



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?

Author: Jacek Molencki

Citation style: Molencki Jacek.(2018). Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?. "Irydion. Literatura – Teatr – Kultura" (T. 4, nr 1 (2018), s. 135-150), doi 10.16926/i.2018.04.10



Uznanie autorstwa - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa.



Jacek MOLENCKI
Uniwersytet Śląski w Katowicach

Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?

Wstęp. Czy oszustwo popłaca?

Oszustwo nie popłaca. To moralizatorskie stwierdzenie wydaje się towarzyszyć każdemu człowiekowi już od dziecka. Współczesne teksty kultury starają się przekazywać, że oszukiwanie – niezależnie od kontekstu – jest nieuczciwe, zawsze wyjdzie na jaw i ostatecznie skończy się dla oszukującego niepomyślnie.

Jak wskazuje jednak J. Barton Bowyer, samo zagadnienie towarzyszyło ludzkości już od zamierzchłych czasów i łączyło się z chęcią pozyskania korzyści, o czym świadczą starożytne egipskie zapisy odnoszące się do gry w muszelki¹ lub też słynny koń trojański². Nie można jednak tutaj charakteryzować oszustwa jako jednoznacznie pejoratywnego, gdyż świadczyło ono o sprycie i umiejętności wyjścia z sytuacji kryzysowej. Nawet współcześnie, pomimo negatywnych konotacji oszustwa, jest ono społecznie przyjęte w polityce, czy też na wojnie.

1. „Oszukiwanie” w kulturze masowej

W filmie, serialach telewizyjnych, a nawet w samych grach wideo wizerunki oszustów, często jednostek o nieprzeciętnej inteligencji, spotyka ostatecznie kara

¹ Pod jedną z trzech muszelek jest kulka. Grający musi zgadnąć po zmianie ułożenia muszelek, gdzie wówczas znajduje się schowany element. Gra do dziś stanowi jedno z najpopularniejszych oszustw jarmarkowych.

² B.J. Bowyer, *Cheating: Deception in war & magic, games & sports, sex & religion, business & con games, politics & espionage, art & science*, New York 1982.

za próbę postępowania wbrew przyjętym kanonom i zasadom. Gatunkami nadzwyczaj podatnymi na taką tematykę są film gangsterski oraz western. W filmie *Casino* Martina Scorsese z 1995 roku próba oszukiwania przy grze w karty kończy się dla hazardzisty zmiążdżeniem ręki, co zainspirowane zostało przez autentyczne sytuacje w prowadzonych przez gangi kasynach w Stanach Zjednoczonych³. Oczywiście, analogicznie można sobie wyobrazić podobne obrazy z westernów – kowboj oszukujący przy stole pokerowym w saloonie zostaje nakryty i zastrzelony na miejscu lub brutalnie ukarany w inny sposób. W anime *Gyakkyou Burai Kaiji: Ultimate Survivor* z 2007 roku tytułowy bohater uczestniczy w rozgrywkach w kasynie, zdając sobie sprawę, iż jedyną możliwością wygranej, a tym samym przeżycia, jest oszukanie samych oszustów (właścicieli kasyna). Pomimo jednak podjęcia bardzo przemyślanych prób wygrania (np. obciążenie i przechylenie całego budynku w celu zwyciężenia w pachinko), rozgrywka kończy się dla bohatera kalectwem, a dla innych graczy śmiercią.

Warto również wskazać przykład innych niż hazardowe gier i rywalizacji nie tolerujących nieuczciwości, jak sport, gdzie oszustwo (np. doping) prowadzić może do całkowitego wykluczenia z uprawianej dyscypliny. Współczesna polityka sportowa jest w tym zakresie nieugięta i nawet po wielu latach odbiera się medale dawnym mistrzom, jeśli okaże się, iż zwyciężali oni nieuczciwie (np. Lance Armstrong, Zbigniew Kaczmarek), co z kolei naraża ich na ostracyzm społeczny⁴.

Podsumowując, próba obejścia zasad, którym podlegają wszyscy, jest ogólnie źle przyjęta i łączy się z konsekwencjami, w tym karnymi. Jednocześnie jednak, nie każde oszustwo zostaje wykryte, co z kolei stanowi o podejmowaniu kolejnych prób obejścia przyjętych reguł.

2. Gry wideo. Ramy badanego zjawiska

Przechodząc do głównej dziedziny, czyli do gier wideo, trzeba zadać pytanie: czy w ich przypadku także możemy mówić o zjawisku oszukiwania? Odpowiedź twierdząca wydaje się tu oczywista. I nie może być inaczej – wszakże gry wideo, jak i każde gry analogowe, posiadają jakieś zasady, czy też ustalone warunki, które można nagiąć lub złamać w celu szybszego i pewniejszego zwycięstwa. Niniejsze rozważania nie będą stanowić próby analizy zdefiniowanej przez Dicka Hebdige'a subkultury graczy⁵, do której w swoich rozważaniach

³ Źródło: <https://www.maxim.com/entertainment/cheaters-justice-brutal-payback-duping-dealers-casinos-2015-10> [dostęp: 25.6.2017].

⁴ Źródło: <http://www.aktywnie.radiozet.pl/Nowe/Okiem-biegacza/Byli-na-szczycie-a-spadli-na-dno-Znani-sportowcy-ktorym-odebrano-medale-za-doping> [dostęp: 25.6.2017]. Źródło: <http://prawosportowe.pl/doping-wiezienie.html> [dostęp: 25.6.2017].

⁵ D. Hebdige, *Subculture: The meaning of style*, London 1979.

powraca także Mia Consalvo⁶, odwołując się do nomenklatury wprowadzonej przez Pierre'a Bourdieu⁷. Autor niniejszego tekstu posługiwać będzie się raczej określeniem „środowisko graczy” lub „społeczność graczy”, odnoszącym się każdorazowo do ogółu grupy związanej z grami wideo – zarówno na konsole, jak i komputer. Określanie graczy mianem subkultury wydaje się nadużyciem, albowiem jako zbiorowość w ujęciu socjologicznym nie posiadają oni podstawowych cech tej grupy. Samo zjawisko *gamingu* jest natomiast znacznie szersze i przekracza znacznie ramy badanego zagadnienia. Zgodzić należy się jednak ze wspomnianą Consalvo, iż gry nie stanowią próżni, a zdefiniowane zjawisko mające swoje ramy⁸, dlatego też w niniejszym tekście podjęta zostanie próba wskazania najistotniejszych dla autora tekstu zjawisk wchodzących w zagadnienie oszustwa gier wideo na wybranych kilku spośród wielu tekstów kultury, obejmujących niezwykle szerokie spektrum.

Należy także zaznaczyć, że z uwagi na ograniczone ramy niniejszego tekstu, niewiele miejsca planuje się poświęcić na model interakcji człowiek–człowiek, czyli na gry wideo opierające się na sieciowej lub lokalnej rywalizacji dwojga ludzi, gdyż nieuczciwe zagrywki oraz ich skutki w takich grach łatwe są w interpretacji i przynależą do tej samej sfery, co opisywane już oszukiwanie w sporcie czy też filmach. Choć wskazać należy, iż Consalvo traktuje oszukiwanie w tego typu grach jako równoważne z oszukiwaniem w innych grach wideo.

3. Gry wideo. Kody w grach

Ważne jest, kogo w grach tak naprawdę oszukujemy oraz czy możemy zostać za to ukarani, np. poprzez zasady, konsekwencje łamania regulaminu, bądź wykluczenie ze środowiska graczy. Jeśli spróbujemy odpowiedzieć na te pytania, zauważymy, że sprawa nie jest tu taka oczywista, jak w przedstawionych powyżej przykładach, tym bardziej, iż interesuje nas tutaj przede wszystkim aspekt socjologiczny.

Samo zjawisko oszukiwania w grach jest niezwykle szerokie i niejednoznaczne, dlatego pragnę rozpocząć od najbardziej powszechnego ujęcia niniejszego tematu, czyli od tzw. czytowania. Jest to bowiem potoczne określenie, odnoszące się specyficznie do sytuacji oszustwa w grach wideo. Wywodzi się z angielskiego słowa *cheating*, a dokładniej, w przypadku gier wideo, od *cheat codes*, zwanych w języku polskim po prostu kodami.

Czym są więc kody w grach wideo? Najprościej definiując: są to wprowadzane do gry wideo za pomocą kontrolera konkretne słowa lub kombinacje klawiszowe, które odblokowują wcześniej niedostępną dla gracza zawartość, mo-

⁶ M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in videogames*, London 2007.

⁷ P. Bourdieu, *Distinction: A social critique of the judgment of taste*, Cambridge 1984.

⁸ M. Consalvo, dz. cyt.

gącą potencjalnie – choć to nie reguła – ułatwić mu rozwiązanie danego problemu w rozgrywce.

Ciekawostką jest, że już w 1990 roku Camerica i Galoob rozpoczęły wydawanie zaprojektowanych przez Codemasters tzw. *game genie*. Były to urządzenia stworzone początkowo na Nintendo Entertainment System (NES), które wkładano pomiędzy kartridż a konsolę. Po włączeniu urządzenia i wyświetleniu menu dawały one możliwość pozyskiwaniu kodów i szybszego przechodzenia gry⁹. Bardziej rozwinięty system posiadały wydane w 1996 roku *Game Sharks* na konsolę Sega Saturn z wbudowaną kartą pamięci magazynująca kody¹⁰. Zjawiskiem pozostającym nieco poza sferą kodów, jednakże związanym z oszukiwaniem w grach wideo, jest stosowanie tzw. *mod chips*, a więc obejść pozwalających na granie w nielegalne kopie¹¹.

Jednak czy kody są lub były dozwolone, jeśli wykorzystywano je przeciwko grze, maszynie? Nie sposób udzielić jednoznacznej odpowiedzi, gdyż wszystko zależy od specyfiki danej gry, środowiska graczy, stanowiska deweloperów oraz czasów, w jakich gra ukazała się na rynku. Czasy mają tu niebagatelny wpływ, gdyż współcześnie mamy do czynienia właściwie ze śmiercią tradycyjnych kodów do gier, co zamierzam poruszyć w dalszej części tekstu. Pozostając zatem w czasach, które były dla kodów naturalne, tj. od lat 80. XX w. do połowy pierwszej dekady XXI w.¹², choć wydaje się to dyskusyjne, rzadko spotykano się z negatywnym odbiorem przy przyznaniu się do korzystania z nich w czasie rozgrywki¹³.

Wpisywanie kodów nie zawsze, jak już wspomniano, jednoznacznie służyło ułatwieniu rozgrywki. Poszczególne komendy mogły posiadać rozbieżne efekty, czasem zaskakująco nieprzewidywalne czy drastycznie zmieniające grę, czego przykładem może być gra *Grand Theft Auto III*, znana też pod nazwą skrótową *GTA III*. Jest to przygodowa gra akcji z otwartym światem z 2001 roku, której twórcą jest studio DMA Design (obecnie Rockstar North). Znajdziemy w niej możliwość wprowadzenia czytań, które w domyślnym ich znaczeniu mogą ułatwić graczowi ukończenie wątku fabularnego. I tak, możemy udostępnić swojemu awatarowi wszystkie rodzaje broni, dać mu więcej pieniędzy czy najpotężniejszy pojazd w grze, jakim jest czołg. Aczkolwiek, zauważyć można, iż w *GTA III*, poza tego typu kodami, jest jeszcze sporo innych komend o takich efektach, jak: przyspieszenie czasu w grze, zmiana wyglądu awatara, niewidzialne albo latające samochody. W nadmienionych przypadkach trudno jest mówić o tym, aby czytowanie realnie dawało nam łatwiejszą drogę do zwycięstwa. Czemu miałyby więc służyć tego typu kody?

⁹ Źródło: <http://www.nesworld.com/gamegenie.php> [dostęp: 25.06.2017].

¹⁰ Źródło: <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/GameShark> [dostęp: 25.06.2017].

¹¹ M. Consalvo, dz. cyt.; źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/Modchip> [dostęp: 25.06.2017].

¹² Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

¹³ Tamże.

Tutaj musimy spojrzeć na szerszy obraz rzeczy. Istotne jest, że *GTA III* jest grą o otwartym świecie – potocznie *sandboxsem* (ang. ‘piaskownica’). *Sandbox* to gra wideo umożliwiająca graczowi otwartą zabawę w kontrolowanym środowisku – takie gry starają się nie narzucać żadnych reguł prawidłowej rozgrywki, zamiast tego wolą przekazać inicjatywę w ręce gracza i dać mu szansę samemu eksplorować, odkrywać i wykorzystywać wszystko według własnego uznania, zupełnie jak w prawdziwej piaskownicy – stąd nazwa. Co za tym idzie, jeśli mamy do czynienia z tego typu grą, celem wprowadzenia do programu kodów niekoniecznie musiało być ułatwienie rozgrywki, a zabawa sama w sobie oraz eksperymentowanie. Bo czymże innym jest wprowadzenie po sobie dwóch różnych kodów – jednego udostępniającego broń wszystkim przechodniom, a drugiego zmuszającego ich do atakowania każdej postaci w zasięgu wzroku – jeśli nie eksperymentowaniem? Takie komendy wprowadza się w celu urozmaicenia, nawet udziwnienia, rozgrywki, utrudnienia pojawiających się zadań, czy zwyczajnej zabawy w wirtualnym świecie. A to przecież nie powinno być utożsamiane ze zjawiskiem negatywnym, szczególnie, jeśli będziemy pamiętać, iż gry wideo, niezależnie od ich obecnego wizerunku, mają zawsze swoje korzenie w rozrywce. Na marginesie warto dodać, że seria *Grand Theft Auto* jest jedną z nielicznych, które do dziś umożliwiają graczom ingerencję w świat przedstawiony za pomocą kodów.

Podobnych kodów w starszych grach wideo jest wiele, i nie tylko w tych zawierających otwarty świat. Mogą być one zarówno ułatwieniem dla gracza, jak i posiadać walor komediowy. Nie powinno się jednakże mówić o nich bez wytłumaczenia źródła i pierwotnego celu kodów w grach wideo. Wiemy już, że *GTA III* dawało graczom dostęp do kodów głównie w celu zabawy, ale musimy mieć na uwadze fakt, iż jest to gra, z punktu widzenia żywotu kodów w kulturze gamingowej, późna. Jaki cel wcześniej przyświecał twórcom gier wideo, gdy umieszczali tzw. czity w swoich produkcjach?

Początkowo nie miało to nic wspólnego z ułatwianiem leniwym graczom ukończenia gry. W rzeczywistości kody były furtką dostępu dla programistów, którzy umieszczali je i wykorzystywali w celu łatwiejszego testowania swego dzieła na wszystkich szczeblach jego tworzenia. Załóżmy, że developer gry chciałby sprawdzić, czy ostatni etap w jego produkcji jest wolny od błędów, problemów. Gdyby miał to robić przechodząc od początku, etap po etapie, całą grę – i tak po kilka razy dla absolutnej pewności – zajęłoby mu to prawdopodobnie kilka dni. Podobnie, jeśli chciałby w czasie rzeczywistym zbadać działanie jakiejś broni na przeciwnikach, którą gracz powinien uzyskać dopiero po zakończeniu kilku wyczerpujących zadań. Kody były w takich sytuacjach konieczne, by szybko i wiarygodnie przetestować poprawne działanie gry¹⁴.

¹⁴ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

Czy zatem ukryte komendy miały służyć wyłącznie programistom? Dlaczego więc nie zostawały usunięte z finalnej wersji produktu? Działo się tak z kilku powodów. Po pierwsze, nawet ostateczna wersja była narażona na potencjalne błędy, a komendy zawarte w grze były nierzadko traktowane przez nią jako istotna część programu. Próba ingerencji w kody lub ich wyjęcie mogłaby spowodować luki systemowe, które w dalszej konsekwencji mogłyby wywołać błędy w grze. Inni producenci nie decydowali się na wyjmowanie kodów z gry podczas ostatnich dni jej testowania, gdyż nie mieli pewności, czy nie będą ich jeszcze potrzebować, natomiast w natłoku późniejszych obowiązków (np. przygotowanie dzieła do wysyłki) po prostu o tym zapominali, kody więc pozostawały i mogli z nich korzystać gracze¹⁵.

Oczywiście, deweloperzy korzystają z tej metody przy tworzeniu gier wideo do dziś, lecz tym co odróżnia współczesność od gier z XX w. jest to, że obecnie podobne komendy starają się bardzo zrećźnie ukryć albo całkowicie usunąć, a ci, którym się to nie uda, zostają narażeni na upokorzenie ze strony graczy i innych producentów (naturalnie za wyjątkiem tych, którzy uczynili tak świadomie)¹⁶.

Niektórzy twórcy, żeby udowodnić sobie pracę, a czasem także stworzyć więź z odbiorcami, stosowali przy wszystkich swoich kodach charakterystyczną metodę lub nawet wielokrotnie w kilku grach korzystali z tej samej komendy. Najbardziej znanym takim kodem jest Konami Code, znany również jako Contra Code, ponieważ dla graczy zasłynął po raz pierwszy właśnie (choć nie jest to pierwsza gra korzystająca z niego) z gry z 1987 roku *Contra*, której producentem była japońska firma Konami¹⁷. Twórcy z Konami umieszczali tę specyficzną komendę w wielu swoich produkcjach, aż stała się ona nie tylko popularnym kodem wśród grających, lecz i częścią kultury popularnej. Po dziś dzień korzystają z tego czipu zarówno deweloperzy z matczynej firmy, jak i wielu innych programistów z całego świata – w formie swoistych *easter eggów*¹⁸ (ang. ‘jajko wielkanocne’), czyli w terminologii graczy intertekstualnych sekretów w zawartości gry wideo.

Widzimy więc, że dawniej tak czytowanie, jak i same kody cieszyły się popularnością wśród użytkowników. Gdzie w takim razie leży przyczyna tego pozytywnego odbioru? Otóż, przede wszystkim, należy podkreślić, iż kody były umieszczone wewnątrz gry przez twórców, nie istniały w formie ingerencji

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Źródło: <https://www.rockpapershotgun.com/2011/09/06/ultra-oops-dead-island-dev-build-released/> [dostęp: 25.06.2017].

¹⁷ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

¹⁸ Zauważyć należy, że doszukiwanie się ukrytych zawartości w grach zaczęło się już w 1976 r. od *Atari*, gdzie pozornie nieistotny piksel stanowił ukryty przez programistów artefakt. Dało to podstawę dla całego późniejszego procesu tworzenia ukrytych elementów w grach, mających stanowić wyzwanie dla graczy.

z zewnątrz, były więc jej częścią. Tworzyły kolejny sekret do odkrycia, zagadkę do rozwiązania, problem przed graczem. Były mniejszą częścią tej samej całości, złożonej przez tych samych autorów. Gra była przeciwnikiem w całej swojej okazałości i odkrycie wszystkich jej tajników należało do obowiązków gracza tak, jak i jej ukończenie¹⁹.

Idąc dalej tym tropem, nie tylko jednostki, ale większość graczy poczuwała się do podobnej powinności. Prześcigali się oni w zgłębianiu nowych kodów, chętnie chwalili swymi odkryciami przed znajomymi i sprawdzali każdą możliwość w celu zaspokojenia ciekawości. Sprawdzenie, czy określona pogłoska jest autentyczna, czy działa, przetestowanie kodu i antycypacja jego ewentualnych następstw dawały graczom przyjemność samą w sobie. I nic dziwnego – w czasach, gdy Internet nie był rozwinięty, każda nowa informacja była dla fanów gry na wagę złota²⁰.

Takich małych, lokalnych środowisk graczy było oczywiście znacznie więcej, co nie pozostawało obojętne prasie. Powstawały magazyny o tematyce gier wideo, których odbiorcy posiadali często możliwość ograniczonego współtworzenia. W praktycznie każdym czasopiśmie pojawiał się stały dział z kodami i trikami ze znanych, grywanych w danym czasie tytułów²¹. Redaktorzy starali się nadać i dowiadywać bezpośrednio od twórców lub pośrednio od innych, podobnych wydawnictw jak najwięcej wiadomości²², ale czytelnicy zwykle również mieli okazję do nadsyłania swoich rewelacji²³. Wspomnieć należy, że najpopularniejszym magazynem tego typu na rynku amerykańskim było *Nintendo Power* o średnim nakładzie wynoszącym pół miliona egzemplarzy²⁴. Prócz wspomnianych *cheatów* dużo miejsca poświęcano na tzw. *walkthrough*, czyli wskazówki krok po kroku do przejścia gry. Stanowiło to znaczne ułatwienie, zwłaszcza w grach, gdzie każda plansza stanowiła nieoczekiwane wyzwania, a ilość żyć postaci była ograniczona. Umożliwiało to więc znacznie szybsze przejście fabuły, odkrycie sekretów umieszczonych przez twórców oraz znaczne ograniczenie czasu spędzonego nad jedną produkcją. Dziś *walkthrough* to jedno z najpopularniejszych kanałów na serwisie YouTube, bezsprzecznie jednak stanowi swego rodzaju oszustwo, gdyż znacznie ogranicza kreatywność gracza w analizie świata gry.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

²¹ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

²² Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

²³ Źródło: <https://archive.org/details/secretservicemagazine> [dostęp: 25.06.2017].

²⁴ Źródło: <https://www.spidersweb.pl/2017/12/podcast-nintendo-power.html> [dostęp: 25.06.2017].

4. Gry wideo. Rola *glitchy*

Powyżej wskazano pozytywne aspekty wykorzystywania kodów w grach, jednakże aktualne pozostaje pytanie: czy oszustwa są dobrze widziane w społeczności *gamingowej*? By w pełni udzielić odpowiedzi na to pytanie – a przynajmniej spróbować – należy sięgnąć nie tylko w przeszłość, ale i zbadać zarówno współczesne zjawiska, jak i te ponadczasowe. Wtedy będzie możliwe ustalenie, czy przeważa w tej kwestii konkretne, konsekwentne stanowisko, oraz jakie czynniki je w głównej mierze konstytuują.

Pole do dyskusji może otworzyć uniwersalne w grach zjawisko doświadczania *glitchy*, które są, najprościej to ujmując, błędami w grze. W nomenklaturze funkcjonuje też termin o podobnym znaczeniu – *bug*.

Jak powszechnie wiadomo, znaczna część gier wideo zawiera jakieś błędy, wynikające zwykle z luk w kodzie programu. Niektóre mogą być ukryte nawet bardzo głęboko i natrafienie na nie jest wysoce nieprawdopodobne, a inne są tak ukryte, że nawet sami deweloperzy nie mają świadomości ich istnienia. To oczywiście normalne – błędy są przeoczeniami, których w grach jest zbyt dużo, aby wychwycić je wszystkie. Nie chodzi jednak o potępienie programistów za niedopatrzenia, a raczej o zasygnalizowanie samego zjawiska. Często twórcom gier wydaje się, że problem został zażegnany po zablokowaniu pewnych części kodu, nie podejrzewają jednak, że ktoś może uzyskać dostęp do błędu jakąś inną drogą. Czy jednak logiczna jest próba celowego wywołania błędu w grze? Tak, jeśli przyjmiemy, że *glitch* może mieć działanie tak negatywne, jak i pozytywne.

Pewne *glitche* powodują problemy w grze, takie jak zatrzymanie możliwości postępu gracza czy zawieszenie systemu. Są jednak i takie, które dają użytkownikowi dostęp do najpotężniejszego ekwipunku, umożliwiają szybsze zdobywanie poziomów, automatyczne zwycięstwo w walce, itp. Istnieje duża grupa graczy, która nierzadko podczas przechodzenia gry próbuje w sposób kontrolowany wywołać określone błędy do uzyskania znacznej w niej przewagi. Zjawisko to popularnie określa się jako *glitch exploit* (ang. ‘wyzyskiwanie błędów’) albo *glitching*²⁵.

Znakomitym przykładem *glitchingu* jest błąd w grach *Pokémon Silver, Gold* i *Crystal* firmy Game Freak²⁶, które ukazały się na przełomie XX i XXI w., umożliwiające duplikację dowolnego pokémona oraz trzymanego przezeń przedmiotu. *Glitch* ten był niezwykle popularny z uwagi na jego ogromne możliwości, łatwe wywołanie oraz niskie ryzyko permanentnego zepsucia rozgrywki (z jakim to ryzykiem, naturalnie, *glitching* się zwykle wiąże). Trik polegał na

²⁵ Źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/Glitching> [dostęp: 25.06.2017].

²⁶ *Pokémon* to znana seria gier polegająca na wcielaniu się w postać trenera, którego celem jest łapanie, trenowanie, a także tworzenie do walki z innymi trenerami drużyn stworów, znanych w uniwersum gry jako pokémony. Gry z głównej serii tworzą trzon franczyzy, obejmującej dzisiaj liczne *spinoffy* i praktycznie wszystkie media.

uprzednim zapisaniu gry, wybraniu pokémona oraz przedmiotu do powielenia, zdeponowaniu go w pokémonowym „magazynie” i nagłego zresetowania gry podczas wykonywania przez nią automatycznego zapisu rozgrywki. Po ponownym wejściu do gry gracz znajdował dwa identyczne pokémony z tym samym przedmiotem w rękach – jeden w „magazynie”, drugi w „ekwipunku”²⁷. Jest to ewidentny *glitch*, jednak po odkryciu przez fanów gry stał się nadużywany, ponieważ dzięki niemu otrzymali oni możliwość kopiowania nawet rzadkich przedmiotów oraz stworków, przewidzianych najczęściej maksymalnie po jednym na każdą grę. Stało się to zatem przykładem na *glitch exploit*.

Glitching to zjawisko ponadczasowe, a spotkać się z nim możemy zarówno w grach starszych, przeznaczonych dla jednej osoby, jak i najnowszych grach sieciowych. Jest to praktyka bardzo powszechna, w niektórych kręgach wręcz standardowa²⁸. Wywołuje liczne kontrowersje²⁹, co widoczne jest zwłaszcza w dyskusjach internetowych odnośnie do oszukiwania w grach wideo³⁰. Ma ona zarówno swych zwolenników, jak i przeciwników. Ci pierwsi powołują się z reguły na fakt, że błędy te są pozostawione w grach przez twórców, co czyni je ich częścią, zwłaszcza, iż producenci nie podejmują żadnych działań, by błędy naprawić³¹. Jednocześnie posługują się argumentem, iż tylko zewnętrzne mechanizmy, jak *hackowanie*, pozostają „niezgodne z przepisami”³². Ci drudzy zaś twierdzą, że jeśli *glitche* w grach występują, to nie są zamierzone i zaburzają ich prawidłowy rytm, a ponadto oferują nieuczciwą przewagę nad tymi graczami, którzy ukończyli rozgrywkę w tradycyjny sposób³³.

Z jednej strony, wykorzystywanie *glitchey* w trybie dla jednego gracza nie jest oszustwem wymierzonym wobec kogokolwiek, z drugiej, pozostaje wciąż sprzeczne z „duchem i istotą” gry. Zarzuca się *glitchingowi*, iż stanowi ułatwienie w stosunku do normalnego ukończenia dzieła, w praktyce jednak jest bardziej ryzykowne, a odkrycie i wywołanie konkretnego błędu może wymagać sporych umiejętności oraz wiedzy. Entuzjaści tłumaczą, iż nie są winni, jeśli błędy ułatwiające rozgrywkę znajdują się w ukończonym dziele, co kwestionują

²⁷ Źródło: <http://www.wikihow.com/Clone-Pok%C3%A9mon-on-Pok%C3%A9mon-Gold-and-Silver> [dostęp: 25.06.2017].

²⁸ Źródło: <http://kotaku.com/why-speedrunners-use-glitches-1582919382> [dostęp: 25.06.2017].

²⁹ Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_exploits [dostęp: 25.06.2017].

³⁰ Źródło: <http://www.mmo-champion.com/threads/1066961-Glitches!-Cheating-or-clever> [dostęp: 25.06.2017].

³¹ Źródło:

https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/5mbosy/cmveexploiting_a_bugglitch_in_a_video_game_is_not/ [dostęp: 25.06.2017].

³² Źródło:

http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150114/234205/Cheating_vs_Exploiting_in_Game_Design.php [dostęp: 25.06.2017].

³³ Źródło: <https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/is-it-cheating-if-its-in-the-game-32326044/> [dostęp: 25.06.2017].

adwersarze, mówiący: „jeśli używasz ich celowo i świadomie – oszukujesz”. Sprawy nie ułatwia fakt, że niektóre z wpadek deweloperów stały się precedensem – przeszły fazy od *glitcha* do zawartości³⁴. Sytuacja owa podzieliła środowisko odbiorców – na dzień dzisiejszy nie zostało wyraźnie ustalone, czy *glitching* powinien być uznawany za oszustwo, czy nie³⁵.

5. Gry wideo. Czy *achievements* to oszustwo producentów?

W dzisiejszych czasach kody i wszelkie narzędzia umożliwiające potencjalne czytowanie – nawet jeśli posiadają dodatkowe funkcje, jak oddanie w ręce użytkowników przyrządu mogącego na miejscu naprawiać pewne nieprzewidywalne błędy w grze (bez konieczności czekania na interwencję jej projektantów), np. konsola do wpisywania komend w komputerowych odsłonach serii *The Elder Scrolls*³⁶ – pojawiają się niezwykle rzadko, a odbiór w większości nie jest pozytywny.

Platformą, która zmieniła zasady postrzegania takich metod, był Xbox 360. Jego premiera w 2005 roku doprowadziła do całkowitego postawienia na głowie dotychczasowego porządku. Liberalne podejście do czytowania zmieniło się w konserwatywne odrzucenie³⁷. A wszystko to za sprawą nowej funkcji konsolowej – *achievementów* (ang. ‘osiągnięcia’)³⁸. Dają one graczom sposobność do zdobywania systemowych punktów zapisujących się na ich profilu konsolowym. Punkty te zdobywa się za wykonywanie określonych czynności w grach, które nagradzają nas konkretnymi *achievementami*. Mogą być one przyznane za dowolną rzecz – wszystko zależy tu od pomysłu autorów produktu. Część może być jawna, a część ukryta. Występują też różne stopnie trudności, np. w grze z gatunku *fighting game* (ang. ‘bijatyka’) prostym osiągnięciem byłoby ukończenie dowolnej walki, ale trudniejszym już, załóżmy, zwycięstwo w trzech walkach pod rząd bez utraty życia. Nadto, łatwiejsze *achievements* zbiegają się niejednokrotnie z ukończeniem podstawowego wątku fabularnego gry, z kolei te bardziej skomplikowane nieraz zmuszają do wykonywania dodatkowych czynności, poświęcania im czasu i zbiegnięcia z drogi prowadzącej w linii prostej do przejścia produkcji.

³⁴ Źródło: <https://www.gamefaqs.com/top10/2563-the-top-10-glitches-that-became-features> [dostęp: 25.06.2017].

³⁵ Źródło:

http://www.nintendolife.com/news/2012/01/talking_point_using_glitches_cheating_or_clever_gaming [dostęp: 25.06.2017].

³⁶ Seria gier wideo wychodząca od 1994, której głównym deweloperem pozostaje studio Bethesda.

³⁷ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].

³⁸ Tamże.

Podobna funkcja pojawiła się również niedługo później na PlayStation 3, tam *achievementy* nazwano trofeami. Jest ona w pewnym sensie nawet bardziej zaawansowana, gdyż posiadacze konsoli są w stanie śledzić, ile procent użytkowników danej gry otrzymało to samo trofeum, co oni, co określa w rezultacie, jak bardzo jest ono wartościowe³⁹. Porównywanie wzajemnych rekordów czy liczby dokonań stało się dominujące w dzisiejszej perspektywie rynkowej, gdzie jedyną „prawidłową” drogą jest dążenie do nich przy pomocy samodzielnych wysiłków⁴⁰, tzn. korzystając wyłącznie ze zdolności oraz wiedzy nabytych przez samego gracza podczas rozgrywki⁴¹.

To, rzecz jasna, zrozumiałe. Wypracowywanie rzeczonych osiągnięć, trofeów, a już z pewnością porównywanie ich z tymi zdobytymi przez innych, byłoby bezcelowe, gdyby część użytkowników mogła uzyskać je bez większych problemów wyręczając się wprowadzaniem odpowiednich komend – np. na nieśmiertelność awatara⁴². Problem w tym, iż te konsolowe puchary nie dysponują żadną wartością za wyjątkiem prywatnej satysfakcji jej właściciela. Osiągnięcia służą natomiast głównie do, jak ocenia to środowisko samych graczy, „przechwalania się” przed pozostałymi posiadaczami gier⁴³. Funkcji tej nie da się pominąć, ponieważ nie ma opcji jej dezaktywacji – gracz konsolowi, niezależnie od preferencji, są na nią dziś skazani.

Co, jeśli ktoś nie jest zainteresowany *achievementami*/trofeami podczas prowadzenia rozgrywki? Czy może wciąż korzystać z klasycznych kodów na konsolach? Może, ale nie bez negatywnych skutków. Osiągnięcia takiego gracza są natychmiast zablokowane, by nie mógł w nich już dłużej uczestniczyć, i zostaje on przez własną platformę do grania określony mianem oszusta⁴⁴. Choć w pewnym aspekcie może to być słuszne, to jednak metoda jest wartościująca, a w konsekwencji powoduje wykluczenie. W świetle braku precyzacji – zarówno w społecznościach graczy, jak i studiach deweloperów – co kwalifikowałoby się jako rzeczywiste oszustwo lub kto padałby jego ofiarą, decyzje autorów systemów osiągnięć budują poczucie, że producenci gier przywłaszczają sobie stanowisko do arbitralnego decydowania o tym, co jest poprawne, a co godne potępienia.

³⁹ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁰ Źródło: <https://nowloading.co/p/why-don-t-games-have-cheat-codes-anymore-the-end-of-the-cheat-code/4185793> [dostęp: 25.06.2017].

⁴¹ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

⁴² Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].

⁴³ Źródło: <https://gaming.stackexchange.com/questions/48610/what-do-the-xbox-360-achievement-points-or-gamerscore-do> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁴ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

Jeśli osiągnięcia są pewną nadprogramową zabawą, mają być archiwum naszych sukcesów, stanowią wyzwanie dla tych, gotowych je podjąć, ale ich wartość jest *stricte* sentymentalna, to powinny być stać się opcjonalne. Jednakże przy takiej ilości rewolucyjnych zmian, szczególnie w polaryzacji współczesnych poglądów odnośnie do oszustwa w grach wideo, przekształciły się w narzędzia narzucenia pewnego sposobu myślenia⁴⁵.

Czy te działania, w tym konkretnym przypadku należące do Microsoftu (wydawcy konsoli Xbox 360) oraz Sony (wydawcy konsoli PlayStation 3), były inicjatywą „oczyszczenia” sceny *gamingowej* z cziterów, ustalenia pewnych zasad, czy to gry *fair play*, czy bardziej ogólnych? Czy próbowano zmotywować graczy, by starali się wypracować sukces samodzielnie, zamiast sięgać po kody, gdy jakiś fragment gry nastęcza trudności? A może miało być to siłowe rozwiązanie – rozpostarcie kontroli nad procesem grania i mieszanie się w sytuację, która nie wymagała naprawy? Odpowiedź na zadane pytania nie jest łatwa, gdyż cele obu korporacji w tej materii nie były czysto altruistyczne. Cień na całą sprawę rzucają mikrotransakcje, z których producenci gier często lubią korzystać. Mikrotransakcje są drobnymi opłatami w obrębie gry, uiszczą się je za pomocą prawdziwej waluty. W zależności od gry mogą być różnej natury: od personalizujących grę (np. zmiana wyglądu awatara), po ułatwiające znacznie rozgrywkę (jak szybsze uzyskiwanie poziomów przez awatara). Podobnie działają DLC (skrót od *downloadable content*, ang. ‘zawartość do pobrania’), tylko ich skala jest większa – są droższe niż mikrotransakcje, lecz oferują bogatszą zawartość dla danej produkcji, np. nowe mapy, bronie, misje itd., co z kolei nasuwa oczywiste konotacje z opisywanymi już uprzednio czytami.

Wymienione ułatwienia rozgrywki, czy też sekretna zawartość, należały wcześniej do opisywanej uprzednio domeny kodów. Zmieniła się zatem wyłącznie rola tego typu ułatwień, nie one same. Choć zjawisko *cheat codes* teoretycznie wymarło z wejściem polityki osiągnięć, to tak naprawdę w niektórych przypadkach zwyczajnie wkroczyło w sferę komercyjną i zostało zmonetyzowane przez te same firmy, które wcześniej potępiały oszustów. Zauważają to zresztą i sami gracze⁴⁶. Wizerunek niektórych tych transakcji pogarsza ponadto praktyka – zdarza się, iż jest to odpłatna zawartość, która nie jest pobierana z sieci, ale znajduje się już wcześniej w grze – jest jednakże niedostępna do czasu kupienia jej internetowo⁴⁷.

Współcześnie więc to nie sami gracze mają możliwość oceny tego, co jest oszustwem, a co nie. Kompetencje do tego uzurpują sobie bowiem producenci gier. Świadczy o tym także ich współpraca z firmami, których początki związane

⁴⁵ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁶ Źródło: <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=961300> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁷ Źródło: <http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/11/05/is-it-fair-to-charge-for-dlc-that-s-already-on-disc.aspx> [dostęp: 25.06.2017].

są właśnie z ograniczeniem szerzenia się oszustw przez graczy. Firmą taką jest np. Even Balance, twórca programu *PunkBuster* z 2000 roku, do którego celów zalicza się m.in.: skanowanie komputera gracza w czasie rzeczywistym w poszukiwaniu nielegalnych modyfikacji, blokowanie łączenia się serwerem na czas określony lub permanentny, sprawdzanie i blokowanie opisywanych już *glitch exploit*⁴⁸.

6. Gry wideo. *Pay to win?*

Popularnym gatunkiem gier wideo stały się w ostatnich latach *massively multiplayer online* (ang. 'sieciowe gry dla masowej ilości graczy'), w skrócie MMO. Gry tego typu posiadają różne modele ich opłacania, co zresztą systematycznie jest tematem dysputy w społeczności użytkowników gier. Kilka z takich modeli to chociażby *pay-to-play* (ang. 'płać, żeby grać')⁴⁹, *buy-to-play* (ang. 'kup, żeby grać')⁵⁰ i *free-to-play* (ang. 'granie za darmo')⁵¹. Ten ostatni jest szczególnie narażony na pewien pseudomodel płatności, określane przez sceptyków jako *pay-to-win* (ang. 'płać, aby wygrać')⁵². Ta metoda wspierana jest przez niektórych twórców gier i polega na dokonywaniu rozmaitych, suplementarnych płatności wewnątrz gry za rzeczywiste pieniądze – w zamian otrzymuje się możliwość pokaznego ułatwienia rozgrywki. Przykładem zawartości w takich grach mogą być lepsze przedmioty, statystyki postaci lub łatwiejsze zdobywanie poziomów. Prowadzi to do dysproporcji między graczami płacącymi i niepłacącymi, szczególnie w produkcjach opartych na rywalizacji, co w rezultacie powoduje, iż nie mają oni równych szans – płacący posiadają przewagę i większe prawdopodobieństwo zwycięstwa⁵³. Choć zdania w dyskusji, czy można taką politykę określić jako oszustwo, są podzielone, to spotyka się ona ze znaczącą krytyką i w obliczu wyrównywania szans graczy sprawia wrażenie nieuczciwej, a mimo wszystko jest prowadzona przez różne firmy⁵⁴.

⁴⁸ Źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/PunkBuster> [dostęp: 25.06.2017].

⁴⁹ Gry wymagające płacenia stałego abonamentu, by móc ich użytkować.

⁵⁰ Gry, za które wystarczy tylko raz zapłacić, by móc ich używać.

⁵¹ Gry darmowe w pewnej części – by używać większości ich funkcji, nie trzeba uiszczać żadnej opłaty, ale posiadają część zawartości tylko dla osób dokonujących mikrotransakcji lub wykupujących abonament. Ich celem jest albo zachęta gracza do zakupu abonamentu, albo budowa dużej społeczności graczy, która nie byłaby możliwa w sytuacji, gdyby były pełnopłatne.

⁵² Źródło: <https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play#Criticism> [dostęp: 25.06.2017].

⁵³ Tamże.

⁵⁴ Źródło:

https://www.reddit.com/t/changemyview/comments/4pu8jp/cmv_paytowin_games_are_not_unfair_or_unethical/ [dostęp: 25.06.2017].

Podsumowanie

Niektórzy twierdzą, że gry wideo to wyjątkowa branża, gdzie oszukiwanie nie tylko nie jest jednogłośnie potępiane, ale w pewnych przypadkach i kręgach nawet aprobowane, zachwalane, witane z entuzjazmem⁵⁵ – patrząc na minione czasy, wręcz czczone⁵⁶. Współcześnie jednak sytuacja zdecydowanie uległa zmianie (poglądy na czytowanie w grach, to, kogo oszukujemy i czym jest oszustwo) i jest na dzień dzisiejszy chaotyczna – opinie nieraz wzajemnie się wykluczają, dostrzega się w nich brak konsekwencji. O ile chemiczny doping w sporcie czy przysłowiowy as w rękawie podczas gry w karty są jednoznacznie negatywnie postrzeganym oszustwem, zarówno przez zainteresowaną społeczność, jak i prawo, o tyle w sprawie gier wideo mamy do czynienia ze zjawiskiem bardzo złożonym, które wymyka się klasyfikacji powszechnych norm etycznych. Można pokusić się tu o stwierdzenie, iż na swoim polu jest ono pewną odmianą pojęcia szarej strefy.

Bibliografia

- Bourdieu P., *Distinction: A social critique of the judgment of taste*, Cambridge 1984.
- Bowyer B.J., *Cheating: Deception in war & magic, games & sports, sex & religion, business & con games, politics & espionage, art & science*, New York 1982.
- Consalvo M., *Cheating. Gaining Advantage in videogames*, London 2007.
- Hebdige D., *Subculture: The meaning of style*, London 1979.
- <http://kotaku.com/why-speedrunners-use-glitches-1582919382> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://prawosportowe.pl/doping-wiezenie.html> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://www.aktywnie.radiozet.pl/Nowe/Okiem-biegacza/Byli-na-szczycie-a-spadli-na-dno-Znani-sportowcy-ktorym-odebrano-medale-za-doping> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].
- <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone.3> [dostęp: 25.06.2017].
- http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150114/234205/Cheating_vs_Exploiting_in_Game_Design.php [dostęp: 25.06.2017].

⁵⁵ Źródło: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9111-Where-Have-All-the-Cheats-Gone> [dostęp: 25.06.2017].

⁵⁶ Źródło: https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2011/11/05/is-it-fair-to-charge-for-dlc-that-s-already-on-disc.aspx> [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.mmo-champion.com/threads/1066961-Glitches!-Cheating-or-clever> [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=961300> [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.nesworld.com/gamegenie.php> [dostęp: 25.06.2017].

http://www.nintendolife.com/news/2012/01/talking_point_using_glitches_cheating_or_clever_gaming [dostęp: 25.06.2017].

<http://www.wikihow.com/Clone-Pok%C3%A9mon-on-Pok%C3%A9mon-Gold-and-Silver> [dostęp: 25.06.2017].

<https://archive.org/details/secretservicemagazine> [dostęp: 25.06.2017].

<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/GameShark> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/Free-to-play#Criticism> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/Glitching> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/Modchip> [dostęp: 25.06.2017].

<https://en.wikipedia.org/wiki/PunkBuster> [dostęp: 25.06.2017].

https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_exploits [dostęp: 25.06.2017].

<https://gaming.stackexchange.com/questions/48610/what-do-the-xbox-360-achievement-points-or-gamerscore-do> [dostęp: 25.06.2017].

<https://nowloading.co/p/why-don-t-games-have-cheat-codes-anymore-the-end-of-the-cheat-code/4185793> [dostęp: 25.06.2017].

<https://nowloading.co/p/why-don-t-games-have-cheat-codes-anymore-the-end-of-the-cheat-code/4185793> [dostęp: 25.06.2017].

https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

https://waypoint.vice.com/en_us/article/8qg7gk/how-cheat-codes-vanished-from-video-games [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.gamefaqs.com/top10/2563-the-top-10-glitches-that-became-features> [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.gamespot.com/forums/games-discussion-1000000/is-it-cheating-if-its-in-the-game-32326044/> [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.maxim.com/entertainment/cheaters-justice-brutal-payback-duping-dealers-casinos-2015-10> [dostęp: 25.06.2017].

https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/4pu8jp/cmv_paytowin_games_are_not_unfair_or_unethical/ [dostęp: 25.06.2017].

https://www.reddit.com/r/changemyview/comments/5mbosy/cmvexploiting_a_bugglitch_in_a_video_game_is_not/ [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.rockpapershotgun.com/2011/09/06/ultra-oops-dead-island-dev-build-released/> [dostęp: 25.06.2017].

<https://www.spidersweb.pl/2017/12/podcast-nintendo-power.html> [dostęp: 25.06.2017].

Trzymać asa w rękawie. Czym jest oszustwo w grach wideo?

Streszczenie

Głównym założeniem tekstu jest pojęcie oszukiwania w grach wideo. Autor analizuje różne sposoby naciągania reguł gry (takie, jak np. wykorzystywanie urządzeń zewnętrznych) w grach komputerowych lub konsolowych. Celem tej rozprawy jest odpowiedź na pytanie: czy możliwe jest oszukiwanie w grach wideo, i czy jest to moralnie dopuszczalne?

Słowa kluczowe: gry wideo, interaktywność, oszukiwanie, kultura popularna, gry.

To Hold the Ace in the Sleeve. What is Cheating in Video Games?

Summary

The central premise of the following text concerns the concept of cheating in video gaming. It studies the various ways of abusing gaming rules, like exploitation or the use of external devices, from traditional, non-digital games to modern computer or console games. The goal of this dissertation is to answer the question: is cheating in video games possible and whether it's morally acceptable.

Keywords: video games, interactivity, cheating, popular culture, gaming.