jak wiemy, odosobniony przypadek, gdyż większość pism hobbystycznych chętnie drukowała artykuły na temat polskich gier, często namawiając nieznanym jeszcze autorów lub początkujących wydawców do kontaktu z redakcją.

Zapytany o politykę redakcyjną względem rodzimych gier wideo Marcin Borkowski odpowiedział, że:

Chcieliśmy pisać, chcieliśmy móc pisać dobrze o polskich grach i zawsze to się niestety kończyło tym, że jak się pojawiła polska gra, to trzeba było o niej pisać, mnożąc oceny przez dwa, bo jednak te gry były bardzo słabe. To wynikało z uwarunkowań rynkowych, nie opłacało się włożyć dużej pracy w grę, w związku z czym one były tak naprawdę, w większości wypadków, po prostu nedorobione, niedokończone i niedoszlifowane¹⁵².

Wypowiedź Borkowskiego dotyczy głównie pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych i okresu, w którym pełnił funkcję redaktora naczelnego „Top Secret”, jednak komentarz ten potwierdza, że sytuacja polskich gier była trudna i skomplikowana w zasadzie przez całą dekadę. Z jednej strony redaktorzy czuli się w obowiązku szczerze informować czytelników o swoich wrażeniach i obserwacjach dotyczących rozgrywki, z drugiej chcieli też pomagać osobom oraz firmom próbującym zaistnieć na rynku zdominowanym przez pirackie kopie gier, a także graczy przyzwyczajonych do tego, że polski tytuł wciąż nie dorównuje zagranicznemu hitom. Czekano na przełomową produkcję, skrupulatnie odnotowując mniejsze lub większe sukcesy rodzimych twórców, chociaż, jak zaznacza w wywiadzie Borkowski, wiadano, że sytuacja nie ulegnie poprawie, dopóki ze sprzedaży nie znikną nielegalne egzemplarze gier¹⁵³.

¹⁴⁸ M. Kosman, dz. cyt., s. 239.

¹⁴⁹ J.T. Janicki, *Rezerwowe psy*, „Gambler” 1999, nr 12, s. 32.

¹⁵⁰ *Rezerwowe psy*, „Świat Gier Komputerowych” 1999, nr 12, s. 35.

¹⁵¹ *Rezerwowe psy*, „Secret Service” 1999, nr 9, s. 67.

¹⁵² Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

¹⁵³ Tamże.

Sposób pisania artykułów na temat polskich twórców, dystrybutorów oraz hobbystów amatorsko zajmujących się projektowaniem elektronicznej rozrywki kształtował w czytelnikach obraz rodzimego rynku. Przekaz dostarczany za pośrednictwem pism dla graczy najczęściej koncentrował się na wypunktowaniu zalet danego tytułu oraz usprawiedliwieniu, z jakiego powodu produkcja wciąż nie może konkurować z zachodnimi odpowiednikami. Podkreślano umiejętności oraz kreatywność programistów, scenarzystów i grafików, jednocześnie narzekając na uwarunkowania ekonomiczne, zacofanie sprzętowe względem krajów Europy Zachodniej oraz problem piractwa. Oczywiście nie oznacza to, że w ciągu całej dekady nie powstała udana polska gra, niemniej w przeważającej większości krajowe produkcje nie były uznawane za tak satysfakcjonujące jak zagraniczne. Co jednak nie zmienia faktu, że redaktorzy o nich pisali, informując czytelników, jak wygląda rodzimy rynek, z jakimi kłopotami się boryka i co należy zrobić, by nastąpiła poprawa.

Wraz z rosnącą popularnością gier wideo w Polsce zmieniła się także wartość magazynów hobbystycznych. Na temat konkretnych produkcji powstawały coraz obszerniejsze i bardziej dopracowane recenzje, zwracające uwagę czytelników nie tylko na subiektywną opinię redaktora, ale także na specyficzne słownictwo używane do określenia elementów spotykanych wyłącznie w interaktywnym medium. Dzięki temu w habitus gracza wpisały się umiejętność ewaluacji gier wideo oraz posługiwanie się określonymi pojęciami i terminami, takimi jak między innymi „rozgrywka”, „grywalność” czy „miodność”. Tym samym użytkownicy zyskali odrębną, bardziej precyzyjnie scharakteryzowaną tożsamość, ponieważ dzięki recenzjom gracze rozpoznawali poszczególne tytuły, umieli oceniać je według podanych kryteriów, a do tego posługiwali się określoną terminologią, co było zjawiskiem uwewnętrznionym przez graczy, niejako „oczywistym” w odniesieniu do koncepcji habitusu. Przejście od bardzo krótkich, znarratywizowanych opisów danych tytułów do obszernych, usystematyzowanych artykułów stanowi moim zdaniem kolejny argument potwierdzający, że pisma hobbystyczne z lat 90. XX wieku miały kluczowy udział w rozwoju kultury gier w Polsce. Ewolucja tekstów recenzentkich pokazuje zmiany zachodzące zarówno wewnątrz branży elektronicznej rozrywki, jak i w podejściu do gier, które zaczęły być powszechnie traktowane jako istotna część kultury popularnej.

ROZDZIAŁ 4. STEREOTYPOWA REPREZENTACJA GRACZY

W tym rozdziale zajmuję się analizą strategii budowania tożsamości gracza polegającej na tworzeniu możliwie jednorodnej i hermetycznej grupy odbiorców. Poprzez mniej lub bardziej zamierzone działania polskie pisma hobbystyczne przyczyniły się do utrwalenia stereotypowego wizerunku miłośników elektronicznej rozrywki, do których należeli głównie przedstawiciele płci męskiej cechujący się określonymi zainteresowaniami oraz poglądami. Biorę pod uwagę specyfikę realiów lat 90. XX wieku jako czasu, w którym nowe medium dopiero zyskiwało na popularności, w związku z czym entuzjaści gier byli często postrzegani i sami chcieli się postrzegać jako homogeniczna wspólnota. Wiele miejsca poświęcam również na opis aktualnych zjawisk w branży gier, powołując się na zachodnie analizy, gdyż sytuacja, która ukształtowała się w latach 80. i 90. XX wieku, wpłynęła na postrzeganie graczy w XXI wieku. Referuję badania dotyczące dzisiejszych stereotypów, by następnie wskazać ich niedawne źródło.

Ze względu na brak szczegółowych badań polskich sięgam głównie po zagraniczne analizy. Zakładam jednak ich adekwatność, ponieważ między Polską a zachodnimi krajami występowało duże podobieństwo w kwestii stereotypowego związku między płcią a zainteresowaniem techniką. W pierwszej części rozdziału przytaczam liczne dane pochodzące z raportów oraz statystyk na temat wieku i płci polskich graczy, by wykazać, w jaki sposób pierwsze pisma grove ukształtowały stereotypowy wizerunek użytkownika, do którego współczesne media wciąż się odnoszą, oceniając i wartościując odbiorców na podstawie płci, wieku, wybieranych gatunków gier oraz sytuacji życiowej. Następnie odnoszę się do badań mających rozstrzygnąć istnienie związku między płcią gracza a preferencjami w wyborze określonych produkcji oraz dotyczących kwestii związanych z rozwojem branży gier, która w latach 90. XX wieku ponownie otworzyła się na odbiorców płci żeńskiej, tworząc tytuły dedykowane głównie dziewczętom i kobietom¹.

¹ Jak podaje Jesper Juul, na początku lat 70. XX wieku gry arkadowe przedstawiano w prasie jako rozrywkę przeznaczoną dla wszystkich zainteresowanych, bez podziału na płeć, wiek czy stopień zaznajomienia z medium. Ale już kilka lat później sytuacja uległa zmianie, ponieważ gry zaczęto łączyć głównie z męskim odbiorcą. Wprawdzie stworzony w 1980 roku *Pac-Man* (Namco) został dobrze przyjęty przez graczy obu płci i na fali tego sukcesu, z myślą o graczach, stworzono postać Ms. Pac-Man, ale w ogólnym ujęciu gry wideo wciąż funkcjonowały w dyskursie publicystycznym jako rozrywka dla chłopców i młodych mężczyzn. W latach 90. XX wieku próbowano więc po raz kolejny stworzyć gry, które zainteresowałyby głównie dziewczęta i kobiety.

Zaowocowało to również włączeniem elektronicznej rozrywki w szeroki obszar rozważań feministycznych próbujących uchwycić specyfikę zachowania użytkowników gier wideo. Zastanawiano się zatem nad przyczynami mniejszego zainteresowania interaktywnymi produkcjami ze strony dziewcząt w porównaniu z chłopcami w tym samym wieku, co z kolei wpłynęło na powstanie strategii mających przyciągnąć graczy do konkretnych tytułów. Natomiast w ostatniej części rozdziału skupiam się na analizie polskich czasopism hobbyistycznych poświęconych grom wideo, które oddziaływały na kształtowanie się tożsamości gracza oraz budowanie wspólnoty między innymi przez odwołania do stereotypowo postrzeganych męskich wartości.

4.1. Kim jest współczesny polski gracz? Problem badań statystycznych

Według raportu z 2018 roku przedstawionego przez Entertainment Software Association średni wiek amerykańskiego gracza wynosi 34 lata². Bardziej szczegółowe dane pokazują, że wśród przebadanych osób (ponad 4 tysiące gospodarstw domowych) 45 procent użytkowników gier wideo stanowią kobiety (średnia wieku – 36 lat), natomiast 55 procent mężczyźni (średnia wieku to 32 lata)³. Urządzeniami najczęściej wykorzystywanymi do gier okazały się komputery osobiste, konsole oraz smartfony⁴. Również w Polsce przeprowadzono badania mające na celu określenie profilu rodzimego gracza. Analizą zajęła się pozarządowa organizacja Polish Gamers Observatory, którą swoimi nazwiskami firmują Michał Bobrowski oraz Patrycja Rodzińska-Szary⁵, we współpracy z agencją badawczą IQS oraz Krakowskim Parkiem Technologicznym. Wyłoniono 1620 respondentów w wieku od 15 do 55 lat spośród osób zarejestrowanych na stronie Opinie.pl. Zadbano, by ankieta trafiła do internautów, którzy grali za pomocą co najmniej jednej z wymienionych platform: komputer stacjonarny/laptop, przeglądarka internetowa⁶, konsola do gier, tablet lub smartfon oraz portale społecznościowe (1000 osób). Kwestionariusz trafił także do użytkowników mających dzieci w wieku poniżej 18 lat (620 osób). Ponadto spośród grupy rodziców wytypowano stu respondentów, którzy zadeklarowali, że nie grają w gry⁷.

Zob. J. Juul. *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010, s. 26–27.

² Entertainment Software Association, *Essential Facts About Computer and Video Game Industry*, 2018, <https://www.theesa.com/esa-research/2018-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> [dostęp: 25 stycznia 2019], s. 6.

³ Tamże.

⁴ Tamże, s. 5.

⁵ <http://polishgamers.com/about-us/> [dostęp: 25 stycznia 2019].

⁶ Przeglądarkę internetową oraz media społecznościowe błędnie uznano za osobne platformy.

⁷ <http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/general-information-about-our-study/> [dostęp: 25 stycznia 2019].

Z opublikowanych na stronie internetowej infografik wynika, że 51 procent polskich graczy stanowią kobiety, natomiast 49 procent to mężczyźni, przy czym kobiety częściej wybierają tytuły przeznaczone na urządzenia mobilne oraz dostępne na platformach społecznościowych, natomiast mężczyźni chętniej grają na komputerach i konsolach⁸. Najlicniejszą grupę wiekową stanowią gracze w przedziale 25–34 lata (34 procent), a zaraz za nimi plasują się osoby pomiędzy 35. a 44. rokiem życia (27 procent)⁹. W mediach związanych z elektroniczną rozrywką tego typu analizy spotykają się z dużym zainteresowaniem. Wyniki i komentarze wspomnianego raportu opublikowano między innymi na stronach gry-online.pl, ppe.pl, eurogamer.pl oraz cdaction.pl. W kontekście rozróżnienia graczy na kobiety i mężczyzn część serwisów triumfalnie ogłosiła, że można już zapomnieć o stereotypie, zgodnie z którym gry postrzegane są głównie jako rozrywka dla męskiej części społeczeństwa. Na portalu gry-online.pl napisano:

„Przecież gry to zabawki dla młodych chłopców, gimnazjalistów!” Szczęśliwy musi być ten, kto nie usłyszał choć raz podobnego stwierdzenia przy rodzinnym stole. Pozostali mogą pokazać starszemu pokoleniu realne dane, które totalnie miażdżą ten stereotyp. W tegorocznej edycji mamy do czynienia wręcz z budującym odwróceniem tego stwierdzenia. Po pierwsze, podział płciowy to prawie pół na pół, a nawet z dwuprocentową przewagą grających kobiet (51%) nad mężczyznami (49%). Poprzednie dane wskazują zaś, że gry przestały być domeną chłopców w okolicy 2015 roku. Płeć piękna zdecydowanie bardziej preferuje komórki i tytuły na platformach społecznościowych, a faceci zasiadają przed PC i konsolami¹⁰.

Podobne badania użytkowników nowego medium prowadzone były również w latach poprzednich, wskazując, że rzeczywiście coraz więcej kobiet w Polsce sięga po elektroniczną rozrywkę. W raporcie podsumowującym przeprowadzone w 2012 roku badanie „Gry w Internecie” można przeczytać, że: „O ile komputery i konsole wydają się być nadal domeną mężczyzn, o tyle kobiety zaczynają już całkiem wyraźnie dominować, jeśli chodzi o pozostałe”¹¹. Wspomniane „pozostałe” to tytuły dostępne w mediach społecznościowych, przeglądarkach i przeznaczone na urządzenia mobilne. Redaktor magazynu Internetowe.com przekonuje, że kobiety stanowią znaczącą grupę odbiorczą w tym sektorze, ponieważ więcej czasu spędzają na portalach i chętniej wydają pieniądze na dodatkowe, odpłatne elementy dostępne w grach¹². Autor, powołując się na opinię Wiesława Płatki (właściciela firmy BroPlay.com tworzącej gry przeglądarkowe¹³), zaznacza jednak, że panie kupują głównie elementy

⁸ <http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/the-demographical-profile-of-polish-gamers/gender-of-polish-gamers-2/> [dostęp: 25 stycznia 2019].

⁹ Tamże.

¹⁰ *Polish Gamers Research 2018 – profil polskiego gracza*, <https://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=109339> [dostęp: 25 stycznia 2019].

¹¹ B. Dwornik, *Polscy gracze coraz chętniej sięgają do kieszeni*, [w:] *Raport. Gry w Internecie*, 2012, http://www.spidor.pl/wp-content/uploads/2012/10/raport_gry_2012.pdf [dostęp: 25 stycznia 2019], s. 6.

¹² Tamże.

¹³ W. Płatka, <https://www.linkedin.com/in/coolpage/?originalSubdomain=pl> [dostęp: 25 stycznia 2019].

upiększające i wyróżniające rozgrywkę, natomiast panowie wydają pieniądze na dodatki pozwalające uzyskać przewagę nad innymi odbiorcami¹⁴. W sprawozdaniu zabrakło konkretnych danych potwierdzających tę wypowiedź, ale przekaz docierający do czytelnika artykułu jest jasny – kobiety grają dużo, ale nie w te same produkcje, co płęć przeciwna. Ponadto kupują dodatki „zdobiące” rozgrywkę, a nie ją usprawniające, zatem rzekomo nie posiadają takich kompetencji strategicznych jak mężczyźni.

Charakterystykę współczesnego polskiego gracza przedstawiono też w raporcie *Polska branża gier komputerowych: Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier* opublikowanym również w 2012 roku. Już na wstępie zaznaczono, że:

Dzisiejsi 30-latkowie nie pamiętają czasów bez komputera, a nasto- i dwudziestolatkowie – zwani przez socjologów Dziećmi Sieci – nie znają życia bez dostępu do nowoczesnych technologii i internetu. Pokolenia Y¹⁵ i Z grają. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Młodzi i starsi. Grają różnie, w różne gry, ale grają prawie wszyscy¹⁶.

Za przeprowadzoną analizę odpowiadają agencja badań rynku i opinii SW Research oraz agencja komunikacji Monday PR. Badanie przeprowadzono metodą CAWI¹⁷ na losowo wygenerowanej próbie ograniczonej do osób w wieku 16–60 lat. Zebrano 895 kwestionariuszy¹⁸. Spośród wytypowanych osób 85 procent (91,4 procent ankietowanych mężczyzn i 78,8 procent kobiet) przyznało, że w ciągu roku przynajmniej raz zagrało w grę wideo¹⁹. Natomiast niemal trzy czwarte badanych miało kontakt z elektroniczną rozrywką raz w miesiącu lub częściej²⁰. Dzięki zebranym danym autorzy kwestionariusza podzielili użytkowników cyfrowego medium na pięć różnych typów, wyróżniając tak zwanych heavy gamerów²¹, fanów rywalizacji, wszechstronnych, okazjonalnych oraz rodzinnych edukatorów²².

Przy tworzeniu tej typologii brano pod uwagę częstotliwość grania, sposób poszukiwania informacji na temat różnych produkcji, kwoty przeznaczane na kupno kolejnych tytułów oraz poziom rozpoznawalności producentów gier. W krótkiej charakterystyce każdego z wymienionych typów autorzy

¹⁴ B. Dwornik, dz. cyt., s. 6.

¹⁵ Pokolenie Y to określenie generacji ludzi urodzonych w czasie wyżu demograficznego w latach 80. XX wieku. Natomiast pokolenie Z to ich następcy. SW Research. Agencja badań rynku i opinii, *Polska branża gier komputerowych. Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier*, Warszawa 2012, s. 6.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Respondenci wypełniają ankietę w formie elektronicznej.

¹⁸ SW Research. Agencja badań rynku i opinii, dz. cyt., s. 14.

¹⁹ Tamże, s. 6.

²⁰ Tamże, s. 15.

²¹ Grupę scharakteryzowano jako fanów produkcji strategicznych, Action RPG i MMO, preferujących rozgrywkę w trybie multiplayer. Użytkownicy zostali opisani jako gracze najczęściej poszukujący wiedzy o elektronicznej rozrywce, przykładający dużą wagę do fabuły gier, unikający tytułów rodzinnych i muzycznych. Zob. tamże, s. 27.

²² Tamże, s. 26.

sprawozdania zamieścili także informacje dotyczące płci, z których wynika, że tak zwanymi heavy gamerami, czyli miłośnikami (*action*) RPG, MMO i strategii, są głównie mężczyźni (ponad 80 procent), podobnie jak fanami rywalizacji (74,5 procent to panowie)²³. Kobiety dominowały w grupie graczy okazjonalnych (57,4 procent), określanych jako najmniej zainteresowani tą formą spędzania czasu, nieorientujący się w nazwach firm producenckich i nieposzukujący informacji na temat gier²⁴. Płeć żeńska została także przypisana do grupy odbiorców nazwanych „rodzinnymi edukatorami”, gdyż 83,6 procent respondentek jest zainteresowanych produkcjami logicznymi, rodzinnymi, edukacyjnymi oraz zręcznościowymi, pomagającymi ćwiczyć refleks. Nie są to osoby dobrze rozpoznające firmy producenckie; nabywają gry nieregularnie, kierując się głównie ceną i specyfikacją sprzętowa²⁵.

Dużym echem w środowisku zarówno publicystów, jak i akademików, odbiło się badanie o nazwie *Jestem graczem*, mające „zbudować prawdziwy obraz polskiego gracza”²⁶. Autorzy wyszczególnili kilka celów przyświecających tej inicjatywie, między innymi chęć poznania statusu społecznego i zawodowego miłośników elektronicznej rozrywki, odkrycia, w co grają Polacy, jaką rolę w ich życiu odgrywa cyfrowe medium oraz czy kontakt z interaktywnymi produkcjami wpływa na nabywanie umiejętności przydatnych w życiu²⁷. Dane gromadzone były również metodą CAWI, ankietę umieszczono na specjalnie stworzonej do tego celu stronie internetowej. Przez niecały miesiąc (od 13 października do 11 listopada 2014 roku) udało się zebrać niemal 80 tysięcy wypełnionych kwestionariuszy. Z podanych przez respondentów informacji wynika, że w naszym kraju graczami są głównie mężczyźni, ponieważ wśród osób ankietowanych aż 93 procent stanowili przedstawiciele płci męskiej²⁸. W związku z tym rzekomo zaledwie 7 procent Polek gra w gry wideo. Wysznuło również wnioszek, że panie chętniej wybierają produkcje przygodowe, zręcznościowe, logiczne oraz muzyczne. Natomiast ogólnie najpopularniejszymi gatunkami są strzelaniny, gry RPG i akcji²⁹.

Przedsięwzięcie *Jestem graczem* było zakrojone na szeroką skalę, biorąc pod uwagę postawione cele oraz liczbę osób biorących w nim udział. Za pracę nad badaniem odpowiadała firma dostarczająca informacje i analizy Ipsos Polska, za obsługę medialną – agencja Sarota PR, a sponsorem był Sapphire Technology – chiński producent kart graficznych. Patronat nad inicjatywą objęły popularne portale poświęcone grom (między innymi CD-Action, Gamezilla, Polygamia), a wśród ekspertów komentujących wyniki można znaleźć

²³ Tamże, s. 26–28.

²⁴ Tamże, s. 30.

²⁵ Tamże, s. 30–31.

²⁶ Ipsos Polska, *Jestem graczem*, Raport z badania zrealizowanego dla Sapphire Technology, 2014, http://www.jestemgraczem.com/assets/jestemgraczem_raport_z_badian.pdf [dostęp: 25 stycznia 2018], s. 3.

²⁷ Tamże.

²⁸ Tamże, s. 65.

²⁹ Tamże, s. 6.

Dominikę Urbańską-Galanciak³⁰ reprezentującą Polskie Towarzystwo Badania Gier, Pawła Olszewskiego – ówczesnego redaktora naczelnego portalu Gamemilla, Patryka Rojowskiego prowadzącego kanał w serwisie YouTube oraz kilku innych dziennikarzy piszących o grach. Grono specjalistów utworzyły osoby zajmujące się bardzo różnorodnymi aspektami cyfrowego medium, jednak nikt nie zanegował ani metodologii, ani przedstawionych w raporcie wniosków. Ankieta została natomiast skrytykowana przez środowisko badaczy gier i publicystów³¹, argumentujących, że pytania zostały sformułowane tak, by respondenci udzielali możliwie jak najbardziej pozytywnych odpowiedzi. Zatem jeśli internauci wiedzieli, że celem projektu jest weryfikacja stereotypów na temat graczy, mogli poczuć się zachęcani do tego, by odpowiadać zgodnie z oczekiwaniami autorów badania, co prawdopodobnie doprowadziło do zafałszowania charakterystyki miłośników elektronicznej rozrywki³². Prócz tego korelacja pytań o gry wideo z punktami dotyczącymi zarobków, masy ciała czy trudności w nawiązywaniu kontaktów nie zachęcała do szczerych odpowiedzi, nawet jeśli odpowiadający zachowuje anonimowość.

Ponadto, jak wskazuje Stanisław Krawczyk, przekładanie opinii wyrażonych przez liczne, ale niereprezentatywne grono ankietowanych, na preferencje ogółu społeczeństwa, jest chybionym pomysłem³³. Uderza szczególnie bezrefleksyjne przyjęcie, że rzekomo tak niewielki odsetek kobiet w Polsce interesuje się grami wideo. Jest to sprzeczne z wcześniejszymi (również niedoskonałymi, ale nie na tak dużą skalę) badaniami, o których częściowo wspominał w tym rozdziale, a przede wszystkim tendencyjne, gdyż pozwolono, żeby przebadana grupa została zdominowana przez przedstawicieli jednej płci. W raporcie nie podano adresów stron, na których zostawiano linki do badania, więc trudno prześledzić, jakimi drogami ankieta była rozprowadzana i dlaczego tak mało kobiet wzięło w niej udział. Krawczyk argumentuje także, że w badaniach sondażowych bardzo ważny jest losowy dobór próby, ponieważ tak zwany wybór dogodnościowy, na który zdecydowali się organizatorzy tej akcji, wprowadza poważne ograniczenia w interpretacji wyników³⁴.

³⁰ Dominika Urbańska-Galanciak jest autorką wydanej w 2009 roku książki *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, w której znajduje się analiza badania przeprowadzonego wśród użytkowników portalu Gry-OnLine. Badanie trwało 3,5 roku i zostało przeprowadzone metodą wywiadu kwestionariuszowego CSAQ. Wyloniono 486 respondentów, wśród których kobiety stanowiły zaledwie 13 procent użytkowników. Autorka uważa, że na wynik ten wpłynął fakt, iż badaniu poddała stosunkowo hermetyczne, zmaskulinizowane środowisko graczy. Jej zdaniem źródłem dysproporcji jest również niewielka reprezentacja żeńskich awatarów w grach wideo oraz mała liczba kobiet pracujących w branży. Od momentu opublikowania wniosków z badania minęło jednak dziesięć lat, dlatego nie stanowi ono centralnego punktu mojej analizy. Zob. D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009, s. 192–193.

³¹ Negatywną ocenę raportu wyrazili m.in. Stanisław Krawczyk – badacz gier i socjolog kultury, Bartłomiej Schweiger – socjolog, Szymon Radziejewicz – redaktor w serwisie Spidersweb.

³² S. Krawczyk, „Jestem graczem”, czyli jak nie należy robić badań (część druga i ostatnia), http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jestem-graczem-czyli-jak-nie-nalezy_17.html [dostęp: 30 stycznia 2019].

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

Spośród zrealizowanych w ciągu ostatnich kilku lat analiz na uwagę zasługują także dane udostępnione przez firmę Newzoo zajmującą się doradztwem marketingowym oraz analityką e-sportową. Wprawdzie na stronie internetowej nie opisano, w jaki sposób zebrano dane³⁵, ale warto przytoczyć kilka liczb, gdyż badanie przeprowadził zewnętrzny, zagraniczny podmiot, co powinno wyeliminować chęć przedstawienia polskiego gracza w jak najlepszym świetle. Opublikowana infografika dotyczy wyłącznie osób korzystających z konsoli, które grają częściej niż raz w miesiącu. W 2017 roku wśród nich 63 procent stanowili mężczyźni³⁶, co oznacza, że 37 procent kobiet można przypisać do grupy stereotypowo najbardziej zaangażowanych użytkowników, traktujących swoje hobby poważnie. Widać zatem dużą dysproporcję między danymi przedstawionymi przez różne instytucje lub firmy, dlatego trudno stworzyć spójną charakterystykę polskiego gracza i jednoznacznie określić, czy stereotyp dotyczący płci wciąż jest widoczny wśród fanów elektronicznej rozrywki.

Celny komentarz do badań dotyczących odbiorców interaktywnego medium stanowi wpis blogowy Bartłomieja Schweigera, tłumaczącego, na czym polega specyfika analizy ilościowej. Artykuł odnosi się głównie do kwestionariusza przygotowanego na potrzeby akcji *Jestem graczem*, jednak warto przytoczyć go również w kontekście innych raportów, ponieważ pomaga zrozumieć, skąd biorą się tak duże rozbieżności przy interpretacji zebranych informacji. Autor przypomina, że projekt tego typu wymaga dobrze przemyślanej koncepcji i odpowiedniego ułożenia pytań, ponieważ od tego zależy, kto tak naprawdę zostanie przebadany³⁷. Zdaniem Schweigera w wypadku takich analiz należy najpierw:

Przebadać próbkę reprezentatywną dla populacji wszystkich Polaków, zadając im pytanie filtrujące, czy grają, i następnie przeprowadzić resztę ankiety. Mielibyśmy wtedy informacje o tym, ile osób w Polsce gra i np. jakie są faktyczne proporcje płci wśród nich, albo w jakie tytuły najczęściej grywają osoby z interesującą nas populacji³⁸.

W przeciwnym razie można otrzymać zafałszowane wyniki, na przykład jeśli autorzy selekcionują próbę badawczą z miejsca, gdzie spotykają się głównie mężczyźni, a następnie pytają respondentów o płeć³⁹. Schweiger podaje także inny przykład podobnej manipulacji dotyczący sprawdzenia, jakie gatunki gier są najbardziej popularne. Jeśli takie zapytanie trafi do środowiska e-sportowców albo użytkowników gier mobilnych, to z dużym prawdopodobieństwem

³⁵ Informacje te zapewne są dostępne dla klientów firmy.

³⁶ *The Polish Gamer. Key Consumer Insights*, <https://newzoo.com/insights/infographics/the-polish-gamer-2017/> [dostęp: 30 stycznia 2019].

³⁷ B. Schweiger, *Jeszcze o „Jestem graczem” – gościnny wpis Bartłomieja Schweigera*, <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jeszcze-o-jestem-graczem-goscinnny-wpis.html> [dostęp: 30 stycznia 2019].

³⁸ Tamże.

³⁹ Tamże.

możemy przewidzieć, jaka będzie najczęściej udzielana odpowiedź⁴⁰. Kolejnym problemem, z którym często borykają się autorzy przeróżnych analiz dotyczących użytkowników interaktywnego medium, jest wyszukiwanie respondentów tak jak klientów danego produktu. Natomiast w badaniu nie chodzi o dostosowanie próby do zagadnień z kwestionariusza, tylko doprowadzenie do tego, by wylosowane osoby wzięły udział w przedsięwzięciu, ponieważ tylko to „gwarantuje możliwość zastosowania określonych praw matematycznych do oszacowania odpowiednich wartości cech występujących w populacji przy pomocy dostępnej próby”⁴¹. Na koniec warto jeszcze wspomnieć, powołując się na artykuł Schweigera, że dobrze przemyślana i zebrana próba losowa, w przeciwieństwie do dogodnościowej, zapewnia możliwość oceny błędu standardowego, a losowość w wyborze grupy respondentów w żadnym razie nie równa się przypadkowości⁴². Matematyczne prawo tak zwanych wielki liczb pozwala na wyciąganie wniosków z próby losowej, będącej ponadto gwarantem możliwości oszacowania prawdopodobieństwa popełnienia błędu w badaniu⁴³.

Co jakiś czas portale internetowe, media społecznościowe oraz blogosferę obiegają różne raporty i komentarze na temat zgromadzonych danych mających w przystępny sposób przedstawić sylwetkę gracza, jego nawyki, styl życia, sposoby korzystania z medium i tym podobne. Rozbieżne wyniki badań oraz problemy metodologiczne, na które zwróciłam uwagę, sprawiają, że trudno w pełni zaufać tego typu analizom. Niemniej ważny kontekst pojawia się w momencie, gdy różne osoby z branży gier dodatkowo interpretują zebrane informacje. Większość badań wykazuje, że gry wideo są atrakcyjne nie tylko dla mężczyzn, ponieważ, w zależności od metodologii, większy lub mniejszy odsetek ankietowanych kobiet również korzysta z interaktywnych tekstów. Nie oznacza to jednak, że wspomniany wcześniej stereotyp „męskiego gracza” nie jest wciąż powielany w mediach.

Z biegiem lat obiegowa opinia o odbiorcach gier nieco się zmieniła, jeśli chodzi o podział na płeć użytkowników. Wyniki przytoczonych powyżej badań pokazały, że kobiety są obecne w społeczności fanów elektronicznej rozrywki, jednakże częściej niż mężczyźni grają w produkcje mobilne, przeglądarkowe i te dostępne na portalach społecznościowych. Rzadziej natomiast sięgają po konsole lub wykorzystują do grania komputery, co dla pewnej części publicystów, dziennikarzy oraz graczy aktywnie udzielających się na forach internetowych stało się powodem do dyskredytowania kobiet, wyśmiewania tytułów, które wybierają, i lekceważenia graczek z powodu rzekomej nieznajomości wysokobudżetowych, wymagających produkcji. Nastąpiło zatem przesunięcie stereotypu od przedstawiania kobiet jako osób niegrających, niezainteresowanych medium do portretowania ich jako użytkowników okazjonalnych, nieposiadających wiedzy na temat branży. Tym samym kobiety bywają uznawane za odbiorców mniej ważnych i interesujących dla twórców, dziennikarzy oraz

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ Tamże.

⁴² Tamże.

⁴³ Tamże.

innych graczy niż mężczyźni grający w produkcje przeznaczone na komputer lub konsolę.

Przytoczona charakterystyka wybranych badań dotyczących graczy pokazuje, że dyskusja na temat aktywności kobiet jako konsumentek interaktywnych treści wciąż powraca w mediach. Prowadzone analizy mają wszakże dwuznaczny charakter, ponieważ z jednej strony faktycznie mogą przyczynić się do przebudowania wizerunku gracza, który współcześnie nie przynależy już do subkultury, ale znajduje się w obrębie odbiorców kultury popularnej. Z drugiej zaś strony opublikowane raporty mogą również wpłynąć na powstanie nowych stereotypów wartościujących graczy na podstawie najczęściej wybieranych rodzajów interaktywnych produkcji. Ponadto badania tego typu często powstają na zlecenie firm działających w branży, zatem nie można wykluczyć, że interpretacja wyników uzależniona jest od sytuacji i strategii marketingowej danego przedsiębiorstwa.

4.2. Kształtowanie żeńskiego odbiorcy – przykłady zagraniczne

Marginalizacja roli kobiet w świecie informatyki i gier wideo stała się także przedmiotem rozważań feministycznych oraz namysłu nad sposobami mającymi zachęcić dziewczęta i kobiety do angażowania się w kulturę gier. Poniżej zarysowuję specyfikę akademickich badań mających na celu rozstrzygnięcie, czy istnieje związek między płcią a preferencjami prowadzenia rozgrywki i wyboru konkretnych gatunków. Omawiam też istotne wątki z historii przemysłu elektronicznej rozrywki, wskazujące na to, że w latach 90. XX wieku w Stanach Zjednoczonych i Europie wytworzyła się nisza, którą zapelniono tak zwanymi gramami dla dziewcząt, co dobrze ilustruje dwuznaczną relację między wspieraniem wartości feministycznych a działaniami nastawionymi na dotarcie do nowej grupy konsumentów i czerpanie zysku ze sprzedaży gier. Brakuje polskiej refleksji akademickiej na ten temat, dlatego przedstawiam badania zachodnie, zakładając, że w tym zakresie sytuacja społeczna w naszym kraju wyglądała dość podobnie.

Dyskusja akademicka na temat aktywności kobiet w obszarze informatyki, gier wideo oraz szeroko pojętej obsługi komputerów nie została zapoczątkowana w XXI wieku. Jennifer Jenson i Suzanne de Castell w artykule *Gender, Simulation, and Gaming. Research Review and Redirections* zauważają, że już we wczesnych tekstach poruszających wątek relacji między płcią a rozgrywką dostrzegano nieobecność dziewcząt i kobiet w dziedzinie informatyki⁴⁴. Powołując się na pracę Cassell i Jenkinsa pod tytułem *From Barbie to*

⁴⁴ J. Jenson, S. de Castell, *Gender, Simulation, and Gaming. Research Review and Redirections*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 1 (41), s. 55.

Mortal Kombat. Gender and Computer Games, autorki podkreślają, że w latach 90. XX wieku badacze postulowali, by dla dziewcząt punktem wejścia w świat komputerów i programowania stały się gry wideo⁴⁵. Zauważono bowiem związek między rozwijaniem zainteresowań dotyczących nowego medium a chęcią nabywania wiedzy informatycznej u chłopców⁴⁶ w tym samym wieku⁴⁷. W publikacji, na którą powołują się badaczki, poruszono także kwestię preferencji gracza uzależnionych od jego płci. Zastanawiano się, jakiego rodzaju produkcje dziewczęta lubią, a jakie nie wpasowują się w ich gusta, ponieważ wówczas wśród twórców i wydawców istniało silne przekonanie, że kobiety wybierają rozgrywkę nastawioną na współpracę oraz eksplorację, stroniąc od tytułów wymagających konfrontacji czy zawierających sceny przemocy⁴⁸.

W tym momencie warto wspomnieć, że przez długi czas osoby wpływające na rozwój branży nie dostrzegały problemu w tym, że większość użytkowników ich produktów stanowią mężczyźni. Dysproporcja była dla nich zjawiskiem normalnym, dlatego nie opracowano żadnego planu zmiany sytuacji, by również płeć przeciwna z większą ochotą sięgała po interaktywne utwory. Hipotezę tę potwierdza chociażby wypowiedź Ernesta Adamsa moderującego panel *Girl Games of the 1990s: A Retrospective* odbywającego się w ramach Game Developers Conference 2018, który wspomina rozmowę, jaka odbyła się w połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy jako ówczesny pracownik Electronic Arts zaproponował przełożonemu, by stworzyć grę opartą na sportach konnych. Adams argumentował zasadność tego projektu prawdopodobieństwem, że większość dziewcząt zaciekał taki tytuł, więc firma będzie mogła liczyć na duże zyski ze sprzedaży. Jednakże producent wykonawczy EA Sports kategorycznie odrzucił pomysł, stwierdzając po prostu, że dziewczyny nie grają w gry wideo. Wówczas Adams odparł, że sytuacja mogłaby ulec zmianie, gdyby miały dostęp do produkcji, które chciałyby poznawać, ale przełożony był nieugięty. Wśród argumentów znalazła się między innymi konstatacja, że firma nic nie wie o preferencjach dziewcząt, a co gorsza, nie chce się dowiedzieć, ponieważ nie jest zainteresowana dotarciem do tej grupy potencjalnych odbiorców⁴⁹.

Choć opis tego krótkiego spotkania brzmi anegdotycznie, i w takim też charakterze został przedstawiony we wprowadzeniu do panelu, należy odnotować, że nie była to jednostkowa sytuacja. Członkiniami dyskusji w ramach GDC 2018 były twórczynie gier⁵⁰, które wielokrotnie spotykały się z uprzedzeniami zwierzchników, współpracowników czy kolegów z zespołu, ponieważ chciały zaprojektować grę atrakcyjną przede wszystkim dla żeńskiej części użytkowników. Jesyca Durchin Schnepf brała udział w pracach nad *Barbie*

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Widać to samo sytuowanie gier jako przygotowania do nauki informatyki, o którym wcześniej pisałam w kontekście Polski.

⁴⁷ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt.

⁴⁸ Tamże, s. 55–56.

⁴⁹ Wypowiedź w trakcie panelu *Girl Games of the 1990s: A Retrospective* na konferencji Game Developers Conference 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=sFH2wa22IRM> [dostęp: 7 lutego 2019].

⁵⁰ Laura Groppe, Brenda Laurel, Jesyca Durchin Schnepf, Sheri Graner Ray.

Fashion Designer (Mattel Media, 1996) – pierwszą grą przeznaczoną dla dziewcząt, która odniosła ogromny komercyjny sukces, dając początek serii tytułów z lalką Barbie w roli głównej. Do 2000 roku stworzono siedem gier z tego cyklu⁵¹, ale sukces pierwszego tytułu nie oznaczał, że branża od razu zaakceptowała żeńską część konsumentów, o czym świadczył chociażby fakt, że około 1997/1998 roku w amerykańskim oddziale Sony nie chcieli słyszeć o wyprodukowaniu na konsole gry z Barbie⁵².

W latach 1992–1996 Brenda Laurel prowadziła badania dla Interval Research Corporation dotyczące takich zagadnień jak umiejętność obsługi komputera przez nastolatki oraz ich zainteresowanie grami wideo⁵³. Laurel rozmawiała z młodymi dziewczynami, pytając między innymi o to, w jaki sposób grają i jakiego typu rozgrywka byłaby dla nich atrakcyjna. Odkryła, że prawie 90 procent respondentek uważa, że konsole do gier są urządzeniami dla chłopców, a komputery osobiste – dla wszystkich użytkowników, bez względu na płeć⁵⁴. To pozwoliło późniejszej założycielce studia Purple Moon dostrzec, że twórcy gier nie zwracają uwagi na potrzeby młodych kobiet, a dodatkowy problem tkwi w przeświadczeniu rozmówczyń, że nie wszystkie urządzenia przeznaczone do grania są dla nich właściwe. Dzięki tej analizie Brenda Laurel zaczęła projektować tytuły skierowane do użytkowniczek w wieku 8–14 lat, stanowiące przestrzeń do wyrażania emocji, głównie tych pojawiających się w trudnym momencie dojrzewania⁵⁵. Kwestia odpowiedniego urządzenia została również zauważona przez Laurę Groppe, która w ramach grantu finansowanego przez National Science Foundation szukała wyjaśnienia, dlaczego dziewczęta nie mają tak dużego kontaktu z techniką jak chłopcy, oraz próbowała opracować sposób na zmianę tej sytuacji⁵⁶. Jej zdaniem duże znaczenie w przełamywaniu barier miała między innymi popularność nośników CD-ROM, sprawiająca, że w latach 90. XX wieku użytkowniczki komputerów wreszcie otrzymały więcej gier na platformę, którą znały i potrafiły z niej korzystać⁵⁷.

W kontekście przytoczonych na początku rozdziału badań oraz obserwacji odnoszących się do lekceważenia produkcji obecnie najczęściej wybieranych przez kobiety należy rozważyć, czy przypadkiem kategoria tak zwanych gier dla dziewcząt, która wyłoniła się niemal trzy dekady temu, nie wpłynęła na utrwalenie poglądu, że kobiety grają w „mniej ważne” tytuły. Wprawdzie panelistkom Game Developer Conference 2018 oraz innym projektantkom gier udało się dotrzeć do żeńskiej części ówczesnego młodego pokolenia i przekonać ją do korzystania z nowego medium, ale być może przy okazji utrwalono także

⁵¹ Jesyca C. Durchin, <https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,365017/> [dostęp: 7 lutego 2019].

⁵² Tamże.

⁵³ Tamże.

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Tamże.

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ Tamże.

przeświadczenie, że produkcje dla chłopców i dziewcząt różnią się w widoczny sposób. Brenda Laurel wspomniała, że jako feministka nie czuła się dobrze z tym, że wokół gier o Barbie oraz innych, które okazały się dla dziewcząt przełomowe, wytworzyła się kolejna „różowa alejka”⁵⁸ (*pink aisle*), wspierająca stereotypowe postrzeganie kobiecości⁵⁹. Dodała jednak, że ten wyraźny podział na tytuły dopasowane do konkretnej płci był wówczas potrzebny. Jako projektantka chciała wręcz zniechęcić chłopców do produkcji tworzonych w Purple Moon, uważając, że jeśli by w nie zagrali, a następnie stwierdzili, że są „słabe” lub „obciachowe”, ich młodsze siostry już nigdy nie sięgnęłyby po te tytuły⁶⁰. Również Sheri Graner Ray, działająca w branży od 1990 roku, spotkała się z zarzutami, że gry dla dziewcząt z lat dziewięćdziesiątych są pełne stereotypów, ponieważ opierają się na zainteresowaniu modą, urodą i opieką nad zwierzętami. Jej zdaniem jednak w tamtym czasie właśnie takich produkcji oczekiwały młode użytkowniczki, o czym świadczyły między innymi listy z podziękowaniami, które Graner Ray otrzymała od wielu nastolatek⁶¹.

4.3. Użytkowniczki gier w badaniach akademickich

Przyglądając się badaniom prowadzonym od późnych lat 90. XX wieku nad odbiorcami gier i korelacją między płcią a korzystaniem z interaktywnego medium, Jenson i de Castell zauważyły niedostatek wiarygodnych danych na temat graczek⁶². Jednym z głównych powodów takiego stanu rzeczy jest stonkowo niewielka liczba rozmów przeprowadzonych z kobietami, natomiast drugi problem dotyczy potraktowania rozróżnienia na płeć jedynie w kontekście statystycznym⁶³. Rodzi to sytuację, w której badacze odnotowują, że jakiś odsetek kobiet gra w gry wideo, ale nie pogłębiają analizy. Brakuje zatem szczegółowych danych na temat tego, jakiego rodzaju produkcje wybierają kobiety, ile czasu poświęcają na granie oraz jak te praktyki odnoszą się do rozgrywek ich męskich rówieśników⁶⁴. Ponadto ważne jest także sprawdzenie,

⁵⁸ Brenda Laurel odnosi się do podziału na artykuły (głównie zabawki, ubrania) dziecięce, które w zależności od koloru są przeznaczone dla określonej płci. W sklepach bardzo często można spotkać się z tak zwanymi różowymi alejkami, czyli miejscami wyraźnie wskazującymi klientom, jakie towary powinni kupować dziewczętom – różowe lalki, zabawki, ubrania, akcesoria, a od lat 90. XX wieku również gry wideo w różowych pudełkach. Laurel uważa to zjawisko za szkodliwe w walce ze stereotypizacją płci.

⁵⁹ Jesyca C. Durchin, <https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,365017/> [dostęp: 7 lutego 2019].

⁶⁰ Tamże.

⁶¹ Tamże.

⁶² J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 57.

⁶³ Tamże.

⁶⁴ Tamże.

czy dziewczęta mają dostęp do konsol, komputerów lub urządzeń mobilnych we własnych pokojach, ponieważ umiejscowienie sprzętów w przestrzeni domowej wpływa na rodzaj i częstotliwość kontaktów młodych graczek z interaktywnym medium⁶⁵. Autorki artykułu *Gender, Simulation, and Gaming. Research Review and Redirections* zwracają uwagę, że dzieci i młodzież płci żeńskiej mają rzadszy kontakt z grami wideo również z powodu kontroli ze strony rodziców, którzy decydują, kiedy i jakie tytuły ich córki mogą poznawać⁶⁶. Oprócz tego dziewczęta częściej muszą też poczekać na „swoją kolej” grania⁶⁷, natomiast chłopcy zazwyczaj cieszą się większą swobodą w tym zakresie.

W tak zwanej pierwszej fali⁶⁸ badań na temat kobiet i gier rozgrywkę postrzegano jako pewną ścieżkę, pomagającą nabyć nowe umiejętności oraz zyskać większą pewność siebie dzięki korzystaniu z nowych technologii⁶⁹. „Druga fala” koncentrowała się natomiast nie tylko na samym kontakcie z kolejnymi produkcjami, ale też na refleksji nad bardziej dopracowanym i złożonym systemem tworzenia gier, by były one atrakcyjne dla żeńskiej grupy odbiorców⁷⁰. Dzięki temu jej przedstawicielki stałyby się zarówno graczkami, jak i aktywnymi użytkowniczkami cyfrowego środowiska. Kluczowym elementem w koncepcji opisanej przez Jenson i de Castell jest zatrudnianie kobiet na wpływowych stanowiskach związanych z branżą gier⁷¹. Chodzi zatem nie tylko o to, by chwilowo przyciągnąć nowe klientki i sprzedać im kolejny produkt, ale także by wprowadzić trwałą zmianę w sposobie myślenia o tworzeniu wirtualnych światów oraz docieraniu do odbiorców o różnych preferencjach. Wielu teoretyków oraz projektantów ukierunkowanie na odmienne potrzeby użytkowników odbiera jako konieczność podziału gier na przeznaczone dla mężczyzn lub kobiet. Zgodnie z tym założeniem produkowanie tytułów odpowiadających kobiecym gustom powinno zaowocować zwiększeniem liczby użytkowniczek, które na dodatek chętnie zaznaczałyby swoją obecność w kulturze gier⁷². Takie podejście ma jednak kilka zasadniczych wad. Po pierwsze, prowadzi do zignorowania różnorodności produkcji już istniejących na rynku. Po drugie, skupia się tylko na zaprojektowaniu produktu, co skutkuje pominięciem kontekstu jego promocji oraz recepcji gier wideo w danym środowisku. Po trzecie, oznacza przyjęcie tezy, że preferencje dotyczące rozgrywki determinuje płeć odbiorcy⁷³.

Diane Carr postanowiła sprawdzić, czy rzeczywiście płeć użytkownika odgrywa tak dużą rolę w kontekście upodobań związanych z gatunkiem produkcji oraz stylem rozgrywki, przeprowadzając badania będące częścią projektu

⁶⁵ Tamże, s. 57–58.

⁶⁶ Tamże, s. 58.

⁶⁷ Tamże.

⁶⁸ Autorki zaproponowały podział badań akademickich nad użytkowniczkami gier wideo na pierwszą i drugą falę.

⁶⁹ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 59.

⁷⁰ Tamże, s. 59–60.

⁷¹ Tamże, s. 60.

⁷² D. Carr, *Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences*, „Simulation & Gaming” 2005, nr 4 (36), s. 465.

⁷³ Tamże.

Digital Technology, Learning and Game Formats – Computer Games, Motivation and Gender in Educational Contexts realizowanego w latach 2004–2007⁷⁴. Metodologia opierała się na obserwacji rozgrywek w wykonaniu uczennic jednej z żeńskich państwowych szkół w Londynie, które były członkiniami klubu gier komputerowych, rozmowach z nimi oraz analizie uzupełnionych kwestionariuszy⁷⁵. Dziewczeta wypełniały dwie ankiety dotyczące ulubionych tytułów oraz nawyków związanych z graniem – jedną na początku semestru, a drugą na końcu⁷⁶. Następnie podobny zestaw pytań skierowano do pięćdziesięciu pięciu innych uczennic z tej samej szkoły, by odpowiedzi badanych graczek mogły zostać usytuowane w kontekście aktywności ich rówieśniczek⁷⁷. Istotne wydaje się również wyjaśnienie, że Carr i jej współpracownicy nie ingerowali w żaden sposób w rozgrywki, a dziewczeta stanowiące próbę badawczą nie zostały wyselekcjonowane z powodu określonych przyzwyczajęń lub umiejętności⁷⁸. Łączyły je zbliżony wiek (średnia to 13 lat), stałe miejsce gier wideo w ich życiu społecznym i rodzinnym oraz fakt, że nowe tytuły nabywały poprzez wypożyczenie lub wymianę, a nie regularne zakupy⁷⁹.

Autorzy badania udostępnili uczennicom kilkadziesiąt produkcji przeznaczonych na komputer oraz konsole Xbox i PlayStation 2. Okazało się, że spośród wszystkich tytułów konsolowych dziewczeta chętniej wybierały te, które dostarczały natychmiastową gratyfikację, humor, możliwość grania w dwie osoby oraz prowadzenie zmagañ turniejowych⁸⁰, natomiast rzadziej interesowały się grami wymagającymi skomplikowanej taktyki⁸¹. Obserwacja nastolatek oraz rozmowy z nimi posłużyły Diane Carr do podważenia opublikowanych przez innych badaczy wniosków na temat korelacji płci i preferowanych rodzajów rozgrywki. W tekście *Engaging Girls with Computers through Software Games* Cecilia M. Gorriz i Claudia Medina stwierdzają między innymi, że dziewczeta wolą współpracować ze sobą w trakcie gry, aby wykonać zadanie, niż rywalizować, usiłując wyprzedzić innych użytkowników⁸². Zdaniem Carr taka obserwacja nie potwierdziła się w jej projekcie, ponieważ zespół nie dostrzegł, by uczennice unikały konfrontacji, odczuwały dyskomfort w trakcie rozgrywki lub miały wrażenie, że takie działanie jest sprzeczne z ich tożsamością płciową⁸³.

Następnie autorka poddaje krytyce tezę Subrahmanyama i Greenfielda, wedle której dziewczeta jawnie stronią od agresji w grach i bardziej cenią

⁷⁴ Tamże, s. 464.

⁷⁵ Tamże, s. 465.

⁷⁶ Tamże, s. 469.

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Najpopularniejszą grą na konsolę PlayStation 2 okazał się *Tony Hawk's Pro Skater 4* (Neversoft, Activision, 2002), natomiast na konsolę Xbox – *Midtown Madness 3* (EA DICE, Microsoft Studios, 2003) oraz *Dead or Alive 3* (Team Ninja, Koei Tecmo, 2001). Tamże, s. 471.

⁸¹ Tamże.

⁸² C.M. Gorriz, C. Medina, *Engaging Girls with Computers through Software Games*, „Communications of the ACM” 2000, nr 1 (43), s. 47.

⁸³ D. Carr, dz. cyt., s. 472.

współpracę niż rywalizację⁸⁴. Carr po raz kolejny punktuje, że przebadana przez nią grupa była zadowolona ze wspólnego doskonalenia umiejętności przydatnych w różnych tytułach, ale przy tym członkinie klubu nie miały problemów z podjęciem rywalizacji. Dziewczęta nie lubiły przegrywać, jednak ich zachowanie nie wskazywało na to, że odbierają fikcyjne wydarzenia jako przejawy agresji. Autorka artykułu zauważyła ponadto, że wspólna gra nie zawsze była dla nastolatek najbardziej atrakcyjną opcją, ponieważ niektóre uczennice wołały korzystać z urządzeń w odosobnieniu. Ciekawą obserwacją jest również ta odnosząca się do rodzaju sprzętu, na którym grały dziewczęta. Użytkowniczki konsol częściej wchodziły w interakcje między sobą i uczestniczyły w poziomach nastawionych na zmagania z innymi graczami, natomiast dziewczęta korzystające z komputerów poświęcały więcej czasu i uwagi danej produkcji, wybierając granie w pojedynkę. Z tytułów udostępnionych na komputer największą popularnością cieszyły się: *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia* (Surreal, Sierra, 2002), *Harry Potter i Kamień Filozoficzny* (Know-Wonder, Electronic Arts, 2001), *Harry Potter i Wież i Azkabanu* (Electronic Arts, 2004) oraz *The Sims* (EA Maxis, Electronic Arts, 2000)⁸⁵.

W podsumowaniu Diane Carr zwraca uwagę na bardzo istotną kwestię związaną z preferencjami dziewcząt w wyborze gier wideo. Okazało się, że w drugim kwestionariuszu dziewczęta jako ulubione produkcje często wskazywały te, które poznały dopiero w trakcie badania⁸⁶. Wypisywały konkretne tytuły lub gatunki wcześniej im obce, na przykład bijatyki, co pozwala wysnuć wniosek, że już samo pokazanie nastolatkom nowych produkcji wpłynęło na ich odczucia i priorytety w wyborze gier wideo⁸⁷. W analizowaniu preferowania konkretnych rodzajów gier należy zatem wziąć pod uwagę kwestię dostępu badanych do określonych tytułów. Zdaniem Carr preferencje są zmienne i silnie powiązane z wcześniejszymi doświadczeniami z interaktywnym medium⁸⁸. Badaczka zaznacza także, że chociaż można wyróżnić elementy, które większość dziewcząt wskazywała jako pożądane cechy gry wideo, między innymi poczucie kontroli nad fikcyjnym światem, dobra muzyka i grafika, różnorodność, intrygujące zadania i misje, nie stanowi to podstawy do wysnucia wniosku, że właśnie te komponenty są szczególnie „kobiece” i można je uznać za wiążące w podziale upodobań growych ze względu na płeć⁸⁹. Aby taką zależność przyjąć, należałoby bowiem przeprowadzić analizę sposobów grania w grupie złożonej z chłopców w tym samym przedziale wiekowym, którzy również wpisaliby się w charakterystykę gracza niezaangażowanego⁹⁰.

Powiązanie między deklarowanymi upodobaniami a realnym dostępem do określonego rodzaju produkcji dostrzega również Alison Harvey. Dziewczęta

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ Tamże, s. 473.

⁸⁷ Tamże.

⁸⁸ Tamże.

⁸⁹ Tamże, s. 474.

⁹⁰ Tamże.

mogą wybierać produkcje oznaczone jako odpowiednie dla ich płci nie dlatego, że takie uwarunkowanie wynika z wrodzonych preferencji do opiekowania się słabszymi, unikania przemocy czy nastawienia na działania kooperacyjne, ale z powodu dostępności takich a nie innych gier⁹¹. Zdaniem badaczki często to rodzice i opiekunowie podtrzymują stereotypowy podział⁹², ponieważ są bardziej skłonni do kupienia córkom opakowanych w różowe pudełka „dziewczyńskich” gier⁹³.

Podział interaktywnych tekstów na tytuły odpowiadające męskim lub żeńskim potrzebom i zainteresowaniom negatywnie ocenia Michelle D. Dickey, która zauważa, że tak zwane gry dla dziewcząt stoją w opozycji do całej reszty, czyli „normalnych” produkcji, co sytuuje je w podrzędnej pozycji wobec dominującej większości⁹⁴. Powołując się na Cassell i Jenkinsa, stwierdza także, że: „tak długo jak męskość pozostaje kulturową normą, alternatywne projekty będą odrzucane lub marginalizowane”⁹⁵. Jednakże największy problem takiego podziału tkwi w niemożności ucieczki od prezentowania czyjegoś wyobrażenia na temat istoty „kobiecości” i tego, czym powinna być rozgrywka atrakcyjna dla żeńskich odbiorców medium. Jeśli w różnych produkcjach znajdują się elementy wspierające stereotypowe wyobrażenia na temat ról płciowych oraz utrwalające postrzeganie kobiet jako odbiorców znajdujących się na marginesie kultury graczy lub niemających wpływu na nią, istnieje obawa, że taka charakterystyka zostanie przyjęta przez użytkowników⁹⁶.

4.4. Płeć i erotyka w „męskim świecie komputerów”

Jennifer Jenson i Suzanne de Castell przypominają, że wielu badaczy, między innymi C. Cockburn, S. Turkle, J.W. Schofield oraz J. Wajcman, twierdziło, że same kobiety świadomie stronią od techniki uważanej za obszar męskiej aktywności, ponieważ w ten sposób chcą chronić swoją „kobietą tożsamość”, unikając zajęć czy zainteresowań dla nich „nieodpowiednich”⁹⁷.

⁹¹ A. Harvey, *Gender, Age, and Digital Games in the Domestic Context*, New York 2015, s. 35.

⁹² Więcej na temat marketingu wspierającego podział na różowe artykuły dla dziewcząt i niebieskie dla chłopców można przeczytać między innymi w artykule: C. Fine, E. Rush, „Why Does All the Girls Have to Buy Pink Stuff?” *The Ethics and Science of the Gendered Toy Marketing Debate*, „Journal of Business Ethics” 2018, nr 149 (4).

⁹³ A. Harvey, dz. cyt., s. 35–36.

⁹⁴ M.D. Dickey, *Girl Gamers. The Controversy of Girl Games and the Relevance of Female-oriented Game Design for Instructional Design*, „British Journal of Educational Technology” 2006, vol. 37, nr 5, s. 789.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ Tamże.

⁹⁷ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 54.

Charakterystyka męskości jest bowiem w dużej mierze oparta na założeniu, że mężczyzna posiada umiejętności i kompetencje związane z szeroko rozumianą techniką, co staje się ważnym elementem konstruującym tożsamość płciową⁹⁸. Autorki, przywołując pracę Jane Abbiss, zwracają jednak uwagę na inną perspektywę poznawczą, odnoszącą się do ponad trzydziestu lat badań nad związkiem między techniką a płcią użytkowników, z której wynika, że samo obwinianie kobiet za niewkraczanie w świat techniki stanowi odbicie struktury społecznej⁹⁹. To samo zjawisko przenosi się również na obszar gier wideo¹⁰⁰. Tematyka związana z interaktywnym medium jest postrzegana jako męski świat, w którym to głównie mężczyźni są twórcami oraz odbiorcami, a kobiety zostają postawione w roli tych mniej zdolnych, niekompetentnych i mało interesujących graczy¹⁰¹.

Opisane powyżej badania można z powodzeniem odnieść do naszych realiów. Polskie czasopisma komputerowe wydawane w okresie PRL oraz pisma grove z lat 90. XX wieku były nastawione głównie na męskiego odbiorcę, co wiąże się między innymi z opisany powyżej przeświadczeniem, że informatyka, nowe technologie oraz elektroniczna rozrywka raczej nie przystają do rzeczywistości, w której funkcjonują kobiety. Paradoksalnie w pismach ukazujących się pod koniec lat 80. XX wieku trudno doszukiwać się artykułów jednoznacznie wskazujących płeć odbiorców, ale wynika to przede wszystkim z relatywnie wąskiego grona czytelników znających lub uczących się różnych języków programowania oraz mających dostęp do czasopism. Warto wszakże pamiętać, że nie wszyscy redaktorzy obsługi komputerów widzieli jako męskie zajęcie. Jednym z wyjątkowych, ale zapadających w pamięć głosów była opinia wyrażona w felietonie pod tytułem *Piękna i bestia – przeczytaj mamie* zamieszczonym w numerze 7/1990 czasopisma „Bajtek”. Ogólna wymowa artykułu wskazuje, że intencją jego autora było przekonanie czytelników, że nie tylko mężczyźni korzystają z komputerów. Marek Czarkowski opisał zmieniające się warunki pracy sekretarek ze Stanów Zjednoczonych oraz państw zachodniej Europy, które muszą wykazać się nie tylko znajomością języków obcych, ale też obeznaniem ze sprzętami biurowymi takimi jak komputer, kserokopiarka, telefaks, automat do liczenia pieniędzy czy nowoczesna centralka telefoniczna¹⁰².

Autor powołał się też na bliżej niesprecyzowane badania amerykańskich uczonych, którzy szukali odpowiedzi na pytanie: „Jakie konsekwencje dla kobiet ma konieczność pracy w środowisku nasyconym nowoczesną techniką?”¹⁰³. Rzekome analizy pokazały, że kobiety: „Bardzo poważnie traktują nowo zdobytą

⁹⁸ Tamże.

⁹⁹ Tamże.

¹⁰⁰ Należy jednak pamiętać, że w początkach rozwoju komputeryzacji programistkami oraz twórczyniami gier wideo były również kobiety. Zatem nie był to obszar od początku zdominowany przez mężczyzn. Również polskie prasowe i filmowe materiały ukazują kobiety przy pracy z komputerami. Zob. film dokumentalny *Ludzie liczą*, reż. E. Etler, 1964.

¹⁰¹ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 54.

¹⁰² M. Czarkowski, *Piękna i bestia – przeczytaj mamie*, „Bajtek” 1990, nr 7, s. 3.

¹⁰³ Tamże.

specjalność, są zdyscyplinowane i solidne. Umieją lepiej dbać o stan techniczny urządzeń. Podniósł się ich poziom przygotowania zawodowego”¹⁰⁴. W artykule poruszono wiele wątków – od zmian w wyposażeniu przedsiębiorstw przez przeobrażający się charakter pracy biurowej po informację, że kobiety również pracują z komputerami, dlatego nie powinny być lekceważone:

Kobiety pracują dziś w firmach produkujących oprogramowania. Wymyślają scenariusze gier komputerowych – firma Sierra On-Line, piszą oprogramowanie użytkowe – firma Borland, czy też pracują jako specjalistki od marketingu. [...] Na zakończenie uwaga do panów. Nie traktujmy z lekceważeniem kobiet. Co prawda nasz system oświaty nie sprzyja jeszcze kształceniu dziewcząt w kierunku informatyki a nauki techniczne są domeną mężczyzn, to jednak za kilka lat zmiany staną się widoczne. Ta część młodego pokolenia, którym rodzice kupili komputery jest inna. Za dziesięć lat, o czym jestem przekonany, będziemy mieli w Polsce bardzo wiele kobiet zajmujących się zawodowo informatyką, o wiedzy i kwalifikacjach znacznie przewyższających niektórych przedstawicieli rodu męskiego¹⁰⁵.

Czarkowski prezentuje podejście zgoła odmienne od opinii wyrażanych przez wielu innych dziennikarzy piszących dla czasopism hobbystycznych, ponieważ zauważa zmieniający się stosunek do mediów oraz szansę na to, że postępująca komputeryzacja sprawi, że w przyszłości kobiety na równi z mężczyznami będą piastować stanowiska wymagające obsługi komputera. Autor zauważa dysproporcje w dostępie do wiedzy informatycznej oraz ogólny problem wynikający z postrzegania pracy z mikrokomputerem jako zajęcia odpowiedniego głównie dla mężczyzn. Artykuł wpisuje się w poglądy redakcji „Bajtki” wyrażane jeszcze w latach osiemdziesiątych, gdy przekonywano czytelników, że umiejętność obsługi urządzenia oraz programowania będzie istotna w niedalekiej przyszłości. Choć ważny, głos Czarkowskiego nie został należycie dostrzeżony i podchwycony przez innych dziennikarzy.

Członkami redakcji oraz osobami, z którymi przeprowadzano wywiady, byli w większości mężczyźni. Również wśród listów nadesłanych do redakcji zazwyczaj próżno szukać pytań, porad czy spostrzeżeń autorstwa dziewcząt. W jednym z numerów „Bajtki” wspomniano nawet o dysproporcji wśród czytelników kontaktujących się z redakcją. Publikowano tak zwaną „Bajtkową listę przebojów”, czyli plebiscyt na dziesięć najpopularniejszych gier w danym miesiącu, nagradzając przy okazji jedną lub dwie osoby, które wzięły udział w głosowaniu. W numerze styczniowym z 1987 roku wylosowano nazwisko dwunastoletniej Joanny, co stało się okazją do komentarza dotyczącego kilkunastu tysięcy listów nadesłanych do siedziby redakcji w listopadzie 1986 roku, wśród których zaledwie trzynaście zostało nadanych przez dziewczęta¹⁰⁶. Czytelniczkę okrzyknęto „Królową gier”, co zapoczątkowało zwyczajowe przyznawanie tytułu „króla” lub „królowej” zwycięzcom losowania.

O niewielkiej liczbie dziewcząt wśród odbiorców czasopism zawierających informacje o grach świadczą też wyniki ankiet przeprowadzonych na łamach

¹⁰⁴ Tamże.

¹⁰⁵ Tamże.

¹⁰⁶ *Królowa gier!*, „Bajtek” 1987, nr 1, s. 19.

poszczególnych tytułów. W czerwcu 1989 roku redakcja „Bajtki” poinformowała, że dziewczęta stanowią zaledwie trzy procent czytelników¹⁰⁷. W latach 90. XX wieku zwiększone nakłady sprawiły, że pisma stały się dostępne dla szerszego grona odbiorców, jednak jeśli wierzyć redakcyjnym kwestionariuszom, kobiety nadal były w znaczącej mniejszości. W numerze 2/1991 „Top Secret” przedstawiono charakterystykę gracza i analizę „stanu komputeryzacji w Polsce” na podstawie 1680 nadesłanych ankiet. Pierwsze poruszone zagadnienie dotyczyło płci czytelników, ponieważ: „płeć – to ważna rzecz, szczególnie gdy kobieta zasiada za klawiaturą by pokatować *Commando* lub *Double Dragon*. Nie ma co ukrywać, że pogłowie fanów gier to jednak głównie faceci. Takie życie”¹⁰⁸. Tak skomentowano wyniki pokazujące, że 98,4 procent respondentów to mężczyźni¹⁰⁹, a zaledwie 1,6 procent stanowią kobiety¹¹⁰. Oczywiście warto zauważyć, że tego typu analizy obrazują dysproporcje w obrębie czytelników konkretnego pisma, przez co nie stanowią reprezentatywnej próby. Nie można bowiem wykluczyć, że kobiety czytały czasopismo, ale z jakichś powodów nie wzięły udziału w ankiecie.

Również pod koniec lat dziewięćdziesiątych sytuacja nie uległa zmianie, o czym świadczą wyniki ankiety opublikowanej na łamach pisma „Reset”. W numerze 1/1998 podano, że czytelniczki stanowią zaledwie trzy procent odbiorców¹¹¹, co jest znaczące, ponieważ ta sama wartość pojawiła się w kwestionariuszu sprzed niemal dziesięciu lat opublikowanym w „Bajtku”. Wprawdzie nie dysponuję dokładnymi danymi o liczbie nadesłanych ankiet do obu redakcji, niemniej trzy procent grupy badanych to niewielki odsetek. Zatem w ciągu niemal dekady czasopisma hobbystyczne nie przyciągnęły większej liczby żeńskich odbiorców. Komentarz redakcji magazynu „Reset” odnoszący się do nieobecności czytelniczek świadczy o tym, że raczej nie próbowano niczego zmienić w profilu pisma, by zachęcić dziewczęta i kobiety do lektury:

Smutnym był dla nas wynik obrazujący liczbę czytelniczek – który wyniósł 3%. Długo zastanawialiśmy się nad istotą tego stanu rzeczy i doszliśmy do wniosku, iż z pewnością spowodowane jest to niewielką ilością fotek naszych redakcyjnych kolegów publikowanych na łamach pisma. Z pewnością nadałyby one uroku niejednej stronie, a co dopiero na okładce... i różne pozy... Chyba przeprowadzimy w redakcji casting na autora najbardziej przypominającego playboya, a potem nasz wybrany macho stanie się idolem niejednej nastolatki. Więc czytajcie od dzisiaj RESET dziewczyny, „bo nie znacie dnia, ani godziny”¹¹².

Sytuację skomentowano w typowy dla tego rodzaju pism, prześmiewczy sposób. Odwrócono stereotypowy motyw atrakcji wizualnej, tym razem sugerując obsadzenie mężczyzny w roli obiektu przyciągającego uwagę, ale nie

¹⁰⁷ *W waszych oczach*, „Bajtek” 1989, nr 6, s. 4.

¹⁰⁸ *Bezkarność gwarantowana*, „Top Secret” 1991, nr 2, s. 4.

¹⁰⁹ W wykresie komentującym wyniki ankiety użyto określeń „samce” i „samice” zamiast „mężczyźni” i „kobiety”.

¹¹⁰ Tamże.

¹¹¹ *Ankieta*, „Reset” 1998, nr 1, s. 83.

¹¹² Tamże.

zmienia to faktu, że taka wypowiedź wskazuje na akceptację dominacji męskich odbiorców i brak chęci do zaplanowania działań mających na celu dotarcie również do płci przeciwnej.

Magazyny o grach tworzyli w większości mężczyźni. Kobiety, jeśli były członkiniami zespołów redakcyjnych, zazwyczaj nie zajmowały się pisanem tekstów, choć zdarzały się wyjątki, o których więcej piszę w dalszej części rozdziału. Doprowadziło to zatem do sytuacji, w której pisma były redagowane przez mężczyzn i kierowane do mężczyzn, co przejawiało się między innymi w specyficznym sposobie wypowiedzi, w którym wprost odwoływano się do męskiej kultury oraz tego, co stereotypowo z nią związane. Zarówno w opisach i recenzjach gier, tekstach publicystycznych, jak i odpowiedziach na listy od czytelników można znaleźć fragmenty jawnie wskazujące płeć odbiorców, na przykład krótki opis gry *Army Moves* (Dynamic Software, 1986) rozpoczyna się słowami: „Oto gratka dla prawdziwych mężczyzn. Prawdziwych to znaczy takich, którzy strzelają szybciej od myśli, mają oczy dookoła głowy i nie boją się niczego”¹¹³. Stosowany przez redaktorów zwrot do czytelnika zwykle oznacza skierowanie wypowiedzi do męskiego odbiorcy: „Oto Szanowni Pano- wie Pececiarze, jesteście świadkami powstania kolejnego hitu co się zowie”¹¹⁴. O ile przytoczone cytaty można uznać za raczej humorystyczne wtręty, o tyle teksty na temat programów czy gier erotycznych lub szeroko rozumianej erotyki przedstawianej w wirtualnych światach zdecydowanie nie są neutralne w swej wymowie. Przeważnie podkreślono w nich podrzędną funkcję nie tylko fikcyjnych żeńskich postaci, ale też kobiet w ogóle, narzucając punkt widzenia, w którym partnerkę seksualną należy zdobyć, zdominować lub przekupić po- chlebstwami czy prezentami.

Howard D. Fisher, powołując się na publikację Antonia Gramsciego, przypomina, że media odgrywają znaczącą rolę w szerzeniu ideologii i rozpowszechnianiu poglądów zwykle odpowiadają światopoglądowi grup dominujących¹¹⁵. Zazwyczaj wyraźnie oddziela się media będące częścią establishmentu i szerzące poglądy grup dominujących od autentycznych, oddolnych działań „ludu”. Czasopisma o grach wideo wymykały się takiej dychotomii, ponieważ często były tworzone przez redakcję w sposób spontaniczny i bardzo swobodny. Oczywiście wyniki sprzedaży magazynu oraz jego popularność wśród czytelników były istotne, ale często ważniejszym czynnikiem okazywała się pasja do poznawania gier wideo oraz pisanie o nich. W rozmowach ze mną członkowie redakcji podkreślali swoje zaangażowanie w tworzenie pism, które wynikało z ich zainteresowań i raczej nie było motywowane chęcią osiągnięcia korzyści finansowych. Redaktorzy naczelni często nie zastanawiali się nad tym, by magazyn miał konkretny profil (oprócz ogólnego skierowania do graczy), dlatego pozwalano sobie na kontrowersyjne treści, które mogły zostać przez niektórych czytelników odebrane jako dyskryminujące lub nieodpowiednie dla

¹¹³ *Army Moves*, „Bajtek” 1989, nr 1, s. 21.

¹¹⁴ *Alone in the Dark 2*, „Gry Komputerowe” 1994, nr 3, s. 12.

¹¹⁵ H.D. Fisher, *Sexy, Dangerous – and Ignored. An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines*, „Games and Culture” 2015, vol. 1–20, s. 7.

młodych odbiorców. Jednakże właśnie poprzez takie zabiegi budowano poczucie tożsamości czytelników, dla których czasopismo o grach stawało się także miejscem do wyrażenia prowokacyjnych poglądów.

Przykłady tego typu artykułów znajdują się między innymi w czasopiśmie „Top Secret”, w którym od 1991 roku pojawiały się opisy popularnych wówczas komputerowych wersji gry w rozbieranego pokera. W numerze 1/1991 bohaterki takich produkcji nazwano „panienkami”¹¹⁶. Określenie to szybko weszło do języka redaktorów, również innych czasopism, i było stosowane głównie w odniesieniu do protagonistek gier z podtekstem seksualnym. We wrześniowym numerze z 1994 roku autorzy podpisujący się pseudonimami „Alex” i „Gawron” (Aleksy Uchański i Piotr Gawrysiak) stwierdzili, że gry erotyczne to już nowy gatunek. Do takiego wniosku skłonił ich kontakt z produkcją *Vida X* (Interactive Girls Club, 1993), którą dziennikarze podsumowali w ten sposób:

Na plus piszą się dobrej jakości zdjęciówki jak i modelka z nich uwidoczniiona (choć, panie, my ze stryjem nie takie...). Niestety nie ma dźwięku – to poważna wada, bo jesteśmy sobie w stanie bez trudu wyobrazić odpowiednie efekty, tak muzyczne, jak i przede wszystkim digitalizowane. [...] Chyba śmiało możemy uznać powstanie nowego gatunku gier – gier erotycznych. [...] Moralisci mogą się już zacząć smucić i rwać włosy z głów, my zaś poprzestaniemy jedynie na stwierdzeniu, że jak na razie matka natura jest na tym polu kompletnie nie do pobicia¹¹⁷.

Opisy i skrótove recenzje produkcji podobnych do *Vidy X* na stałe zagrościły w różnych czasopismach hobbystycznych. Promowano je jako odpowiedź na męskie lub wręcz chłopięce oczekiwania związane z chęcią poznania programów erotycznych. Nie bez znaczenia jest także określenie potencjalnych przeciwników takich gier jako „moralistów”, których będzie oburzać zarówno sam fakt istnienia tytułów z podtekstem erotycznym, jak i graczy nimi zainteresowanych. Redaktorzy jednoznacznie odżegnują się od tej grupy, utrwalając tym samym w czytelnikach przekonanie, że postawa „moralistów” jest skostniała, anachroniczna, nie pasuje do barwnego świata elektronicznej rozrywki, w którym można spotkać różne, czasami nieco kontrowersyjne produkty. W zacytowanym poniżej fragmencie pojawia się nawet wzmianka o edukacji seksualnej, mająca przekonać odbiorców, że „rozbierankom” bliżej do programu edukacyjnego niż pornograficznego. Dodatkowo wykorzystano sformułowanie „wszyscy zdrowi chłopcy”, sugerując, że młodzi mężczyźni interesują się kontaktami seksualnymi z płcią przeciwną, więc powodem do niepokoju byłby brak owej ciekawości i niechęć do poznawania gier erotycznych:

Uwaga wszyscy dorastający chłopcy i inni lubiący komputerowe rozbieranki. Po fali programów z roznegliżowanymi panienkami na duże komputery... czas na Pegasusa. Tak oto mamy „Honey Peach”, czyli brzoskwinie ociekającą słodkim miodem. [...] Panienki są ładne, w interesujących pozach, ale żadnej pornografii. Trudno tu mówić nawet o aktach, bowiem są tylko rysunki (ale jakie!!!). Największą rolę odgrywa wyobraźnia gracza. [...] Bardzo ciekawy cartridge z cyklu: nie bójmy się edukacji seksualnej. Kupią go na pewno wszyscy zdrowi chłopcy, posiadacze Pegasusa¹¹⁸.

¹¹⁶ *Strip Poker Story*, „Top Secret” 1991, nr 1, s. 35.

¹¹⁷ *Vida X*, „Top Secret” 1994, nr 9, s. 23.

¹¹⁸ *Pegasus, Honey Peach*, „Top Secret” 1994, nr 12, s. 56.

Wszystkie tego rodzaju artykuły bogato ilustrowano zrzutami ekranu lub fotografiami modelek, co często prowadziło do sytuacji, w której zdjęcia zajmowały znacznie więcej miejsca na stronie niż tekst. Jeden z bardziej wyrazistych przykładów takiej polityki redakcji można dostrzec w numerze 5/1994 „Top Secret”, gdzie zdjęcie nagiej kobiety umieszczono razem z rankingiem najlepszych gier tworzonym dzięki listom nadsyłanym przez czytelników. Opublikowana fotografia stanowi powiększony fragment zrzutu ekranu udostępnionego dwie strony wcześniej jako ilustracja do opisu gry *American Poker* (Wookiesoft, Mirage Software, 1993)¹¹⁹. Przypuszczalnie redakcja nie chciała rezygnować z publikacji zdjęcia w dużym formacie, dlatego trafiło ono do rubryki niezwiązanej z programami erotycznymi.

Autorzy opisów czy recenzji na różne sposoby próbowali wypełnić pole przeznaczone na tekst, dlatego również przy okazji pisania o cyfrowych wersjach gier w rozbieranego pokera nie szczędzili wywodów odbiegających od detali samej produkcji. W wielu wypadkach dygresje redaktorów odwoływały się do stereotypu kobiety jako obiektu seksualnego oraz mężczyzny gotowego w każdej chwili na miłosne podboje. Nie brakowało też prób zastosowania żartobliwej konwencji, dzięki której opinie redaktorów nie wydawały się gorszące czy wulgarne, mimo że czasami pojawiały się dosadne sformułowania:

Znudzeni szarością dnia zapominamy o obowiązkach i zatapiamy się w grze... przy okazji obejrzymy parę roznegliżowanych panienek, być może ładniejszych od naszej ukochanej. [...] Tu awers każdej karty opatrzone inną panią, na dodatek jest jeszcze wiele innych ciekawych obrazków, aż miło czasem popatrzyć w nasz stary dobry monitor¹²⁰.

W cytacie z artykułu opublikowanego w piśmie „Gambler” dominuje przekaz podkreślający, że po gry erotyczne warto sięgnąć dla relaksu oraz aby zapomnieć o męczących obowiązkach dnia codziennego. Redaktor sugeruje, że graczowi należy się chwila przyjemności przed monitorem, polegająca na graniu oraz oglądaniu zdjęć atrakcyjnych kobiet.

„Uncover It” to rodzaj arkanoida – na środku ekranu ułożone są klocki, pod nimi ukryty obrazek z mniej lub bardziej (raczej bardziej) rozebraną dziewczyną. [...] Po pierwsze gra jest mało dynamiczna i chwilami nudna. [...] Po czwarte, zdjęcia dziewczyn (polskich, niektórych – paluszki lizać!) są tak marnie wskanowane, że na miejscu dziewczyn (i fotografa) śmiertelnie bym się obraził¹²¹.

Z kolei powyższy fragment z magazynu „Top Secret” stanowi próbę żartobliwego przedstawienia niedopracowanej gry, w której najważniejsza rzecz, czyli jakość oprawy graficznej (w tym zdjęć modelek), nie spełniła oczekiwań recenzenta. W tym wypadku również ujawnia się męski punkt widzenia, zgodnie z którym w tego typu produkcji czytelność fotografii jest najistotniejsza i jeśli ten element nie został wykonany dobrze, to sięganie po taki tytuł traci sens.

¹¹⁹ Lista przebojów, „Top Secret” 1994, nr 5, s. 34.

¹²⁰ *Poker dla samotnych*, „Gambler” 1995, nr 1, s. 71.

¹²¹ *Uncover It*, „Top Secret” 1995, nr 5, s. 30.

Howard D. Fisher zauważa, że reprezentacja płci w mediach przyjmuje zazwyczaj dwie formy¹²². Pierwsza to oczywiście sposób, w jaki kobiety i mężczyźni są przedstawiani, co odnosi się głównie do wyglądu oraz ukazania ich fizyczności. Natomiast drugą, równie istotną rzeczą, jest demonstracja, jak często bohaterowie wykonują konkretne czynności lub są aktywni w obrębie dziedzin takich jak sport, nauka czy rozrywka¹²³. Można zatem pokazać kobiety grające w gry wideo czy przeprowadzające eksperymenty naukowe lub zupełnie wykluczyć je z takich aktywności na rzecz reprezentacji mężczyzn wykonujących wspomniane czynności¹²⁴. Zarówno powyższe, jak i poniższe cytaty, stanowiące jedynie wycinek tego typu artykułów, dowodzą, że w czasopiśmie o grach kobiety były stawiane w podrzędnej roli atrakcji wizualnych. Natomiast mężczyźni – jednocześnie gracze i czytelnicy – byli stroną dominującą, uprawnioną do tego, by w niewybredny sposób komentować fizyczność postaci z gier, odwołując się przy tym do rzeczywistych doświadczeń.

Krusty dorwał kolejnego pokera, rozbieranego pokera z digitalizowanymi kobiecymi ciałami! [...] Ale co ja wam będę p... Lubicie STRIP POKERKI? – jest nowy. Nie lubicie – zapomnijcie, że to czytaliście! Wprawdzie Krusty woli nagie kobiety na żywcą, ale pokerek to męska gra¹²⁵.

W tym krótkim cytacie wyraźnie manifestuje się podejście redakcji „Secret Service” do gier erotycznych. Cykl, w którym dość regularnie recenzowano kolejne cyfrowe wersje rozbieranego pokera, skierowany był do czytelników, którym nie przeszkadzał swobodny, czasem wulgarny styl wypowiedzi, jednoznacznie wskazujący, jakimi grami interesują się mężczyźni. Na uwagę zasługuje także podkreślenie, że oglądanie wirtualnych kobiet nie zastąpi kontaktów z płcią przeciwną w rzeczywistości.

DATE GIRL to gra-zabawa przeznaczona dla dużych chłopców. Zawarto w niej sporą liczbę śmiałych scen w postaci zdjęć. Jak zdążyłeś się domyśleć, zabawa polega na podrywaniu babki o tajemniczym imieniu Vida (panna działa na mnie jak iglica na sponkę). [...] Jeśli mama nie pozwala ci grać, to zagraj razem ze starym lub wujkiem... Oni to rozumieją¹²⁶.

Wielokrotne podkreślanie seksualnego zainteresowania kobietami, manifestującego się chęcią grania w tak zwane rozbieranki, wiąże ze strategią umacniania w czytelnikach wizerunku gracza jako młodego mężczyzny, któremu elektroniczna rozrywka zapewnia dostęp do treści nieco kontrowersyjnych i być może nieakceptowanych przez osoby z bliskiego otoczenia. Redakcje pism hobbystycznych wykazywały się zatem dużym zrozumieniem wobec użytkownika zainteresowanego produkcjami erotycznymi. Recenzenci wchodzili w rolę starszych, bardziej doświadczonych kolegów, których poglądy i obserwacje

¹²² H.D. Fisher, dz. cyt., s. 7.

¹²³ Tamże.

¹²⁴ Tamże, s. 5.

¹²⁵ *Cyberstrip*, „Secret Service” 1996, nr 3, s. 23.

¹²⁶ *Date Girls*, „Secret Service” 1996, nr 10, s. 24.

były dla młodych czytelników ważne i opiniotwórcze. Ostatnie zdanie z przytoczonego fragmentu dobrze ilustruje tę zależność – rodzice, a zwłaszcza matka, mogą nie zrozumieć młodego człowieka, ale osoba pisząca dla „Secret Service” doskonale wie, z jakimi problemami i dylematami boryka się nastoletni czytelnik. W tym wypadku podkreślono też rolę porozumienia między przedstawicielami tej samej płci – jeśli matka będzie przeciwna grom erotycznym, być może czytelnik znajdzie poparcie u ojca lub innego mężczyzny z rodziny.

Media wpływają, a czasem również kształtują opinie odbiorców na temat otaczającego ich świata przez zachęcanie do specyficznych zachowań (kupowanie konkretnych produktów) oraz portretowanie zjawisk, rzeczy i ludzi w określonych kontekstach¹²⁷. Fisher tłumaczy tę zależność na przykładzie podanym przez Alberta Bandurę, który zauważył, że jeśli w mediach pojawia się przekaz informujący, że jasnowłose kobiety uważane są przez społeczeństwo za bardziej atrakcyjne, to więcej pań postanowi kupić farbę i zmienić kolor włosów na blond¹²⁸. Zdaniem badacza podobny mechanizm działa także w wypadku innych dziedzin ludzkiego życia, ponieważ przez kontakt z mediami odbiorcy uczą się funkcjonowania w społeczeństwie¹²⁹. Treści wielokrotnie powtarzane w mediach masowych mają szansę wpłynąć na opinie ludzi oraz zmienić ich nastawienie względem pewnych zjawisk czy osób. Dlatego też Fisher wskazuje, że reprezentacja kobiet w czasopismach growych ma bardzo duże znaczenie dla poglądów czytelników na obecność i rolę płci żeńskiej w świecie gier wideo¹³⁰. W zbadanych przeze mnie magazynach hobbystycznych pisano nie tylko o wirtualnych protagonistkach w recenzjach czy opisach gier, ale też w felietonach i innych publicystycznych artykułach zdarzały się bezpośrednie nawiązania do rzeczywistych relacji damsko-męskich. Zazwyczaj przyjmowały one charakter erotycznych aluzji podkreślających stereotyp mężczyzny – zdobywcy zainteresowanego płcią przeciwną głównie w aspekcie seksualnym.

W numerze 1/1995 „Secret Service” ukazał się tekst o wymownym tytule *Interaktywny seks* napisany przez Marcina Kamila Góreckiego poświęcony przeglądowi programów, które „przede wszystkim działają na zmysł seksualny”¹³¹, oraz refleksjom autora na temat dostępności treści erotycznych i pornograficznych dzięki komputerom. Górecki przekonuje, że interaktywny seks pojawił się już w momencie, gdy „wynaleziono” gry komputerowe, a niektóre programy są na tyle rozbudowane, że usiłują: „imitować sztuczną inteligencję twojej partnerki. Można także uczyć komputer nowych słów. Gdyby komuś się chciało wstukać kilka gazet i trzy romansidła, może otrzymałby interaktywną wersję współczesnej kobiety”¹³². W zakończeniu autor zadaje kilka pytań retorycznych, zastanawiając się między innymi, czy niepełnoletni gracze mają

¹²⁷ Tamże.

¹²⁸ H.D. Fisher, dz. cyt., s. 7.

¹²⁹ Tamże.

¹³⁰ Tamże.

¹³¹ *Interaktywny Sex*, „Secret Service” 1995, nr 1, s. 47.

¹³² Tamże.

dostęp do tego typu programów, co wydaje się dość ironicznym zabiegiem, gdyż sam tekst został zilustrowany licznymi zdjęciami nagich modelek.

Artykuł o podobnej tematyce ukazał się wcześniej w czasopiśmie „Gambler”. Początkowo wydaje się, że jest on próbą bardziej przemyślanego i poważnego podejścia do opisanego rozwoju erotyki w cyfrowym medium, gdyż rozpoczyna się nawiązaniem do rewolucji seksualnej, która „wyzwoliła kobiety spod dominacji mężczyzn”¹³³, oraz do teorii Zygmunta Freuda. Jednakże ten osobliwy felieton zawiera również fragmenty, w których powielono stereotypy płciowe:

Życie jest grą i całokształt stosunków między płciami jest także jej rodzajem, więc stworzenie gier komputerowych opartych na regułach łózkowego hazardu (da, czy nie da?) przychodzi na myśl każdemu łowcy panienek, a że nie każdy może coś złowić, to i chętnie sobie pogra. [...] w miejsce łóżka pojawia się komputer z adekwatnym programem, bowiem doprowadzenie kobiety do szczytu rozkoszy jawi się jako zadanie nie do wykonania. No fakt, trudno zadowolić damę wychowaną na dziełach dr Wisłockiej, która nic nie precyzując, rzuciła parę ładnie brzmiących haseł¹³⁴.

Można odnieść wrażenie, że autor tekstu nie potrafił jednoznacznie określić tematu swojego wywodu. Z jednej strony wspomina o seksualnej emancypacji kobiet, by za chwilę przejść do krótkiego opisu różnych programów i gier erotycznych, nie szczędząc przy tym uwag podkreślających rolę kobiety jako obiektu do zdobycia. Natomiast wzmianka o publikacjach Michaliny Wisłockiej¹³⁵ osadza wypowiedź w kontekście rzeczywistych doświadczeń. Końcowa część felietonu ma jeszcze inny wydźwięk, gdyż redaktor zastanawia się nad powszechną dostępnością komputerowej pornografii oraz nieświadomością rodziców, którzy w większości nie zdają sobie sprawy, że: „komputer to nie tylko zabawka. To też narzędzie edukacji, a ta edukacja nie zawsze obejmuje tematy, z którymi chcielibyśmy zapoznać młodych ludzi”¹³⁶. W zakończeniu pojawia się myśl, że wspomniani młodzi ludzie za pomocą programów i gier komputerowych przechodzą przez swoisty kurs edukacji seksualnej, więc warto, by dorośli byli świadomi, że treści o tematyce pornograficznej są łatwo dostępne. Tego typu artykuł bardzo dobrze ilustruje napięcie pomiędzy rolą edukacyjną i informacyjną czasopism hobbystycznych a zupełnie rozrywkowym, często zwulgaryzowanym przekazem w nich obecnym. Wydrukowany materiał ma ambiwalentny charakter, gdyż z jednej strony stanowi istotny komentarz do rosnącej popularności interaktywnych treści erotycznych, a z drugiej promuje stereotypowe postrzeganie relacji seksualnych.

¹³³ *Szkic o Virtual Sexuality*, „Gambler” 1994, nr 5, s. 51.

¹³⁴ Tamże, s. 52.

¹³⁵ Michalina Wisłocka – ginekolożka i seksuolożka, autorka poradnika seksuologicznego *Sztuka kochania*, którego pierwsze wydanie ukazało się w 1978 roku.

¹³⁶ *Szkic o Virtual Sexuality*, „Gambler” 1994, nr 5, s. 54.



II. 3. Felieton na temat gier erotycznych

Źródło: „Gambler” 1994, nr 5, s. 51.

W podobnym tonie utrzymany jest inny osobliwy artykuł, również z czasopisma „Gambler”, poświęcony między innymi informacjom o zagrożeniach związanych z rozprzestrzenianiem się wirusa HIV. Jacek Piekara podpisujący się pseudonimami „Randall” oraz „duch Hopkirka” zwraca w nim uwagę, że być może technika komputerowa rozwinię się w stopniu umożliwiającym użytkownikom zastąpienie klasycznego stosunku wirtualnymi relacjami. Kontrowersje może budzić jednak wstęp do felietonu, w którym redaktor pisze:

Londyn wydaje się wymarzoną miejscem na zadzierzgnięcie bliższej znajomości z jakąś piękną. Chcemy białą dziewczynę? Bardzo proszę. Dunkę, Szwedkę, Włoszkę, no problem. Aby tylko nie Angielkę, bo do złudzenia przypominają konie. [...] Chcemy skończoną ślicznotkę? Do wyboru, do koloru. A może hebanową, filigranową Murzynkę czy Mulatkę? Wystarczy się rozejrzeć. Tak to właśnie jest w krajach i miastach, które są tygłem kultur, narodowości i ras. [...] Ale odkąd pojawił się pewien mały problem, przez ludzi mądrych nazywany wirusem HIV, uprawianie seksu stało się zadaniem dla bohatera¹³⁷.

¹³⁷ *Bo we mnie jest seks*, „Gambler” 1995, nr 1, s. 62.

Powyższy cytat wyraźnie wskazuje nie tylko na grupę odbiorczą tego typu artykułów, ale też profil pisma, w którym pielęgnowano określoną wizję męskości. Autor tekstu fantazjuje na temat kobiet, wyobrażając sobie, że wystarczy wybrać się w podróż do Wielkiej Brytanii, by umówić się na randkę z każdą atrakcyjną przedstawicielką płci przeciwnej. Nawiązuje również do różnic kulturowych między Polską a krajami Europy Zachodniej, wspominając o dużej różnorodności etnicznej, kulturowej i rasowej mieszkańców zagranicznych metropolii. Niespodziewanie fragment ten kończy się wzmianką o wirusie HIV, co burzy wcześniej budowany portret dominującego mężczyzny otwartego na nawiązywanie wielu relacji seksualnych, ale też stanowi wstęp do poruszenia zagadnień związanych z wirtualną erotyką, która nie niesie ze sobą zagrożeń takich jak rzeczywiste kontakty.

Felietony Jacka Piekary publikowane w „Gamblerze” wyróżniały się bardzo swobodnym stylem, pełnym wulgaryzmów oraz aluzji z podtekstem erotycznym: „Może dlatego, że lato, a w lato kurwy śmierzdzą. Kurwa to krzywa po łacinie. Tylko pisze się inaczej”¹³⁸. Piekara nie tylko regularnie drwił z kobiet, ale też obrażał przedstawicieli mniejszości seksualnych oraz wyznaniowych, prezentując agresywną postawę, przejawiającą się uporczywym stosowaniem obraźliwych określeń oraz przedstawieniem własnych poglądów na rolę, jaką osoby nieheteronormatywne i Żydzi rzekomo odgrywają w społeczeństwie¹³⁹. Istnieje uzasadnione przypuszczenie, że poprzez publikacje tego typu materiałów realizowano potrzebę nieskrępowanej wolności słowa w prasie. Redakcja tworzyła pismo na własnych zasadach, bez zwracania uwagi na poprawność językową oraz przekaz, który z pewnością nie zostałby wyartykułowany w tak dosłowny sposób we współczesnych pismach o grach wideo. Teksty zamieszczane w prasie komputerowej z końca lat 80. XX wieku cechowały się podkreślaniem konieczności edukacji informatycznej społeczeństwa oraz przekazywaniem wiadomości umożliwiających samodzielne pisanie programów, a także naprawianie urządzeń. Lata dziewięćdziesiąte natomiast przyniosły zupełnie inną perspektywę, ponieważ zaczęto dostrzegać rozrywkowy potencjał gier wideo oraz duże zainteresowanie nimi, co w połączeniu ze zmianą stosunków politycznych i gospodarczych zaowocowało pojawieniem się pism hobbystycznych. Wcześniejsze ograniczenia zapewne miały wpływ na charakter nowego rodzaju magazynów, ponieważ czasami publikowano buntownicze, kontrowersyjne lub nawet obrazoburcze treści wykraczające poza tematykę gier wideo, które zapewniały pismu rozgłos.

Jacek Piekara regularnie wypowiadał się na łamach pisma w podobnym tonie¹⁴⁰, prezentując dyskryminujące, rasistowskie oraz transfobiczne w swej wymowie treści, co prowokowało czytelników do dyskusji w listach do redakcji.

¹³⁸ *Sierpniowe gadanie*, „Gambler” 1995, nr 8, s. 60.

¹³⁹ Przykłady tego typu treści można znaleźć w wielu felietonach Piekary, między innymi: *Randall zostaje Żydem i pedalem*, „Gambler” 1995, nr 10, s. 62.

¹⁴⁰ Między innymi w artykułach: *Ballada o miłości do Rosjan*, „Gambler” 1995, nr 9, s. 62; *Randall idzie na wojnę*, „Gambler” 1995, nr 6, s. 58; *Randall zostaje czarnuchem*, „Gambler” 1995, nr 12, s. 58.

Zdarzały się głosy poparcia dla autora, jak również sprzeciwu wobec publikacji w „Gamblerze” jego felietonów. Dwa miesiące po ukazaniu się jednego z artykułów publicystycznych wydrukowano list zbulwersowanego czytelnika, który pisał: „może chociaż do niektórych «mózgów» dotrze, że bełkot redaktora (?) R. nie jest przyjmowany bezkrytycznie”¹⁴¹. Odpowiedź została utrzymana w typowym, żartobliwym tonie, ale przy okazji redakcja przyznała, że otrzymuje wiele podobnych wiadomości dotyczących tekstów kontrowersyjnych autorów¹⁴². Publikacja felietonów Piekary stanowi również przykład jednej ze strategii budowania wspólnej tożsamości odbiorców – w tym wypadku polegającej na wyartykułowaniu niechęci do konkretnych grup społecznych oraz poczuciu, że redakcja nie cenzuruje wypowiedzi, pozwalając autorom zamieszczać treści o dowolnej wymowie.

Nicolas Maisonave, powołując się na badania prowadzone przez C.J. Pascoe, zauważa, że sposobem utrwalania poczucia męskości jest udowadnianie swojej heteroseksualności¹⁴³. W dyskursie między młodymi ludźmi często dochodzi do sytuacji, w której wzmacnianie poczucia własnej wartości i męskości odbywa się przez obrażanie i atakowanie innych młodych mężczyzn oraz obsesyjne unikanie posądzeń o przynależność do mniejszości seksualnych¹⁴⁴. Uzasadnione zatem wydaje się podejrzenie, że podobną funkcję w czasopiśmie growym mogły spełniać artykuły takie jak opisane powyżej. Dziennikarz jawnie prezentuje swoje poglądy niezwiązane z tematyką pisma, wpływając przy tym na odbiorców, którzy z lektury dowiadują się nie tylko o tym, jak należy ukończyć poziom w danej grze lub co jest modne w świecie elektronicznej rozrywki, ale stykają się też z określonym wzorcem męskości – w tym wypadku budowanym na agresywnym i napastliwym przekazie, wyraźnie oddzielającym osoby nieheteronormatywne od postawy cechującej „prawdziwych mężczyzn”.

Ówczesnym redaktorem naczelnym „Gamblera” był Aleksy Uchański, który w rozmowie ze mną przyznał, że nie zgadzał się z poglądami Piekary, ale tolerował jego teksty, gdyż wówczas taki ruch wydawał mu się oznaką swobody i braku cenzury, mimo iż szokujące felietony przyczyniły się do tego, że czasopismo zostało skrytykowane na łamach tygodnika „Polityka”:

Jeśli chodzi o „Politykę”, jeśli to jest ten wątek, który ja pamiętam to było tak, że zostaliśmy przez ten tygodnik skrytykowani [...] za teksty Jacka Piekary, bo on był w redakcji. Miał felieton i ten felieton rzadko poświęcał grom, a swoim poglądom politycznym, które były takie korwinistyczne. To nie były moje poglądy, ale wtedy uważałem, że swoboda wypowiedzi na tym polega, że się pozwala felietoniście przedstawiać swoje poglądy i szczerze mówiąc do dzisiaj tak uważam. Natomiast oczywiście z drugiej strony, uważam po prostu, że w pismach o grach komputerowych nie powinno być miejsca na poglądy polityczne, tym bardziej skrajne¹⁴⁵.

¹⁴¹ *Reakcje redakcji*, „Gambler” 1996, nr 1, s. 58.

¹⁴² Tamże.

¹⁴³ N. Maisonave, *Gender in Gamer Culture and the Virtual World*, niepublikowana praca magisterska, Stanford University 2014, s. 27.

¹⁴⁴ Tamże.

¹⁴⁵ Fragment wywiadu z Alekssem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

Komentarz Uchańskiego potwierdza podejrzenia, że treść czasopism hobbystycznych nie była wynikiem precyzyjnie przemyślanej strategii czy spójnie budowanego wizerunku. Redaktorzy naczelni wyrażali zgodę na publikację dyskusyjnych artykułów w imię wolności słowa i zerwania z zasadami rządzącymi prasą w poprzednim ustroju. Nie bez znaczenia było także budowanie wspólnoty w oparciu o tak dalece idącą swobodę oraz przekaz utwierdzający czytelników w przekonaniu, że dane pismo nie uznaje tematów tabu. Warto także podkreślić, że felietony Piekary były raczej odosobnione w swej agresywnej wymowie. Inni redaktorzy pism hobbystycznych nie pisali tego typu tekstów, mimo że również w ich artykułach można odnaleźć treści, które z dzisiejszej perspektywy wydają się kontrowersyjne.

4.5. Wyobrażenie kobiety w czasopismach dla graczy

Niezauważanie żeńskiego grona czytelniczek oraz brak treści magazynów hobbystycznych skierowanych również do kobiet i dziewcząt zainteresowanych cyfrowym medium przejawiały się także w recenzjach produkcji niebędących gramami erotycznymi. Redaktorzy zazwyczaj nie zwracali uwagi na bohaterki, a jeśli już o nich pisali, nie szczędzili wtřetów na temat wyglądu lub stereotypowych ról, jakie protagonistki odgrywały w dużej części ówczesnych gier wideo¹⁴⁶. Autorki artykułu *From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. How the Portrayal of Sexism in Video Game Magazines has Changed in the Last Twenty Years* uważają, że takie zachowanie jest przejawem seksizmu, który niesie ze sobą negatywny wpływ na czytelników magazynów. Badaczki, za Peterem Glickiem i Susan T. Fisk, przywołują koncepcję tak zwanego ambiwalentnego seksizmu, opierającego się na założeniu, że zjawisko może przybierać różne formy, wykraczając poza zagadnienia związane ze stereotypami płciowymi¹⁴⁷. Zgodnie z tym założeniem seksizm można podzielić na tak zwany dobrotliwy oraz wrogi¹⁴⁸. Przejawem tego pierwszego są zachowania podkreślające tradycyjne, paternalistyczne nastawienie do kobiet jako osób słabszych, wymagających opieki i ochrony ze strony mężczyzn¹⁴⁹. Natomiast w ramy wrogiego seksizmu wpisuje się podejście, w którym kobiety są traktowane jako obiekty seksualne, co usprawiedliwia także męską przemoc. Kobiety bywają też oskarżane o wykorzystywanie swojej seksualności do osiągnięcia

¹⁴⁶ Kobięca postać przedstawiona jako atrakcja wizualna dla gracza, jako „dama w opałach” czekająca na ratunek lub pomocniczka męskiego bohatera.

¹⁴⁷ A. Summers, M.K. Miller, *From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. How the Portrayal of Sexism in Video Game Magazines has Changed in the Last Twenty Years*, „Feminist Media Studies” 2014, vol. 14, nr 6, s. 1037.

¹⁴⁸ Tamże, s. 1031.

¹⁴⁹ Tamże, s. 1032.

korzyści oraz wyznaczonych sobie celów¹⁵⁰. Badaczki podkreślają, że oba rodzaje seksizmu zostały zbudowane na pojęciu męskiej siły, ale dzieli je inna perspektywa, ponieważ wrogi seksizm uważany jest za bardziej szkodliwy i wypaczający ze względu na uprzedmiotowienie kobiet¹⁵¹.

Powołując się między innymi na badania Kyry Lanis i Katherine Covell, Monique L. Ward oraz Howarda Lavine'a, Donny Sweeney i Stephena H. Wagnera¹⁵², Summers i Miller zauważają, że mężczyźni mający kontakt z przekazami medialnymi ukazującymi kobietę jako obiekt seksualny częściej podzielają stereotypowe wyobrażenie o rolach płciowych oraz wykazują mniejszą wrażliwość na przemoc seksualną¹⁵³. Kobiety z kolei pod wpływem wspomnianych obrazów mają większą tendencję do wypaczonego postrzegania samych siebie, objawiającego się chociażby obniżonym poczuciem własnej wartości oraz porównywaniem swojego ciała do „idealnych” kobiecych sylwetek z mediów. Ponadto badaczki wskazują, że konsekwencją ekspozycji na nacechowane seksizmem komunikaty medialne może być również przyjęcie przez reprezentantów obu płci szeregu mitów związanych z przestępstwami na tle seksualnym¹⁵⁴.

W polskich magazynach growych z lat 90. XX wieku można dostrzec treści wpisujące się we wspomniane dwa rodzaje seksizmu. Przytaczane w tym rozdziale fragmenty felietonów oraz artykułów publicystycznych stanowią przykłady wrogiego seksizmu, który pojawiał się też w recenzjach konkretnych tytułów. Czasami okazją do napisania tekstu deprecjonującego żeńskie postaci była sama gra wideo, której mechanika wymagała od odbiorcy zachowań utrwalających stereotypy płciowe. Za przykład może posłużyć seria *Leisure Suit Larry*, w której żeńskie postaci zostały ukazane w przedmiotowy sposób¹⁵⁵. Tak zaprojektowana gra dała redaktorom pretekst do tego, by również recenzje miały seksistowski wydźwięk:

Przed Larrym będzie wdzięczyło się (albo i nie) dziewięć odlotowych panienek, których jedyne marzenie to: „zalicz mnie Larry”. Oczywiście nie wystarczy tylko podejść do zainteresowanej, by ta wciągnęła Cię do łóżka. Każda panna ma określony kłopot bądź preferencje seksualne, więc ostateczne podbicie jej wiąże się ze zdobyciem niezbędnych „maskotek”. [...] Mówiąc szczerze to większość kokietek wykazuje dewiacje. A to lubują się w przedstawicielkach własnej płci, a to są sadystkami, a to potrafią okazywać uczucia tylko na szczycie wieży nad basenem¹⁵⁶.

¹⁵⁰ Tamże.

¹⁵¹ Tamże.

¹⁵² Tamże, s. 1037.

¹⁵³ Tamże.

¹⁵⁴ Tamże.

¹⁵⁵ Obecnie ta seria gier bywa oceniana ambiwalentnie. Niektórzy zwracają uwagę, że paradoksalnie zawierała pewne feministyczne treści. Zob. R. Presser, *The Surprising Feminist Overtures of a Leisure Suit Larry Retrospective*, <https://medium.com/mammon-machine-zeal/the-surprising-feminist-overtures-of-a-leisure-suit-larry-retrospective-f8b5950c29f1> [dostęp: 15 marca 2019].

¹⁵⁶ *Leisure Suit Larry 6*, „Bajtek” 1995, nr 2, s. 54.

Wtrącenia odnoszące się do założenia, że bohater musi zdobyć określony przedmiot, by mógł uwodzić kobiety, dotyczą mechaniki rozgrywki, więc ich obecność w przytoczonym fragmencie można uzasadnić. Jednak pozostałe uwagi redaktora nie mają merytorycznego odwołania, więc tym bardziej wyróżniają się w tekście. Zwłaszcza że znów pojawiają się negatywne określenia opisujące zachowanie wirtualnych bohaterek (postawy nieheteronormatywne nazwane dewiacją). Wydaje się, że oparta na rubasznym i prymitywnym humorze konwencja specyficznej serii gier przygodowych mogła wpłynąć również na sposób pisania o nich, czego nie można stwierdzić w odniesieniu do kolejnego przykładu – recenzji gry *Tomb Raider* (Core Design, Square Enix / Eidos, 1996).

W numerze 1/1997 „Secret Service” zamieszczono entuzjastyczny artykuł na temat tej produkcji, wspominając między innymi o innowacyjności, nowym gatunku „3D Real Time Third-Person Perspective” oraz skojarzeniach z filmowym Indianą Jonesem¹⁵⁷. Recenzent, Marcin Górecki, podkreślał też wygląd głównej bohaterki, pisząc: „Kierujemy więc poczynaniami Lary obserwując jej kształtny zadek”¹⁵⁸. Wprawdzie na początku tekstu wspomniał o nietuzinkowych umiejętnościach protagonistki, ale później porzucił ten wątek na rzecz dalszych opisów koncentrujących się na fizyczności postaci oraz przyznając do postrzegania bohaterki przez pryzmat męskiego spojrzenia:

Lara Croft jest postacią bardzo interesującą. Moja sympatia do niej wynika z czysto samych względów, bo przecież nieczęsto można obejrzeć ładną dziewczynę w obcisłym ubranku i dwoma pistoletami w dłoniach. [...] Często też łapałem się na zwykłym podziwianiu tej zgrabnej osóbk. Coraz bardziej podobał mi się sposób w jaki się porusza, biega, skacze i przeżywa słodkim „ouch” kolejne zetknięcia ze ścianami. Jakby tego było mało, w animowanych sekwencjach łączących kolejne poziomy wylażą na wierzch wszystkie, z jednej strony paskudne, a z drugiej najbardziej pociągające facetów cechy jej kobiecego charakteru: zawziętość, determinacja, upór i mściwość. Tak, Lara ma własną osobowość. Chcac czy nie chcac faceci z CORE DESIGN stworzyli kultową postać¹⁵⁹.

W akapicie poświęconym głównej bohaterce gry *Tomb Raider* redaktor oprócz koncentracji na wyglądzie postaci opisał również jej umiejętności oraz cechy charakteru, podkreślając, że Lara Croft ma własną osobowość. Jednak wszystkie poczynione obserwacje są wyraźnie nacechowane spojrzeniem na protagonistkę jako na atrakcję wizualną, która została stworzona w taki sposób, by zadowolić męską część graczy. W oczach Góreckiego Lara Croft jest atrakcyjna, seksowna, a do tego zadziorna, wysportowana i wytrenowana w walce z przeciwnikami. Jest zatem wirtualnym odpowiednikiem kobiety z męskich fantazji, co sam recenzent wyraźnie sugeruje. Choć postać głównej bohaterki można oceniać ambiwalentnie, zastanawiając się, czy jej kreacja w większym stopniu odpowiada na potrzeby męskiej części odbiorców, czy też sprawia, że kobiety mogą utożsamić się z postacią, która zyskuje w grze podmiotowość i sprawczość, wyraźnie widać, że w omawianej recenzji ten drugi

¹⁵⁷ *Tomb Raider*, „Secret Service” 1997, nr 1, s. 48.

¹⁵⁸ Tamże.

¹⁵⁹ Tamże, s. 53.

aspekt w ogóle nie został dostrzeżony i odnotowany. W połączeniu z podkreśleniem fizyczności oraz atrakcyjności Lary Croft pozwala to wysnuć wniosek, że tekst stanowi kolejny przykład na obecność wrogiego seksizmu w magazynach hobbystycznych¹⁶⁰.



Il. 4. Recenzja zawierająca komentarz na temat wyglądu postaci
Źródło: „Secret Service” 1997, nr 1, s. 53.

Oczywiście nie wszystkie recenzje były pisane w ten sposób, ponieważ w wielu wypadkach w ogóle nie wspomniano o żeńskich postaciach lub przypominano, że odgrywają rolę dam czekających na ratunek. W znacznej mierze wynikało to ze specyfiki samych gier, w których postaci kobiece przez długi czas nie były tak często spotykane jak męskie lub nie były protagonistkami w opowieści. Dlatego też zwłaszcza na początku istnienia prasy informatycznej i growej bohaterki były charakteryzowane jako postaci wpadające w kłopoty oraz całkowicie uzależnione od męskiego protagonisty, który przybywał z odsieczą i ratował bezbronne niewiasty. Redaktorzy podtrzymywali to rozróżnienie, czego przykładem może być fragment tekstu na temat gry *Ant Attack* (Quicksilver, 1983), w której zadaniem bohaterów jest ucieczka z miasta opawanego przez przerażające mrówki:

¹⁶⁰ Z oczywistych względów nie podaję wszystkich przykładów recenzji czy artykułów, w których obecne jest uprzedmiotawiające podejście do żeńskich postaci. Jednakże zaznaczam, że tego typu treści często publikowano w różnych czasopiśmie hobbystycznych.

Stary król miał jedenaścioro dzieci: jednego syna i dziesięć córek. Kochał je bezgranicznie. Trzeciej nocy po zdobyciu stolicy Khor porwał królowny i uwięził je w zaklętej twierdzy. [...] Wkrótce na ratunek siostróm wyruszył waleczny królewicz Hirrtm. Odtąd wszelki słuch po nim zaginął. [...] Ty także podjąłeś trud długiej i pełnej niebezpieczeństw drogi, by wyzwolić z mocy Khora dziesięć uśpionych królowien¹⁶¹.

W tym krótkim opisie wykorzystano motyw damy w opalach, wspominając o królownach oczekujących na wybawiciela, w którego rolę musi wcielić się gracz. Jest to zatem przykład zjawiska, które Summers i Miller nazywają seksizmem dobrotliwym, ponieważ autor odwołuje się do cech stereotypowo przynależnych danej płci – odważni, waleczni mężczyźni oraz bezbronni, słabe kobiety. Co ciekawe, charakterystyka *Ant Attack* zamieszczona w „Bajtku” odbiega od faktycznych założeń gry, ponieważ produkcja ta zasłynęła nie tylko zastosowaniem izometrycznej grafiki 3D¹⁶², ale też możliwością wyboru męskiej lub żeńskiej postaci¹⁶³. Zatem historia o królownach i dzielnym rycerzu to efekt wyobraźni redaktorów „Bajtku”, którzy w początkowym okresie istnienia pisma często sami wymyślali fabuły do opisywanych gier¹⁶⁴.

Współcześnie gry wideo stanowią istotną część kultury popularnej, a przytoczone na początku rozdziału badania udowadniają, że z każdym rokiem zwiększa się liczba użytkowników medium. Oznacza to, że gry wpisały się we współczesny krajobraz medialny, stając się równie powszechne i akceptowalne jak filmy, książki czy komiksy. Jednakże w latach 90. XX wieku sytuacja prezentowała się zgoła inaczej, ponieważ elektroniczna rozrywka dopiero zyskiwała na popularności. Wówczas odmiennie podchodzono nie tylko do samych produkcji, ale również do graczy, nie widząc w nich zróżnicowanej grupy odbiorców, lecz przedstawicieli odrębnej, czasem niezrozumiałej subkultury składającej się głównie z młodych mężczyzn. Tym samym redakcje pism przeznaczonych dla fanów gier w dużej mierze koncentrowały się na tym, by nieustannie podkreślać przynależność do jednej grupy i budować wspólną tożsamość. Efektem takiej strategii są między innymi opisane w rozdziale mechanizmy wykluczające kobiety jako potencjalnych użytkowników, deprecjonujące żeńskie postaci w grach czy też promujące określony światopogląd wśród czytelników.

Jak argumentuje Graeme Kirkpatrick, w momencie oderwania gier wideo od kontekstu informatycznego nowe medium powiązano głównie z kulturą męską¹⁶⁵. Wyłoniły się osobna terminologia stosowana do opisywania gier oraz określony sposób myślenia, zgodnie z którym kobiety zostały zmarginalizowane jako użytkowniczki. Zdaniem badacza wpływ na to zjawisko mieli nie tylko

¹⁶¹ *Ant Attack*, „Bajtek” 1985, nr 4, s. 15.

¹⁶² *Ant Attack*, <https://www.komputerswiat.pl/ant-attack> [dostęp: 16 kwietnia 2019].

¹⁶³ T. Lean, *Lata 80. to najlepszy okres w historii gier wideo*, <https://www.vice.com/pl/article/wdv57x/jak-zx-spectrum-uczynilo-lata-80-najkreatywniejszym-okresem-w-historii-gier-wideo> [dostęp: 16 kwietnia 2019].

¹⁶⁴ Więcej na temat tego zjawiska piszę w rozdziale trzecim.

¹⁶⁵ G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*, New York / London 2015, s. 110.

dziennikarze, ale również producenci gier wideo, starający się, głównie w drugiej połowie lat 80. XX wieku, odwołać do społeczności skupionej wokół prostego w identyfikacji i interpretacji zestawu wartości wyznawanego najczęściej przez nastoletnich chłopców¹⁶⁶. Pierwsze polskie pisma dla graczy wpisywały się w ukształtowany już wówczas na Zachodzie paradygmat odbioru gier, co zapewne miało wpływ na opisane w tym rozdziale zjawiska.

Celem niniejszej publikacji jest scharakteryzowanie wspomnianych tendencji wykluczających żeńskich odbiorców gier wideo, nie ich ocena. Jednakże warto pamiętać, że funkcjonowały one w specyficznej rzeczywistości lat 90. XX wieku, w której interaktywne treści uważano powszechnie za męskie hobby, dlatego też dziennikarze często nie zastanawiali się nad tym, czy ich teksty nie zostaną negatywnie odebrane przez czytelników wyczulonych na dyskryminację ze względu na płeć czy orientację seksualną. Tę kwestię podkreślił również Marcin Borkowski, który w rozmowie ze mną przyznał, że wśród odbiorców pisma „Top Secret” niewiele było kobiet, co wiązało się ze wspomnianym postrzeganiem obsługi komputera czy grania w gry jako aktywności odpowiednich dla męskiej części społeczeństwa:

dzievczyn było bardzo mało, to jest... ja nie jestem przekonany, że to jest nasz problem, znaczy w sensie „Top Secretu” jako takiego, tylko to jest chyba kawałek znacznie szerszego problemu pod tytułem: „komputer jako zabawka dla chłopca a nie dziewczyny”¹⁶⁷.

Redaktor naczelny „Top Secret” w latach 1992–1996 odniósł się także do pytania o ewentualną intencjonalność tworzenia pisma w taki sposób, by kierowane było wyłącznie do mężczyzn:

Ja mogę mówić tylko za siebie. Z mojej strony na pewno intencjonalności takiego podziału, robienia gazety dla nas, facetów, to na pewno żadnej takiej intencji nie było. [...] Moja matka była programistką, była doktor inżynier, więc wiesz, dla mnie kobiety w tym środowisku były naturalne jak powietrze, którym oddychałem. [...] Jednak tam, gdzie pracowała moja mama i nie chcę mówić, że była jedyną kobietą, ale ich było dwie albo trzy w gronie kilkunastu facetów. Te proporcje były zaburzone już w tym momencie¹⁶⁸.

Borkowski zwraca uwagę nie tylko na pewne utarte skojarzenia związane z użytkownikami nowego medium, ale również na dyskurs promujący „niewidoczność” kobiet, które pracowały z wykorzystaniem komputerów. Zatem pewne schematy myślenia o potencjalnych użytkownikach nowoczesnych urządzeń oraz gier mają swoje źródło w czasach poprzedzających upowszechnienie elektronicznej rozrywki. Z zacytowanej wypowiedzi można również wysnuć wniosek, że pisma nie były z góry nastawione na „odstraszenie” potencjalnych czytelniczek, ale tak się niestety stało w wyniku wspomnianego chociażby procesu kształtowania wspólnoty graczy oraz niedopatrzenia związanego z tym, że ówczesni dziennikarze nie dostrzegli potrzeby skierowania artykułów o grach także do kobiet i dziewcząt.

¹⁶⁶ Tamże.

¹⁶⁷ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

¹⁶⁸ Jw.

Również ostatni redaktor naczelny pisma „Gambler” przyznał, że w latach dziewięćdziesiątych wśród dziennikarzy growych popularne było przekonanie, że elektroniczną rozrywką interesują się głównie chłopcy. Uchański podkreślił, że taki pogląd był uzasadniony, ponieważ do pewnego momentu gry wideo były jednym z elementów budujących chłopięcą tożsamość:

na początku rzeczywiście tymi adopterami gier byli przede wszystkim chłopcy. Choć każde badanie pokazywało, że tam gdzieś około 10% dziewczyn wśród nas jest. [...] myśmy w „Gamblerze” gdzieś w połowie jego życia wciągali dziewczyny do pisania. Jakoś tam próbowaliśmy ten dziewczęcy punkt widzenia adresować. Oczywiście z perspektywy dzisiejszego myślenia równości płci to wszystko było dość kuriozalne, bo myśmy pokazywali wtedy palcem: „O, patrzcie, mamy też dziewczyny, to jest tekst dla dziewczyn”. To oczywiście nie tak powinno wyglądać, ale przyznam, że niedużo z tego pamiętam. Ta świadomość, że dziewczyny są wśród czytelników we mnie się pojawiła właśnie gdzieś w „Gamblerze”. Zaczęły przychodzić listy, zaczęły się targi. Na targi przychodziły dziewczyny, no właśnie pojawiły się pierwsze autorki kobiece, których, proszę zwrócić uwagę, do dzisiaj w mediach związanych z grami nie ma za dużo¹⁶⁹.

Wypowiedź Uchańskiego potwierdza obserwację, że w momencie narodzin prasy growej kwestia dotarcia do różnych grup wiekowych czy społecznych nie była najważniejsza. Jeśli zdawano sobie sprawę, że prawdopodobnie młode kobiety również sięgają po pisma hobbystyczne, traktowano to jako zjawisko marginalne; swego rodzaju ciekawostkę, z którą nie do końca wiedziano, co począć. Uchański podjął także ciekawy wątek związany z niewielką liczbą kobiet piszących artykuły o grach wideo zarówno w latach 90. XX wieku, jak i dzisiaj.

Nie odnoszę się do sytuacji współczesnej, ponieważ bez odpowiednich badań trudno szacować, jaki odsetek autorów piszących na blogach, forach, portalach internetowych lub nagrywających materiały wideo stanowią kobiety. Inny jest też krajobraz medialny, gdyż z rynku niemal zupełnie zniknęła prasa papierowa dotycząca elektronicznej rozrywki, więc dziennikarstwo growe stało się bardziej rozproszone i niejednorodne. Jednak w latach dziewięćdziesiątych mężczyźni dominowali w redakcjach magazynów hobbystycznych poświęconych interaktywnemu medium. Istnieje strona internetowa skupiająca fanów ówczesnych czasopism, na której można znaleźć obszerną listę nazwisk dziennikarzy związanych w przeszłości z branżą gier. Zgodnie z podanymi informacjami wśród stu siedemdziesięciu jeden osób piszących okazjonalnie lub tworzących stały skład redakcji pism „Bajtek”, „CD-Action”, „Computer Studio”, „Gambler”, „Gry Komputerowe”, „Komputer”, „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych” oraz „Top Secret” wymieniono jedynie pięć kobiet¹⁷⁰. Należy naturalnie wziąć pod uwagę możliwy margines błędu związany z niekompletnością listy, ale mimo to dysproporcja jest ogromna.

Wymienione autorki to¹⁷¹ Aleksandra Cwalina (pseudonim „Krupik”), Agata Mizera, Agnieszka Prokopiuk („Agnes”), Patrycja Wardzała oraz Anna

¹⁶⁹ Fragment wywiadu z Aleksem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

¹⁷⁰ Redaktorzy / autorzy, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 24 kwietnia 2019].

¹⁷¹ Niestety mimo prób nie udało mi się skontaktować z żadną z wymienionych redaktorek.

Maria Woźniak („Victoria”)¹⁷². Spośród nich najbardziej rozpoznawalną redaktorką była Aleksandra Cwalina, zaczynająca dziennikarstwo growe od tekstów publikowanych w „Secret Service”. Pisała dla tego magazynu w latach 1996–1998, następnie wiosną 1999 roku dołączyła do redakcji „PC Games CD”, by pod koniec tego samego roku poprowadzić dwutygodnik „Click!”, który przetrwał do sierpnia 2001 roku¹⁷³. Przez krótki czas dziennikarka pełniła funkcję redaktora naczelnego „Secret Service”, obejmując stanowisko po Marcinie Przasnyskim, który odszedł z redakcji latem 1998 roku¹⁷⁴. Cwalina prowadziła pismo zaledwie przez dwa miesiące, ponieważ po wydaniu dwóch numerów również rozstała się z „Secret Service”. Jej rezygnacja spotkała się z komentarzem nowego naczelnego magazynu, Emila Leszczyńskiego, który w numerze 11/1998 napisał artykuł o wymownym tytule *Koniec kobiecego pisma*, zarzucając byłej naczelnej nagłe zniknięcie oraz podsycając plotki na temat powodów jej odejścia:

Krupik pewnego jesiennoego dnia wyszła z redakcji i zniknęła bez wieści. I tak już zostało. To znaczy ja zostałam, Pegaz Ass i reszta ludzi z redakcji. Nikt nie wiedział i nadal chyba nie wie, dlaczego Ola zniknęła. Jedni mówią, że porwało ją UFO, jeszcze inni, że nie wytrzymała nerwowo i teraz odpoczywa na wyspach Fidżi. Są także i tacy, którzy twierdzą, że była agentem obcego syndykatu, który po wykonaniu przez nią tajnego zadania wezwał Krupik-23 z powrotem do centrali. Prawda z czasem zaczęła się odsłaniać. Co się okazało? Po przejściu przeze mnie stanowiska Redaktora Naczelnego i otrzymania dostępu do tajnych zasobów korespondencji redakcyjnej, okazało się, że co drugi list od czytelników zawiera radykalne żądania ustąpienia kobiety ze stanowiska naczelnego SS-a. Hasła w stylu: „skończcie z pismem kobiecym!”, „dość matriarchatu” [...] i „dosyć kobiet w piśmie o grach komputerowych” mnożyły się w tysiące. Nie twierdzę, że to był podstawowy powód, dla którego Krupik bezpowrotnie opuściła SS-a, ale z pewnością takie opinie czytelników mogły wpłynąć na jej decyzje¹⁷⁵.

Tekst został utrzymany w typowym dla pism hobbystycznych tego okresu żartobliwym, prześmiewczym tonie, w którym podkreślono, że kobiety nie nadają się do kierowania magazynem o grach, o czym świadczyłyby nie tylko rzekome opinie czytelników, ale też odejście Aleksandry Cwaliny. Trudno rozstrzygnąć, czy artykuł miał być formą żartu, czy prowokacją pod adresem byłej koleżanki z redakcji, ale nie da się ukryć, że tak częste zmiany na stanowisku naczelnego zwiastowały nadciągający upadek „Secret Service”, dlatego też wspomnienie o „kobiecym piśmie” mogło być próbą zamaskowania wewnętrz-redakcyjnych problemów. Zacytowany komentarz doczekał się reakcji ze strony Cwaliny, która do konkurencyjnego „Gamblera” nadesłała list zarówno wyjaśniający kulisy jej odejścia, jak i zawierający odniesienia do wypowiedzi Leszczyńskiego:

¹⁷² Redaktorzy / autorzy, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 24 kwietnia 2019].

¹⁷³ Aleksandra Cwalina, [Krupik], <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 24 kwietnia 2019].

¹⁷⁴ Tamże.

¹⁷⁵ E. Leszczyński, *Koniec kobiecego pisma*, „Secret Service” 1998, nr 11, s. 97.

Szanowni Państwo! Żyjemy w czasach, w których podpisuje się umowy o pracę i NIKT nie może po prostu zniknąć w tajemniczy sposób, nie mówiąc ani słowa. Moje odejście zostało poprzedzone wypowiedzeniem przeze mnie umowy, a także podaniem powodów odejścia. A jakie to były powody? Bynajmniej nie te, które podał w swoim artykule szczerze zaniepokojony moim „zniknięciem” Emil Leszczyński. Odeszłam dlatego, że nie widziałam już dla siebie miejsca w obecnym SECRET SERVICE. Moim zdaniem nie jest to już jak dawniej pismo tworzone przez grupę dobrych przyjaciół, których nadrzędnym celem jest robienie pisma dla Czytelnika. [...] Tak wygląda prawda. Niestety, nie jest ona tak sensacyjna jak przedstawił ją Emil. [...] To prawda, że do chwili mojego odejścia dostawałam zarówno listy negatywne, jak i pozytywne. [...] Niestety listów tych nie było dużo. Żałuję więc, że nie zostałam w redakcji do momentu, kiedy moja osoba z miesiąca na miesiąc wzbudziła takie emocje, że Czytelnicy przesłali na mój temat tysiące listów. Najbardziej zaniepokoiło mnie jednak co innego. Tytuł artykułu „Koniec kobiecego pisma” mówi sam za siebie. Otóż czytając ten artykuł, odniosłam wrażenie, że w 1998 roku, w XX wieku, w ogólnopolskim piśmie, w którym artykuły publikują światli i dorośli ludzie, dalej pokutują poglądy z początku naszego wieku. Już dawno niezbyt modne stało się wykorzystywanie przeciwko komuś jego płci, wyznania czy orientacji seksualnej. [...] Oczywiście komuś może się nie podobać mój sposób pisania artykułów czy redagowania pisma, ale wtedy występuje przeciwko mnie, bo ma uzasadnione powody, a nie dlatego, że jestem KOBIEȚĄ¹⁷⁶.

List Aleksandry Cwaliny pozwala przypuszczać, że jej rezygnacja motywowana była odmienną wizją prowadzenia pisma niż ta propagowana przez resztę zespołu, a nie falą niechęci ze strony czytelników nietolerujących kobiety na stanowisku redaktora naczelnego magazynu. Publiczna wymiana zdań między dziennikarzami sugeruje również, że rozstanie Cwaliny z redakcją „Secret Service” nie przebiegło w spokojnej i przyjaznej atmosferze.

W prasie hobbystycznej poświęconej grom na dłużej zagościła również Patrycja Wardzała, zajmująca się artykułami na temat gier przygodowych, która w latach 1991–1995 pisała dla czasopisma komputerowego „Computer Studio”, a później przez pięć lat była redaktorką w magazynie „Gry Komputerowe”¹⁷⁷. Z branżą związana była także Anna Maria Woźniak. Współpracowała ona z redakcją „Secret Service” w latach 1994–1995, następnie pełniła funkcję redaktora graficznego w piśmie „Komputer Świat Gry” w latach 2000–2002¹⁷⁸. Na wspomnianej liście dziennikarzy piszących w latach 90. XX wieku o grach znalazły się również nazwiska Agnieszki Prokopiuk i Agaty Mizery, jednakże brak wiarygodnych źródeł podających szczegóły ich kariery redaktorskiej sugeruje, że współpraca z pismami hobbystycznymi miała charakter epizodyczny.

Rozmowy przeprowadzone z Marcinem Borkowskim, Aleksem Uchańskim i Tadeuszem Zielińskim, a także wnikliwa lektura wybranych magazynów hobbystycznych, pozwoliły mi wysnuć wniosek, że wiele z niefortunnnych decyzji czy zaniedbań skutkujących pogłębieniem stereotypowego postrzegania graczy obu płci przez redaktorów magazynów hobbystycznych wynikało raczej z braku doświadczenia oraz konkretnego pomysłu na charakter pism niż z jakiejś świadomej i przemyślanej strategii mającej na celu wykluczenie

¹⁷⁶ *Lisy otwarty*, „Gambler” 1999, nr 1, s. 16.

¹⁷⁷ Patrycja Wardzała, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 24 kwietnia 2019].

¹⁷⁸ Anna Maria Woźniak, [Victoria], <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 24 kwietnia 2019].

kobiet ze społeczności graczy. Należy także zauważyć, że dzisiejszy rozwój medium, jego popularność oraz wykształcenie nie tylko dyskursu publicystycznego, ale też akademickiego na temat gier wideo, nakłada inną perspektywę na badane zjawiska. Zatem przykładanie współczesnych kryteriów i osądów do fenomenów występujących w latach 90. XX wieku mogłoby okazać się zgubne z perspektywy badacza. Warto też dodać, że postawy wykluczające były nieuniknione, kiedy w myśl koncepcji Bourdieu kształtowało się nowe pole. Aby mogła zaistnieć wspólnota graczy, pewna grupa musiała zostać odseparowana, wykluczona. Niemniej skutki opisanych działań są widoczne do dziś, gdyż co jakiś czas w mediach wciąż powracają dyskusje na temat płci graczy, zainteresowań konkretnymi gatunkami oraz obiegowych opinii związanych z tym zagadnieniem.

ROZDZIAŁ 5. ZMIERZCH PIERWSZYCH CZASOPISM DLA GRACZY

W ostatnim rozdziale zajmuję się analizą przemian kultury gier w Polsce, które doprowadziły między innymi do udomowienia i upowszechnienia nowego medium w drugiej połowie lat 90. XX wieku. W tym czasie bowiem interaktywne treści stały się na tyle popularne i dostępne dla szerokiego grona odbiorców, że przestały być odbierane jako techniczna nowinka czy przejściowa moda wzbudzająca zainteresowanie głównie dzieci i młodzieży. Niewątpliwie do tej zmiany przyczyniły się nowe regulacje w zakresie prawa autorskiego sprawiające, że gry zagranicznych firm były oficjalnie dostępne na polskim rynku, ale kluczowe znaczenie miały czasopisma dla graczy, które konsekwentnie budowały pozytywny obraz elektronicznej rozrywki. Pisma te dostarczały bowiem niezbędnych informacji na temat gier, wpływając tym samym na poglądy oraz oczekiwania czytelników, którzy dzięki temu stawali się nie tylko graczami, ale również konsumentami. Dlatego też w tym rozdziale poruszam wątek związany z faktem, że po zmianach ustrojowych Polacy w stosunkowo krótkim czasie musieli się przystosować do funkcjonowania w kapitalistycznej rzeczywistości, co miało swoje odbicie także w artykułach publikowanych w prasie hobbystycznej.

Z perspektywy lat widać także, że tak zwane kultowe czasopisma o grach przeprowadziły użytkowników interaktywnego medium przez skomplikowany proces zaznajamiania z nową formą rozrywki, którego zwieńczeniem było wykształcenie kultury gier w Polsce. Redakcje tychże magazynów wprowadziły odbiorców w świat elektronicznej rozrywki, objaśniając charakterystyczne zjawiska oraz przedstawiając cechy typowe dla popularnych wówczas gatunków gier. W pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych czytelnicy stanowili grupę, którą moim zdaniem można określić jako subkulturę graczy, gdyż łączyły ich zainteresowania, znajomość tych samych, dostępnych na giełdach tytułów, posługiwanie się specyficznym językiem zawierającym anglicyzmy i żargonowe określenia, a także lektura czasopism. W mojej ocenie magazyny hobbystyczne skupiały wokół siebie większość użytkowników gier, kreując tym samym zasady funkcjonowania społeczności mającej cechy subkultury. Sytuacja zmieniła się pod koniec lat dziewięćdziesiątych, kiedy medium gier było już w Polsce świetnie znane i ukształtowane. Wówczas odbiorcy nie tylko posiadali dostęp do zagranicznych produkcji, ale także stawali się świadkami przemian w obrębie samej branży elektronicznej rozrywki, która swoje produkty zaczęła kierować do szerokiego grona odbiorców. To właśnie w tym okresie postrzeganie graczy jako odrębnej subkultury zostało podważone, o czym piszę w dalszej

części tego rozdziału. W zakończeniu poruszam także wątek upadku polskich pism growych, do którego paradoksalnie doprowadziło upowszechnienie się interaktywnego medium oraz rozwój kultury gier. Magazyny spełniły swoje zdanie, gdyż zaznałomiły czytelników z grami wideo, a w szerszej perspektywie ukształtowały habitus gracza w Polsce. Tym samym jednak przestały odpowiadać na nowe potrzeby odbiorców funkcjonujących w rozwiniętej kulturze gier wideo, co w dużym stopniu przyczyniło się do zawieszenia działalności lub zamknięcia redakcji większości pism powstałych w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych.

5.1. Od subkultury do kultury graczy

Na przestrzeni lat termin „subkultura” wykorzystywano do scharakteryzowania różnych zjawisk społecznych, które często znacząco różniły się od siebie zarówno specyfiką, jak i skalą występowania. Mirosław Pęczak przypomina, że mianem tym określano ruchy społeczne, środowiska izolujące się i kontestujące normy panujące w społeczeństwie, ale także grupy przestępcze czy dewiacyjne¹. Zdaniem Pęczaka można jednak wyłonić spójną definicję, pod warunkiem odnalezienia ważnej cechy łączącej wspomniane grupy oraz ich sposób uczestniczenia w kulturze. Dla badacza cechą tą jest negatywny stosunek do dominującej kultury. Ostatecznie Pęczak definiuje subkulturę jako: „Względnie spójną grupę społeczną pozostającą na marginesie dominujących w danym systemie tendencji życia społecznego, wyrażającą swoją odrębność poprzez zaangażowanie lub podważanie utrwalonych i powszechnie akceptowanych wzorców kultury”².

Niektórzy badacze przyjmują szerszą, bliższą potocznemu rozumieniu definicję subkultury, która nie zakłada koniecznie kontestacji kultury dominującej, ale opiera się na wspólnocie poglądów i zachowań oraz manifestacji określonego stylu (wyrażonego na przykład przez charakterystyczny strój)³. Jednak nawet w takim rozumieniu trudno uznać, że współcześni użytkownicy gier wideo tworzą subkulturę. Zdaniem Mii Consalvo termin ten jest bowiem zbyt wąski i ograniczający w stosunku do obecnej, niezwykle różnorodnej i barwnej, kultury gier wideo⁴. Jako przykład badaczka podaje gry *EverQuest* (Sony Online Entertainment, 1999) i *Counter-Strike* (Valve Corporation, 1999), tłumacząc, że obie produkcje są tak odmienne, że trudno ich miłośników włączyć do grona tej samej subkultury. Jej zdaniem w ramach poszczególnych gatunków mogą wytwarzać się lub odradzać pewne subkultury, jednakże gry jako całość są zbyt zróżnicowane, aby o ich odbiorcach mówić w kategorii

¹ M. Pęczak, *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, Warszawa 1992, s. 4.

² Tamże.

³ M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, London 2007, s. 3.

⁴ Tamże.

jednorodnej społeczności. Ponadto aby zbadać graczy jako zbiorowość, należałoby wziąć pod uwagę również odmienne style grania użytkowników oraz różnice wynikające z przynależności gier do konkretnych gatunków.

W kontekście traktowania odbiorców nowego medium jako odrębnej subkultury autorzy publikacji *Understanding Video Games* zauważają, że wejście gier wideo na rynek masowy, a tym samym zerwanie z wizerunkiem rozrywki przeznaczonej dla określonej społeczności, związane było z pojawieniem się konsoli Sega Genesis (poza Stanami Zjednoczonymi nazywanej Sega Mega Drive) na przełomie lat 80. i 90. XX wieku oraz zintensyfikowaniem rywalizacji między producentem nowych urządzeń a firmą Nintendo⁵. Proces ten nasilił się w kolejnych latach wraz z premierą urządzeń trzeciej generacji – Sony PlayStation2, Microsoft Xbox oraz Nintendo GameCube. Wszystkie trzy konsole zadebiutowały na rynku w zbliżonym czasie, a ich kampanie marketingowe nie były kierowane do wyselekcjonowanej grupy graczy, ale do dotąd nieprzychylnego grom „ogółu społeczeństwa”⁶, co sprawiło, że odbiorców elektronicznej rozrywki przestano kojarzyć wyłącznie z dziećmi lub nastoletnimi geekami⁷. Było to nowe podejście, które negowało zaszczerpiony w dyskursie publicystycznym wizerunek gracza jako przedstawiciela osobnej subkultury, której początki sięgają lat 70. XX wieku. Wówczas bowiem zaczęto mówić o wyróżniającej się grupie młodych mężczyzn spędzających czas w salonach *arcade*⁸. Natomiast dekadę później popularne amerykańskie media donosiły, że subkultura graczy nieustannie się powiększa, co przedstawiano zarówno jako pozytywną informację, jak i powód do niepokoju⁹. Choć w latach osiemdziesiątych gry wideo zaczęły być coraz bardziej widoczne również dla osób bezpośrednio nimi niezainteresowanych, to aż do początków XXI wieku pokutowało przekonanie, że miłośnicy interaktywnych tekstów stanowią pewną określoną zbiorowość.

Ze względu na omówione już uwarunkowania ekonomiczno-polityczne proces udomowiania i upowszechniania elektronicznej rozrywki przebiegał w Polsce nieco inaczej niż w Stanach Zjednoczonych czy Europie Zachodniej. Zatem tak zwana subkultura graczy pojawiła się w naszym kraju dopiero w latach dziewięćdziesiątych wraz z rosnącą dostępnością komputerów domowych oraz samych gier. Na podstawie lektury magazynów hobbystycznych za zasadne uważam stwierdzenie, że to właśnie prasa dla graczy miała największy wpływ na kształt owej subkultury, która z biegiem lat ewoluowała w kierunku większej, bardziej różnorodnej społeczności. W tym kontekście warto również wspomnieć o użytkownikach komputerów, którzy nie identyfikowali się z subkulturą graczy, a wręcz jawnie przeciwstawiali się jej wpływowi, akcentując własne poglądy na sposoby wykorzystania komputerów domowych.

⁵ S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, London–New York 2008, s. 139.

⁶ Tamże.

⁷ Geek rozumiany jako zaangażowany uczestnik kultury popularnej.

⁸ S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S. Pajares Tosca, dz. cyt., s. 61.

⁹ Tamże, s. 135.

To właśnie ta grupa najlepiej odpowiada wąskiej definicji subkultury, podkreślającej element kontestacji i sprzeciwu. Mowa o społeczności skupionej wokół tak zwanej demosceny, czyli o osobach zajmujących się tworzeniem dem – audiowizualnych prezentacji demonstrujących umiejętności w zakresie programowania, projektowania grafiki i muzyki oraz kreatywne podejście do pracy z komputerem¹⁰. W artykule *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży* Patryk Wasiak wskazuje, że użytkownicy działający w ramach polskiej demosceny byli autorami oraz głównymi odbiorcami nieformalnych magazynów dyskowych wydawanych w pierwszej połowie lat 90. XX wieku¹¹.

W ciągu całej dekady ukazało się około 500 numerów diskmagów, które w większości trafiały do użytkowników Commodore 64 i Commodore Amiga. Badacz przypuszcza, że ze względu na liczbę dostępnych numerów i skalę dystrybucji magazyny dyskowe przeważały wśród polskich zinów¹², co dodatkowo czyni je interesującym zjawiskiem. W teorii czytelnikami tego typu tekstów byli aktywni członkowie demosceny, ale w praktyce docierały one również do innych osób wykazujących zainteresowanie korzystaniem z komputera w innym celu niż poznawanie gier¹³. Wasiak zauważa, że magazyny dyskowe często zdobywały popularność dzięki wyraźnemu odcięciu od drukowanych pism o komputerach i grach wideo, reprezentujących informatyczną prasę głównego nurtu, która zdaniem czytelników diskmagów była niskiej jakości, gdyż dziennikarzom zarzucano pisanie pod dyktando firm produkujących sprzęt oraz oprogramowanie¹⁴. Strategia ta może wydawać się zaskakująca, ponieważ na początku lat 90. XX wieku informacje na temat gier i komputerów czerpano głównie z kilku tytułów prasowych oraz trudno dostępnych podręczników do nauki programowania. Zatem ignorowanie papierowych magazynów jawi się jako nielogiczne, a nawet nierozsądne podejście, zwłaszcza że polski rynek sprzętu komputerowego czy oprogramowania nie był jeszcze na tyle rozwinięty, by rzeczywiście redakcje mogły czerpać korzyści z polecenia konkretnych produktów. Jednakże takie poglądy stają się bardziej zrozumiałe, jeśli spojrzeć na nie z perspektywy osób nieidentyfikujących się ze społecznością graczy lub tworzących własną subkulturę¹⁵, w tym wypadku związaną z demosceną.

¹⁰ P. Wasiak, *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży*, [w druku], s. 1–2.

¹¹ Tamże.

¹² Zinami nazywano pisma alternatywne, tworzone przez amatorów, które w okresie PRL rozpowszechniano w tak zwanym trzecim obiegu. Odpowiadały na potrzeby czytelników, których zainteresowania nie były dostatecznie reprezentowane przez media masowe. Zin to skrót od anglojęzycznego fan[atic maga]zine i artzin (art[istic maga]zine). M. Flont, *(Anty)estetyka wizualna polskich zinów. Część I: „Trzeci obieg” w latach 80.*, [w:] *Badanie i projektowanie komunikacji 6*, M. Grech, A. Siemes, M. Wszółka (red.), Wrocław 2017, s. 245–246.

¹³ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s. 2.

¹⁴ Tamże, s. 5.

¹⁵ Patryk Wasiak badał działania demoscenowców w perspektywie aktywności w ramach subkultury.

Rosnąca w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych popularność gier komputerowych sprawiła, że niemalże równocześnie powstawały magazyny dyskowe, które dystrybuowano na giełdach lub korespondencyjnie¹⁶. Trudno podać dokładną liczbę ich odbiorców¹⁷, ale najpopularniejsze tytuły, takie jak „Włócznia Wschodu” czy „Kebab”, były na tyle wpływowe, że stanowiły inspirację dla autorów kolejnych diskmagów. Pisma te powstały jako alternatywa dla prasy drukowanej. Jak podaje Patryk Wasiak, jawnie odżegnywano się od magazynów informatycznych i komputerowych takich jak „Bajtek”, „Commodore & Amiga”, „Amiga Magazyn” oraz growych, wśród których drwiono szczególnie z „Top Secret” i „Secret Service”¹⁸. Co ciekawe, treści publikowane w diskmagach pod pewnymi względami przypominały artykuły z prasy drukowanej, gdyż dotyczyły tematyki komputerowej, na przykład kopiowania programów, oraz popkulturowej, ponieważ pisano o ulubionej muzyce, filmach i programach telewizyjnych¹⁹. Jak zauważa Wasiak: „Typowy polski magazyn zawierał kilkadziesiąt tekstów ułożonych w sekcje tematyczne: scena, hardware, software, forum lub publicystyka, dowcipy, opowiadania, hasła grafitti, humor z zeszytów, recenzje płyt i filmów wideo oraz parodie reklam”²⁰. Badacz dodaje jednak, że magazyny dyskowe były przepełnione określeniami typowymi dla żargonu komputerowego oraz anglicyzmami i wulgaryzmami, podkreślającymi, że odbiorcami tego typu tekstów byli głównie nastoletni chłopcy. Negatywnie wypowiadano się nie tylko o prasie komputerowej, ale również o mediach katolickich i młodzieżowych, na czele z pismami „Bravo” i „Popcorn” oraz programem publicystyczno-muzycznym „Luz”²¹ emitowanym w latach 80. i 90. XX wieku przez Telewizję Polską.

Z perspektywy moich badań istotny jest przede wszystkim kontekst, w jakim pojawiły się i funkcjonowały magazyny dyskowe. Źródeł polskich treści tego typu należy upatrywać w anglojęzycznych zinach, do których demoscenowcy mieli dostęp już pod koniec lat osiemdziesiątych. Wówczas rodzima demoscena była największą w Europie Środkowej, co wiązało się też z rozwojem diskmagów²². Markku Reunanen nazywa je formą niszowego dziennikarstwa i najważniejszym kanałem komunikacji dla twórców dem aż do upowszechnienia internetu²³. Za zasadne uważam przypuszczenie, że papierowe i dyskowe ziny wydawane w Niemczech, Holandii oraz innych krajach

¹⁶ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s. 5.

¹⁷ Szacuje się, że w 1992 roku kilkadziesiąt tysięcy osób korzystało z komputera domowego, natomiast zaledwie kilka tysięcy udzielało się w ramach demosceny, zatem diskmagi miały nieporównywalnie mniejszy zasięg niż magazyny papierowe. Zob. tamże.

¹⁸ Tamże.

¹⁹ Tamże, s. 9.

²⁰ Tamże, s. 6.

²¹ Tamże, s. 11.

²² Tamże, s. 4.

²³ M. Reunanen, *Diskmags. Underground Journalism of the Demoscene*, <https://rhizome.org/editorial/2010/may/20/diskmags-underground-journalism-of-the-demoscene/> [dostęp: 6 listopada 2019].

Europy Zachodniej stanowiły wzór nie tylko w kwestii sekcji tematycznych, ale także negatywnego podejścia do prasy głównego nurtu. Wprawdzie trudno wyodrębnić polską mainstreamową prasę komputerową czy grową z początku lat dziewięćdziesiątych, gdyż w tym okresie dopiero rozpoczynał się proces popularyzacji interaktywnych mediów w naszym kraju, jednak autorzy polskich diskmagów niemal od razu przyjęli strategię wydawania tytułów alternatywnych, dostępnych poza oficjalnym obiegiem i występujących w opozycji do „Bajtki” czy „Top Secret”. Jak opisuje Patryk Wasiak, twórcy z premiedytacją nazywali siebie użytkownikami, dystansując się od określenia „redaktorzy”, podpisywali swoje teksty wyłącznie pseudonimami oraz dbali o to, by powstawały różne nurty diskmagów dotyczące Commodore 64 i Amigi²⁴. Popularność nieformalnych wydawnictw demoscenowców może mieć również związek z niedostatkami artykułów w prasie drukowanej poświęconych wymienionym mikrokomputerom.

W mojej ocenie wszystko to wskazuje, że subkultura graczy (rozumiana szeroko) rozwijała się na tyle dynamicznie, że bardzo szybko została dostrzeżona przez inne, węższe, środowisko użytkowników komputerów, które przyjęło wobec niej postawę kontestacyjną. Hipotezę tę umacnia również fakt, że czas największej popularności magazynów dyskowych, czyli lata 1990–1995²⁵, przypadał na okres popularyzacji komputerów domowych, gier wideo oraz prasy drukowanej poświęconej tym zagadnieniom. Natomiast w połowie lat dziewięćdziesiątych odnotowano malejące zainteresowanie diskmagami²⁶, co moim zdaniem ściśle się wiąże z rozwijającą się w Polsce kulturą gier. Patryk Wasiak uważa, że zniknięcie magazynów dyskowych było wynikiem wypierania Commodore 64 oraz Amigi przez nowsze urządzenia, a także upowszechniającego się dostępu do sieci internetowej, dzięki której komunikowano się na forach i kanałach IRC²⁷. Ostatni argument wydaje się jednak dyskusyjny, dlatego że połowa lat dziewięćdziesiątych nie jest jeszcze okresem dynamicznego rozwoju internetu w Polsce. Nieformalne pisma odeszły w zapomnienie w czasie, kiedy zmieniało się prawo dotyczące sprzedaży i kopiowania programów, a różne komputery oraz gry wideo stawały się na tyle dostępne, że stopniowo zwiększała się liczba ich użytkowników. Tym samym odbiorcy nowego medium przestawali identyfikować się z określoną subkulturą (grową, demoscenową), stając się po prostu graczami lub użytkownikami komputerów na wzór szerokiego grona widzów lub czytelników.

²⁴ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s. 5.

²⁵ Tamże, s. 2.

²⁶ Tamże, s. 6.

²⁷ Tamże.

5.2. Oswajanie nowych możliwości – targi, internet i rzeczywistość wirtualna

Obserwacje badaczy analizujących zawartość magazynów hobbystycznych, wypowiedzi osób, które przed laty należały do zespołów redakcyjnych oraz lektura samych pism pozwalają dostrzec wielość i różnorodność obszarów, w których dziennikarze wpływali na czytelników. Oprócz opisanych już w tej pracy elementów należy wyróżnić także działania mające na celu przybliżenie odbiorcom wiadomości z tak zwanego wielkiego świata, czyli zagranicznych targów, wystaw oraz prezentacji, do których gracz mieszkający w Polsce lat dziewięćdziesiątych nie miał łatwego dostępu. W połowie dekady dziennikarze pisali nie tylko o nadchodzących premierach gier czy projektach, nad którymi pracowały popularne studia, ale też o nowinkach technicznych prezentowanych na międzynarodowych branżowych spotkaniach, sprawiając, że magazyny stanowiły zarazem istotne źródło informacji na temat światowych trendów w zakresie elektronicznej rozrywki. Od 1994 roku przedstawiciele redakcji „Secret Service” wyjeżdżali na organizowane dwa razy w ciągu roku targi ECTS²⁸, odbywające się w Londynie. Po powrocie redaktorzy publikowali obszernie, urozmaicone fotografiami relacje, w których wyjaśniali, czym jest ta wystawa oraz jaką rangą cieszy się wśród twórców i dziennikarzy. Opisywali ogólny kierunek rozwoju przemysłu growego zarysowany na targach i charakteryzowali krótko obecnych w Londynie wystawców oraz prezentowane przez nich projekty. Istotną częścią tych relacji były także krótkie wzmianki o najciekawszych grach, jakie miały się wkrótce ukazać na rynku.

Materiały dotyczące zagranicznych branżowych wydarzeń ukazywały się też w innych magazynach hobbystycznych. Zazwyczaj miały podobną strukturę i zawartość do scharakteryzowanej powyżej relacji z ECTS opublikowanej w „Secret Service”. Pomimo pewnej schematyczności artykuły te cieszyły się dużą popularnością wśród czytelników, gdyż stanowiły jedyne źródło informacji. Ilekroć w którymś z pism publikowano relację z targów gier wideo, hasło promujące artykuł umieszczano w widocznym miejscu okładki. Obszerny tekst obowiązkowo ilustrowały zdjęcia, a autorzy starali się przekonać odbiorców, że dzięki obecności na targach zdobyli wiedzę, której nikt oprócz nich nie posiada. Zatem wiadomości dotyczące nowinek sprzętowych, nadchodzących premier oraz obietnic składanych przez prężnie rozwijające się studia produkujące gry były intensywnie promowane. Udział dziennikarzy oraz twórców w międzynarodowych wydarzeniach branżowych stanowił również okazję do tego, by zaakcentować zachodzące w Polsce zmiany. W numerze 10/1994 pisma „Gry Komputerowe” zamieszczono relację z jesiennej edycji londyńskiego ECTS, w której podkreślano, jak ważny dla europejskiej branży gier stał się polski rynek:

²⁸ European Computer Trade Show (ECTS) – wystawa organizowana od 1989 roku, skupiająca osoby związane z europejskim przemysłem gier wideo. Targi były niedostępne dla graczy, wstęp mogli uzyskać jedynie twórcy, dziennikarze i sprzedawcy.

Bez względu na to, jak bardzo owocne były negocjacje, już dziś możemy stwierdzić, że obecność Polaków na tych targach była najlepszą reklamą naszego kraju. Dało się odczuć, że przedstawiciele polskich ekip byli traktowani bardzo poważnie i rozmowy były zupełnie inne, niż miało to miejsce na wiosennej edycji ECTS. Teraz po wprowadzeniu ustawy o ochronie własności intelektualnej i zmianie profilu polskiego rynku (nawet teoretycznie) z całkowicie pirackiego na bardziej cywilizowany, zachodni partnerzy dostrzegli w Polsce duży rynek zbytu dla swoich wyrobów²⁹.

Zacytowany fragment artykułu dawał czytelnikom nadzieję na poprawę sytuacji związanej z ograniczonym dostępem do legalnych kopii gier wideo. Autorzy przedstawili optymistyczną wizję przyszłości, przekonując, że udział w targach zaowocuje realną zmianą w kwestii dostrzegania odbiorców z Polski przez zagraniczne firmy. Nie podano żadnych konkretów w związku ze wspomnianymi negocjacjami, ale nie przeszkodziło to redaktorom rozbudzić oczekiwań odbiorców na komercyjny rozwój elektronicznej rozrywki w naszym kraju. Podobny wydźwięk miał też tekst zamieszczony niemal dwa lata później w „Secret Service”. Piotr Mańkowski pisał o wiosennej edycji ECTS 1996, informując, że wprowadzie Polsce daleko do rynku niemieckiego, który dominuje w Europie pod względem sprzedaży gier wideo, ale sytuacja wkrótce się zmieni, ponieważ większość prezentowanych na targach gier będzie miała polskie premiery w tym samym czasie, co w krajach zachodnich³⁰.

Dziennikarze często wspominali także o prestiżu wynikającym z faktu, że dana redakcja wysłała delegację na kluczowe dla branży międzynarodowe wydarzenie. Podkreślano, że ECTS to największa i najważniejsza impreza tego typu, dlatego też: „do Londynu zawitała liczna grupa polskich dystrybutorów gier oraz nie mniej liczna ekipa dziennikarzy ze wszystkich liczących się czasopism traktujących o grach komputerowych”³¹. Udział w targach był postrzegany jakoś coś bardzo istotnego, świadczącego nie tylko o sukcesie prasy growej, ale niemalże nobilitacji całego kraju, w którym rozwija się kapitalistyczna gospodarka. W książce *Duchologia polska* Olga Drenda przypomina, że w pierwszej połowie lat 90. XX wieku przekaz medialny bardzo często koncentrował się na przedstawianiu niedostępnych do niedawna towarów, usług oraz biznesowych negocjacji z zachodnimi partnerami. Autorka opisuje między innymi reklamy telewizyjne, plakaty i nowo powstałe czasopisma, w których kreowano pozytywny obraz polskiego konsumenta i przedsiębiorcy. Drenda przytacza przykład miesięcznika „Sukces” z 1991 roku, zawierającego reklamę prywatnych linii lotniczych Janusza Leksztonia, a także ogłoszenia oferujące czytelnikom rzekomo sprawdzone sposoby na zarobienie dużych pieniędzy³². Wspomina o ukazujących się wówczas podręcznikach i poradnikach dla osób, które chciały odnieść sukces w prowadzeniu firmy, ponieważ ich okładki zdobiły postaci przywołujące skojarzenia ze światem międzynarodowych interesów oraz skomplikowanych operacji finansowych. Przytacza

²⁹ M. Suchocki, L. Krowicki, *Raport z targów*, „Gry Komputerowe” 1994, nr 10, s. 33.

³⁰ P. Mańkowski, *Spring 96*, „Secret Service” 1996, nr 6, s. 6.

³¹ *Relacja z targów ECTS 95*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 5.

³² O. Drenda, *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*, Kraków 2016.

przykład „Gazety Wyborczej”, w samych superlatywach opisującej publikację promocyjną, „w której występuje Polska na wysoki połysk. Polska mówiąca o sobie językiem światowego biznesu, przedstawiająca się jako partner do prowadzenia interesów”³³.

Odbiorcom tego rodzaju materiałów początek lat dziewięćdziesiątych miał się jawić jako czas pełen oczekiwań, marzeń i nadziei na to, że dzięki przemianom polityczno-gospodarczym ich życie odmieni się na lepsze. Dlatego też media tak chętnie budowały przekaz oparty na ukazywaniu Polaków jako konsumentów zagranicznych towarów oraz przedsiębiorców, którzy idealnie odnaleźli się w kapitalistycznej gospodarce. Uważam, że w ten trend częściowo wpisywały się także magazyny hobbystyczne. Wprawdzie redaktorzy często zwracali uwagę na problemy trawiące polski rynek gier wideo, ale już choćby w artykułach na temat międzynarodowych branżowych wydarzeń pozwalali sobie na narrację przedstawiającą polskich twórców i przedsiębiorców jako nieustępliwych negocjatorów, dyktujących warunki zagranicznym firmom. Również samych siebie ukazywali jako znawców, przed którymi targi w Wielkiej Brytanii czy Stanach Zjednoczonych nie mają żadnych tajemnic, choć trudno w to uwierzyć, gdyż dziennikarze z Polski zaczęli brać udział w tego typu wydarzeniach dopiero od lat dziewięćdziesiątych. Co więcej, nie wszystkie doniesienia zostały napisane przez rzeczywistych uczestników wspomnianych imprez. Przykład stanowi relacja z tak zwanego E3, czyli Electronic Entertainment Expo, opublikowana w piśmie „Gry Komputerowe”. Już we wstępie redakcja przyznaje, że:

Digital Multimedia Group – jedna z największych polskich firm zajmujących się dystrybucją oprogramowania na CD – nie przepuściła takiej okazji jak Targi w Los Angeles i wysłała tam ekipę w postaci Pana Marcina Turskiego, szefa firmy. Tym razem my nie przepuściliśmy takiej okazji i po przejrzeniu zdjęć i kasety wideo z relacją z targów oraz arcyciekawej rozmowie z Panem Marcinem Turskim, możemy przybliżyć Wam tę nową, wielką imprezę komputerową³⁴.

Przekaz docierający do czytelników magazynów hobbystycznych często miał zatem wieloznaczny charakter. Z jednej strony dziennikarze starali się przekonać odbiorców, że polski rynek dojrzał do tego, by oczekiwać od zachodnich firm dostrzeżenia graczy czekających na nowe produkcje. Podobnie rodzimych twórców i dystrybutorów przedstawiano jako ważnych partnerów biznesowych:

Można ryzykować stwierdzenie, że Polacy mieli na ECTS najliczniejszą reprezentację spośród wszystkich Państw Europy Środkowo-Wschodniej (mowa oczywiście o gościach, bo nikt się nie wystawiał). Radosny tłumek, zapomniawszy o krajowych niesnaskach wesoło okupował lokale gastronomiczne i stoiska, wymieniając toasty, pochlebstwa i drobne złośliwości. Dziennikarze zbierali materiały, przedstawiciele firm załatwiali nowe kontrakty. Choć oficjalnie nikt nie chciał się jeszcze wypowiadać – wiemy, że większość firm umocniła swoje stosunki z zachodnimi partnerami, a nawet nawiązała nowe kontakty. [...] Generalnie

³³ Tamże.

³⁴ *Relacja z Targów*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 7–8, s. 12.

widać, że zachodnie firmy zaczynają traktować polski poważnie (mówi się nawet o otwarciu polskiego przedstawicielstwa jednego z największych światowych producentów)³⁵.

Jednak z drugiej strony na podstawie lektury ówczesnych artykułów można zaobserwować, że targowy przepych oraz konsumencki styl życia zachodnich użytkowników nowego medium robiły na dziennikarzach duże wrażenie. Zatem pisano zarówno o poważnych negocjacjach i zonglujących wizytówkami przedstawicielach firm, którzy swój status podkreślali eleganckim ubiorem³⁶, jak i zachwycano się prezentowanymi na targach towarami lub ogólną atmosferą, podkreślając, że było: „czadowo, odlotowo i hiciorowato”³⁷.



Il. 5. Relacja z targów ECTS 1995
Źródło: „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 5.

Aleksy Uchański był w owym czasie jednym z redaktorów, którzy odwiedzali międzynarodowe targi, i z jego wypowiedzi wynika, że opisywane w magazynach kontakty polskich przedsiębiorców z zagranicznymi firmami w rzeczywistości odbiegały od nakreślonych wyobrażeń:

³⁵ *ECTS Autumn '95*, „Gambler” 1995, nr 10, s. 53.

³⁶ Tamże.

³⁷ *Relacja z targów ECTS '95*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 5.

Przynajmniej na początku to myśmy tam³⁸ byli bardzo egzotyczni i bardzo nieważni jako dziennikarze z Polski. Ten tam Anglik, co siedział w tej budce, to nawet jak on odpowiadał za całą Europę, a często tak było, to wiedział, że coś sprzeda u siebie, we Francji, w Niemczech, ale Polska? Wiele z tych gier w ogóle nie trafiało do sprzedaży w Polsce, albo oni o tym nie wiedzieli, że trafiają, bo ja przypominam, że na początku to dość często było tak, że bez mała całe portfolio gier sprzedawanych na Zachodzie można było dostać w Polsce, ale często dla tych mniejszych tytułów to było na zasadzie eksportu paru pudełek, które w związku z tym były czasem w Polsce wyraźnie droższe niż te w Londynie. W hurtowni brytyjskiej polski nawet nie wydawca, tylko pośrednik, dystrybutor, właśnie to słowo trzeba by tu przywołać, kupował karton pudełek siedemnastu różnych gier, po pięć z każdej. W ten sposób gra była do dostania w Polsce, ale ten biedny jej zachodni wydawca i producent nawet o tym nie wiedział, bo to była śladowa ilość. Dużo niżej w łańcuchu dystrybucji się oddzielało na tą kropelkę, która trafiała do Polski. W latach dziewięćdziesiątych okej, Electronic Arts miało wydawcę polskiego i parę jeszcze tych większych firm, no Motion Software powiedzmy czy kilka takich. Natomiast bardzo wiele firm po prostu w swoim pojęciu nie sprzedawało gier w Polsce. Także byliśmy egzotyczni tam, przynajmniej na samym początku³⁹.

Powyższy komentarz ilustruje rozdźwięk między narracją prowadzoną przez pisma dla graczy a faktyczną pozycją polskich twórców czy dystrybutorów w europejskim przemyśle gier wideo. Pokazuje również, że proces wprowadzania legalnej dystrybucji na polski rynek trwał kilka lat i nie zawsze odbywał się drogą oficjalnych spotkań i regulacji. Okres największych zmian przypadał na połowę lat 90. XX wieku, kiedy wiele rodzimych firm próbowało pozyskać gry zachodnich wydawców⁴⁰. W tym czasie dziennikarze piszący dla magazynów hobbystycznych przyglądali się zagranicznemu rynkowi i z zapałem przekazywali czytelnikom informacje na temat najświeższych produkcji, debiutujących urządzeń wykorzystywanych do grania czy też nowych sposobów kreowania wirtualnej rzeczywistości. Zwłaszcza ten ostatni przykład wydaje się interesujący, gdyż dobrze ilustruje jedną z funkcji, jaką pełnili ówcześni redaktorzy. W latach dziewięćdziesiątych byli bowiem pośrednikami między fanami interaktywnych treści a szeroko pojętą branżą. Wprawdzie w ostatniej dekadzie XX wieku nie musieli już wyjaśniać czytelnikom, czym są gry i w jaki sposób należy z nich korzystać, gdyż polscy użytkownicy ten etap mieli już za sobą, ale uczestniczyli w międzynarodowych targach i mieli możliwość testowania nowych rozwiązań technicznych. Tego typu wydarzenia pozostawały wówczas poza zasięgiem większości graczy z Polski, dlatego dziennikarze growi po raz kolejny kształtowali oczekiwania oraz opinie odbiorców.

Zagadnienie rzeczywistości wirtualnej coraz częściej zresztą pojawiało się na łamach polskich magazynów hobbystycznych. Od połowy lat dziewięćdziesiątych redaktorzy coraz częściej wspominali o postępach w rozwoju tej techniki, wyrażając nadzieję, że spopularyzowanie konkretnych urządzeń umożliwi odbiorcom doświadczenie cyfrowej rzeczywistości w niespotykanym wcześniej stopniu. W numerze 6 z 1995 roku magazynu „Secret Service”

³⁸ Aleksy Uchański odnosi się do targów ECTS w Londynie.

³⁹ Fragment wywiadu z Alekssem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

⁴⁰ M. Kosman, *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015, s. 176.

zamieszczono przegląd hełmów do rzeczywistości wirtualnej, które co najmniej jeden z członków redakcji testował podczas targów w Londynie. Marcin Górecki krótko opisał swoje wrażenia, dołączając do tekstu zdjęcia dokumentujące użytkowanie pięciu dostępnych wtedy maszyn takich jak: VFX1, CyberMaxx, 7th, I-Glasses i 3D Max Glasses⁴¹. Wprawdzie już we wstępie redaktor stwierdza, że hełmy wciąż nie są doskonałe i nadal wymagają wielu testów oraz poprawek, a w dalszej części artykułu narzeka między innymi na zmęczenie wzroku oraz brak swobody ruchów podczas użytkowania, jednak relację kończy optymistycznym stwierdzeniem, że wszystkie modele będzie można wkrótce kupić w Polsce⁴².

Kilka miesięcy później do redakcji „Gier Komputerowych” trafił zestaw VFX1 udostępniony przez firmę Pearl. Testowanie sprzętu przedstawiono czytelnikom w formie krótkiej fotorelacji uzupełnionej o zwięzłe komentarze wyrażające entuzjazm, gdyż każdy „chciał wdziać na głowę owo cudo o którym tyle słyszał”⁴³. Oprócz kilku zdawkowych haseł oraz zdjęć dziennikarzy rzekomo zatopionych w wirtualnej rzeczywistości nie podjęto wszakże próby merytorycznej oceny tego urządzenia. Materiał ten stanowił jedynie zapowiedź tematu, który obiecano rozwinąć w kolejnym numerze. Zobowiązano się bowiem do publikacji charakterystyki VFX1 oraz opinii redaktorów korzystających z wypożyczonego sprzętu. Obietnicy jednak nie dotrzymano, co pozwala przypuszczać, że użytkowanie hełmu okazało się zbyt wymagające lub tak niesatysfakcjonujące, że postanowiono sprawę przemilczeć.

W latach dziewięćdziesiątych kwestie związane z rzeczywistością wirtualną budziły duże zainteresowanie zarówno wśród zagranicznych, jak i polskich użytkowników komputerów. Choć prototyp współczesnych hełmów i gogli VR został stworzony już w 1968 roku przez Ivana Sutherlanda⁴⁴, dopiero kilka dekad później pomysł przerodził się w komercyjne projekty. W latach 60. i 70. XX wieku komputery wciąż były zbyt kosztownymi maszynami o stosunkowo niskiej mocy obliczeniowej, by marzenia o zanurzeniu w wirtualną rzeczywistość mogły się spełnić⁴⁵. Dopiero kolejne dwie dekady przyniosły znaczący postęp, między innymi możliwość generowania grafiki w czasie rzeczywistym, co sprawiło, że w ostatnim dziesięcioleciu XX wieku powstało wiele urządzeń teoretycznie umożliwiających nowy sposób nawigowania w cyfrowej przestrzeni. Jak zauważa John Vince, większość z ówczesnych projektów była niedoskonała oraz nieprzystosowana do długiego użytkowania, a ponadto część odbiorców nie czuła się pewnie, zakładając izolujące od otoczenia hełmy i okulary⁴⁶. Mimo to mniej lub bardziej udane zestawy do rzeczywistości wirtualnej zaczęły się pojawiać na międzynarodowych targach oraz pokazach, a ich twórcy rozbudzali wyobraźnię fanów elektronicznej rozrywki, obiecując szybkie wprowadzenie projektów do komercyjnego obiegu.

⁴¹ M. Górecki, *Virtual Reality w domu?*, „Secret Service” 1995, nr 6, s. 50.

⁴² Tamże.

⁴³ *Virtual Reality już tu jest*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 37.

⁴⁴ J. Vince, *Essential Virtual Reality Fast. How to Understand the Techniques and Potential of Virtual Reality*, London 1998, s. 4.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Tamże.

Również polscy dziennikarze nie pozostali obojętni na wieści o wirtualnej rzeczywistości. Niemalże każde pismo dla graczy ukazujące się w połowie lat dziewięćdziesiątych publikowało artykuły na temat nadchodzącej rewolucji w odbiorze gier wideo. Redaktorzy podchodzili do sprawy z dużym entuzjazmem i nawet jeśli w praktyce korzystanie z rzeczywistości wirtualnej okazywało się rozczarowujące, raczej podkreślano pozytywne cechy tego doświadczenia, wyrażając jednocześnie nadzieję, że producenci poszczególnych maszyn wkrótce je usprawnią. Podobnie podchodzono do wysokiej ceny hełmów, licząc, że w ciągu kilku lat większość graczy w Polsce będzie mogła sobie pozwolić na ich zakup. Redaktor magazynu „Reset” w 1997 roku porównał VFX1 do czytników CD-ROM, które: „jeszcze dwa lata temu należały do akcesoriów luksusowych, obecnie są tak pospolite jak myszka czy karta dźwiękowa. Nie zdziwiłbym się, gdyby za rok, dwa również hełmy wirtualne stały się niezbędnym elementem konfiguracji domowych komputerów”⁴⁷. Dalej autor tekstu o wymownym tytule *Wirtualna rzeczywistość ujarzmiona* dość szczegółowo opisuje działanie hełmu, który już dwa lata wcześniej zaistniał w świadomości czytelników za sprawą pism „Secret Service” i „Gry Komputerowe”. Redaktor wspomina o siedmiu grach dostępnych na to urządzenie, chwali wygodę hełmu i doradza, że w trakcie użytkowania lepiej przyjąć pozycję siedzącą niż stojącą. Następnie relacjonuje swoje wrażenia, przekonując czytelników, że doświadczenie wirtualnej rzeczywistości jest wyjątkowe i zupełnie różne od tradycyjnego eksplorowania gier wideo:

Wrażenia z hełmu są niesamowite. Naprawdę. Krótkie prezentacje na targach zupełnie nie oddają możliwości urządzenia i nic dziwnego jeśli usłyszysz od kumpla lekceważące – eee, myślałem że będzie fajniej. [...] Przed użyciem trzeba hełm dopasować do swoich oczu: naregulować ostrość w szklach i ustawić odstęp między nimi. Wtedy widać jeden spójny i wyraźny obraz [...]. Potem trzeba nauczyć się reguł poruszania w wirtualnym krajobrazie. Mniej więcej pół godziny treningu wystarcza, by poruszać się pewnie i skupić się wyłącznie na grze. Okazuje się, że stare trójwymiarowe strzelaniny nabierają nowego blasku. Wyobraź sobie taką akcję: wbiegam po schodach na podwyższenie w DOOM, żeby zebrać bonus. Obracam się, by zejść na dół i czuję... najprawdziwszy lęk wysokości. Badam nowe pomieszczenie, nagle czuję jak jakiś potwór wali we mnie serią. Szukam go za plecami. To nie jest klikanie strzałkami na klawiaturze, ja wroga szukam naprawdę – zerkam nerwowo na prawo, lewo, obracam się kilka razy. Mam wrażenie, że ręka z wyciągniętą spluwą w moim polu widzenia stała się moją ręką z wyciągniętym Cyberpuckiem. Po pokonaniu pierwszego poziomu nie jestem w stanie bez zdejmowania hełmu stwierdzić czy siedzę przodem do komputera, czy może frontem do okna. Wtopiłem się w świat gry⁴⁸.

Tego typu barwne opisy niewątpliwie wpływały na wyobraźnię czytelników, którzy w większości nie mieli okazji, by samodzielnie przetestować urządzenia. Opierali się zatem na zdaniu zaufanych dziennikarzy, którzy dzięki fragmentom takim jak przytoczony powyżej kreowali wyobrażenia na temat nawigowania w wirtualnej rzeczywistości. Tym samym kolejny raz ujawnia się funkcja dziennikarza growego jako pośrednika między producentami gier,

⁴⁷ *Wirtualna rzeczywistość ujarzmiona*, „Reset” 1997, nr 5, s. 77.

⁴⁸ Tamże.

oprogramowania czy sprzętu a graczami, którzy w latach dziewięćdziesiątych mieli nikłe szanse na to, by samodzielnie zweryfikować informacje podane w czasopismach. Zatem jeśli dziennikarze pozytywnie oceniali zestawy do rzeczywistości wirtualnej, pisząc, że dzięki nim odbiór interaktywnych tekstów jest ciekawszy, pełniejszy i bardziej angażujący, to czytelnicy mieli prawo uwierzyć ich opinii i oczekiwać, że wkrótce urządzenia trafią do sklepów.

W 1998 roku w magazynie „Gambler” ukazał się obszerny artykuł na temat techniki, która już kilka lat wcześniej zaistniała w świadomości graczy jako rozwiązanie mające wkrótce upowszechnić się wśród fanów elektronicznej rozrywki. Tekst zatytułowany *Rzeczywistość czy utopia?*⁴⁹ zawiera dość dokładne wyjaśnienie, w jaki sposób działają urządzenia umożliwiające zanurzenie w rzeczywistości wirtualnej, takie jak okulary migawkowe, wyświetlacze stanowiące kluczowy element hełmów (nazywanych też kaskami cybernetycznymi) czy też dołączane do zestawów kontrolery. Tekst ten jest znacznie bardziej merytoryczny i wyważony niż wcześniej opisywane artykuły, ponieważ autor nie tylko podaje informacje na temat poszczególnych rozwiązań technicznych, ale też w bardziej racjonalny sposób pochodzi do korzystania z rzeczywistości wirtualnej w warunkach domowych. Podkreśla bowiem, że ceny urządzeń są bardzo wysokie, gdyż wahają się od kilku do kilkudziesięciu tysięcy dolarów, co w naturalny sposób stanowi niemożliwą do pokonania barierę dla graczy z Polski. Autor wspomina również o tańszych hełmach VR takich jak entuzjastycznie opisywany w innych pismach model VFX1, uświadamiając czytelnikom, że tego typu konstrukcje wyświetlają obraz w niskiej rozdzielczości i z ograniczoną liczbą kolorów. Ponadto tańsze hełmy są tak niewygodne, że ból i zawroty głowy pojawiają się już po kilku minutach użytkowania. Redaktor przestrzega także przed konsekwencjami zdrowotnymi, wprost przyznając, że niedrogie kaski mogą mieć negatywny wpływ na samopoczucie, powodując mdłości, bóle głowy, a nawet pogorszenie wzroku⁵⁰.

W porównaniu z przytoczonymi wcześniej opiniami dziennikarzy na temat zestawów do wirtualnej rzeczywistości artykuł zamieszczony w piśmie „Gambler” krytycznie odnosi się do jakości dostępnych na rynku zestawów oraz możliwości ich szybkiego upowszechnienia wśród polskich użytkowników. Nie oznacza to, że redaktor nakłania do rezygnacji z marzeń o intensywniejszym odbieraniu cyfrowego świata, ponieważ snuje fantazje o grach VR pozwalających:

przenieść się w zupełnie inny, lepszy świat. Świat, w którym my, pozbawieni wad superbohaterowie, możemy spełnić swe najszybsze marzenia: obronić Ziemię przed najazdem wrogich kosmitów, zmienić tor lotu asteroidu zagrażającego naszej planecie, rozkochać w sobie najpiękniejsze dziewczyny⁵¹.

⁴⁹ *Rzeczywistość czy utopia?*, „Gambler” 1998, nr 9, s. 56–61.

⁵⁰ Tamże, s. 60–61.

⁵¹ Tamże, s. 56.

Jednakże tym razem redaktor wyraźnie stawia granicę między oczekiwaniami a rzeczywistością drugiej połowy lat 90. XX wieku, w której nie było możliwe powszechne korzystanie z zestawów VR. Tekst kończy się stwierdzeniem, że chociaż powstało kilka typów urządzeń do rzeczywistości wirtualnej, to wciąż nie pojawiła się wystarczająca liczba gier, by można było przewidywać, że technika ta szybko trafi do większości miłośników elektronicznej rozrywki⁵².

Koniec ostatniej dekady XX wieku był zatem okresem wzrastającej świadomości redaktorów w zakresie prezentowanych na zagranicznych targach nowinek technicznych. Gdy w połowie lat dziewięćdziesiątych polskie redakcje zaczęły wysyłać pracowników na branżowe wydarzenia odbywające się w Europie Zachodniej, dziennikarze z dużym entuzjazmem podchodzili do reklamowanych na targach rozwiązań takich jak zestawy do rzeczywistości wirtualnej. Pozytywnie oceniano nową formę rozrywki, rzekomo już popularną wśród zachodnich użytkowników, ogłaszając, że wynalazek wkrótce trafi również do polskich graczy. Dopiero pod koniec dekady zaczęto publikować więcej wyważonych opinii, opierając się na dłuższych testach konkretnych urządzeń, a nie zasłyszanych pogłoskach czy kilkuminutowej sesji grania w trakcie targów. Świadczy to zarówno o wzrastającej świadomości redaktorów, jak i o ugruntowanej pozycji gier wideo jako osobnego medium.

Wprowadzanie czytelników w nowe rozwiązania z branży gier wideo było zadaniem, które przyjęły na siebie redakcje pism hobbystycznych. W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych pisano o nowych grach, konsolach, ulepszeniach komputerów domowych, zestawach do rzeczywistości wirtualnej, a także o sieci internetowej. Artykuły dotyczące internetu w dużym stopniu przypominały teksty, które na przełomie lat 80. i 90. XX wieku miały za zadanie przybliżyć odbiorcom specyfikę gier wideo. Próbowano zatem zdefiniować, czym jest sieć komputerowa, wytłumaczyć, jak działa, a przede wszystkim pokazać, do czego może być przydatna i co należy zrobić, jeśli użytkownik chce się do niej podłączyć. Różnicę stanowi jednak fakt, że tym razem pisma dla graczy nie były jedynym źródłem informacji, ponieważ równolegle rozwijała się prasa informatyczna oraz pojawiały się publikacje książkowe zawierające szereg porad dotyczących wielu zagadnień związanych z użytkowaniem komputera, w tym opis możliwości, jakie zapewnia dostęp do internetu. Niemniej redakcje magazynów o grach wideo również dostrzegły potencjał nowego wynalazku.

W piśmie „Gambler” wydanym w czerwcu 1996 roku kwestie związane z ogólnościową siecią stały się tematem miesiąca. We wstępie Rafał Wiosna uprzedza, że podane przez niego wskazówki i wyjaśnienia przydadzą się głównie laikom, stawiającym pierwsze kroki w internetowym świecie. Zapoznanie z tematem rozpoczyna od próby utworzenia definicji, zaznaczając przy tym, że zjawisko jest tak rozległe, że trudno w jednym zdaniu ująć jego istotę: „Ogólnie mówiąc – Internet to wirtualny twór, zrzeszający ogromną liczbę lokalnych i rozległych sieci komputerowych, łączący je w jedną sieć o zasięgu

⁵² Tamże, s. 61.

ogólnoświatowym”⁵³. W tekście znalazło się też miejsce na zarys historii powstania internetu, wytłumaczenie, w jaki sposób odbywa się migracja danych oraz przekrój atrakcji, do których dostęp zyskują użytkownicy sieci. Jako główną zaletę autor wymienia zniesienie barier geograficznych, czyli możliwość działania i komunikowania z innymi pomimo znacznych odległości. W tym kontekście wspomina o poczcie elektronicznej, możliwości przesyłania plików między komputerami, uczestniczeniu w rozmowach prowadzonych w grupach dyskusyjnych czy szansie porozmawiania przez internetowy telefon⁵⁴. Autor szerzej omawia zasadę działania czatów IRC (*Internet Relay Chat*), podając przy tym nazwy konkretnych, dostępnych na serwerze kanałów, które jego zdaniem są warte uwagi (na przykład ogólnotematyczna grupa o nazwie #polska czy wątek dla miłośników Amigi #amigapl)⁵⁵. Przypomina również, że porządku dyskusji pilnuje operator, który może zdecydować o odebraniu głosu osobie łamiącej regulamin, a rozmowy mogą być inicjowane przez boty.

Oprócz usługi IRC zdaniem Rafała Wiosny w internecie warto też zainteresować się możliwością odbycia wideokonferencji za pomocą programu CU-SeeMe, który umożliwia jednoczesny przesył obrazu i dźwięku, a także odwiedzaniem stron WWW. Autor tak wyjaśnia, czym jest World Wide Web:

Ta usługa przyczyniła się w znacznym stopniu do popularyzacji Internetu wśród szarych zjadaczy bajtów. Niemal każda licząca się firma ma swoją stronę WWW, a oprócz tego niezliczone rzesze indywidualnych użytkowników tworzą własne strony (tzw. homepage), które mogą zawierać dokładnie wszystko – od spraw komputerowych, przez sztukę (wirtualne muzea, wycieczki po znanych budowlach historycznych) oraz naukę, po rozrywkę i sport⁵⁶.

W dalszej części tekstu pisze o programach potrzebnych do przeglądania stron internetowych, a także podaje adresy kilkunastu miejsc, które jego zdaniem mogłyby zaciekać czytelników. Wśród nich znalazły się między innymi strony wydawcy „Gamblera”, pisma „Playboy”, filmu *Toy Story* oraz wyszukiwarki AltaVista. Natomiast w zakończeniu artykułu znajdują się informacje o tym, jaki komputer i modem trzeba posiadać, by skorzystać z nowego wynalazku, oraz gdzie można wykupić usługę dostępu do internetu. Redakcja magazynu intensywnie promowała korzystanie z sieci, namawiając odbiorców do tego, by dołączyli do grona internautów. Na miesiąc przed publikacją owego tekstu pojawiła się informacja, że 1 maja 1996 roku powołany zostanie Klub Internetowy Gamblera uprawniający do korzystania ze zniżek w jednej z warszawskich kawiarni internetowych⁵⁷. W numerze sierpniowym utworzono rubrykę na temat różnych zagadnień, które mogą nurtować użytkowników sieci. Pierwszy temat dotyczy sposobów wyszukiwania informacji oraz właściwego formułowania pytań⁵⁸, kolejne zagadnienia opisywane na przestrzeni kilku

⁵³ R. Wiosna, *Internet know-how*, „Gambler” 1996, nr 6, s. 60.

⁵⁴ Tamże, s. 62.

⁵⁵ Tamże.

⁵⁶ Tamże, s. 60.

⁵⁷ *Internet dla każdego*, „Gambler” 1996, nr 5, s. 94.

⁵⁸ W. Setlak, *Internet – szukanie kropli w morzu*, „Gambler” 1996, nr 8, s. 78–79.

lat to między innymi: fraktalna kompresja obrazów⁵⁹, nauka języka HTML⁶⁰, przegląd stron poświęconych grze *Quake* (id Software, GT Interactive, 1996)⁶¹ oraz obsługa komunikatora ICQ (*I Seek You*)⁶².

INTERNET KNOW-HOW

W HISTORII LUDZKOŚCI NIEWIELE JEST WYNAZKÓW, KTÓRE DIAMETRALNIE ZMIENIŁY RELACJE MIĘDZYLUDZKIE. WEZMY TAKI TELEFON. NIBY NIC WIELKIEGO, A JEDNAK GDYBY DZIADEK BELL NIE WPADEŁ NA GENIALNY POMYSŁ, PEWIEŃ JESTEM, ŻE DZIŚ NIE BYŁOBY ANI GAMBlera, ANI KOMPUTERÓW... INTERNET, OGÓLNOŚWIATOWA SIĘĆ, JEST WYNAZKIEM NA MIARĘ TELEFONU – ZA DZIESIĘĆ LAT NIKT BEZ „KONCÓWKI” W DOMU NIE WYŻYJE, A NASZE DZIECI BĘDĄ SIĘ UCZYLIŁY CZYTAĆ NIE Z ELEMENTARZA, LECZ Z MONITORÓW KOMPUTERÓW...

INTERNET OD TYŁU

Jeżeli chcesz być „cool” i uchodzić za obeznanego „w sprawach sieci”, musisz wiedzieć, co to jest Internet. Problem w tym, że w Encyklopedii PWN nie ma jeszcze definicji tego słowa. Błędnie da się jej nawet „wyfingować” na poczekaniu – pojęcie Internetu jest tak rozległe i

Zawczasu przestrzegam internetowych guru i innych „świeciców”, żeby nie czytali tego tekstu. On nie dla Was. Stosowane przeze mnie w tej części tekstu uproszczenia mogą się Wam wydać zabawne, ale do stałem zadanie napisania artykułu o poglądowego do opublikowania w gazecie, która nie należy się Internet Times a Gambler...

WWW

Najpopularniejszą usługą Internetu to WWW, czyli World Wide Web. Pomysł jest prosty – bierzemy tekst, dodajemy do niego grafikę i możliwości szukania go sieci za pomocą adresów do innych stron WWW. Ta usługa przycyniła się w znacznym stopniu do popularności Internetu wśród szarych gaczków. Niemal każda kłaczka się firma ma swoją stronę WWW, a spośród tego nieskończone drzewo indywidualnych użytkowników tworzą własne strony (tzw. homepage), które mogą zawierać dosłownie wszystko – od spraw komputerowych, przez sztukę i twórczość, wygnieci po znanych budowlanych reżysierach i aż do nauki, po narciarski i sport.

Aby zacząć surfować tak w gwarze nazywa się korzystanie z zasobów Internetu, głównie z WWW trzeba się zapoznać z odpowiednim program. Niezwykle ważnym kłosem na planie osobistych jest pakiet **Netscape** w wersji 2.x. To właśnie on wyznacza hierarchię naszego rozprędy do oglądania WWW, a do tego – jest za darmo! Najnowszą wersję Netscape można znaleźć pobrać z krótkowidego Cyfrowego (ftp.cyfry.edu.pl), kłosem (pub.internetcn.com/2.0/Amosoft). Wskazywany mępi składowy z **WebExplorer** 6M, ale koniecznie w wersji 1.1a lub nowszą – wczesniejsza zawierała „błędów jak młotków”. Urządzenie Amigę mają za to do wyboru stary, ale dobry **Amiga** (imigawski kłosek personalny przeglądarki WWW – Musca) albo **MindWalker**, program wchodzący w skład pakietu Internetowego Amiga Technologies. Należy, żaden z tych programów nie służy Netscape możliwościom, ale dla początkujących kłosek jest w sam raz.

Żeby nie amigować, posłany zprawkę (pobudzić w niemożliwej miejsc w Internecie, które na początku miały coś do powiedzenia. Znajdziesz w nich odnośniki do innych miejsc i dzięki temu bezładnie mógł rozprędyć wędrówkę po sieci.

1. <http://www.pobox.com.pl/tupus/tupus.html>
Oczywiście, przegląd oczekujących stron WWW musiałem zacząć od naszej firmowej...
2. <http://wp.cnt.pl>
Wirtualna Polska – jedyny na razie system, pozwalający wyszukiwać informacje o stronach zasobach WWW, idź tu, jak nie wiesz co i gdzie.
3. <http://altavista.digital.com>
Tu idź, jeżeli chcesz coś znaleźć w sieci. Serwer Altavista jest najbogatszym systemem wyszukiwania informacji w Internecie.
4. <http://uk.imdb.com>
Gratka dla kinomanów – baza danych o twórczości filmowej. Można tu znaleźć wszystko, od recenzji po opisy nawiązań.
5. <http://www.team17.com>
Strona WWW ludków, którzy zrobili Worms, Zoda i Arcade Pool. Team 17 to jedna z wielu firm produkujących gry, dostępne w sieci.

II. 6. Artykuł tłumaczący specyfikę sieci internetowej

Źródło: „Gambler” 1996, nr 6, s. 60.

Redakcje innych pism dla graczy również wykazywały rosnące zainteresowanie kwestiami związanymi z rozwojem internetu. Najwięcej artykułów na ten temat pojawiło się w latach 1996–1998. Niemalże każdy istniejący wówczas magazyn dla fanów elektronicznej rozrywki zamieszczał podstawowe informacje wyjaśniające, czym jest internet i do czego może być przydatny. Moim zdaniem świadczy to o tym, że pisma te starały się być na bieżąco

⁵⁹ *Fraktalowe obrazy*, „Gambler” 1997, nr 4, s. 60.

⁶⁰ *Ultrakrótki kurs języka HTML*, „Gambler” 1997, nr 6, s. 62–63.

⁶¹ *Dwanaście gwoździ*, „Gambler” 1998, nr 1, s. 66–67.

⁶² *I Seek You*, „Gambler” 1999, nr 4, s. 78–79.

z nowymi usługami, a zarazem dostrzegały konieczność pisania o kwestiach wykraczających poza konkretne rodzaje czy tytuły gier wideo. Koniec lat dziewięćdziesiątych jest momentem, w którym gry jako medium są już w Polsce dobrze znane, a więc – odwołując się do terminologii Pierre’a Bourdieu – pole growe zostało ukształtowane. Gry mają szerokie grono odbiorców funkcjonujących w habitusie gracza, a zarazem rozumiejących, że interaktywne teksty stanowią część kultury popularnej. Ponadto rodzimi gracze zyskują wreszcie dostęp do oficjalnych kopii oprogramowania rozrywkowego oraz użytkowego sprzedawanego w rozsądnych cenach, co sprawia, że problem piractwa stopniowo przestaje być tak widoczny jak jeszcze kilka lat wcześniej. Stabilizacja ta wpływa również na prasę hobbystyczną. Dziennikarze mają już wypracowany sposób pisania o grach oraz styl komunikacji z czytelnikami, zdominowany przez recenzje, zapowiedzi, rubryki humorystyczne oraz działy z poradami dla osób, które chciałyby kupić nową konsolę lub ulepszyć komputer. Co więcej, poszczególne pisma niewiele się od siebie różnią pod względem treści merytorycznych, dlatego nie dziwi fakt, że redaktorzy poszukiwali nowych tematów, takich jak rzeczywistość wirtualna oraz internet, które mogliby zaprezentować swoimi czytelnikom i ponownie stać się mentorami dla początkujących użytkowników. W wypadku rzeczywistości wirtualnej nie udało się tego osiągnąć, gdyż stosunkowo szybko okazało się, że jest to technika niedoskonała, która w najbliższym czasie nie trafi do większości polskich gospodarstw domowych. Jednak dynamicznie rozwijający się internet spowodował, że zaczęto pisać o nim równie chętnie, co niegdyś o grach wideo.

Zanalizowany powyżej artykuł z magazynu „Gambler” stanowi przykład zakresu tematycznego poruszanego najczęściej w kontekście globalnej sieci komputerowej. W różnych pismach w podobny sposób przedstawiano zalety internetu oraz publikowano adresy stron, które zdaniem redaktorów mogłyby zaciekać fanów gier. Redakcja „Secret Service” utworzyła rubrykę o nazwie *Aloha! Internet!*, będącą miejscem na rozważania dotyczące korzystania z sieci. W numerze 11/1996 pisano o tym, jaki komputer i modem trzeba posiadać, by cieszyć się grami w internetowym trybie multiplayer⁶³. W kolejnym miesiącu zamieszczono słowniczek pojęć krótko wyjaśniający, czym jest e-mail, IRC, WWW czy protokół FTP⁶⁴. W kolejnych numerach niektóre zagadnienia zostały omówione w obszerniejszy sposób. Opisywano także szczegóły związane z prowadzeniem sieciowej rozgrywki, na przykład w *Command & Conquer: Red Alert* (Westwood Studios, Virgin Interactive, 1996):

Po podłączeniu się do serwera naszym oczom ukazuje się okienko podzielone na kilka części, w których mamy wyszczególnione: liczbę osób aktualnie podłączonych i ich ksywki, listę i nazwę grup dyskusyjnych (do których możemy się przyłączyć), opcja stworzenia własnej rozgrywki. Przed przystąpieniem do gry ustalana jest początkowa liczba forsy, oddziałów, jak i kolor armii. Istnieje możliwość gry „przyjacielskiej” jak i „każdy na każdego”, a także tzw. gra w zdobycie flagi. W grze w trybie wieloosobowym możemy budować jednostki i konstrukcje niespotykane w grze dla jednego zawodnika (złodziej, fałszywe budynki). Niestety,

⁶³ *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1996, nr 11, s. 91.

⁶⁴ *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1996, nr 12, s. 87.

na skutek słabego połączenia międzynarodowego (pokłony dla T.P.S.A) najdłużej udawało mi się zagrać z dwiema osobami ok. 10 minut, kiedy to zazwyczaj jeden z nas odkrywał położenie bazy wroga...⁶⁵

Warto zwrócić uwagę, że zacytowana charakterystyka w niewielkim stopniu odnosi się do specyfiki rozgrywki przez internet. Autor nie dzieli się wrażeniami ze swojej sesji, gdyż opisuje głównie dostępne tryby oraz sam proces rozpoczynania gry. Prawdopodobnie wynika to z faktu, że udało mu się zagrać jedynie przez kilka minut, co z kolei pokazuje, z jakimi problemami musiał poradzić sobie ówczesny użytkownik internetu.

Pomimo że czasopisma hobbystyczne nie były jedynym źródłem wiedzy na temat sieciowej specyfiki, pisano teksty, w których krok po kroku tłumaczono, jak należy korzystać z konkretnych usług internetowych. W magazynie „Secret Service” szczegółowo przedstawiono, jak włączyć się do rozmowy na kanałach dyskusyjnych. Wyjaśniono, czym jest IRC, skąd pobrać aplikację i jak ją skonfigurować przy pierwszym uruchomieniu, by móc wymieniać wiadomości z innymi użytkownikami. Podano jeszcze bardziej szczegółową instrukcję niż w piśmie „Gambler”, gdyż artykuł uzupełniono między innymi o informacje związane z wyborem internetowego pseudonimu oraz krótki przewodnik objaśniający znaczenie konkretnych komend:

Wszystko, co napiszesz w liście komendy kanału, pojawi się w głównym oknie i przeczytają to wszyscy zalogowani na kanał userzy. Możesz również wydawać komendy, np. przyłączać się do kolejnych kanałów (/join), sprawdzać tożsamość użytkowników (/whois), wysyłać prywatne wiadomości (/msg), przysyłać pliki (/dcc send) itp.⁶⁶

Na koniec redaktor wspomina o możliwości wprowadzenia do dyskusji botów udających prawdziwych użytkowników. Jego zdaniem takie postępowanie jest „bardzo ekscytujące i ciekawe”⁶⁷, chociaż sprzeczne z zasadami ustalonymi przez administratorów serwerów IRC. Stwierdzenie to przypomina wątki związane z kopiowaniem i przerabianiem gotowych programów, które często poruszano w prasie hobbystycznej na przełomie lat 80. i 90. XX wieku. Jednak tym razem zamiast działania w kodzie gry dziennikarz zachęca do subwersywnego zachowania, jakim jest umieszczenie na kanale bota i obserwacja, jak jego obecność wpływa na toczącą się dyskusję.

W magazynach dla graczy wspomniano o tego typu przejawach „buntu” użytkowników, pozytywnie oceniając ciekawość prowadzącą do eksperymentowania z internetowymi usługami, ale w drugiej połowie lat 90. XX wieku raczej nie promowano nielegalnych czy też nieoficjalnych praktyk związanych z korzystaniem z komputera. Na początku dekady dziennikarze znacznie częściej wyrażali zrozumienie dla odbiorców nabywających pirackie kopie gier lub programów użytkowych, niż u progu XXI wieku. Nastąpiła istotna zmiana w sposobie myślenia, sprawiająca, że kiedy w Polsce pojawił się internet,

⁶⁵ M. Gołębiewski, *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1997, nr 4, s. 80.

⁶⁶ *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1997, nr 6, s. 80.

⁶⁷ Tamże.

nie pisano o nielegalnym dostępie czy nieuczciwych sposobach na ominięcie wymaganych opłat. Redaktorzy przedstawiali zalety korzystania z globalnej sieci, ale nie ukrywali, że przeglądanie jej zasobów wiąże się z koniecznością zapłaty. Pisano o wysokich rachunkach telefonicznych i drogich abonamentach na połączenie internetowe⁶⁸, ale mimo to nie powielano argumentów, które kilka lat wcześniej wysuwano w obronie pirackich programów i handlarzy z giełd komputerowych.

Zamiast tego przedstawiano rozwiązania oraz strony, które mogłyby zainteresować fanów elektronicznej rozrywki. Publikowano rankingi najciekawszych, zdaniem dziennikarzy, internetowych miejsc do odwiedzenia, wśród których nie brakowało również adresów stron autorstwa czytelników⁶⁹. Pojawiały się także tematyczne, bardziej konkretne zestawienia, na przykład lista adresów zawierających informacje o popularnych serialach science fiction⁷⁰. W ten sposób redakcje nie tylko podtrzymywały zainteresowanie pismem, ale też pokazywały, do czego można wykorzystać dostęp do sieci. Pojawiały się także teksty o zacięciu edukacyjnym, przypominające czytelnikom, że komunikacja w internecie rządzi się swoimi prawami. W magazynie „Świat Gier Komputerowych” Jarosław Chrostowski opublikował artykuły informujące, czym są emotikony oraz skróty często używane w rozmowach odbywających się za pośrednictwem sieci. Autor podaje genezę ich powstania i wyjaśnia, w jakich okolicznościach można korzystać ze specjalnych znaków, uczulając, że wpłatanie w konwersację zbyt wielu emotikonów nie jest w dobrym tonie:

Wymyślono specjalne kombinacje dotychczas używanych znaków, które dzięki odrobinie pomysłowości niosą bardzo łatwą do odczytania informację o stanie uczuć nadawcy. [...] Emotikon dotyczy zdania lub części zdania, które poprzedza jego wystąpienie. [...] Emotikony mają setki znaczeń, co można zobaczyć w zamieszczonej tabelce, zawierającej jedynie drobny wycinek z ogromnej listy. Tak naprawdę w normalnej korespondencji nie wykorzystuje się wielu uśmiezków, do dobrego tonu należy maksymalne ograniczanie ilości użytych symboli⁷¹.

Wspomniana tabela zawiera objaśnienie znaków wyrażających emocje, takie jak radość, smutek czy zdziwienie, oraz bardziej skomplikowanych symboli określających płeć oraz wygląd rozmówcy, a także odnoszących się do konkretnych osób lub fikcyjnych postaci, na przykład Napoleona, Donalda Trumpa czy Marge Simpson.

W kolejnym numerze pisma Chrostowski podaje wyjaśnienia najczęściej używanych w internecie skrótów, przypominając czytelnikom, że nie powinni posługiwać się nimi zbyt często, jeśli chcą być pewni, że rozmówca zrozumie sens ich komunikatu. Tym razem redaktor załączył również tłumaczenie, gdyż wszystkie skróty odnoszą się do wypowiedzi w języku angielskim. Dzięki temu początkujący użytkownik internetu wiedział, że BTW (*By The Way*) oznacza „Przy okazji, na marginesie (wypowiedzi)”, IMHO (*In My Humble Opinion*) to

⁶⁸ Gry sieciowe, „Gry Komputerowe” 1996, nr 11, s. 47.

⁶⁹ Aloha! Internet!, „Secret Service” 1997, nr 2, s. 85.

⁷⁰ J. Chrostowski, *Web News*, „Świat Gier Komputerowych” 1997, nr 1, s. 70–71.

⁷¹ Tenże, *Internauci nie gęsi...*, „Świat Gier Komputerowych” 1997, nr 1, s. 73.

„Moim skromnym zdaniem”, a ROTFL (*Rolling On The Floor Laughing*) oznacza „Kulając się na podłodze ze śmiechu”⁷². Z dzisiejszej perspektywy wyjaśnienia te mogą wydawać się zabawne albo niepotrzebne, jednak dla ówczesnych czytelników magazynów hobbystycznych były pomocne.

W drugiej połowie lat 90. XX wieku redaktorzy magazynów hobbystycznych poszukiwali zatem tematu, który byłby równie ważny i interesujący dla odbiorców jak gry wideo. Dziennikarze skierowali się w stronę nowej usługi, jaką był dostęp do sieci, opisując jej działanie, doradzając, w jaki sposób stać się internautą, które strony odwiedzać i z jakich programów korzystać, by w pełni poznać możliwości nowej formy komunikacji, zdobywania wiedzy oraz rozrywki. Postępowano niemal tak samo jak w procesie popularyzacji gier, jednak było to działanie w większym stopniu instynktowne niż zaplanowane. Pisano o produktach, które powinny interesować użytkowników komputerów, przekazywano wieści z międzynarodowych wydarzeń branżowych, ale i tak nie powtórzono spektakularnego sukcesu sprzed lat, jakim była duża popularność pism hobbystycznych. Warto zauważyć, że pomimo poszerzenia tematyki redakcje nie zmieniły swojego profilu. Wytworzony habitus gracza i związane z nim pole gier okazały się silne i trwałe. Czasopisma nie rozwinęły krytyki artystycznej gier, refleksji społecznej na ich temat ani kultu twórców. Dziennikarze wciąż pisali schematyczne w formie recenzje czy zapowiedzi gier wideo, a rubryki dotyczące internetu funkcjonowały jedynie jako dodatek do magazynu.

5.3. Koniec epoki „kultowych” pism dla graczy

W drugiej połowie lat 90. XX wieku redaktorzy tak zwanych kultowych magazynów o grach zdawali sobie sprawę, że dotychczasowa formuła czasopisma poświęconego elektronicznej rozrywce powoli się wyczerpuje. Wspomniane w tej pracy pisma odegrały ważną rolę w kształtowaniu nowego medium w Polsce, ponieważ jednocześnie przedstawiały czytelnikom bogactwo wirtualnego świata oraz edukowały odbiorców, wpływając na ich oczekiwania względem interaktywnych produkcji. Większość redaktorów nie przystosowała się jednak do tej nowej, niejako wytworzonej przez siebie, rzeczywistości. U progu XXI wieku polskie dziennikarstwo growe przypominało to sprzed kilku lat, ponieważ wciąż pisano zapowiedzi, recenzje, solucje oraz tak zwane newsy z branży. Nie tworzone tekstów krytycznych ani analitycznych, a publicystyka, odpowiadająca na potrzeby świadomych odbiorców elektronicznej rozrywki, stawała się niewidoczna w natłoku treści recenzenckich oraz poradnikowych. Uważam, że owa stagnacja była jedną z przyczyn spadku popularności magazynów, co w konsekwencji doprowadziło do zamknięcia większości redakcji jeszcze w latach dziewięćdziesiątych.

⁷² Tenże, *Internauci nie gęsi...*, „Świat Gier Komputerowych” 1997, nr 2, s. 87.

Fakt, że rozwój internetu zbiegł się ze schyłkowym okresem działalności czasopism dla graczy, powoduje, że wielu fanów elektronicznej rozrywki ściśle łączy te dwie kwestie. Również w obecnym dyskursie publicystycznym pojawiają się wyjaśnienia wskazujące na rosnący w latach 90. XX wieku dostęp do sieci jako przyczynę drastycznego spadku zainteresowania magazynami hobbystycznymi. W 2013 roku redaktor serwisu komputerswiat.pl napisał artykuł, w którym wspomina popularne w przeszłości tytuły, rozpoczynający się od słów: „Jeszcze kilka lat temu, gdy stały dostęp do internetu nie był tak powszechny jak teraz, na rynku ukazywało się wiele czasopism poświęconych grom wideo”⁷³. Mateusz Gołąb nie jest odosobniony w swojej opinii, ponieważ na podobne wypowiedzi można trafić w wielu innych tekstach publicystycznych oraz w komentarzach użytkowników tęskniących za prasą grową sprzed lat. Okazuje się jednak, że pogląd ten nie jest do końca uzasadniony, ponieważ to nie upowszechnienie internetu spowodowało zmierzch czasopism hobbystycznych założonych w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych.

Początek internetu w Polsce datuje się na 17 sierpnia 1991 roku, kiedy Rafał Pietrak pracujący na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego pierwszy raz połączył się przez sieć z Uniwersytetem w Kopenhadze⁷⁴. Data jest raczej umowna, co podkreśla sam Pietrak, który przyznaje, że wówczas nie zdawał sobie sprawy z wagi swojego czynu⁷⁵. Uruchomienie w Polsce nowej usługi pozwalającej połączyć w sieć zarówno krajowe, jak i zagraniczne uczelnie kosztowało 435 milionów ówczesnych złotych⁷⁶. Dla większości obywateli nie było to jednak istotne wydarzenie, gdyż z internetu korzystali głównie akademicy. Autorka artykułu *Historia 20 lat internetu w Polsce* przytacza wypowiedź byłego wiceministra rozwoju regionalnego Jerzego Kwiecińskiego, który przypomniał, że: „Kiedy na początku lat 90. mówiono o informatyzacji, chodziło o upowszechnianie telefonów. Internet w domach czy w biznesie zakrawał na science fiction. Sieć była wówczas zabawką naukowców, a mechanizm jej działania był mało zrozumiały nawet dla wykształconych ludzi”⁷⁷. W 1992 roku w całym kraju z sieci korzystało około dwóch tysięcy osób, a większość z nich stanowili pracownicy uczelni. Trzy lata później powstała warszawska firma Polbox, zajmująca się podłączaniem indywidualnych użytkowników do internetu, dzięki czemu już pół miliona obywateli korzystało z nowej usługi. Jednak dopiero dostępna od 1996 roku możliwość połączenia za pomocą modemu i linii telefonicznej sprawiła, że o sieci zaczęto myśleć na szerszą skalę również w Polsce⁷⁸.

⁷³ M. Gołąb, *10 czasopism, które kształtowały dziennikarstwo growe w Polsce*, <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-czasopism-ktore-ksztaltowaly-dziennikarstwo-growe-w-polsce/95http> [dostęp: 3 grudnia 2019].

⁷⁴ W. Karpieszuk, *Internet zaczął się na Hożej. To już 20 lat!*, https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/1,54420,10130271,Internet_zaczal_sie_na_Hozej__To_juz_20_lat_.html [dostęp: 3 grudnia 2019].

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ S. Czubkowska, *Historia 20 lat internetu w Polsce*, <https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/538332,historia-20-lat-internetu-w-polsce.html> [dostęp: 3 grudnia 2019].

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

Wówczas zagadnienia związane z internetem pojawiły się w magazynach hobbystycznych. Omówione w tym rozdziale artykuły stanowiły odpowiedź na rosnące zaciekawienie czytelników, wśród których liczna grupa korzystała z globalnej sieci jedynie okazjonalnie. W numerze 1 z 1998 roku podano wyniki ankiety skierowanej do odbiorców pisma „Reset”. Okazało się, że zaledwie 16 procent respondentów posiada dostęp do internetu⁷⁹. Pozwala to wysnuć wniosek, że u progu XXI wieku sieć nie była na tyle rozpowszechniona, by mogła zagrozić pozycji prasy drukowanej. Główną barierą stojącą na przeszkodzie jej błyskawicznemu rozwojowi była cena usługi. Połączenie przez modem generowało wysokie rachunki telefoniczne, gdyż strony łądowały się kilka lub kilkanaście minut, a za impuls płacono co trzy minuty⁸⁰. Na dodatek niestabilne łącze wydłużało czas korzystania z sieci. Michał R. Wiśniewski, autor publikacji *Wszyscy jesteśmy cyborgami*, tak wspomina internet lat dziewięćdziesiątych:

Skrzek modemu łączącego się przez telefoniczny numer dostępowy 0202122 był krzykiem wolności. Dostęp do internetu oznaczał dostęp do danych, do wiedzy, do zbiorowej światowej świadomości. Portal do innego wymiaru otwierał się na chwile wyznaczane impulsami, co trzy minuty, opłata jak za połączenie lokalne (te słowa dziś nie znaczą). Rachunek telefoniczny puchł. W tamtych czasach mówiono o „surfowaniu po internecie”, ale łączenie się przez telefon przypominało raczej połów perel przez nurków bez aparatu tlenowego. Skok do głębokiej wody, na jednym oddechu, łapczywe poszukiwanie skarbów (e-maile, posty z use-netu, obrazki z anime), z nerwowym zerkaniem na licznik – przekroczył trzy minuty, to znaczy, że trzeba siedzieć przez kolejne trzy. Stały dostęp do internetu miały wówczas różne firmy, instytucje i uczelnie oraz – wyobrażałem sobie – jacyś ogromnie zamożni ludzie, których było stać na pociągnięcie do posesji specjalnego kabla⁸¹.

Powyższe informacje wskazują, że choć w ostatniej dekadzie XX wieku globalna sieć systematycznie zyskiwała na popularności, to wciąż większość użytkowników z Polski nie mogła „surfować” bez ograniczeń i w takim stopniu, by internet zastąpił magazyny hobbystyczne. Należy też pamiętać, że ówczesny internet był znacznie uboższy w treści niż współczesny, zatem prasa wciąż mogła oferować ciekawsze materiały niż te zamieszczane w sieci. Z pewnością każda redakcja czasopisma, które nie przetrwało próby czasu, borykała się z indywidualnymi problemami mającymi wpływ na zniknięcie z rynku. Niemniej można wyróżnić kilka kluczowych elementów, które pozwalają odpowiedzieć na pytanie, dlaczego wiele popularnych magazynów dla graczy istniało zaledwie kilka lat.

Jako jeden z istotniejszych czynników można wskazać brak doświadczenia w prowadzeniu pisma oraz rosnącą konkurencję na rynku prasowym. Aleksy Uchański, poproszony o komentarz, przyznał, że jako redaktor w „Top Secret” czuł, że z biegiem lat treść tego pisma przestaje odpowiadać na potrzeby czytelników:

⁷⁹ Ankieta, „Reset” 1998, nr 1, s. 84.

⁸⁰ S. Czubkowska, dz. cyt.

⁸¹ M.R. Wiśniewski, *Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę*, Wołowiec 2019, s. 17.

robiliśmy to pismo już wtedy chyba z trzy lata. Jakoś podświadomie było poczucie, że „Secret Service” kradnie nam show. Miałem to wrażenie, że jeśli mówimy o tym, co najbardziej porusza i co najbardziej się podoba to jest raczej „Secret...” niż my. Jakoś było czuć, że wydawnictwo Bajtek jako konstrukcja biznesowa jest, no, w tarapatach. Tam się oczywiście nałożyły różne rzeczy, bo tam był i upadek Agrobanku, w którym Bajtek swoją kasę trzymał i włamanie do redakcji, która się okazała nieubezpieczona. Ale tamte czasy to były czasy szybkich zmiany, kapitalizm się kształtował. A dla mnie ten „Top Secret” w 1995 roku był cały czas taki sam jak w 1992. Stał w miejscu, a kto stał w miejscu, ten się cofał, bo były zmiany w tej rzeczywistości dookoła niego⁸².

Uchański na pierwszy plan wysuwa kwestię nieumiejętności efektywnego zarządzania pismem oraz braku reakcji na dynamicznie zmieniający się rynek wydawniczy w Polsce. Nie bez znaczenia pozostaje również działalność konkurencji. „Top Secret” przez dwa lata pozostawał jedynym polskim magazynem o grach wideo, ale od 1992 roku wydawano również inne tytuły interesujące graczy, między innymi „Świat Gier Komputerowych”, „Secret Service”, „Gambler” oraz „Gry Komputerowe”. Czytelnicy zyskali wybór, ale redaktorzy nie byli przyzwyczajeni do funkcjonowania w warunkach konkurencji.

Bartłomiej Kluska podaje dwie przyczyny zamknięcia „Top Secret” w 1996 roku. Jako pierwszą wymienia upadek Agrobanku skutkujący utratą płynności finansowej przez Spółdzielnię „Bajtek”. Natomiast drugi powód stanowiły ciągle rosnące koszty druku, których nie pokrywały ani zyski ze spadającej sprzedaży, ani wpływy z reklam⁸³. Zdaniem Kluski magazyn był też zbyt chaotyczny i sprawiał wrażenie niepoważnego, dlatego reklamodawcy woleli promować się w konkurencyjnych pismach⁸⁴.

Istotny problem stanowił również nowy model biznesowy wynikający z dołączania do czasopism płyt CD. W drugiej połowie lat 90. XX wieku nośnik ten upowszechnił się na tyle, że zaczęto dodawać zapisane na CD wersje demonstracyjne gier wideo. Niektóre redakcje konsekwentnie sprzeciwiały się temu trendowi, inne próbowały wydawać dwie odsłony pisma – z płytą lub bez, jednak w dłuższej perspektywie działania te nie wstrzymały odpływu czytelników, którzy wybierali czasopismo dodające płytę z grą do każdego numeru (głównie chodziło o „CD-Action”). Marcin Borkowski uważa, że właśnie ten brak doświadczenia i wyczucia rynkowego sprawił, że pionierski „Top Secret” ukazywał się zaledwie przez sześć lat:

myśmy nie umieli robić biznesu. Myśmy się na tym kompletnie tak naprawdę nie znali, i tak to, że się pojawiły czasopisma, które potrafiły wyjść z CD, które potrafiły na to CD ściągnąć rzeczy, to nam zabrały czytelników. Myśmy nie potrafili ogarnąć tematu tak, żeby się wydawać w taki sposób, żeby zarabiać pieniądze i padliśmy. I tak, internet w tym momencie, przynajmniej w momencie, kiedy pada „Top Secret”, to w ogóle nie ma absolutnie żadnego znaczenia⁸⁵.

⁸² Fragment wywiadu z Alekssem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

⁸³ B. Kluska, *TOP SECRET – historia kultowego pisma w 9 okładkach*, <https://polygamia.pl/top-secret-historia-kultowego-pisma-w-9-okladkach/> [dostęp: 4 grudnia 2019].

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Fragment wywiadu z Marcinem Borkowskim, który przeprowadziłam 27 marca 2019 roku.

Również Aleksy Uchański dostrzega różnicę między magazynami powstałymi na początku lat dziewięćdziesiątych oraz w drugiej połowie dekad. Redaktor naczelny „Gamblera” tłumaczy, że pierwsze pisma były swego rodzaju eksperymentami, natomiast te późniejsze prowadzono w inny, bardziej świadomy sposób:

Jeżeli chcemy powiedzieć o tym, że, upraszczając, wszystkie czasopisma o grach powstały w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych i nie dożyły dwudziestego pierwszego wieku, to one zostały zabite jeszcze nie przez internet, tylko przez nową falę czasopism o grach powstałych w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych bądź na początku dwudziestego pierwszego wieku. Ta nowa fala to jest oczywiście z jednej strony magazyn „CD-Action” wrocławski, a z drugiej czasopisma springerowskie, które ja tworzyłem, i czasopisma grupy Bauer, która potem kupiła „CD-Action”⁸⁶.

Komentarze Borkowskiego i Uchańskiego jednoznacznie wskazują, że rozwój internetu nie wpłynął negatywnie na popularność współtworzonych przez nich magazynów dla graczy. Obaj wymieniają te same problemy, które w konsekwencji doprowadziły do zamknięcia redakcji. Powtarzają się uwagi o nieznanym zasad funkcjonowania na ewoluującym rynku wydawniczym, zdarzeniach losowych wywołujących kłopoty finansowe oraz niedostosowaniu do rosnących oczekiwań czytelników. Ostatni punkt dotyczy nie tylko treści pism, ale też wspomnianych wcześniej dodatków w postaci płyt CD. Zdaniem Uchańskiego pisma utworzone pod koniec lat dziewięćdziesiątych były odbierane przez czytelników jako nowe i świeże, między innymi ze względu na wliczoną w cenę każdego numeru płytę z atrakcyjnymi gramami:

Ta płyta jest jednak ważna [...] żadne znane mi czasopismo, które się rodziło w wersji bez płyty, nie dołączyło skutecznie płyty i na trwałe. To zawsze była jakaś hybryda, wersja z płytą, wersja bez płyty, albo próba wprowadzenia wersji tylko z płytą jak już było za późno, nie działało. Wszystkie te pisma z kolei, o których mówimy, te nowe, były z płytą od początku i tylko z płytą. Wokół tego immanentnego związku płyty z magazynem budowały swoją tożsamość. [...] Czasem jest trudno ewoluować, czasem jest łatwiej coś odciąć i budować nową ofertę kompletnie od zera. Nowy wygląd, nowy brand, nowa oferta dla czytelników, nowy entuzjizm zespołu⁸⁷.

W wypowiedzi tej Uchański dzieli się bardzo ważną obserwacją, potwierdzającą tezę, że magazyny, które jako pierwsze pojawiły się na polskim rynku, spełniły swoją funkcję, przedstawiając nowe medium nieustannie powiększającemu się grono odbiorców, ale nie były w stanie utrzymać zainteresowania czytelników. Ich miejsce zajęły czasopisma nieco poważniejsze, często z zagranicznym kapitałem oraz redakcją kierowaną zgodnie z określonym planem oraz nastawieniem na czerpanie zysków. Pisma, które brak profesjonalizmu nadrabiały entuzjazmem zespołu, musiały ustąpić miejsca lepiej przygotowanym konkurentom. Jak wspomina Tadeusz Zieliński:

⁸⁶ Fragment wywiadu z Aleksem Uchańskim, który przeprowadziłam 7 stycznia 2019 roku.

⁸⁷ Jw.

Wszystkich nas wykończyło to, że myśmy byli jednak fanzinami na końcu i nikt nie umiał tam robić dobrych interesów. A „CD-Action” miało już wtedy dużego wydawcę i Bauer się już chyba nimi zainteresował. Oni po prostu byli profesjonalniejsi⁸⁸.

Przywołane pismo „CD-Action” stanowi przykład magazynu inaczej pomyślanego oraz zarządzanego niż wcześniejsze tytuły⁸⁹. Z tego względu historia jego powstania, rozwoju oraz wpływu na czytelników zasługuje na osobną analizę, w większym stopniu dotyczącą uwarunkowań ekonomicznych niż kulturowych. Jest to pole badawcze, które świadomie pomijam w swojej pracy, zdając sobie sprawę, że powstałe w drugiej połowie lat 90. XX wieku pisma takie jak „CD-Action” oraz „PSX Extreme” są wyjątkami, ponieważ jako jedyne ukazują się w formie papierowej do dziś. Natomiast pozostałe, zarówno starsze, jak i młodsze magazyny o tematyce gier wideo, których główną siłą napędową była pasja i osobowość redaktorów, nie przetrwały zmian zachodzących i na rynku wydawniczym, i wśród graczy mających do wyboru coraz więcej czasopism oraz publikacji książkowych poświęconych ich zainteresowaniom. Warto też dodać, że w momencie schyłku popularności pierwszych polskich magazynów dla graczy wciąż powstawały nowe tytuły, które odwoływały się do dobrze znanej formuły, jednak również im nie udało się przetrwać na rynku dłużej niż kilka lat⁹⁰. Część dziennikarzy pracujących w tak zwanych kultowych pismach dołączyła do zespołu innej redakcji, niektórzy założyli własne periodyki.

Na początku XXI wieku próbowano reaktywować, zarówno w formie papierowej, jak i cyfrowej, magazyny hobbystyczne z początku lat 90. XX wieku. W październiku 2002 roku ukazał się odnowiony „Top Secret”. Za drugą odsłonę pisma odpowiadali Marcin Przasnyski i Aleksy Uchański, a wśród redaktorów znaleźli się między innymi Dariusz „Sir Haszak” Michalski, Kamil „RooS” Ruszkowski oraz Michał „Elektryczny” Nowakowski⁹¹. Nazwiska znanych dziennikarzy growych miały przyciągnąć uwagę czytelników oraz utwierdzić ich w przekonaniu, że nowy „Top Secret” został przygotowany ze starannością i dbałością o poziom merytoryczny. W artykule wstępnym do październikowego numeru Przasnyski i Uchański deklarują stworzenie magazynu na miarę XXI wieku⁹², co ich zdaniem oznacza koncentrację na zapowiedziach powstających gier oraz marginalizację tekstów recenzenckich. Obiecano publikację treści pozwalających odbiorcom niemalże na bieżąco śledzić proces produkcyjny danego tytułu. Czytelnik miał zyskać możliwość zapoznania się ze wszystkimi dostępnymi materiałami dzięki staraniom redakcji, która zobowiązała się zapewniać dostęp do screenów, wersji demonstracyjnych, wersji beta oraz wszelkich informacji przekazywanych przez twórców⁹³. Następnym krokiem miała

⁸⁸ Fragment wywiadu z Tadeuszem Zielińskim, który przeprowadziłam 24 maja 2019 roku.

⁸⁹ Pismo ukazywało się tylko z płytą CD, na której już od pierwszych numerów znajdowały się pełne wersje gier.

⁹⁰ Były to między innymi pisma: „Reset”, „Action Plus” oraz „Neo”.

⁹¹ *Top Secret*, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 9 grudnia 2019].

⁹² M. Przasnyski, A. Uchański, *Read.me*, „Top Secret” 2002, nr 10, s. 4.

⁹³ Tamże, s. 6.

być surowa i krytyczna ocena zapowiadanego od miesięcy tytułu. Do nowego „Top Secret” dołączano płytę z pełną wersją gry. Ponadto redakcja zachęcała do odwiedzania strony internetowej oraz kontaktu mejlowego.

W krótkim czasie okazało się, że odnowienie czasopisma nie przyniosło oczekiwanych efektów. Już w czwartym numerze nowej edycji magazynu Uchański informował o niesatysfakcjonujących wynikach sprzedaży oraz krokach podjętych w celu utrzymania reaktywowanego tytułu na rynku (zmniejszenie objętości numeru, rezygnacja z comiesięcznego trybu wydawniczego, dołączenie aż czterech płyt CD zawierających pełne wersje gier). Pomimo tych wysiłków redakcja po raz kolejny została zamknięta. Na stronie internetowej poświęconej dawnym czasopismom growym można przeczytać krótki komentarz podsumowujący próbę powrotu poczytnego niegdyś magazynu: „to nie był już ten sam stary Top Secret, o czym zresztą autorzy lojalnie uprzedzili. Stary humor nie powrócił, czar old-schoolu prysł, nadzieje starych fanów nie ziściły się”⁹⁴. W tym kontekście warto też dodać, że w ciągu kilku lat zmianie uległ habitus graczy, a co za tym idzie – potrzeby czytelników, dla których taka formuła pisma mogła być przestarzała.

W 2011 roku podjęto próbę reaktywacji pisma „Gambler” w formie portalu internetowego. Wydawnictwo Burda Media, które posiadało wówczas prawa do magazynu, stworzyło serwis o nazwie Gambler, a funkcję redaktora naczelnego objął Michał Grabacki⁹⁵. Jednak również to przedsięwzięcie się nie powiodło i po dwóch latach portal zniknął z sieci⁹⁶. W kontekście nieudanych powrotów magazynów hobbystycznych na rynek należy przywołać także sprawę odnowionego czasopisma „Secret Service”. W 2014 roku dzięki zbiórce crowdfundingowej sfinansowano reaktywację tytułu, ale pod słynną nazwą wydano zaledwie dwa numery⁹⁷.

Jak zauważają Bartłomiej Kluska i Mariusz Rozwadowski, w drugiej połowie lat 90. XX wieku skończyły się czasy „radosnej twórczości dziennikarskiej”⁹⁸. Oznacza to, że pierwsze czasopisma dla fanów gier wideo zostały zastąpione przez inne periodyki, które często dysponowały większym kapitałem, przemyślaną strategią wydawniczą oraz zespołem złożonym z doświadczonych pracowników. Jednak to na początku dekady wyłoniły się pisma, które wykształciły pierwsze pokolenie graczy w Polsce. Redaktorzy dzielili się wiedzą na temat gier, urządzeń i wydarzeń zachodzących w branży elektronicznej

⁹⁴ *Top Secret*, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 9 grudnia 2019].

⁹⁵ *Gambler*, <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 9 grudnia 2019].

⁹⁶ W drugiej połowie lat 90. XX wieku powstawały też pierwsze polskie serwisy internetowe o grach wideo. Za najstarszą tego typu stronę uważa się portal Valhalla.pl, który rozpoczął działalność w 1997 roku. Podobnie jak prasa dla graczy, tak i portale internetowe podlegały różnym przeobrażeniom. Wspomniana Valhalla.pl zniknęła z Internetu w 2001 roku. W 2006 roku ogłoszono wielki powrót serwisu. Wprawdzie istnieje on do dziś, jednak tematyka portalu uległa wyraźnej zmianie. Dział poświęcony grom wideo nie był aktualizowany od dłuższego czasu, a najnowsze artykuły dotyczą gadżetów komputerowych i elektronicznych. Zob. P. Pilarczyk, *Valhalla.pl znów działa*, <https://pclab.pl/news21788.html> [dostęp: 9 grudnia 2019].

⁹⁷ Więcej na ten temat piszę w rozdziale pierwszym.

⁹⁸ B. Kluska, M. Rozwadowski, *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014, s. 219.

rozrywki, wpływali na oczekiwania, gusta oraz zachowania czytelników, sprawili, że nowe medium nie tylko narodziło się w świadomości użytkowników komputerów, ale też upowszechniło i zakorzeniło, docierając do szerokiego grona odbiorców. Tak zwane kultowe polskie magazyny dla graczy spełniły swoje zadanie, gdyż pojawiły się w okresie formowania habitusu, kiedy zarówno redaktorzy, jak i czytelnicy poznawali specyfikę nowego medium. Późniejsze reaktywacje pism nie powiodły się, ponieważ odbiorcy oczekiwali treści dostosowanych do nowej rzeczywistości, której gry wideo były nieodłączną częścią. Natomiast kryzys prasy drukowanej, rozwój portali branżowych oraz mediów społecznościowych sprawiających, że opinie internetowych influencerów zastąpiły autorytet dziennikarzy piszących dla drukowanych pism, wykraczają zarówno chronologicznie, jak i merytorycznie poza temat mojej pracy i stanowią zagadnienia wymagające odrębnych badań.

ZAKOŃCZENIE

Historia gier wideo pokazuje, że w ciągu dekady zmienił się nie tylko styl prowadzenia narracji czy reprezentowania wirtualnych światów, pokazujący progres w technicznym rozwoju medium, ale także podejście użytkowników, którzy z biegiem lat stali się świadomymi i zaangażowanymi odbiorcami. Na uformowanie habitusu gracza w rozumieniu Bourdieańskiej koncepcji zestawu poglądów, reakcji oraz cech charakteru wykształconych przez działanie w ramach określonego pola, wpływ ma wiele czynników uzależnionych między innymi od miejsca zamieszkania użytkowników oraz uwarunkowań politycznych i ekonomicznych, w jakich funkcjonują. W czasach poprzedzających rozwój sieci internetowej istotną rolę w tym procesie odegrały również magazyny hobbystyczne, które wówczas stanowiły obszerne i wiarygodne źródło informacji na temat gier wideo. Pisma te ukształtowały dyskurs dotyczący nowego medium, wpływając na horyzont oczekiwań odbiorców oraz dostarczając wiedzę na temat specyfiki interaktywnych treści. Tym samym przyczyniły się do upowszechnienia elektronicznej rozrywki oraz kulturowych „narodzin” medium, sprawiając, że gry wideo znalazły swoje miejsce wśród innych wytworów kultury popularnej.

W Europie Zachodniej i Stanach Zjednoczonych tożsamość fana elektronicznej rozrywki uformowała się już na początku lat 80. XX wieku za sprawą magazynów poświęconych wyłącznie zagadnieniom związanym z grami wideo. W Polsce habitus gracza zaczął kształtować się na przełomie lat 80. i 90. XX wieku, kiedy w prasie informatycznej wspomniano o „komputerowych bajkach”. Był to również moment, w którym na łamach czasopism dyskutowano na temat wprowadzenia informatyki do szkół w formie osobnego przedmiotu. Drukowano artykuły przedstawiające edukacyjne działania prowadzone w innych krajach, głównie bloku sowieckiego, zastanawiając się, czy któreś z wdrożonych rozwiązań mogłoby znaleźć zastosowanie również w Polsce. Publikowano także wywiady z politykami, inżynierami, a nawet licealistami marzącymi o studiowaniu informatyki, w których kwestia komputeryzacji kraju była najważniejszym przedmiotem rozmowy.

Choć dopiero lata dziewięćdziesiąte przyniosły pierwsze polskie magazyny grove, już w czasach PRL osławiano użytkowników mikrokomputerów z nowym medium poprzez teksty zachęcające do zgłębiania walorów edukacyjnych gier wideo. Pisano o możliwościach nauki języka angielskiego oraz korzyściach płynących z poznawania logicznych, strategicznych i ekonomicznych produkcji. Przedstawiano nawet plan szkoleń dla pracowników przedsiębiorstw, którzy dzięki wirtualnym symulacjom mogliby trenować umiejętność efektywnego

zarządzania zakładem. Kreślono wizję przyszłości, w której obsługa komputera oraz umiejętność samodzielnego napisania programu rozrywkowego czy użytkowego będzie standardem w rozwiniętym społeczeństwie. Dlatego też zachęcano dzieci i młodzież do zgłębiania tajników kopiowania czy modyfikowania gier wideo, wierząc, że rozrywkowe treści rozbudzą informatyczną pasję. W tym okresie liberalnie podchodzono do kwestii powielania programów komputerowych, usprawiedliwiając kopiowanie właśnie zdobywaniem umiejętności. Należy też zauważyć, że wówczas w Polsce nie istniała oficjalna dystrybucja programów rozrywkowych lub użytkowych, dlatego przegrywanie gier od znajomych lub kupowanie kopii u giełdowego handlarza było czymś zupełnie zrozumiałym i akceptowalnym. Również polskie prawo nie regulowało tej kwestii aż do 1994 roku.

Zmiana ustroju politycznego spowodowała, że na początku lat 90. XX wieku do Polski wraz z innymi zachodnimi towarami dotarły niedostępne wcześniej urządzenia oraz gry wideo. Zmieniła się również sytuacja na rynku wydawniczym, co umożliwiło debiut polskim czasopismom dla graczy, w których nie pisano już o groźbie informatycznego analfabetyzmu, ale podkreślano rozrywkową funkcję interaktywnego medium. Pierwszym magazynem tego typu był „Top Secret”, którego redakcja wyznaczyła ówczesne standardy dziennikarstwa gromowego. W ślad za tym tytułem szybko podążyli inni redaktorzy, tworząc między innymi „Świat Gier Komputerowych”, „Gamblera” oraz „Secret Service”, które przyjęły zupełnie inną formę niż znane dotychczas czasopisma komputerowe. Nowe miesięczniki zajmowały się głównie tematami rozrywkowymi, promując granie jako czynność relaksującą i odpężającą. Nie szukano już powodów mających przekonać użytkowników do sięgnięcia po gry, nie próbowano także powiązać elektronicznej rozrywki z nabywaniem kompetencji informatycznych.

W bardzo swobodny, często humorystyczny sposób redaktorzy zaznajamiali czytelników ze specyfiką gier wideo, zarysowując podział gatunkowy oraz porównując konkretne produkcje do popularnych filmów, powieści i komiksów, w których występowały te same archetypy postaci czy motywy fabularne. Odwołanie do znanych konwencji pomagało dziennikarzom usytuować gry w obrębie kultury popularnej, pokazując, że za pomocą interaktywnego medium również można opowiedzieć ciekawą historię i przedstawić intrygujących bohaterów. Takie działanie było istotne z perspektywy kształtowania habitusu odbiorcy, ponieważ z jednej strony uczulano na elementy wyjątkowe dla gier, a z drugiej – uwypuklano podobieństwa do tradycyjnych mediów. W ten sposób oswajano czytelników z grami, które wielu z nich mogło odbierać jako niezrozumiałe i zbyt skomplikowane, a przez to hermetyczne, przeznaczone dla wąskiego grona odbiorców.

Recenzenci kształtowali gust czytelników, określając, jakimi cechami wyróżnia się „dobra” produkcja, a jakie elementy sprawiają, że nie warto tracić czasu na rozgrywkę. Sposób oceny gier często ulegał zmianie, ponieważ poszczególne redakcje testowały różne systemy ewaluacji. Wprowadzano rozmaite kategorie, wśród których najistotniejsze zazwyczaj były te związane

z jakością grafiki, dźwięku oraz ogólną przyjemnością z prowadzenia rozgrywki. Przeważnie przyjmowano skalę liczbową lub procentową – im wyższą liczbę punktów otrzymał dany tytuł, tym chętniej był polecany. Te skrótowe informacje stanowiły nieodłączną część każdej recenzji, towarzysząc nawet lakonicznym artykułom. W większości redakcji wielokrotnie zmieniano graficzny sposób reprezentacji podstawowych danych na temat ocenianych gier, zachęcając czytelników do komentowania nowych rozwiązań, co uzmysławia, jak istotną część procesu ewaluacji stanowiła tak zwana metryczka lub klepsydra. Jeśli czytelnicy nie zaakceptowali nowych kategorii lub formy ich przedstawienia, powracano do poprzednich rozwiązań.

Przyjęty w prasie styl pisania rzutował też na język, którym komunikowali się gracze. Z tekstów publicystycznych oraz recenzenckich czytelnicy czerpali wiedzę na temat określeń oraz wyrażen odnoszących się do gier wideo, które następnie włączali do swojego słownika. Redaktorzy często posługiwali się anglojęzycznymi lub slangowymi zwrotami, dlatego niektóre pisma decydowały się na wyjaśnienie znaczenia poszczególnych wyrazów oraz umieszczenie ich fonetycznego zapisu. W połowie lat 90. XX wieku na łamach magazynów hobbystycznych odbywały się także dyskusje poruszające kwestie nielegalnego kopiowania gier oraz mogącej budzić obawy reprezentacji przemocy w wirtualnych światach, co udowadnia, że połowa dekady to moment, w którym nowe medium jest już zakorzenione w świadomości odbiorców na tyle, że pojawiają się poważne zagadnienia do przedyskutowania. Wówczas reklamowano konkretne sklepy sprzedające legalne oprogramowanie oraz firmy dystrybuujące gry wideo, uświadamiając czytelnikom, że mijają czasy bezkarnego i niepotępianego kupowania gier na giełdzie. Wskazywano na korzyści wynikające z ograniczenia piractwa komputerowego, takie jak zachęcenie zagranicznych firm do wydawania gier w Polsce, a tym samym upodobnienie rodzimego rynku do bardziej rozwiniętych rynków zachodnich.

Śledząc rozwój czasopism dla graczy, można także zaobserwować, jak zmieniały się recenzje gier wideo. Począwszy od lapidarnych notatek, w których często barwnie opisywano warstwę fabularną, niejednokrotnie wymyślając wątki, by tekst wydawał się ciekawszy, przez artykuły pełniące funkcję poradnikową i mające za zadanie uchronić czytelników przed niepożądanymi momentami aporii, aż do rozbudowanych recenzji, w których zaczęto wymieniać wady i zalety konkretnych produkcji. Pierwsze recenzje często przypominały opowiadania, ponieważ autorzy próbowali wprowadzić czytelnika w odpowiedni nastrój, kreśląc wizję gracza wcielającego się w dzielnego bohatera pokonującego przeciwników oraz rozwiązującego skomplikowane zagadki. Konwencję tę wykorzystywano głównie w piśmie „Bajtek”, ale podobnie zbudowane recenzje można odnaleźć również w pierwszych numerach „Top Secret”.

Zmiany wprowadzane w systemie oceny gier świadczą także o dynamicznych przeobrażeniach prasy hobbystycznej, która w ciągu zaledwie kilku lat przeszła przez różne fazy rozwoju, reagując na oczekiwania czytelników oraz dostosowując się do nowych rozwiązań proponowanych przez twórców elektronicznej rozrywki. Na początku lat 90. XX wieku wyodrębniono teksty

poradnikowe, które szybko stały się niemal tak istotne jak recenzje, gdyż umożliwiały szczegółowe poznanie rozgrywki jeszcze przed uruchomieniem tytułu. Doprowadziło to do zjawiska, które określam mianem „lektury gier wideo”, czyli zapoznania z fabułą, mechaniką, zadaniami i wyzwaniem stojącymi przed bohaterami gry, za pośrednictwem drukowanego pisma, a nie interaktywnego medium. Mimo że lata dziewięćdziesiąte uznają za okres popularyzacji gier oraz upowszechnienia sprzętu komputerowego w Polsce, nie oznacza to, że wszyscy zainteresowani elektroniczną rozrywką mogli pozwolić sobie na zakup własnych urządzeń i regularne granie. Zatem solucje publikowane w magazynach hobbystycznych pozwalały być na bieżąco z nowościami i popularnymi tytułami również osobom niemającym stałego dostępu do gier. Paradoksalnie tacy czytelnicy mogli posiadać dokładniejszą wiedzę na temat konkretnej produkcji niż użytkownicy, którzy zmagali się ze stanem aporii lub nie dotarli do dodatkowych, ukrytych poziomów gry.

Warto zauważyć, że w pewnych kwestiach redakcje polskich czasopism dla graczy wzorowały się na anglojęzycznych magazynach. Kiedy w 1990 roku na krajowym rynku zadebiutował „Top Secret”, a w niedługim czasie pojawiły się kolejne tytuły, brytyjska prasa hobbystyczna miała już za sobą kilka lat nieprzerwanej działalności. W naturalny więc sposób wyznaczyła standardy dziennikarstwa growego, które po okresie transformacji zaadaptowano również na polski grunt. Świadczą o tym zarówno liczne anglicyzmy obecne w dyskursie publicystycznym, jak i przejęcie anglojęzycznych nazw gatunkowych odnoszących się do gier wideo czy terminów wyjaśniających specyfikę medium. Redaktorzy rodzimych pism byli zatem świadomi istnienia określonej struktury porządkującej zawartość czasopism dla graczy i pewne elementy tego schematu przejęli. Przykładowo, chętnie pisano teksty recenzenckie oraz poradnikowe, unikając treści o charakterze krytycznym lub analitycznym.

Interesująca jest także specyfika pracy w redakcjach ówczesnych magazynów hobbystycznych. Dziennikarze byli zazwyczaj bardzo młodzi i niedoświadczeni. Nie posiadali ani wykształcenia kierunkowego, ani odpowiedniego przygotowania do pracy w branży prasowej, co w ciągu kilku lat znalazło odzwierciedlenie w niesatysfakcjonujących wynikach finansowych. Wprawdzie czytelnicy doceniali pasję i zaangażowanie redaktorów, podobnie jak niecodzienny, bardzo swobodny styl komunikacji z odbiorcami, ale w dłuższej perspektywie młodzieńczy zapał i entuzjazm nie wystarczyły do utrzymania tytułów na rynku. Obiegowa opinia głosi, że tak zwane kultowe magazyny o grach wideo zostały zamknięte z powodu rozwoju sieci internetowej, jednak prawda jest nieco inna i bardziej złożona. Z moich badań oraz rozmów z redaktorami wynika, że różne inne okoliczności złożyły się na to, że większość pierwszych pism dla graczy popadła w kłopoty finansowe zaledwie po kilku latach działalności.

Trudno wymienić jeden decydujący czynnik, który zaważył na losie pionierskich pism, ale z pewnością istotną rolę odegrał wspomniany już brak doświadczenia i dyscypliny w pracy dziennikarskiej połączony z powstaniem nowych magazynów o grach wideo, posiadających większy budżet oraz będących

pod opieką zagranicznych koncernów wydawniczych. Za zasadne uważam także stwierdzenie, że formuła wczesnych polskich magazynów hobbystycznych wyczerpała się w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, ponieważ wówczas ukształtował się habitus gracza. Pisma te spełniły swoją funkcję, zapoznając użytkowników z nowym medium oraz wpływając na ich sposób postrzegania interaktywnych treści, po czym ustąpiły miejsca innym tytułom, być może lepiej przygotowanym na wyzwania dziennikarstwa growego w XXI wieku. Na korzyść tej tezy świadczą nieudane próby reaktywacji popularnych niegdyś miesięczników, które pojawiły się zarówno w formie portali internetowych, jak i papierowych magazynów. Obecnie temat pierwszych polskich pism dla graczy wypływa w mediach branżowych najczęściej przy okazji wydarzeń lub programów nostalgicznie przywołujących rzeczywistość lat dziewięćdziesiątych.

Nie można jednak zapominać, że uformowanie habitusu gracza wiązało się z wyznaczeniem granic społeczności, czyli wskazaniem wykluczonych grup, stojących w opozycji do fanów i znawców elektronicznej rozrywki. Czasopisma hobbystyczne w dużym stopniu wpłynęły na rozpowszechnienie dyskursu, zgodnie z którym do grona pominiętych należały osoby negatywnie nastawione do nowego medium, przekonane o szkodliwym wpływie interaktywnych tekstów na odbiorców. Ze społeczności wykluczono również dziewczęta i kobiety. Pierwszy krok ku utożsamieniu gracza z konkretną płcią stanowiły artykuły podkreślające, że technika informatyczna, komputery, a także gry wideo wpisują się w ramy zainteresowań chłopców i młodych mężczyzn. Dziennikarze adresowali swoje teksty do płci męskiej, zupełnie ignorując fakt, że wśród czytelników mogą być również kobiety. Dodatkowo marginalizowano nie tylko graczy, ale także postaci kobiece występujące w konkretnych produkcjach. W recenzjach często skupiano się wyłącznie na fizyczności protagonistek, umacniając przeświadczenie, że gry wideo tworzone są dla mężczyzn, dlatego bohaterki powinny odgrywać rolę atrakcji wizualnych. Uwydatniano tym samym wizerunek gracza jako młodego heteroseksualnego mężczyzny, co następnie przyczyniło się do utrwalenia szkodliwych stereotypów na temat odbiorców nowego medium. Wpływ ugruntowanych wówczas przekonań jest odczuwalny do dziś, mimo iż w przybliżeniu tyle samo kobiet, co mężczyzn, interesuje się grami wideo.

Uważam, że w obszarze potencjalnych przyszłych badań związanych z zagadnieniami poruszonymi w tej publikacji znajdują się między innymi kwestie dotyczące późniejszych czasopism hobbystycznych, które z konieczności wykluczyłam ze swojej analizy. Zatem z pewnością warto pochylić się nad drukowaną prasą dla graczy ukazującą się w XXI wieku, by określić jej wpływ na zmiany zachodzące w obrębie habitusu gracza. Dotyczy to także pism „CD-Action” oraz „PSX Extreme”. Ciekawym badawczo zagadnieniem jest też rozwój sieci internetowej, sprawiający, że pojawiły się zupełnie nowe formy zdobywania wiedzy na temat gier, komunikacji z twórcami oraz przynależności do społeczności fanów elektronicznej rozrywki. Wyodrębniły się ponadto odmienne autorytety w postaci youtuberów oraz szeroko rozumianych internetowych influencerów, którzy dzisiaj wydają się mieć większy wpływ opiniotwórczy niż dziennikarze zajmujący się grami wideo.

Zanalizowane czasopisma hobbystyczne mogłyby także po raz kolejny stać się przedmiotem badań. Tym razem jednak posłużyłyby jako źródło informacji na temat sposobów dystrybucji komputerów i konsol w latach 80. i 90. XX wieku czy też innych aspektów związanych z analizą ówczesnego rynku. Wyobrażam sobie również poszerzenie moich badań o perspektywę redaktorek, recenzentek oraz czytelniczek magazynów, które przyczyniły się do formowania habitusu gracza oraz upowszechnienia interaktywnego medium w Polsce. Z pewnością wartościową analizą byłaby także ta koncentrująca się na przedstawianym w latach 80. i 90. XX wieku obrazie gier wideo w prasie o innej tematyce niż hobbystyczna (na przykład społeczno-polityczna, codzienna) oraz w materiałach tworzonych amatorsko i funkcjonujących w nieoficjalnym obiegu. Zastosowaną w moich badaniach metodologię można też wykorzystać do namysłu nad procesem tworzenia habitusu użytkownika innego medium, takiego jak internet, telewizja, kino. Czasopisma stanowią bowiem bogate oraz interesujące źródło informacji pozwalających prześledzić, w jaki sposób nowe rozwiązania techniczne, wynalazki, sposoby komunikowania czy przekazywania treści zostają przyjęte przez użytkowników i w stosunkowo krótkim czasie przekształcają się w osobne media. Materiały te pokazują przy tym, jak zmienia się świadomość odbiorców, którzy zyskują wiedzę oraz nabywają kompetencje potrzebne do tego, by wykształcić nowy habitus.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Kraków / Bydgoszcz 2014.
- Bialek-Szwed O., *O specyfice socjolektu subkultur młodzieżowych – perspektywa badawcza Wojciecha Kajtocha*, „Zeszyty Prasoznawcze” 2017, t. 60, nr 4 (232).
- Bootes R., *The Emergence of Gamer Culture and the Gaming Press. The UK Videogame Magazine as Cultural and Consumer Guide, 1981–1993*, niepublikowana praca doktorska, Newcastle University 2016.
- Bourdieu P., *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądenia*, Warszawa 2005.
- Bourdieu P., *Zmysł praktyczny*, Kraków 2008.
- Carlson R., *Too Human versus the Enthusiast Press. Video Game Journalists as Mediators of Commodity Value*, <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98/93> [dostęp: 24 września 2019].
- Carr D., *Contexts, Gaming Pleasures, and Gendered Preferences*, „Simulation & Gaming” 2005, nr 4 (36).
- Cassell J., Jenkins H., *Chess For Girls? Feminism and Computer Games*, [w:] *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, J. Cassell, H. Jenkins (red.), London 2000.
- Chee Y.S., *Games-To-Teach or Games-To-Learn. Unlocking the Power of Digital Game-Based Learning Through Performance*, Singapore 2016.
- Consalvo M., *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, London 2007.
- Crawford G., *Video Gamers*, London–New York 2012.
- Dickey M.D., *Girl Gamers. The Controversy of Girl Games and the Relevance of Female-oriented Game Design for Instructional Design*, „British Journal of Educational Technology” 2006, vol. 37, nr 5.
- Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.
- Drenda O., *Duchologia polska. Rzeczy i ludzie w latach transformacji*, Kraków 2016.
- Dwornik B., *Polscy gracze coraz chętniej sięgają do kieszeni*, [w:] *Raport: Gry w Internecie*, 2012, 2012, http://www.spidor.pl/wp-content/uploads/2012/10/raport_gry_2012.pdf [dostęp: 25 stycznia 2019].
- Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Pajares Tosca S., *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, London–New York 2008.
- Entertainment Software Association, *Essential Facts About Computer and Video Game Industry*, 2018, <https://www.theesa.com/esa-research/2018-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/> [dostęp: 25 stycznia 2019].
- Fine C., Rush E., „Why Does All the Girls Have to Buy Pink Stuff?” *The Ethics and Science of the Gendered Toy Marketing Debate*, „Journal of Business Ethics” 2018, nr 149 (4).
- Fisher H.D., *Sexy, Dangerous – and Ignored. An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video Game Magazines*, „Games and Culture” 2015, vol. 1–20.
- Fiske J., *Kulturowa ekonomia fandomu*, „Kultura Popularna” 2008, nr 3 (21).
- Flont M., *(Anty)estetyka wizualna polskich zinów. Część I: „Trzeci obieg” w latach 80.*, [w:] *Badanie i projektowanie komunikacji* 6, M. Grech, A. Siemes, M. Wszółka (red.), Wrocław 2017.
- Furmanek W., *Alfabetyzm cyfrowy wyzwaniem dla dydaktyki informatyki*, „Dydaktyka Informatyki” 2015, nr 10.
- Gałaszka D., *Gry wideo w środowisku rodzinnym*, Kraków 2017.
- Gładysz S., Khajeheian D., Lashkari S., *War of Attrition in Polish Video-Games Printing Press. Customer Retention to Survive Printing Press in the Age of Digital Communication*

- Technologies*, https://www.researchgate.net/publication/325122719_War_of_Attrition_in_Polish_Video-Games_Printing_Press_Customer_Retention_to_Survive_Printing_Press_in_the_Age_of_Digital_Communication_Technologies [dostęp: 2 września 2019].
- Gorritz C.M., Medina C., *Engaging Girls with Computers through Software Games*, „Communications of the ACM” 2000, nr 1 (43).
- Grabarczyk P., *O opozycji hardcore / casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1 (7).
- Grant C., *Games and Press*, [w:] D.S. Heineman, *Thinking about Video Games. Interviews with the Experts*, Indiana University Press, 2015.
- Harvey A., *Gender, Age, and Digital Games in the Domestic Context*, New York 2015.
- Ignasiak A., *Tak prymitywne, że aż bezbronne? – analiza zawartości popularnych czasopism młodzieżowych*, [w:] *Stare i nowe. Czasopisma dla dzieci i młodzieży*, B. Olszewska, E. Łucka-Zając (red.), Opole 2013.
- Illicki R., Załuski T., *Wstęp*, „Hybris” 2015, nr 31.
- Ipsos Polska, *Jestem graczem*, Raport z badania zrealizowanego dla Sapphire Technology, 2014, http://www.jestemgraczem.com/assets/jestemgraczem_raport_z_badania.pdf [dostęp: 25 stycznia 2018].
- Jenson J., Castell de S., *Gender, Simulation, and Gaming. Research Review and Redirections*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 1 (41).
- Juul J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010.
- Kajtoch W., *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, „Zeszyty Prasoznawcze” 1998, nr 1–2 (153–154).
- King A., *Thinking with Bourdieu against Bourdieu. A ‘Practical’ Critique of the Habitus*, „Sociological Theory” 2000, vol. 18, nr 3.
- Kirkpatrick G., *The Formation of Gaming Culture. UK Gaming Magazines, 1981–1995*, New York / London 2015.
- Kluska B., *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*, Łódź 2008.
- Kluska B., *TOP SECRET – historia kultowego pisma w 9 okładkach*, <https://polygamia.pl/top-secret-historia-kultowego-pisma-w-9-okladkach/> [dostęp: 5 września 2019].
- Kluska B., Rozwadowski M., *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014.
- Kłoskowska A., *Teoria socjologiczna Pierre’a Bourdieu. Wstęp do wydania polskiego*, [w:] P. Bourdieu, J.-C. Passeron, *Reprodukcja. Elementy teorii systemu nauczania*, Warszawa 2006.
- Kosman M., *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015.
- Krawczyk S., *Gust i prestiż. O tworzeniu pola prozy fantastycznej w Polsce*, niepublikowana praca doktorska, Uniwersytet Warszawski 2019.
- Krawczyk S., „*Jestem graczem*”, czyli jak nie należy robić badań (część pierwsza), <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jestem-graczem-czyli-jak-nie-nalezy.html> [dostęp: 30 stycznia 2019].
- Krawczyk S., „*Jestem graczem*”, czyli jak nie należy robić badań (część druga i ostatnia), http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jestem-graczem-czyli-jak-nie-nalezy_17.html [dostęp: 30 stycznia 2019].
- Kulisiewicz T., *Polskie komputery 1948–1989. Produkcja i zastosowania na tle geopolitycznym i gospodarczym*, [w:] *High-tech za żelazną kurtyną. Elektronika, komputery i systemy sterowania w PRL*, M. Sikora (red.), Warszawa 2017.
- Maisonave N., *Gender in Gamer Culture and the Virtual World*, niepublikowana praca magisterska, Stanford University 2014.
- Matuchniak-Krasuska A., *Koncepcja habitusu u Pierre’a Bourdieu*, „Hybris” 2015, nr 31.
- Migdał P., Krawczyk S., *Zespół Aspergera, nauki ścisłe i kultura nerdów*, „Rocznik Kognitywistyczny” 2011, nr 5.
- Miller M.K., *Exploring the Relationship between Video Game Ratings Implementation and Changes in Game Content as Represented by Game Magazines*, „Politics & Policy” 2010, vol. 38, nr 4.
- Muriel D., Crawford G., *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, New York 2018.

- Nieborg D.B., Sihvonen T., *The New Gatekeepers. The Occupational Ideology of Game Journalism*, „DiGRA '09 – Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory” 2009, nr 5.
- Nowakowski P.T., *Modele człowieka propagowane w wybranych czasopismach młodzieżowych. Analiza antropologiczno-etyczna*, Tychy 2004.
- Nylund N., *The Early Days of Finnish Game Culture. Game-related Discourse in Micropost and Floppy Magazine in the mid-1980s*, „Cogent Arts & Humanities” 2016, nr 3.
- Onichimowski G., Poznański R., Przasnyski M., *100 gier na trzy komputery*, Warszawa 1992.
- Pęczak M., *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, Warszawa 1992.
- Piecuch A., *Kształcenie informatyczne w szkole średniej – 30 lat później*, „Dydaktyka Informatyki” 2015, nr 10.
- Przybysz-Stawska M., *Książka na łamach wybranych czasopism w Polsce u progu XXI wieku*, Łódź 2013.
- Reunanen M., *Diskmags. Underground Journalism of the Demoscene*, <https://rhizome.org/editorial/2010/may/20/diskmags-underground-journalism-of-the-demoscene/> [dostęp: 6 listopada 2019].
- Schweiger B., *Jeszcze o „Jestem graczem” – gościnny wpis Bartłomieja Schweigera*, <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jeszcze-o-jestem-graczem-goscinnny-wpis.html> [dostęp: 30 stycznia 2019].
- Silverstone R., Hirsch E., *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*, London / New York 2005.
- Sokół Z., *Czasopisma dla młodzieży szkolnej w Polsce w latach 1989–2009*, [w:] *Stare i nowe. Czasopisma dla dzieci i młodzieży*, B. Olszewska, E. Łucka-Zajac (red.), Opole 2013.
- Stasienko J., *Gry komputerowe – jestem na „tak”, jestem na „nie”. Zagrożenia, szanse i wyzwania rozrywki komputerowej*, Wrocław 2011.
- Stopczyńska K., *Wykorzystanie influencer marketingu w kreowaniu relacji z klientami pokolenia Y*, „Studia Oeconomica Posnaniensia” 2018, t. 6, nr 5.
- Summers A., Miller M.K., *From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. How the Portrayal of Sexism in Video Game Magazines Has Changed in the Last Twenty Years*, „Feminist Media Studies” 2014, vol. 14, nr 6.
- Suominen J., *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984–2010. Case MikroBitti Magazine*, „DiGRA '11 – Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Plays” 2011, nr 6.
- SW Research. Agencja badań rynku i opinii, *Polska branża gier komputerowych: Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier*, Warszawa 2012.
- Švelch J., *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press 2018.
- Taylor T.L., *Play Between Worlds. Exploring On-line Gaming Culture*, London 2006.
- Thierren C., Lefebvre I., *Now You're Playing with Adverts. A Repertoire of Frames for the Historical Study of Game Culture through Marketing Discourse*, „Kinephanos” 2017, vol. 7.
- Thomas D., *Game Criticism Redefined. „Is This Game Any Good?”*, [w:] D. Thomas, K. Orland, S. Steinberg, *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, Lulu.com, 2007.
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.
- Vince J., *Essential Virtual Reality Fast. How to Understand the Techniques and Potential of Virtual Reality*, London 1998.
- Wacquant L., *Zwęża genealogia i anatomia habitusu*, „Praktyka Teoretyczna” 2016, nr 3 (21).
- Wasiak P., *Formalne i nieformalne obiegi wiedzy z zakresu nauki samodzielnego programowania komputerów domowych w Polsce*, [w:] *Polska informatyka. Systemy i zastosowania*, J.S. Nowak, B. Ostrowska (red.), Warszawa 2017.
- Wasiak P., *„Grali i kopiowali” – Gry komputerowe w PRL jako problem badawczy*, [w:] *Kultura popularna w Polsce w latach 1944–1989. Problemy i perspektywy badawcze*, K. Stańczak-Wiślicz (red.), Warszawa 2012.
- Wasiak P., *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży*, [w druku].

- Wielecki K., *Kryzys i socjologia*, Warszawa 2012.
- Wilk D., *Badania nad prasą w pracach magisterskich i licencjackich powstałych w Instytucie Informacji Naukowej i Bibliotekoznawstwa AP w latach 1977–2004*, „Annales Academiae Paedagogicae Cracoviensis” 2007, nr 5.
- Williams A., *History of Digital Games Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017.
- Williams D., *The Video Game Lightning Rod*, „Information Communication and Society” 2003, nr 6.
- Wiśniewski M.R., *Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę*, Wołowiec 2019.
- Zagal J.P., Ladd A., Johnson T., *Characterizing and Understanding Game Reviews*, Proceedings of the 4th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2009, https://www.researchgate.net/publication/220795035_Characterizing_and_understanding_game_reviews [dostęp: 16 stycznia 2019].

Źródła internetowe:

- <http://kluska.net/p/dawno-temu-w-grach.html> [dostęp: 4 grudnia 2018].
- <http://ligapolska95.pl> [dostęp: 19 sierpnia 2019].
- <http://polishgamers.com/about-us/> [dostęp: 25 stycznia 2019].
- <http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/general-information-about-our-study/> [dostęp: 25 stycznia 2019].
- <http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/the-demographical-profile-of-polish-gamers/gender-of-polish-gamers-2> [dostęp: 25 stycznia 2019].
- <http://www.zapach-papieru.pl/> [dostęp: 8 stycznia 2020].
- <http://www.zapach-papieru.pl/autorzy/grabowski.html> [dostęp: 16 września 2019].
- <http://www.zapach-papieru.pl/autorzy/piekara.html> [dostęp: 16 września 2019].
- <https://gameplay.pl/news.asp?ID=89387> [dostęp: 12 grudnia 2018].
- <https://konsolowe.info/2014/12/secret-service-przyczajony-przekret-ukryty-pixel/> [dostęp: 12 grudnia 2018].
- <https://medium.com/mammon-machine-zeal/the-surprising-feminist-overtures-of-a-leisure-suit-larry-retrospective-f8b5950c29f1> [dostęp: 15 marca 2019].
- <https://newzoo.com/insights/infographics/the-polish-gamer-2017/> [dostęp: 30 stycznia 2019].
- <https://pclab.pl/news21788.html> [dostęp: 9 grudnia 2019].
- <https://polakpotrafi.pl/projekt/secret-service> [dostęp: 12 grudnia 2018].
- <https://polygamia.pl/rozważania-nagorze-zaginiona-sztuka-cyfrowej-kartografii/> [dostęp: 17 lipca 2019].
- https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/1,54420,10130271,Internet_zaczal_sie_na_Hozej_To_juz_20_lat_.html [dostęp: 3 grudnia 2019].
- <https://wspieram.to/1565-thank-you-for-playing-kultowe-magazyny-o-grach.html> [dostęp: 11 grudnia 2018].
- <https://www.dobreprogramy.pl/macminik/Secret-Service-albo-secret-przekret,59727.html> [dostęp: 12 grudnia 2018].
- <https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/538332,historia-20-lat-internetu-w-polsce.html> [dostęp: 3 grudnia 2019].
- <https://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=109339> [dostęp: 25 stycznia 2019].
- <https://www.gry-online.pl/S043.asp?ID=13519156> [dostęp: 12 grudnia 2018].
- <https://www.gry-online.pl/słownik-gracza-pojecie.asp?ID=100> [dostęp: 25 lipca 2019].
- <https://www.komputerswiat.pl/ant-attack> [dostęp: 16 kwietnia 2019].
- <https://www.komputerswiat.pl/artykuly/redakcyjne/najbardziej-lubie-flippery-wywiad-z-organizatorem-pixel-heaven/5213gbd> [dostęp: 11 grudnia 2018].
- <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-czasopism-ktore-ksztaltowaly-dziennikarstwo-growe-w-polsce/95hhtpg> [dostęp: 3 grudnia 2019].
- <https://www.linkedin.com/in/coolpage/?originalSubdomain=pl> [dostęp: 25 stycznia 2019].
- <https://www.linkedin.com/in/tadeusz-zielinski-a72499b/?originalSubdomain=pl> [dostęp: 8 stycznia 2020].
- <https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,365017/> [dostęp: 7 lutego 2019].

<https://www.mobygames.com/game/eden-blues/cover-art/gameCoverId,37887/> [dostęp: 17 lipca 2019].
<https://www.spidersweb.pl/2015/12/ziny-diskmagi.html> [dostęp: 8 grudnia 2018].
<https://www.vice.com/pl/article/wdv57x/jak-zx-spectrum-uczynilo-lata-80-najkreatywniejszym-okresem-w-historii-gier-wideo> [dostęp: 16 kwietnia 2019].
<https://www.youtube.com/watch?v=71LustZD2Hk> [dostęp: 5 września 2019].
<https://www.youtube.com/watch?v=sFH2wa22IRM> [dostęp: 7 lutego 2019].

Źródła filmowe

Ludzie liczą, reż. E. Etler, 1964.

Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach, reż. P. Kazimierczak, K. Iwanowicz, P. Olzacki, 2015.

Przywołane czasopisma hobbystyczne:

„Bajtek” nr 1, 4 /1985; nr 1, 2, 7, 8, 9, 10, 12 /1986; nr 1, 2, 4, 6, 7, 10, 11 /1987; nr 5, 9, 10 /1988; nr 1, 4, 6, 8, 9, 10 /1989; nr 7 /1990; nr 12 /1991; nr 1, 2, 4, 10, 12 /1992; nr 2, 4, 12 /1994; nr 2, 9 /1995
„Gambler” nr 3, 5 /1994; nr 1, 3, 8, 10 /1995; nr 1, 5, 6, 8, 9, 11 /1996; nr 2, 4, 6 /1997; nr 1, 9 /1998; nr 1, 4, 12 /1999
„Gry Komputerowe” nr 3, 5, 10 /1994; nr 10, 12 /1995; nr 11 /1996; nr 3 /1997
„Informatyka, Komputery, Systemy” nr 1, 2, 3 /1986; nr 1, 12 /1988
„Informik” nr 1 /1987; nr 4 /1988
„Komputer” nr 1, 5, 8, 9 /1986; nr 1, 5, 7 /1987
„Młody Technik” nr 2 /1981; nr 9 /1982; nr 3 /1983; nr 1 /1985
„Reset” nr 5, 6, 9 /1997; nr 1, 10 /1998
„Secret Service” nr 5 /1993; nr 1, 4, 6 /1995; nr 3, 6, 10, 11, 12 /1996; nr 1, 2, 4, 5, 6 /1997; nr 11 /1998, nr 9 /1999
„Świat Gier Komputerowych” nr 1, 3 /1994; nr 11 /1996; nr 1, 2 /1997; nr 12 /1999
„Top Secret” nr 1, 2 /1990; nr 1, 2 /1991; nr 2 /1992; nr 3, 4 /1993; nr 1, 4, 5, 9, 12 /1994; nr 1, 5, 7 /1995; nr 10 /2002

SPIS ILUSTRACJI

Il. 1. Poglądowa „dyskietka” z oceną gry	103
Il. 2. Rubryka satyryczna współtworzona przez czytelników	119
Il. 3. Felieton na temat gier erotycznych	156
Il. 4. Recenzja zawierająca komentarz na temat wyglądu postaci	162
Il. 5. Relacja z targów ECTS 1995	178
Il. 6. Artykuł tłumaczący specyfikę sieci internetowej	185

INDEKS OSÓB

A

Aarseth Espen 109
Adams Ernest 140

B

Babbage Charles 7
Bandura Albert 154
Biedrzycki Piotr 123
Bonnewitz Patrice 20
Bootes Robin 94, 98, 99, 107
Borkowski Marcin 11, 74–76, 82–84,
92, 103, 104, 107–109, 116,
117, 120, 121, 123, 128, 164,
167, 192, 193
Bourdieu Pierre 12, 17–20, 22, 69,
104, 108, 168, 186, 197
Brojak Teresa 69, 91

C

Carlson Rebekka 121, 122
Carr Diane 143–145
Cassell Justine 26, 139, 146
Castell Suzanne de 139, 140, 142,
143, 146
Chee Yam San 22
Chmielarz Adrian 84
Chrostowski Jarosław 188
Consalvo Mia 12, 33–35, 109, 110,
112, 170
Crawford Garry 22, 66
Cwalina Aleksandra 165–167
Cymerman Rafał 127
Czapkiewicz Grzegorz 61, 62, 90
Czarkowski Marek 125, 147, 148
Czarnecki Jerzy 64
Czekajewski Łukasz 71, 102

D

Dickey Michelle 146
Dovey Jon 26
Drenda Olga 176
Durchin Schnepp Jesyca 140–142
Dybowski Klaudiusz 61

F

Fisher Howard D. 150, 153, 154
Fiske John 18
Florek Wiesław 124
Frey Oliver 94

G

Gałuszka Damian 22, 23
Gawrysiak Piotr 151
Gogotek Włodzimierz 65
Gorriz Cecilia M. 144
Górecki Marcin 113, 117, 154, 161,
180
Grabowski Jacek 118, 119
Graner Ray Sheri 140, 142
Groppe Laura 140, 141
Grudziński Mieczysław 64

H

Harvey Alison 145, 146
Higinbotham William 7, 42

I

Ignasiak Aleksandra 39

J

Jaszuńska Ewa 65
Jenkins Henry 26, 139, 146
Jenson Jennifer 139, 140, 142, 143,
146, 147
Johnson Terris 29, 88

K

Kajtoch Wojciech 37–39
Kennedy Hellen W. 26
Kirkpatrick Graeme 10, 12, 17,
19–26, 30, 52, 66, 68, 69, 75,
79, 97–99, 163
Kluska Bartłomiej 42, 43, 87, 110,
122, 123, 192, 195
Kłoskowska Antonina 18
Korzeniewski Robert 120
Kosman Marcin 43, 85, 86, 122, 127,
179
Kozłowski Maciej 128
Krawczyk Stanisław 21, 121, 136
Kucharski Piotr 124
Kulisiewicz Tomasz 41, 42
Kwaśniewski Aleksander 58
Kwieciński Jerzy 190

L

Ladd Amanda 29, 88
Laurel Brenda 140–142
Lefebvre Isabelle 27
Leszczyński Emil 166

Ł

Łabanowicz Piotr 65

M

Maisonave Nicolas 158
Matuchniak-Krasuska Anna 17–20
Mäyra Frans 67
Medina Claudia 144
Michalski Dariusz 84, 194
Milanowski Andrzej 65
Miller Monica K. 77, 159, 160, 163
Mizera Agata 165
Muriel Daniel 66

N

Nagórski Bartłomiej 94
Nieborg David 31, 35
Nowak Waldemar 74
Nowakowski Michał 194
Nylund Niklas 89, 95, 125, 126

O

Olszewski Paweł 136

P

Pascoe C.J. 158
Pęczak Mirosław 170
Piecuch Aleksander 57, 59
Piekara Jacek 118, 156, 157
Pieńkowski Piotr 72
Pietrak Rafał 190
Pilaszek Andrzej 57
Piwowarczyk Krzysztof 124
Polak Sławomir 57, 63
Poznański Roman 55, 92, 93
Prokopiuk Agnieszka 165, 167
Przasnyski Marcin 76, 77, 81, 82,
93, 124, 166, 194
Przybysz-Stawska Magdalena 36, 37

R

Rajzer Jerzy 123
Reeves Byron 8
Reunanen Markku 173
Rodek Jacek 67, 68
Rojowski Patryk 136
Rozwadowski Mariusz 42, 43, 83,
87, 110, 122, 123, 195
Ruszkowski Kamil 194

S

Schweiger Bartłomiej 136–138
Sihvonen Tanja 31, 35
Silski Michał 61
Siwiński Waldemar 46, 53, 54, 124
Sokół Zofia 36
Styczeń Marek 65
Summers Alicia 159, 160, 163
Suominen Jaakko 10, 12, 27–33, 69,
88, 90, 108
Szokoło Michał 77, 78, 83
Švelch Jaroslav 80, 93, 114

T

Taylor T.L. 26
Thierren Carl 27
Thomas David 88
Turski Marcin 40, 84, 177

U

Uchański Aleksy 11, 85, 105, 108,
115, 118, 119, 151, 158, 165,
167, 179, 191–195
Urbanowski Andrzej 61
Urbańska-Galanciak Dominika 136

V

Vince John 180

W

Waligórski Stanisław 57, 58
Wałaszek Jerzy 122
Wardzała Patrycja 165, 167
Wartella Elen 8

Wasiak Patryk 12, 40, 41, 48, 49, 57,
59–61, 64, 80, 93, 172–174

Wielecki Krzysztof 19, 20

Wilk Dorota 36

Williams Dmitri 8, 9

Wiosna Rafał 183

Wiśniewski Michał Radomił 191

Wojciechowski Roman 57

Woźniak Anna Maria 166, 167

Z

Zagal Jose P. 29, 88

Zaradkiewicz Zygmunt 94

Zieliński Tadeusz 11, 54, 107, 115,
120, 167, 193

INDEKS POJEŃ

A

aporia 109, 110, 112–114, 199, 200

B

„Bajtek” 11, 12, 36, 40, 41, 43–47, 55–58,
61–65, 67, 69, 70, 76–78, 81, 83, 84,
89, 91, 92, 94, 96, 97, 99, 101–103,
111, 123, 124, 147–149, 163, 165,
173, 174, 192, 199

D

diskmagi 41, 172–174

E

epifania 109

G

„Gambler” 11, 12, 37, 43, 75, 83, 84,
105, 115, 118, 120, 126–128, 152,
155–158, 165, 166, 182, 184, 186,
187, 192, 193, 195, 198
gameplay 97, 98, 101
„Gry Komputerowe” 12, 37, 112, 113, 127,
165, 167, 175, 177, 181, 192
grywalność 32, 39, 98–100, 105, 126, 129

H

habitus 9, 12, 17, 19–23, 25, 65, 75, 118,
120, 129, 170, 186, 189, 196–198,
201, 202

I

„Informatyka, Komputery Systemy” 47,
63, 123
informatyzacja 12, 23, 27, 40, 42, 48, 53,
54, 124, 190
„Informik” 46, 47

K

kapitał growy 19, 23, 34
kapitał kulturowy 12, 18, 19, 23, 108
„Komputer” 46, 47, 53, 54, 64, 89, 90, 94,
165
komputeryzacja 40, 42, 43, 46, 56, 58, 59,
65, 86, 124, 126, 147–149, 197
kultura gier 10, 12, 22, 33, 34, 66, 67, 73,
87, 88, 98, 104, 109, 120, 126, 129,
169, 170

M

miodność 39, 97, 101, 104, 129
„Młody Technik” 46

P

playability 32, 98, 99, 101
pole growe 19, 186
pole kulturowe 23, 25, 26

R

„Reset” 12, 43, 105, 106, 149, 181, 191
rozgrywka 13, 22, 24, 26, 27, 29, 31, 33, 35,
60, 62–64, 66, 68, 72, 78, 87, 90–95,
97–100, 102, 109, 111–115, 124,
126, 128, 134, 139–141, 143, 144,
146, 186, 198, 200

S

„Secret Service” 12, 37, 43, 45, 100, 101,
104, 112, 113, 117, 128, 153, 154,
161, 165–167, 173, 175, 176, 179,
181, 186, 187, 192, 195, 198
solucja/solucje 109, 110, 112, 113, 189, 200
subkultura 39, 139, 163, 169–172, 174

Ś

„Świat Gier Komputerowych” 12, 37, 43,
72, 82, 83, 128, 165, 188, 192, 198

T

- „Top Secret” 11, 12, 43, 44, 70, 72–74, 83,
91, 96, 97, 102–104, 107, 110, 112,
116–118, 120, 124, 125, 128, 149,
151, 152, 164, 165, 173, 174, 191,
192, 194, 198, 199, 200
- tożsamość gracza 9, 10–12, 17, 22–24, 26,
35, 41, 120, 131, 132