

Prasa i gry komputerowe

dr Joanna Jarzębińska-Szczebiot

Rosnący stale wpływ środków masowego przekazu na człowieka jest już faktem niekwestionowanym. Nie ma dziś takiego miejsca, w którym nie dałoby się odczuć tego oddziaływania na postawy religijne, moralne, na systemy polityczne, społeczne czy wreszcie na wychowanie.

Wobec tak znaczących przemian i ekspansji kultury obrazowej można zastanawiać się i analizować, jakie zmiany zachodzą w człowieku pod wpływem korzystania z różnych mediów audiowizualnych, tym bardziej, że już z potocznej obserwacji wynika, iż niemożliwe jest, by oddawanie się jakiegokolwiek czynności przez kilkanaście godzin tygodniowo, nie miało dla człowieka żadnego znaczenia.

Jak więc oddziałują media audiowizualne na zdrowie fizyczne, zasób wiadomości, sprawność myślenia, życie emocjonalne, postawy społeczne - to pytania, które mogą okazać się bardzo ważne.

Postawione pytania dotyczą również komputerów, a w szczególności gier komputerowych, które coraz skuteczniej opanowują świat mediów audiowizualnych. Liczba posiadaczy komputerów rośnie. Zresztą trzeba przyznać, że komputery są niezwykle ciekawym wynalazkiem. Dają one możliwości niedostępne dla telewizji - przede wszystkim pozwalają symulować i kreować obraz rzeczywistości. Grający z obserwatora staje się uczestnikiem i twórcą akcji. Jest to niezwykle pasjonujące, kiedy np. w grze strategicznej, gracz może zarządzać miastem, konsorcjum handlowym czy przedsiębiorstwem, zaś w grach zręcznościowych ćwiczyć szybkość reakcji i synchronizację ruchów.

W naszym współczesnym świecie nie wyobrażamy sobie już życia bez komputerów, które ułatwiają nam pracę, pozwalają szybko kontaktować się z całym światem, a poprzez gry stały się narzędziem zabawy, rozrywki, edukacji. Należy przyznać, że jest sporo ciekawych programów edukacyjnych, które pomagają pogłębić czy utrwalić wiedzę. Jest też sporo ciekawych gier zręcznościowych, które uczą szybkiej reakcji, rozwijają refleks, uczą podejmowania szybkich i właściwych decyzji czy logicznego myślenia. Problem zaczyna się jednak w momencie, kiedy gra komputerowa oprócz elementów edukacyjnych, zabawowych, czy zręcznościowych, zawiera elementy agresji, czy wręcz przemoc i agresja stanowią jej istotę.

Gry komputerowe jako nowe zjawisko społeczne

Jak to się stało, że gry komputerowe tak szybko stały się nowym, czasami niebezpiecznym, bo prowadzącym do uzależnienia, zjawiskiem społecznym?

Historia rozwoju gier komputerowych nie jest długa. Prawdopodobnie pierwszą grę stworzyli jeszcze w latach 50-tych amerykańscy naukowcy i była to bardzo prosta symulacja wojenna. Jednakże powszechne wejście gier na rynki wiąże się z pojawieniem się pierwszych komputerów osobistych, przeznaczonych dla przeciętnego odbiorcy. W roku 1972 pojawiła się na rynku elektroniczna wersja tenisa stołowego "Pong", która była formą gry zręcznościowej i polegała na odbijaniu piłeczki między ścianą i graczem ¹.

Autorzy gier nie poprzestali na prostych programach i już pod koniec lat 70-tych popularne stały się gry przygodowe, w których gracz uczestniczył w wydarzeniach wykreowanych przez twórców programu. Musiał też rozwiązywać liczne zagadki i

czynnie uczestniczył w scenariuszu m.in. poprzez wpisywanie komend. Gracz identyfikował się w tego typu grze z bohaterem. Towarzyszył temu rozwój takich elementów w grze, które miały dostarczyć graczowi poczucia kontroli nad wydarzeniami przesuwającymi się na ekranie ².

Prawdziwy jednak rozwój gier komputerowych wiąże się z zastosowaniem nowego nośnika informacji, jakim był CD-ROM. Do początku bowiem lat 90-tych jedynym powszechnie stosowanym nośnikiem informacji były dyskietki. Pojawienie się czytników CD-ROM i płyt kompaktowych zlikwidowało ograniczenia, jakie niesły ze sobą dyskietki. Twórcy gier mogli teraz na jednym dysku CD zapisać przeszło 400 razy więcej informacji niż na zwykłej dyskietce. Autorzy gier komputerowych mogli więc do swoich programów włączyć skomplikowaną narrację z animacją na najwyższym poziomie. Ponadto gry zostały zaopatrzone w ścieżkę dźwiękową, dzięki czemu grający mógł usłyszeć nie tylko muzykę, ale też dźwięki wystrzałów okrzyki bohaterów gry, warkot karabinów maszynowych, itp.

W chwili obecnej obserwujemy wejście na rynek nowego nośnika informacji, czyli DVD, którego pojemność co najmniej dziewięciokrotnie przewyższa pojemność zwykłej płyty kompaktowej. Dało to możliwość tworzenia takiej formy gier, jaką są filmy interaktywne. Przy tworzeniu tego typu gier współdziałają znani reżyserzy i aktorzy. W filmach interaktywnych gracz ma możliwość ingerencji w wydarzenie. Użytkownikowi pozostawia się swobodę w kształtowaniu fabuły, która może wystąpić w kilku wariantach i od wyborów gracza zależy rodzaj zakończenia ³.

Przyszłością gier komputerowych jest też internet. Już w tej chwili ogromna liczba tytułów pozwala nie tylko na samotną grę, lecz na grę z drugim człowiekiem, nawet mieszkającym na drugiej półkuli. Pod koniec lat 90-tych pojawił się nowy typ gier sieciowych - masowe gry sieciowe, w których liczba uczestników może być nieograniczona. Prekursorem tych programów jest "EverQuest". Według firmy Sony Online, która zarządza tym programem, korzysta z niego prawie 250 tys. osób. Ponieważ postacie w czasie gry rozwijają się, nabierają doświadczeń i umiejętności gracze spędzają przy tego typu grach nawet po kilka miesięcy ⁴.

Stąd już bardzo blisko do najnowszego osiągnięcia techniki komputerowej tzw. rzeczywistości wirtualnej (VR - virtual reality), która zapewne już wkrótce będzie powszechnie wykorzystywana w grach. Technologia ta poprzez zastosowanie zamiast ekranu komputera specjalnych hełmów wirtualnych, słuchawek stereo, kombinezonów i rękawic sensorowych pozwala niejako "wejść" do stworzonego przez komputer świata. Obrazy generowane przez komputer i stereofoniczny dźwięk sprawiają wrażenie przebywania w trójwymiarowej iluzorycznej przestrzeni, w której możliwe jest dotykanie i przemieszczanie wirtualnych przedmiotów. Te ogromne możliwości techniczne pozwalają sądzić, iż przyszłość gier komputerowych rozwinie się właśnie w kierunku wirtualnej rzeczywistości ⁵.

Elementy agresji w grach komputerowych

Treść gier komputerowych dość rzadko była przedmiotem empirycznych badań psychologicznych. Jednakże już dotychczasowe badania wykazały, że większość gier zawiera agresję, ukazuje śmierć i zniszczenie, które występują w aktach symulowanego zabijania i przybierają różne formy od bezpośredniej konfrontacji z przeciwnikiem po obrazy masowej zagłady. Ustalono, że ok. 85% gier angażuje użytkownika w akty symulowanego zniszczenia. Wyniki te uzyskano analizując treść recenzji gier w dwóch numerach czasopisma "Gry Komputerowe" (nr 11/95, nr 3/98). Dokonano również analizy porównawczej tego typu recenzji na przestrzeni 2,5 roku.

Analiza ta wykazała, że w ciągu tego okresu liczba gier komputerowych, zawierających agresję wzrosła z 53% do 82%. Równocześnie stwierdzono, że zmianie uległa też jakość przedstawianych scen przemocy, które stały się bardziej okrutne i wyrafinowane ⁶.

Jak widać w większości gier możemy spotkać agresję oraz różne formy przemocy i dzieje się to niezależnie od rodzajów gier. Poniżej prześledzimy różne rodzaje gier komputerowych zwracając uwagę na występujące w nich formy agresji.

Gry komputerowe dzielą się na wiele gatunków i podgatunków. Niżej przedstawiony podział jest umowny, gdyż najczęściej różne kategorie przenikają się nawzajem ⁷.

gry zręcznościowe - są to gry, gdzie najważniejsza jest szybkość palców. Mogą to być różnego rodzaju "strzelaniny", w których zadaniem gracza jest zabicie przeciwników. Działa tu zasada: jeśli nie zabijesz - zostaniesz zabity. Do tego rodzaju gier zaliczane są też "bijatyki", określane przez graczy także słowami: "nawalanki", "mordobicia". Mogą to być symulacje starć zawodników w boksie czy karate z tendencją do udziwniania zawodów i uzupełniania np. w elementy magii. Gracze walczą, zadając ciosy i wykańczając przeciwnika poprzez np. kopnięcie w twarz, łamanie karku, cios w wątrobę, uderzenie łokciem w grdykę, łamanie rąk itp. Osobną kategorią tych gier są FPP (skrót od angielskiego zwrotu First Person Perspectiv), gdzie gracz ogląda rzeczywistość oczami bohatera, widząc na ekranie jedynie jego ręce, trzymające broń. Treść tych gier jest banalna - bohater na ogół przemierza ogromne labirynty pełne wrogich istot, które musi unicestwić, aby osiągnąć cel.

Do gier zręcznościowych można też zaliczyć niektóre gry wyścigowe. Przykładem wyjątkowo agresywnej gry tego typu może być "Carmageddon", gdzie gracz oprócz zdolności sportowych będzie mógł wykazać zręczność zdobywając punkty za zabicie pieszych. Jedno z czasopism komputerowych w zapowiedziach nowych gier umieściło następującą recenzję: "Wybierając z magazynu jeden ze sterowanych pocisków udających samochody, możecie rozjeżdżać przechodniów na 36 torach, w 5 różnych, trójwymiarowych sceneriach." Natomiast pod zamieszczonymi dwoma zdjęciami z gier znajdujemy następujące podpisy. "Babcia o lasce! Babcia o lasce! Dawaj ją! Rozwal! Nie wymiękaj, warta jest masę punktów - powiedział poważnie wyglądający przedstawiciel firmy" oraz "Możesz wykorzystać koła samochodu jako wałki malarskie i przemaalować asfalt na <czerwień pieszego>" ⁸

gry strategiczne - w tego typu programach zadaniem gracza jest osiągnięcie sukcesu militarnego lub/i ekonomicznego. Bardzo popularne są gry, które z dużym realizmem oddają historię bitew zarówno starożytnych, jak i z okresu II Wojny światowej. Do gier strategicznych zalicza się również te, gdzie gracz zajmuje się zarządzaniem miastem, konsorcjum handlowym lub przedsiębiorstwem. Gry strategiczne nie są pozbawione przemocy. Niezależnie od tego, czy gracz buduje imperium, czy toczy wojnę, w każdym przypadku znajdziemy więcej lub mniej elementów i scen przemocy. Oto przykład polskiej gry strategicznej "Clash", w której gracz, wcielając się we władcę i wodza kilku (kilkunastu) oddziałów, ma za zadanie stworzyć imperium. Władca troszczy się o dopływ gotówki poprzez poszukiwanie skarbów i ściąganie podatków, o wznoszenie budowli użyteczności publicznej, ale też toczy wojny i zabija: "Bardzo ważny jest pierwszy kontakt z przeciwnikiem. [...] Musimy tak manewrować, aby w pierwszej turze walki przeciwnik zainkasował co najmniej kilka naszych ataków. Idealna jest sytuacja, gdy dysponujemy armatami, leśnikami, łucznikami, cyklopami, smokami, magami czy innymi jednostkami strzelającymi" ⁹.

gry role-play - gry tego typu odwołują się najczęściej do motywów baśniowo średniowiecznych (choć nie zawsze). Typowym tematem jest wyprawa głównych bohaterów przeciwko wrogowi, który zamierza objąć kontrolę nad całym światem. Charakterystyczne dla tego rodzaju programów jest to, że bohaterowie w miarę poznawania świata i radzenia sobie z trudnościami ulegają przemianom fizycznym i psychicznym (rośnie ich inteligencja, siła fizyczna, często zdolności magiczne).

gry symulacyjne - gry tego typu stanowią dość dokładną symulację np. kierowania pojazdem, lotu samolotem, kierowania łodzią podwodną. Gry te mogą być bardzo skomplikowane i wymagać opanowania kilkustronicowej instrukcji. Również w tych grach zawarte są treści agresywne szczególnie w symulatorach lotu i symulatorach fantastycznych, osadzonych w rzeczywistości science-fiction. Tego typu symulatory oddają rzeczywistość działań wojennych z przeszłości i przyszłości. Zadaniem gracza jest zazwyczaj pokonanie wroga, który może zaatakować zarówno z ziemi jak i z powietrza.

gry przygodowe - w uproszczeniu można powiedzieć, że w tego typu grach zadaniem gracza jest rozwiązanie pewnej zagadki. Gracz, wcielając się w postać bohatera, zwiedza zaprogramowany świat, zbiera użyteczne przedmioty, prowadzi śledztwo detektywistyczne. W grach przygodowych przemoc wpleciona jest w samą fabułę.

Niektórzy recenzenci gier zaczynają mówić o nowym gatunku gier - **grach PA** czyli **Panicznej Akcji**. Tak właśnie została określona gra "Extermination", w której gracz wciela się w komandosa, mającego zbadać opuszczoną bazę na Antarktydzie. "Okazuje się ona pełna mutantów czyhających na nasze życie. [...] Rozgrywka jest podobno tak straszna, że wpadniemy w panikę podczas pierwszych minut zabawy"¹⁰.

Powyższa analiza różnego rodzaju gier komputerowych wskazuje na to, iż przemoc i agresja nie są domeną tylko jednego określonego rodzaju gier. Przewija się ona przez wszystkie gry, zmieniając jedynie formę w zależności od gatunku. Należy zwrócić też uwagę na fakt, iż z obrazem zsynchronizowane są efekty dźwiękowe. W przypadku gier agresywnych są to dzikie wrzaski, odgłosy wydawane przez konające potwory, warkot karabinów, nawet chrzęst gniecionych kości¹¹.

Zarówno obraz wzmocniony kolorystyką jak i dźwięk tworzą klimat, który bardzo mocno oddziałuje na stany emocjonalne gracza. W takiej sytuacji łatwo i szybko zaciera się granica między rzeczywistością a sztucznym światem programu komputerowego.

Coraz większą popularność zdobywają tzw. gry sieciowe, które mogą być rozgrywane między kilkoma graczami, grającymi na połączonych komputerach. To, co pociąga graczy najbardziej, to świadomość, że grają nie z komputerem, ale z drugim człowiekiem. Jedną z najbardziej popularnych tego typu gier jest "strzelanina" pt. "Quake". Fabuła tej gry nie jest zbyt oryginalna. Przed graczem postawiono zadanie walki ze złem zagrażającym światu. W czterech epizodach, z których każdy składa się z kilku plansz w postaci kompleksu korytarzy, jaskiń i komnat gracz spotyka wielką ilość przeciwników, których musi pokonać. Filozofia obowiązująca w rozgrywkach sieciowych "Quake'a" sprowadza się do hasła: "sam przeżyj, a wykończ innych".

Powyższe fakty, każą zastanowić się poważnie nad fenomenem gier komputerowych. Zagrożenie zdaje się być tym większe, że liczba komputerów osobistych wzrasta w tempie bardzo szybkim. Dziś posiadanie komputera nie jest luksusem. Komputery zaś dają możliwości znacznie przewyższające te, które prezentuje telewizja.

Pozwalają symulować i kreować rzeczywistość oraz aktywnie uczestniczyć w wydarzeniach. O ile dziecko w telewizji jest jedynie biernym obserwatorem obrazów przemocy o tyle w grze komputerowej aktywnie uczestniczy w tej przemocy.

Wpływ "agresywnych" gier komputerowych na grających

W Polsce rozpoczęto już badania nad wpływem "agresywnych" gier komputerowych, tj. z dużą zawartością przemocy, na psychikę dzieci i młodzieży. Niestety wyniki tych badań nie są optymistyczne. Jeśli nastolatek spędza dużo czasu przed komputerem, grając w gry zawierające agresję, kształtuje się w nim osobowość aspołeczna. Dziecko pod wpływem częstego oglądania scen przemocy i swoistego bawienia się w przemoc nabiera przekonania o normalności agresywnych zachowań. To zaś może prowadzić do zatarcia granic między dobrem a złem.

Co konkretnie wykazały badania? Wykazały m.in., że dzieci poświęcające dużo czasu na gry komputerowe charakteryzują się postawą agresywną i roszczeniową. Nie liczą się z normami społecznymi, są nastawione na rywalizację i podporządkowanie sobie innych, są impulsywne w działaniu i obojętne emocjonalnie. Praktycznie wygląda to tak, że widząc sytuację przemocy w życiu codziennym dzieci takie reagują na nią obojętnie i w dodatku nie mają poczucia winy, kiedy same zachowują się agresywnie. Przy czym badani uczniowie stwierdzili, że nie widzą potrzeby zmieniania siebie i rozwoju w kierunku społecznie akceptowanych wzorców, poziom swego rozwoju uznali za wystarczający i nie wymagający zmian. Młodzi ludzie spędzający całe godziny przy grach komputerowych nastawieni są na doznawanie przyjemnych wrażeń, dążenie do sukcesu i gromadzenie dóbr materialnych. Wykazują postawę ucieczki od cierpienia i trudności, a wobec przyrody i zwierząt częściej wyrażają agresję i wrogość ¹².

Na uwagę zasługuje fakt, że dotychczas osobami narażonymi na ujemne wpływy gier komputerowych byli chłopcy. W tej chwili do gier coraz częściej zasiadają również dziewczęta. Może to wynikać też z faktu, że coraz częściej zdarza się, iż bohaterkami gier komputerowych są kobiety. Jest to także ściśle związane z faktem, iż media kreują nowy obraz kobiety. Najłatwiej zmiany te zaobserwować można na przykładzie filmów telewizyjnych. Starsze filmy podkreślały bardzo wyraźnie różnice ról męskich i kobiecych. Nawet w filmach zawierających agresję, czynów agresywnych dokonywali kowboje, bandyci, żołnierze, policjanci. Kobiety były w tych filmach żonami, matkami, paniami domu. W filmach obecnych obraz kobiety uległ tak wielkiej zmianie, że to właśnie kobiety na równi z mężczyznami strzelają, walczą, kopią, mordują. Ta zmiana obrazu kobiety w telewizji może pociągnąć za sobą zmiany w zachowaniach dziewczynek, które będą identyfikować się z takimi kultowymi postaciami kobiet. To samo dotyczy gier komputerowych, tym bardziej, że w grach mechanizm identyfikacji będzie dodatkowo wzmocniony przez fakt aktywnego udziału w walce i zabijaniu. Jak ten fakt przekłada się na życie? Chyba wszyscy zauważamy wzrost agresji wśród dziewcząt. Coraz częściej zdarzają się napady i kradzieże inicjowane przez dziewczęta. Warto sobie zadać pytanie, czy taka zmiana ideału kobiety z ciepłej i macierzyńskiej na agresywną i napastliwą jest społecznie korzystna.

Poza tym, warty odnotowania jest jeszcze jeden niezwykle ważny element, często pojawiający się w grach, zwłaszcza przygodowych czy typu role-play. Tym elementem jest magia. Bohaterowie gier dla osiągnięcia celu mogą posługiwać się magicznymi przedmiotami, kamieniami czy miksturami. Mogą rzucać zaklęcia czy przekleństwa na swoich wrogów. W wielu grach stają do walki z potworami, posiadającymi moce parapsychiczne. Jeśli więc dziecko grające w gry komputerowe,

zawierające agresję uczy się zachowań agresywnych, nie wykluczone, że gry zawierające elementy magii, mogą być również pierwszym krokiem do zainteresowania się okultyzmem. To zainteresowanie może być wzmacniane licznymi filmami telewizyjnymi, w których magia odgrywa bardzo ważną rolę. Warto dodać, że w naszych księgarniach aż roi się od poradników magii, w których spotkać można wręcz przepisy na działania magiczne. Jak zareaguje młody człowiek, zafascynowany fantastyczną grą komputerową, kiedy zetknie się z takim podręcznikiem? Czy można być pewnym, że nie wypróbuje go w praktyce?

Z powyższych refleksji wynikałoby, że masowe angażowanie się dzieci i młodzieży w "agresywne" gry komputerowe może wkrótce stać się poważnym problemem społecznym. Docierają do nas coraz częściej bulwersujące opisy okrutnych przestępstw dokonywanych przez coraz to młodsze dzieci. W opinii policji ci nieletni przestępcy są bardziej bezwzględni i nieobliczalni niż dorośli. Zastanawiając się nad przyczynami tego zjawiska psychologowie i socjologowie coraz częściej wskazują na negatywne oddziaływanie obrazów agresji, prezentowanych w telewizji i grach komputerowych. Analiza zabójstw dokonywanych przez dzieci w USA, Wielkiej Brytanii, Szwecji czy Polsce niejednokrotnie pokazuje, że dzieci te, zabijając wzorowały się na fragmentach filmów, które oglądały kiedyś w telewizji lub na wideo. Zwykle robiły to z ciekawości, chciały zobaczyć czy skutek będzie taki sam, jak na ekranie. Równocześnie zwraca się uwagę, że bardziej niebezpieczne od filmu są gry komputerowe, które o wiele silniej oddziałują na psychikę młodego człowieka - przyzwyczajają, że każdy błąd można naprawić i że śmierć jest odwracalna. Gracz i ofiara mogą być kilkakrotnie unicestwiani bez doświadczenia żadnej szkody, gdyż każdą grę można wiele razy zaczynać od początku.

Prasa dotycząca gier komputerowych

Integralną częścią gier komputerowych są czasopisma poświęcone tymże grom. Gracz, aby dobrze orientować się w nowościach na rynku gier musi te czasopisma czytać. Słowo "musi" nie jest tutaj przesadą, chociażby ze względu na to, że niektóre gry są tak skomplikowane, iż bez odpowiedzi zawartych w pismach, gracz nie mógłby kontynuować czy skończyć gry.

Oferta na rynku czasopism poświęconych grom komputerowym jest w naszym kraju dość szeroka. W tej chwili ukazuje się ponad 20 różnych tytułów. Należy podkreślić, że są to tylko te czasopisma, które ściśle dotyczą gier komputerowych. Czasopism dotyczących komputerów w ogóle jest około 50, zaś poświęconych komputerom i multimediom łącznie - ponad 60.

Przyjrzyjmy się więc bliżej czasopismom nas interesującym, czyli poświęconym grom komputerowym. Czasopisma te wychodzą z różną częstotliwością. Są wśród nich dwutygodniki, miesięczniki, dwumiesięczniki i kwartalniki. Wydawane są przez wydawnictwa będące najczęściej spółkami z ograniczoną odpowiedzialnością, rzadziej spółkami cywilnymi. Ponad 60% wydawnictw zlokalizowanych jest w Warszawie, drugie miejsce pod tym względem zajmuje Wrocław. Kiedy analizuje się dane dotyczące wydawców, można zauważyć, że niektóre wydawnictwa wydają nawet po 2-3 czasopisma dotyczące tematyki gier.

Czasopisma, o których mowa, generalnie zaczęły ukazywać się w naszym kraju w drugiej połowie lat 90-tych, ale kilka z nich powstało już wcześniej, jak np. Secret Servis, który pojawił się w Polsce w 1992 r. Objętościowo czasopisma są bardzo różne. Niektóre mają tylko 44 strony, inne aż 180, jak np. PC Games CD. Zróżnicowany jest również nakład. Duże nakłady, bo przekraczające 100.000

egzemplarzy mają np. CD Action czy wymieniany już Secret Servis. Ceny czasopism charakteryzują się dużą rozpiętością - od kwoty 2,90 zł, jaką płacimy np. za czasopismo Clik, do kilkudziesięciu złotych za czasopisma duże objętościowo i lepsze jakościowo. Na cenę wpływa również ilość dołączonych do egzemplarza płyt CD, które zawierają albo pełne wersje gier, albo tzw. demo czyli wersje demonstracyjne (są to celowo zubożone przez autorów reklamowe wersje programu). Istnieją też takie czasopisma, które wychodzą w mutacjach: jedna wersja nastawiona jest na informacje o nowościach z zakresu gier czy sprzętu, druga zaś zawiera dokładne opisy gier i konkretne gry na dołączonych płytach kompaktowych.

Co zawierają czasopisma dotyczące gier komputerowych? Zawartość tego typu czasopism omówimy na przykładzie magazynu Secret Sevis. Po stronach wstępnych zawierających spis treści oraz reklamę hitów numeru, przedstawiona jest krótko zawartość płyty CD, dołączonej do czasopisma. W dalszym ciągu gracz może zapoznać się z dokładnymi instrukcjami gier, których pełne wersje zostały dołączone do pisma. Kolejne kilkadziesiąt stron to dosyć dokładne informacje o grach, które są w trakcie produkcji. Gracz może więc z dużym wyprzedzeniem wiedzieć na co może oczekiwać i trzeba przyznać, że wielu graczy oczekuje na nowości z wielką niecierpliwością. W dalszej kolejności można zapoznać się z gram, które już wkrótce znajdą się z sprzedaży oraz tymi, które właśnie wchodzi na rynek.

Kolejne kilkadziesiąt stron to recenzje gier. Poprzedzone są one rubryką, zawierającą skrócone recenzje omawianych w dalszym ciągu gier. Skrócone recenzje zawierają informacje o gatunku gry, zawierają ocenę daną przez recenzenta, minimalne wymagania co do sprzętu oraz uwagi. Takie pismo jak CD- Action zawiera około 20 recenzji. Oprócz tego w czasopiśmie znajdziemy artykuły poświęcone omówieniu nowości na rynku sprzętu komputerowego. Ostatnie strony, to strony zawierające korespondencję z czytelnikami.

Jest to zawartość jednego z numerów czasopisma CD- Action (wrzesień 2001), ale mniej więcej taką treść, na oczywiście wyższym lub niższym poziomie można znaleźć w innych pismach dotyczących gier komputerowych.

Omawiając problematykę prasy poświęconej grom, chciałabym zwrócić uwagę na dwie sprawy: języka recenzji oraz problemu korespondencji z czytelnikami.

Jeszcze w 1998 r. pan Wojciech Kajtoch pokusił się o przeanalizowanie recenzji i opisów gier, zawartych w prasie komputerowej. Efektem był bardzo ciekawy tekst, napisany przez niego i zatytułowany "Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych"¹³.

Omawiając ten ciekawy tekst, zatrzymam się na dwóch sprawach: **postrzeganiu przez graczy samej gry** oraz **reakcji gracza na zadawaną przeciwnikowi w grze śmierć**. Sama gra przedstawiona jest tak jakby była głównym aktorem spektaklu rozgrywanego w świecie wolnego rynku. I tak, to gra, a nie tworzący ją ludzie, "rywalizuje i zwycięża", "rozszerza gatunkowe ramy", "sama z siebie ewoluuje", itd. Recenzenci opisując rynkowe dzieje i wartość gry, często ją animizują i uczłowiczają, przedstawiają w sposób hiperboliczny, tak że nie jest już to produkt, ale jakby legendarny wojownik. Jej narodziny mają spełnić wielkie nadzieje ("gra, na którą świat czekał 2,5 roku", "zapowiada się wielki hit"). A gdy już gra nazwana np. "trzecim dzieckiem wyjątkowej firmy" "ujrzy światło dzienne", czy "wkroczy na rynek" lub "rozwinie skrzydła", rozpoczynają się ważne wydarzenia, bowiem ów niezwykle bohater "wzbudza euforię", "oszałamia", "zwała z krzeseł i foteli". Dlatego właśnie może mieć "wielu zwolenników", "królować na światowych listach przebojów",

"zyskać stałe miejsce w naszej pamięci". Zanim to jednak nastąpi gra musi pokonać w walce swoich wrogów: "bić konkurencję na głowę", "być absolutnie pierwszoligową", "utrzymać swoją pozycję".

A oto wnioski, jakie wyciąga ze swojej analizy pan Wojciech Kajtoch. Po pierwsze, rynkowe dzieje gry gracz-recenzent ujmuje na podobieństwo przygodowej gry, co świadczy o tym, że sfera gry i życia może mu się mieszać.

Po drugie, obserwując rynkowe zmagania, gracz doskonale bawi się nimi i niejako bierze w nich udział. Kiedy wreszcie otrzyma grę, nic dziwnego, że staje się ona dla niego "ogromnym szokiem", "elektryzuje", "widzi ją nawet po zamknięciu oczu". Dlatego nie dziwią deklaracje typu: "ludzie, jak siedzę, nie widziałem tak genialnej grafiki, jedna z najlepszych, jakie dane mi było widzieć, najlepsza gra na świecie."

Co więc tu widać? Przede wszystkim emocje. Czasopisma swoją treścią te emocje podgrzewają, budzą pożądanie coraz to nowych gier i związanych z nimi coraz to nowych wrażeń. Można zapytać: "A gdzie kształcenie podstawowych władz człowieka - rozumu i woli?"

Inną bardzo ważną sprawą jest **postrzeganie zadawanej śmierci**. Należy z przykrością przyznać, że wśród producentów mediów i kultury popularnej przemoc uważa się za dobry towar. A jak piszą o śmierci recenzenci gier komputerowych? Używają oni w tekstach dużej liczby eufemizmów (wyrażenie bardziej oględne ze względów przyzwoitości, użyte zamiast dosadnego lub nieprzyzwoitego). Piszą np. o "przetrzepaniu skóry szarym ludzikom", "zamienianiu obcych w kupki dymiącego popiołu", "usunięciu wszystkiego, co napotkasz na swojej drodze", "faszerowaniu wszystkiego ołowiem", "wypruwaniu flaków", "czyszczeniu świata ze zbędnego elementu", "uwalnianiu od ciężaru życia". Zdarzają się też próby pisania o zabijaniu w sposób niby-dobrotliwy i dowcipny ("wystarczy ładnie nacelować... bum! I siwa babcia leży na jezdni")

Przemoc i jej skutki ujmowane są w opisach gier prawie wyłącznie z punktu widzenia tego, kto zadaje śmierć. Nie liczy się ta śmierć jako czyjeś ostatnie przeżycie. Podam tylko jeden przykład: "Natomiast świetnie zainimowani są ginący masowo ludzie. Padają na kilka różnych sposobów: czasem zwijają się w miejscu, czasem odrzuceni do tyłu siłą pocisku. Kiedy dostana z czegoś naprawdę silnego, ich szczątki można znaleźć wszędzie dookoła. Krew tryskająca na ściany nie była tylko poetycką przenośnią."

A oto wnioski. Gracze-recenzenci, traktując śmierć, jako emocjonującą rozrywkę, przyjmują następujące postawy:

- wmawiają osobom, które chciałyby z nimi polemizować, że nie ma problemu, bo np. bohater gry postępuje słusznie, bo gra ma walory edukacyjne, bądź terapeutyczne (np. pozwala się wyładować);
- akcentują, że postępowanie w grze nie może mieć wpływu na rzeczywiste życie poza grą;
- ironizują na ten temat;
- półzartobliwie akcentują własną nienormalność;
- zdecydowanie bronią własnego gustu i zwalczają przeciwników

Pan Wojciech Kajtoch, autor omawianego przez nas artykułu, wyraża opinię, że przyjmowanie postaw ironii, półzartobliwego akcentowania własnej nienormalności i obrona własnego gustu oraz zwalczanie przeciwników wskazuje na uświadomienie

sobie przez graczy-recenzentów własnej odrębności, połączone z przekonaniem, że mają całkowitą rację. Oznacza to przyjęcie postawy kontestatorskiej i buntowniczej, swoistej dla subkultur ¹⁴.

Chcę jeszcze zwrócić uwagę na jedną ważną sprawę. Chodzi o wspomniane już zwalczanie przeciwników i obronę własnego gustu. Zacznę od cytatu. I tak recenzent pisze: "jedna z najzabawniejszych gier, w jakie w ogóle miałem okazję zagrać. Chcecie spróbować, proszę bardzo, uważajcie jednak na to, kiedy starzy wracają do chaty." To tylko jeden z przykładów podważania autorytetu rodziców. Należy pamiętać, że gracze recenzenci stanowią opiniotwórczą siłę środowiska. Są swego rodzaju autorytetami. Zresztą recenzje gier nie są jedynym miejscem, gdzie podważany jest autorytet rodziców. Robią to również osoby odpowiadające na listy czytelników. Oto przykład. Chłopiec żalił się redakcji, że kiedy wreszcie ubłagał rodziców, aby ci kupili nowy komputer z większym twardym dyskiem, tata zajął większą część twardego dysku swoimi programami. Nie skutkowały tłumaczenia, że dobra gra zajmuje na dysku dużo miejsca. Tata niezmiennie odpowiadał: "I tak masz za dużo!" Chłopak zadaje redakcji pytanie: "Jak Wy byście się czuli, gdybyście musieli kasować jedną grę, żeby nagrać drugą? Pomóżcie." Redaktor, odpowiadając na ten rozpaczliwy list, bardzo współczuje graczowi, mając nadzieję, że tata po przeczytaniu listu od redakcji zmieni zdanie, bo "w końcu nikt nie chce, aby jego dziecko żyło w nieustannych mękach i zmagalo się każdego dnia z wirtualną klaustrofobią"¹⁵. Trzeba przyznać, że takie teksty nie sprzyjają wychowaniu prorodzinnemu. Wręcz przeciwnie. Rodzice traktowani są, jak ktoś, kto przeszkadza w realizacji marzeń i tęsknot, w tym wypadku grania w gry komputerowe. Zresztą gracze tworzą swoistą grupę. Przykładem niech będą gracze zafascynowani, bardzo agresywną grą, o której już wspominaliśmy, Quake. Powstała w ten sposób rzesza ludzi, u których zamiłowanie do Quake'a przeradza się w więzy znacznie głębsze niż wyłącznie wspólne upodobanie do tej samej elektronicznej zabawy. Niektórzy tę rzeszę ludzi nazywają nawet **społecznością**. Gracze mają np. swój specyficzny język. Wiele łączy ich z językiem innych użytkowników internetu. Język ten charakteryzuje się maksymalną skrótowością, mocnym wpływem angielszczyzny, lekceważącym stosunkiem do ortografii, częściowo narzuconym przez brak polskich liter, czy wreszcie duża ilość słów zrozumiałych tylko dla wtajemniczonych. Spośród zachowań językowych naszych polskich graczy warto wymienić np. spolonizowane nazwy broni czy rozróżnienie klawiszowiec/myszowiec. To rozróżnienie klasyfikuje graczy w zależności od tego, jakim manipulatorem posługują się w grze: klawiaturą czy myszą. Przy czym klawiszowiec jest rodzajem obelgi. Sam Quake przez Polaków nazywany jest Kwakiem, a część graczy określa siebie mianem kwaczących, co stanowi jakąś formę samoidentyfikacji ¹⁶.

Gdybyśmy chcieli podsumować nasze rozważania jakąś refleksją, można byłoby pokusić się o stwierdzenie, że obok nas wyrasta pokolenie, które poprzez zaangażowanie w gry komputerowe zaczyna tworzyć coś w rodzaju nowej społeczności, połączonej wspólnymi ideami, wspólnym językiem. Co ważne, jest to społeczność międzynarodowa, bo internet i gry komputerowe przez internet nie znają granic. To zjawisko, które zaczynamy już dostrzegać może przybrać różne oblicza.

Myślę, że nasze rozważania powinniśmy zakończyć pozytywnym akcentem. Chciałabym przede wszystkim zachęcić zaniepokojonych rodziców do częstszych rozmów z dziećmi, do wspólnego zakupu ciekawych programów edukacyjnych, które można wykorzystać do wspólnych zabaw z dziećmi przy komputerze.

Jedno jest pewne - nie zatrzymamy postępu w technice, ale możemy tę technikę wykorzystać dla naszego dobra i rozwoju.

Przypisy:

1. Piekara J., Wirtualne światy. "Gazeta Polska" 1998 nr 31, s. 12
2. Ziemek J., Joystickowe manipulacje. "Tygodnik Powszechny" 1997 nr 28, s. 5
3. Klejsa K., Gry komputerowe. Między hipertekstową anarchią a gwarancją sensu. "Opcje" 2000 nr 5, s. 15.
4. Adamczyk M., Wirtualne życie. Masowe gry sieciowe. "Wprost" 2000 nr 32, s. 46.
5. Braun-Gałkowska M., Ulfik I., Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci. Warszawa 2000 , s. 13-14.
6. Braun-Gałkowska M., Ulfik I., op. cit., s. 24
7. Piekara J., Wirtualne światy. op. cit. s. 12.
8. Wal i pryskaj. "PC Gamer Po Polsku" 1997 nr 5, s. 26
9. Piekara J., Clash. "Gambler" 1997 nr 12, s.86-87.
10. W krainie dreszczowców. "Play" 2001 nr 9, s. 8.
11. cyt za: Braun-Gałkowska M. Ulfik I., op. cit., s. 28, 29.
12. zob. Oddziaływanie "agresywnych" gier komputerowych na psychikę dzieci. Red. A. Gała, I. Ulfik. Lublin 2000.
13. Kajtoch W., Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych. "Zeszyty Prasoznawcze" 1998 nr 1-2, s. 7-19.
14. Kajtoch W., op. cit., s. 19.
15. Listy. "Świat Gier Komputerowych" 1999 nr 8, s. 6.
16. zob. Tobolewski M., Quake Your Mind. "Dekada Literacka" 1998 nr 5, s. 9, 18.