

Uniwersytet Łódzki
Wydział Filologiczny
Instytut Kultury Współczesnej

mgr Dominika Staszenko-Chojnacka

Narodziny medium.

Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku

Rozprawa doktorska
napisana pod kierunkiem
dr hab. prof. UŁ Piotra Sitarskiego

Promotor pomocnicza
dr Maria B. Garda

Łódź, 2020 rok

Spis treści

WPROWADZENIE.....	4
ROZDZIAŁ 1.....	13
Metodologia i obszar badawczy.....	13
1.1 Gracz w świetle koncepcji habitusu Pierre’a Bourdieu.....	13
1.2 Badania zagranicznej prasy dla graczy.....	18
1.3 Badania polskiej prasy dla graczy – przegląd publikacji.....	32
1.4 Mikrokomputery w Polsce a polityka.....	44
ROZDZIAŁ 2.....	50
Edukacyjna rola czasopism hobbystycznych.....	50
2.1 „Komputeryzacja po polsku”.....	51
2.2 Programować może każdy – gry wideo jako sposób na zdobycie nowych kompetencji.....	60
2.3. Narodziny kultury gier wideo w Polsce.....	67
2.4 Wychowanie świadomego użytkownika gier wideo.....	77
ROZDZIAŁ 3.....	92
Kształtowanie kultury graczy.....	92
3.1 W stronę krytyki gier wideo – recenzje w czasopismach dla graczy.....	93
3.2 Czym jest „miodność” O ewaluacji gier.....	104
3.3 Jak „przeczytać” grę? Solucje i poradniki.....	117
3.4 Redaktorzy czasopism hobbystycznych jako eksperci, celebryci i gracze.....	123
3.5 O polskich grach w prasie hobbystycznej.....	131
ROZDZIAŁ 4.....	141
Stereotypowa reprezentacja graczy w polskich magazynach z lat 90.....	141
4.1 Kim jest współczesny polski gracz? Problem badań statystycznych.....	142
4.2 Kształtowanie żeńskiego odbiorcy – przykłady zagraniczne.....	150
4.3 Użytkowniczkę gier w badaniach akademickich.....	153
4.4 Płeć i erotyka w „męskim świecie komputerów”.....	158
4.5 Wyobrażenie kobiety w czasopismach dla graczy.....	172
Rozdział 5.....	183
Zmierzch pierwszych czasopism dla graczy.....	183
5.1 Od subkultury do kultury graczy.....	184
5.2 Oswajanie nowych możliwości – targi, internet i rzeczywistość wirtualna.....	189
5.3 Koniec epoki „kultowych” pism dla graczy.....	205

ZAKOŃCZENIE.....	214
Bibliografia	221
ANEKS	226
Transkrypcja wywiadu z Aleksym Uchańskim przeprowadzonego 7 stycznia 2019.	226
Transkrypcja wywiadu z Marcinem Borkowskim przeprowadzonego 27 marca 2019.	243
Transkrypcja wywiadu z Tadeuszem Zielińskim przeprowadzonego 24 maja 2019 roku.	261

WPROWADZENIE

Bogata i obfitująca w niespodziewane wydarzenia historia gier wideo sięga co najmniej pierwszej połowy XX wieku, kiedy tworzono elektromechaniczne i elektroniczne urządzenia mogące 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, bazujące 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 takiej 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, powołując się chociażby na informacje zawarte w powyższych akapitach. Jednak czy o powstaniu nowego medium można mówić wtedy, gdy wizjonerski projekt ujrzy światło dzienne lub kiedy skonstruowane zostanie nowe urządzenie, które

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

² Tamże, s.10.

³ Tamże, s. 33.

⁴ Tamże, s. 34-35.

⁵ Czynnę tu świadome uogólnienie, zdając sobie sprawę z wciąż istniejących „białych plam” w historii gier oraz nieznamośći rozwoju tego medium z perspektywy nieanglojęzycznych badań dotyczących innych obszarów niż zachodnia Europa i Stany Zjednoczone.

znajdzie swojego pierwszego użytkownika i odbiorcę? A może za moment graniczny należy uznać datę uruchomienia masowej produkcji gier cyfrowych oraz sprzętów je obsługujących? Wszystkie te zagadnienia są niezwykle istotne i nie zamierzam rozstrzygać, która perspektywa badawcza powinna dominować. Chciałabym jednak dodać kolejną, równie ważną analizę, przedstawiającą narodziny medium gier wideo w ujęciu kulturowym, biorącym pod uwagę rozwój elektronicznej rozrywki w Polsce oraz wytworzenie habitusu polskiego gracza⁶. 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 samych siebie jako graczy, a tym samym identyfikować się z cechami definiującymi ten termin.

Zjawiska te w nierozzerwalny sposób łączą się z przemianami politycznymi oraz ekonomicznymi, które miały miejsce 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. zaczęły pojawiać się w polskich gospodarstwach domowych, ale także wytworzenia w świadomości użytkowników poczucia, że gry wideo są istotną częścią kultury popularnej. Celem tej pracy 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 poprzez 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, iż to oczywiste, że gracze mają nie tylko określone oczekiwania względem gry, ale także rozpoznają gatunek, do którego przynależą, 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 wspomniane 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

⁶ Na początku rozdziału pierwszego wyjaśniam znaczenie pojęcia „habitus”.

nich korzystać i czego oczekiwać po konkretnych produkcjach. Jednak te umiejętności nie wynikają 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 głównie w oparciu o wybrane polskie czasopisma komputerowe powstałe w drugiej połowie lat 80. oraz czasopisma poświęcone już wyłącznie grom ukazujące 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. W swojej pracy stawiam tezę, że 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 szereg istotnych informacji, dzięki którym 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 postrzegam jako połączone, bardzo istotne elementy kultury gier. W swoich badaniach 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 gier wideo jako osobnego medium oraz wytworzenia tożsamości gracza, przebiegał w odmiennych warunkach, niż miało to miejsce w Wielkiej Brytanii, Finlandii czy innych krajach Europy Zachodniej. Dlatego chciałabym podkreślić, że pomimo inspiracji dokonaniemi 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-u zarówno mikrokomputery, jak i gry były trudno dostępne dla większości obywateli. W nieco uprzywilejowanej sytuacji znajdowali się wówczas pracownicy ośrodków naukowych, studenci oraz uczniowie mogący 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 powszechne na szeroką skalę. Oczywiście zmiana nie dokonała się w ciągu jednego roku, dlatego w pierwszej połowie lat 90. wciąż wiele osób nie

mogło pozwolić sobie na zakup własnego urządzenia oraz regularne korzystanie z gier wideo. W związku ze wspomnianymi różnicami, tożsamość polskiego gracza, pod pewnymi względami, budowała się inaczej niż odbiorcy z Europy Zachodniej, co biorę pod uwagę, powołując się na wnioski zagranicznych badaczy.

W dysertacji wykorzystuję także fragmenty wywiadów z dziennikarzami tworzącymi pierwsze polskie magazyny o grach wideo. Przeprowadziłam rozmowy z Marcinem Borkowskim⁷, Aleksym Uchańskim⁸ oraz Tadeuszem Zielińskim⁹. Zadane pytania dotyczą głównie dziennikarskich aktywności podejmowanych w latach 90., dlatego też zdawkowo wspominam o dalszej karierze rozmówców, świadomie pomijając obowiązki, w które są zaangażowani obecnie. Rozmowy zostały przeprowadzone w formie wywiadu swobodnego, a ich transkrypcje załączam jako aneks do niniejszej pracy.

Zanim przejdę do krótkiej charakterystyki każdego z rozdziałów, wyjaśnię pewne decyzje podjęte w trakcie pracy nad dysertacją. 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 moich badań sięga połowy lat 80., gdyż wtedy pojawiło się pismo „Bajtek”, które choć dedykowane tematyce komputerowej, zawierało artykuły o grach wideo. Doprowadzam swoje rozważania do końca lat 90., 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 sprawiające, 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

⁷ Marcin Borkowski zajmował się pisaniem 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/> (data dostępu: 8 stycznia 2020).

⁸ 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/> (data dostępu: 8 stycznia 2020).

⁹ 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> (data dostępu: 8 stycznia 2020 roku).

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.

Pragnę jednak zauważyć, że 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 pierwsza 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 fakt, że rozpoczęły i zakończyły działalność w latach 90. lub na przełomie XX i XXI wieku, czyli w okresie, w którym ukształtowała się tożsamość gracza¹⁰. 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 choć zadebiutowały w latach 90., jako jedyne istnieją do dziś, co sprawia, że w mojej ocenie powinny stać się przedmiotem osobnego badania. Kończąc wyjaśnienia, muszę dodać, że określenia gry wideo oraz gry komputerowe traktuję w swojej pracy synonimicznie.

W pierwszym rozdziale dysertacji przedstawiam metodologię przeprowadzonych badań. Opisuję koncepcje habitusu, pola oraz kapitału kulturowego Pierre’a Bourdieu, ze szczególnym uwzględnieniem przełożenia tychże teorii na grunt groznawstwa. Szczegółowo przytaczam, w jaki sposób Graeme Kirkpatrick dokonał analizy brytyjskich czasopism dla graczy pod kątem wykształcenia tożsamości odbiorcy interaktywnego medium. Charakteryzuję także obserwacje Jaakko Suominena, który 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

¹⁰ Wyjątek stanowi pismo „Gry Komputerowe”, ukazujące się w latach 1993-2005.

historycznej. Wspominam także o wnioskach Mii Consalvo, która dostrzega, że czasopisma hobbystyczne miały istotny wpływ na rozwój kultury gier. 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. Wyodrębniam również artykuły Patryka Wasiaka, w których kwestia magazynów growych pojawiła się przy okazji namysłu nad historią informatyzacji kraju. Piszę również o powodach, dla których informacje o grach wideo nie ukazywały się w większości polskich pism komputerowych wydawanych w latach 80. Wspominam także o wątkach publicystycznych eksplorujących zagadnienie dawnych pism dla graczy oraz fanowskich projektach poświęconych popularnym niegdyś czasopismom growym.

Rozdział drugi, zatytułowany *Edukacyjna rola czasopism hobbystycznych* poświęciłam analizie funkcji edukacyjnych magazynów hobbystycznych. Opisuję w nim, jak w latach 80. 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. Pisano także o zagranicznych inicjatywach mających za zadanie rozwijać w uczniach umiejętność samodzielnego tworzenia programów. W tej części pracy wyróżniam także istotną rolę gier wideo, które ówczesnie 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 80. dostrzeżono także, że gracze zyskują dodatkową motywację do nauki języka angielskiego, który często okazywał się niezbędny do znajomości fabuły zagranicznych produkcji. Ponadto pisano o ćwiczeniu logicznego i strategicznego myślenia oraz nabywaniu wiedzy ekonomicznej za sprawą poznawania 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 w dysertacji koncentruję się na zagadnieniu edukacji przybierającej formę zapoznawania czytelników magazynów hobbystycznych ze specyfiką nowego medium, co wiąże się z tworzeniem konceptualnej sieci pojęć. W latach 90. redaktorzy używali już charakterystycznych pojęć 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. W tej części dysertacji 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 hobbystycznych instrukcji i poradników do gier, które również wpłynęły na kształtowanie tożsamości odbiorców. Zauważam także, iż 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. Zwracam również uwagę na 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 przy tym utrwały opinię, zgodnie z którą nowe medium przeznaczone było głównie dla męskiego odbiorcy. W rozdziale czwartym zastanawiam się nad genezą stereotypowego wizerunku gracza oraz okolicznościami sprawiającymi, iż w latach 80. i 90. głównie chłopców zachęcano do rozwijania upodobań związanych z informatyką. Zagadnienie to łączę ze współczesnymi badaniami ukazującymi, że choć w dzisiejszych czasach nie ma wątpliwości dotyczących faktycznego zainteresowania dziewcząt i kobiet grami wideo, to dyskryminacja płciowa objawia się w przeświadczeniu, zarówno wielu twórców, jak i dziennikarzy branżowych, że kobiety poświęcają czas na produkcje mniej poważne, nieskomplikowane, niewymagające umiejętności takich jak gry „dla mężczyzn”. W

tej części mojej pracy zajmuję się również rozważaniami na temat szablonowego podziału na rodzaje interaktywnych produkcji dostosowane do płci odbiorców. Wspominam także o historii rozwoju tak zwanych „gier dla dziewcząt”, które współcześnie są ambiwalentnie oceniane, ponieważ z jednej strony przyczyniły się do wzrostu liczby użytkowniczek nowego medium, ale z drugiej, utrwaliły przekonanie, że z zasady kobiety ciekawią inne tytuły niż mężczyźni.

W tym rozdziale piszę także o aspektach, które w polskich magazynach hobbystycznych przyczyniły się do postrzegania gier wideo jako hobby dla chłopców i młodych mężczyźni. Zwracam uwagę na fakt, że w latach 90. dziennikarze growi raczej nie interesowali się potencjalnymi czytelniczkami, adresując większość artykułów do męskiego grona odbiorców. Analizuję wpływ artykułów recenzenckich i publicystycznych, w których redaktorzy pozwalali sobie na dyskryminujące uwagi oraz lekceważące komentarze o kobietach, na formowanie tożsamości użytkownika nowego medium. Wspominam także marginalizację żeńskich postaci występujących w grach, ponieważ recenzenci zazwyczaj pisali o nich w kontekście atrakcji wizualnych.

W piątym, ostatnim rozdziale zatytułowanym *Zmierzch czasopism* koncentruję się na przybliżeniu przemian 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., kiedy nowe medium przestało być w Polsce postrzegane jako mało popularna, niszowa forma rozrywki. Sprawdzam jak za sprawą 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 90. zaczęły pojawiać się 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 spowodowane kapitałem zagranicznych wydawnictw. 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 i wartym namysłu 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 we wspomnianej 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 growe ukazujące się w latach 1981-1995¹¹.

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 kulturowy¹². W kontekście moich badań za istotne uważam rozważania na temat kapitału kulturowego, występującego w trzech stanach (postaciach). Anna Matuchniak-Krasuska zwraca uwagę, że punktem wyjściowym kapitału kulturowego jest wiedza tworząca szeroko rozumiane kompetencje przejawiające się między

¹¹ G. Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, New York-London: Palgrave Macmillan UK, 2015, s. 40.

¹² A. Matuchniak Krasuska, *Koncepcja habitusu u Pierre'a Bourdieu*, „Internetowy Magazyn Filozoficzny Hybris” 2015, nr 31, s. 98-99.

innymi w „używaniu języka, znajomości konwencji, orientacji w świecie społecznym¹³”. Następnie wyróżnić należy „kapitał zobiektywizowany”, czyli materialne dobra kultury takie jak dzieła sztuki, instrumenty, narzędzia, sprzęty, maszyny¹⁴. Trzeci stan to kapitał zinstytucjonalizowany, który pojawia się wraz z oficjalnym nadaniem pewnego statusu lub osiągnięciami potwierdzonymi dyplomami, certyfikatami bądź tytułami¹⁵. Badaczka przypomina, że w myśl Bourdieańskich założeń kapitał kulturowy 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«¹⁶”. Analogicznie można zastosować pojęcie „kapitału growego” w odniesieniu do określonych umiejętności, kompetencji, wykorzystywanego sprzętu oraz innych oznak zainteresowania grami wideo.

Natomiast „pola” to zdaniem badaczki „przestrzenie społeczne w których funkcjonują określone stawki, to jest dobra, zachowania czy interesy, które się liczą i o które odbywa się walka w polu¹⁷”. Podobnie jak w przypadku kapitału, Bourdieu wyróżnił kilka różnych pól, między innymi ekonomiczne, polityczne, naukowe czy kulturowe¹⁸. Każde pole charakteryzuje się wewnętrznymi regułami oraz indywidualnym kapitałem kształtującym określone poglądy. Zgodnie z koncepcją francuskiego socjologa pola nie są niezmiennie ani ustalone na zawsze¹⁹, 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 przypadku 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:

¹³ Tamże, s. 99.

¹⁴ Tamże.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ Tamże, s. 102.

¹⁸ Tamże, s. 103.

¹⁹ Tamże, s. 104.

(...) systemy trwałych i przekładalnych dyspozycji, ustruktrowanych 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 orkiestry²⁰.

Uproszczoną wersję tej nieco skomplikowanej definicji podaje Anna Matuchniak-Krasuska, powołując się na opracowanie autorstwa Patrice'a Bonnewitza 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 społecznych²¹”. Wspomniane dyspozycje to również wyuczone umiejętności oraz predyspozycje do postrzegania wydarzeń oraz podejmowania działania²². Wszystko to sprawia, że człowiek w określony sposób reaguje na „ingerencje ze środowiska zewnętrznego²³”. Pojęcie habitusu wymyka się jednoznacznej 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 łączyć różne perspektywy, pozwalam sobie, podobnie jak Graeme Kirkpatrick, wykorzystać Bourdieańską koncepcję habitusu, pola oraz kapitału w odniesieniu do badań użytkowników gier wideo oraz procesu kulturowego kształtowania medium. Autor publikacji *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995* zauważa, że dzięki habitusowi ludzie nabywają niemal nieświadomą zdolność do umieszczania określonych sytuacji czy zdarzeń w obrębie rutyn lub praktyk kulturowych, dzięki czemu są w stanie odpowiednio zareagować²⁵.

²⁰ P. Bourdieu, *Zmysł praktyczny*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 72-73.

²¹ A. Matuchniak Krasuska, dz.cyt., s. 89.

²² L. Wacquant, *Zwięzła genealogia i anatomia habitusu*, „Praktyka teoretyczna” 2016, nr 3 (21), s. 165.

²³ Tamże.

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

²⁵ G. Kirkpatrick, dz.cyt., s. 32.

Stanisław Krawczyk dodaje, że habitus ujednocza i standaryzuje, co pozwala przenieść wzorzec zachowań oraz praktyk jednostki na wiele różnych sfer życia²⁶.

W przypadku gier wideo habitus ich użytkownika odnosi się do społecznie nabytych, wcielonych dyspozycji sprawiających, że odbiorca wie, jak zareagować w sytuacji kontaktu z grą²⁷. Kirkpatrick podkreśla, iż 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. towarzyszyło zakłopotanie i niezrozumienie wynikające z braku kodyfikacji zachowań oraz niewykształcenia właściwych nawyków podpowiadających, jak reagować w danej sytuacji²⁸.

Zdaniem Kirkpatricka habitus gracza zaczął formować się wraz z pojawieniem gier arkadowych, a dalszy rozwój zawdzięcza popularności komputerów domowych oraz magazynów hobbystycznych, które nadały sens aktywnościom graczy²⁹. Pisma te wprowadzały czytelników w tematykę elektronicznej rozrywki oraz formalizowały struktury ujednoczające sposób oceny gier oraz język, którym posługiwali się użytkownicy. Tym samym usytuowały samych graczy w stosunku do nowej praktyki, pozwalając im odnaleźć się wśród nieznanymi wcześniej aktywności i zainteresowań. Według Kirkpatricka to wówczas wytworzyło się nowe pole produkcji kulturowej, w ramach którego kapitałem stały się kompetencje umożliwiające rozpoznanie, czym jest gra, oraz dyskusowanie na jej temat pomimo nieznamości definicji czy technicznych szczegółów³⁰. Zatem to, co zaczęto określać mianem gry komputerowej, zostało zdeterminowane społecznie i kulturowo³¹.

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. gry wideo nie były na tyle powszechne, by habitus ich użytkownika rozwijał się w takim samym tempie jak w Wielkiej

²⁶ S. Krawczyk, *Gust i prestiż. O tworzeniu pola prozy fantastycznej w Polsce*, niepublikowana praca doktorska, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2019, s. 67.

²⁷ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 32.

²⁸ Tamże.

²⁹ Tamże, s. 35.

³⁰ Tamże.

³¹ Tamże.

Brytanii. Różnice można dostrzec również w sposobie popularyzacji nowego medium, gdyż w naszym kraju to nie gry arkadowe były punktem wejściowym w świat 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 przypadku Polski to gry przeznaczone na mikrokomputery stanowią ważniejszy kontekst niż produkcje arkadowe. To one w połączeniu z magazynami hobbystycznymi 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 grupy³². Dodaje także, 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 i przestrzegać zasad danej gry, by wykształcił się habitus użytkownika interaktywnego medium³³. Potrzeba jeszcze kulturowej, społecznej struktury oraz umiejętności, które dla graczy wcale nie są wrodzone i naturalne, ale nabyte w procesie poznawania specyfiki medium³⁴.

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 zredukować się

³² G. Crawford, *Video Gamers*, London-New York 2012, s. 110.

³³ Tamże.

³⁴ Tamże, s. 111.

wyłącznie do teorii³⁵. Zgodnie z tą myślą 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 praktyce³⁶. Co ciekawe, habitus można utracić lub doprowadzić do jego dezaktualizacji, o czym wspomina Damian Gałuszka w kontekście rodziców, 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 cyfrowych³⁷. Gałuszka wspomina o konieczności wzbogacenia kapitału growego oraz ciągłej aktualizacji habitusu, by był on dostosowany do „obecnych warunków egzystencjalnych (strukturalnych)³⁸”.

Wykorzystując powyższe obserwacje, w niniejszej dysertacji 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 w oparciu o istniejące w naszym kraju czasopisma growe. Dopiero w połowie ostatniej dekady XX wieku zaczęto traktować elektroniczną rozrywkę jako istotną część kultury popularnej. Powstałe na przełomie lat 80 i 90. czasopisma hobbystyczne publikujące artykuły na temat gier stanowią istotny element moich badań, gdyż dzięki nim prześledziłam 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 tytułów takich jak „Computer and Video Games” (CVG), „Commodore User” (CU), „Zzap!” oraz „Crash” wykazała, że określone retoryczne i dyskursywne strategie redaktorów pozwoliły grom na oderwanie od

³⁵ Y. S. Chee, *Games-To-Teach or Games-To-Learn. Unlocking the Power of Digital Game-Based Learning Through Performance*, Singapore 2016, s. 51.

³⁶ Tamże.

³⁷ D. Gałuszka, *Gry wideo w środowisku rodzinnym*, Kraków 2017, s. 69-70.

³⁸ Tamże.

kontekstu związanego z komputerami, przetwarzaniem danych oraz szeroko pojętą informatyzacją, co przekształciło je w nową, odrębną dziedzinę³⁹. Brytyjscy dziennikarze pisali ówczesnie 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 redakcją⁴⁰. Dzięki temu odbiorcy mogli wyrażać swoje opinie, wymieniać doświadczenia, zadawać pytania dotyczące konkretnych tytułów, a tym samym uczestniczyć w kształtowaniu nowej praktyki kulturowej, jaką stało się poznawanie gier cyfrowych. Czasopisma wybrane przez Kirkpatricka nie były jedynymi magazynami o tematyce związanej z komputerami, ale jako jedne z pierwszych kierowały swoje artykuły głównie do aktywnych użytkowników 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 miesięcznie⁴¹. Inne przytoczone w publikacji tytuły w okresie największej popularności również osiągały podobnie imponującą sprzedaż, będąc dostępnymi nawet poza granicami Wielkiej Brytanii, między innymi na terenie Europy Zachodniej, Skandynawii oraz Australii⁴².

Zagadnienia, którym Graeme Kirkpatrick poświęca uwagę, dotyczą dyskursu o grach, a więc rozwoju związanej z nimi terminologii oraz sposobu oceniania interaktywnych tekstów, strategii mających na celu poradzenie sobie z osobliwością medium i uczynienie praktyki grania czynnością zwyczajną powszechną; a także kwestii kształtowania tożsamości gracza wiążącej się również z podziałami i dyskryminacją ze względu na płeć⁴³. Badacz poddał analizie sto dwadzieścia cztery wydania czasopism⁴⁴, poszukując wzorów w języku używanym do pisania o grach oraz innych aktywnościach dotyczących użytkowania 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 więc badając określony sposób opisywania gier, należy brać pod uwagę również

³⁹ G. Kirkpatrick, dz.cyt., s. 42.

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ Tamże, s. 40.

⁴² Tamże.

⁴³ Tamże, s.43.

⁴⁴ „Computer and Video Games” – numery wydane od października 1981 do 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.

czas, w jakim dany tekst powstał. Nie powinno się bowiem zakładać, że opis stworzony w połowie lat 80. XX wieku będzie znaczył to samo w odniesieniu do współczesnych produkcji. Istotne jest zatem uwzględnienie zmian strategii retorycznych, które mogą sugerować głębsze, fundamentalne przemiany w postrzeganiu przez użytkowników medium oraz samej praktyki grania⁴⁵.

Autor analizuje treść czasopism za pomocą 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” (ang. *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 najczęściej⁴⁶. 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, odzwierciedlając ewoluujące podejście użytkowników. Istotna jest również obserwacja, że nie zawsze wiadomo, czy wygłoszona uwaga ma wydźwięk pozytywny czy negatywny, dlatego niezbędne jest poznanie kontekstu danej wypowiedzi⁴⁷. Oczywiście pomocnym i ważnym czynnikiem jest również posiadanie wiedzy o historii oraz rozwoju medium, pozwalającej właściwie zinterpretować obserwacje zamieszczone 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 komputerem⁴⁸. Kształujący 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 poprzez funkcjonowanie instytucji wspierających krajowe stacje

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Tamże, s.44.

⁴⁷ Tamże, s. 45.

⁴⁸ Tamże, s. 46.

telewizyjne⁴⁹. 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 wspomniane oglądanie telewizji, wymagało odpierania zarzutów zgłaszanych przez osoby spoza kręgu użytkowników, ale także opisanie na czym gry polegają; zdefiniowania tego, co miało sens głównie dla graczy, ale niekoniecznie było zrozumiałe przez innych, a w końcu wpisania gier w istniejące już kulturowe normy i obyczaje⁵⁰.

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 poprzez ukazywanie medium jako uniwersalnego czy otwartego na wszystkich odbiorców, ponieważ odwoływał się do strategii włączania /wykluczania oraz retorycznych chwytów, które repositionowały gry w kulturze⁵¹.

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 terminologii oraz konkretnym stwierdzeniom zamieszczonym 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 (rozstrzygnięcie czy dany tytuł może edukować, czy jest odpowiedni dla dzieci)⁵². 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 gier⁵³.

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ Tamże, s. 46-47.

⁵¹ Tamże, s. 47.

⁵² Tamże.

⁵³ Tamże

Kirkpatrick udowadnia, że za pośrednictwem magazynów rozwinął się dyskurs growy oraz wykształcił nowy rodzaj tożsamości odbiorczej⁵⁴ – tożsamość gracza. W procesie przyswajania gier doszło do wspomnianego powyżej 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 wideo⁵⁵. Z kolei teoretycy Jon Dovey, Helen W. Kennedy⁵⁶ i T.L. Taylor wysnuli hipotezę, że dziewczęta i kobiety od zawsze grały, tylko nie zostało to przez branżę zauważone i należycie wykorzystane⁵⁷. Być może wyjaśnienie wiąże się również z faktem, że budowanie nowego pola kulturowego sprawia, że jakaś grupa społeczna musi zostać wykluczona. W takim przypadku 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 wyrażen 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 właściwej⁵⁸. Zaakcentowano także wypowiedzi refleksyjne, w których redaktorzy zabierali głos w sprawie uprzedzeń związanych z płcią oraz komentowali kwestie powiązane z brakiem kobiecych postaci lub ogólnym stosunkiem 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 powiązanych ze stereotypowymi wyobrażeniami o cechach przynależących do danej płci. Zatem niewystarczająco efektywna rozgrywka opisywana była przez pryzmat cech „kobięcych”,

⁵⁴ Tamże, s.48.

⁵⁵ J. Cassell, H. Jenkins, *Chess For Girls? Feminism and Computer Games*, [w:] *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games*, MIT Press, London 2000, s. 24-26.

⁵⁶ J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 102-103.

⁵⁷ T.L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring On-line Gaming Culture*, MIT Press, London 2006, s. 93-94.

⁵⁸ G. Kirkpatrick, dz.cyt., s.48.

takich jak delikatność, miękkość, słabość, natomiast udaną grę kojarzono z „zahartowanymi w boju” mistrzami⁵⁹, co odpowiadało stereotypowi męskości.

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 dziełach⁶⁰. Suominen stawia tezę, że poprzez wykorzystanie wspomnianych 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 gier⁶¹. Obserwacje zawarte w artykule 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 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 Maaailma”), jednak dopiero powstały w 1984 roku „MikroBitti” publikował recenzje komercyjnych gier wideo⁶². 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

⁵⁹ Tamże.

⁶⁰ J. Suominen, *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984-2010: Case MikroBitti Magazine*, [w:] „DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Plays”, 2011, Vol, 6, s. 1.

⁶¹ Tamże.

⁶² J. Suominen, dz.cyt., s. 2.

zawierało tekstów jedynie 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. ze względu na kryzys ekonomiczny oraz powstające konkurencyjne tytuły, „MikroBitti” znacznie stracił na popularności. Podobna sytuacja wystąpiła w czasie, gdy Suominen prowadził badania – wskutek połączenia z innym pismem zmieniła się polityka wydawnicza i w efekcie „MikroBitti” stał się magazynem poświęconym szeroko pojętej elektronice oraz sprzętom AGD⁶³.

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 produkcji⁶⁴. Wstępna hipoteza autora nadała badaniom kierunek, jednak dokładniejsze obserwacje oraz ich interpretacja pojawiły się później. Suominen uważał, że treść artykułów udowodni, iż początkowo recenzenci częściej wspominali o starszych tekstach kultury realizowanych w mediach takich jak film, komiks literatura i tym podobne, a rzadziej o innych grach, ponieważ wówczas nowa forma rozrywki nie osiągnęła jeszcze statusu osobnej, powszechnie akceptowanej dziedziny⁶⁵. Okazało się jednak, że wnioski tylko częściowo potwierdziły hipotezę badacza, o czym piszę w dalszej części pracy.

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 także cytaty z tekstów lub sparafrazowane wypowiedzi. Finalnie analizie poddał 640 recenzji napisanych przez 78 dziennikarzy⁶⁶. Jaakko Suominen zauważył, że poprzez przypomnienie o wytworach kultury popularnej recenzenci nie tylko sprawiali, iż nowa forma rozrywki stawała się dla użytkowników bardziej zrozumiała i przystępna, ale także konstruowali tożsamość kulturową gier oraz budowali przeświadczenie, zgodnie z

⁶³ Tamże, s. 4.

⁶⁴ Tamże, s. 5.

⁶⁵ Tamże.

⁶⁶ Tamże.

którym gry posiadają historyczną wartość⁶⁷. W związku z tym autor badania przyjrzał się również sylwetkom redaktorów, co pozwoliło na sporządzenie charakterystyk ich stylu oraz prześledzenie kontekstów towarzyszących poszczególnym artykułom⁶⁸. 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 Jose P. Zagala, Amandę Ladd i Terrisa Johnsona, którzy analizując recenzje gier publikowane na stronach internetowych, opracowali listę motywów pojawiających się najczęściej w tego typu tekstach⁶⁹. Wymienili oni 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 grami, a także wzmianki o przemyśle⁷⁰. Zajął się także dodatkami do głównego tekstu, takimi jak stosowana skala ocen, szata graficzna towarzysząca recenzjom czy wzmianki o aspektach technicznych⁷¹.

W latach 1984-1985 artykuły w „MikroBiiti” dotyczące produkcji przeznaczonych na różne platformy sprzętowe były krótkie i nieanalityczne. Wprawdzie redaktorzy dyskutowali o kwestii tak zwanych „klonów 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 rzadkość⁷². Znacznie częściej recenzenci pozwalali sobie na opisywanie aspektów technicznych, na przykład związanych z odpowiednim dostrojeniem obrazu w telewizorze, by przystosować ekran do wyświetlania gier⁷³. Suominen dostrzega analogię pomiędzy pierwszymi recenzjami interaktywnych produkcji i filmów, gdyż na początku XX wieku

⁶⁷ Tamże, s. 2-3.

⁶⁸ Tamże, s. 5.

⁶⁹ 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 (data dostępu: 16 stycznia 2019).

⁷⁰ J. Suominen, dz.cyt., s. 6.

⁷¹ Tamże, s. 5.

⁷² Tamże, s. 6.

⁷³ Tamże.

recenzje dzieł kinowych również obfitowały w opisy atrakcji związanych z techniką wyświetlania oraz doświadczeniami odbiorców⁷⁴.

Sytuacja zaczęła zmieniać się 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 pisania o grach, objawiającego się chociażby poprzez wplatanie do recenzji opisów przeprowadzonych rozgrywek, czyli pisania o własnym doświadczeniu z danym utworem. Jednak co ważniejsze 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 produkcyjnym⁷⁵. Szybko znalazł naśladowców, którzy zaczęli pracować nad swoimi tekstami, wzorując się na stylu zapoczątkowanym przez Nikko Nirwiego. Oczywiście dziennikarz nie był jedynym recenzentem reprezentującym indywidualne podejście do medium. Suominen wspomina również projektanta gier Jukki Tapanimäkiego, który w swoich tekstach często podawał kontekstowe, dodatkowe informacje o danym tytule, co również sprawiło, iż jego artykuły wyróżniały się na tle pozostałych publikowanych w „MikroBitti”⁷⁶.

Interesującą kwestią podniesioną w artykule 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 urządzenia⁷⁷. Jednakże nigdy nie wykształcono modelu krytyki odpowiadającego wspomnianym już krytykom telewizyjnym, którzy poruszali się w obrębie wybranych gatunków i na ich temat pisali najczęściej. Wprawdzie pojawiają się nowe nazwiska redaktorów, mających istotny wkład w rozwój czasopisma, jak na przykład Jukka O. Kauppinen, który po odejściu Nirwiego był najważniejszym dziennikarzem w „MikroBitti”, czy szereg innych osób wywierających znaczący wpływ na pismo w dalszych latach⁷⁸ jego istnienia, ale ich działania nie są rozpatrywane w kontekście krytyki na wzór tej literackiej czy filmowej.

⁷⁴ Tamże.

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ Tamże, s. 7.

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

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 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. Suominen wspomina także o Susi Vaasjoki oraz Sannie Hanskali, które na początku XXI wieku również zasiliły 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)⁷⁹. Wątek nieobecności kobiet w dziennikarstwie growym dosadnie komentuje także przywołana w tekście wypowiedź Davida Nieboga i Tanji Sihvonen, którzy stwierdzili, że w prasie poświęconej elektronicznym mediom wciąż mamy do czynienia z zasadą: „chłopcy piszą dla innych chłopców”⁸⁰.

Charakterystykę fińskiego magazynu o grach wideo dopełniają obserwacje dotyczące wpływu popularności różnych komputerów, konsol i innych urządzeń na treść artykułów. Zależność pomiędzy 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. i ustąpił w chwili, gdy coraz powszechniejsze, 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 wieku⁸¹. 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 także o specyfikacji technicznej, wspominając jakość grafiki, dźwięku oraz parametry sprzętu, na którym dany tytuł był testowany⁸².

⁷⁹ Tamże.

⁸⁰ Tamże.

⁸¹ Tamże, s.8.

⁸² Tamże.

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 wymogi czytelników, którzy z czasem oczekiwali 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 szkole⁸³. Natomiast ogólną ocenę wyrażano w formie gwiazdek (od jednej do pięciu), korzystając z systemu stosowanego w recenzjach filmowych⁸⁴. Suominen tłumaczy, że sięgnięcie po sprawdzone formy oceny, znane już czytelnikom pisma, miały ułatwić przyjęcie nie tylko konkretnego systemu recenzowania gier, ale również akceptację samego medium⁸⁵. W pierwszej połowie lat 90. sposób ewaluacji zmieniono po raz kolejny, ponieważ wówczas redaktorzy przyglądali się grafice, dźwiękowi, grywalności (ang. *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 produkcji⁸⁶.

Jest to istotna obserwacja, ponieważ jednoznacznie pokazuje moment, w którym 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 pomiędzy artykułami dotyczącymi gier i sprzętów. Autorzy zaczęli wymieniać „plusy” oraz „minusy” produktów⁸⁷, 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 jednoznacznie wskazuje, że recenzenci przekazywali czytelnikom wiedzę na temat interaktywnych tekstów, a dzięki odniesieniom do innych

⁸³ Tamże.

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Tamże.

⁸⁶ Tamże.

⁸⁷ Tamże, s. 8-9.

tytułów lub mediów, budowali szeroko pojętą kulturę gier, zaznajamiając odbiorców z historią, wskazując na powiązania pomiędzy poszczególnymi tytułami, a także sytuując elektroniczną rozrywkę wśród innych praktyk związanych z odbiorem kultury popularnej⁸⁸. 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, wskazując na wysoką jakość gwarantowaną na przykład przez twórców z Sierra Online, Lucas Arts czy Infocom⁸⁹. Korzystali także z wiedzy historycznej, nazywając niektóre produkcje klasycznymi oraz wskazując na nietypowe połączenia gatunkowe. Natomiast poprzez intermedialne odniesienia do filmów albo komiksów, przybliżali fabułę gier⁹⁰. 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, natomiast krytyka artystyczna to zbiór subiektywnych wrażeń odnoszących się do obserwacji i doświadczenia recenzenta z danym tytułem⁹¹.

W kontekście rozwoju kultury gier nie bez znaczenia pozostają także przeobrażenia zarówno przemysłu związanego z interaktywnymi produkcjami, jak i prasy poświęconej nowemu medium. W przypadku Finlandii pojawienie się inspirowanych „MikroBitti” publikacji dotyczących 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 przekazywania jej, sprawiło, że przełom lat 80. i 90. XX wieku jest kluczowy dla fińskiego dziennikarstwa growego⁹². Wówczas dyskurs publicystyczny gwałtownie rozwijał się i dojrzywał, a późniejsze zmiany zachodzące w pismach nie były już tak doniosłe internetu⁹³. Dostrzeżona przez Jaakko Suominena ewolucja recenzji publikowanych na łamach „MikroBitti” pozwalają wysnuć wniosek, że w ciągu kilkudziesięciu lat zmienił się sposób postrzegania gier zarówno przez dziennikarzy, czytelników, jak i samą branżę. Zdaniem autora badania, recenzenci piszący dla magazynów hobbystycznych mieli duży udział w inicjowaniu procesu rozwoju medium poprzez zapoznavanie czytelników ze specyfiką interaktywnych utworów, sytuowanie ich w obrębie kultury popularnej dzięki licznym odwołaniom do innych dzieł, a także wyrażanie

⁸⁸ Tamże, s. 9.

⁸⁹ Tamże, s. 9-10.

⁹⁰ Tamże, s.11.

⁹¹ Tamże, s.12.

⁹² Tamże, s.7.

⁹³ Tamże.

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 potomnych⁹⁴.

Istotna rola czasopism growych w procesie kształtowania dyskursu na temat interaktywnego medium została też podkreślona w publikacji *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*⁹⁵. Jej autorka, Mia Consalvo, zauważa, że magazyny traktujące o grach wideo miały duży wpływ na czytelników w kwestii postrzegania i użytkowania samego medium, co przyczyniło się do wytworzenia kapitału growego⁹⁶. Autorka włącza prasę hobbystyczną do segmentu wspierającego przemysł gier, argumentując, że między innymi to właśnie czasopisma wywarły ogromny wpływ na sposób w jaki odbiorcy oceniają, grają oraz dyskutują o cyfrowych produkcjach⁹⁷. Zdaniem badaczki artykuły prasowe były na tyle ważne, że często kształtowały gusta czytelników, wpływając na 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 należy odróżnić „dobry” tytuł od „słabego”, co było głównym zadaniem pierwszych pism dedykowanych nowej formie rozrywki⁹⁸. Również w kontekście polskim obserwacja ta jest niezwykle trafna, gdyż w pierwszej połowie lat 90. 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 pośrednictwem których 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 rolę w kształtowaniu kultury gier oraz wpływających 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”,

⁹⁴ Tamże, s. 12.

⁹⁵ M. Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, London 2007, s. 4.

⁹⁶ Tamże.

⁹⁷ Tamże.

⁹⁸ Tamże, s. 18.

łącącą udane życie rodzinne z błyskotliwą karierą zawodową⁹⁹. Dla Consalvo pisma grove 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 wydania¹⁰⁰. 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 lat 90. Poszczególne redakcje kreowały bowiem przekaz określający, kim jest gracz, jak się zachowuje, na co zwraca uwagę.

Podobnie jak w przypadku Wielkiej Brytanii, w Stanach Zjednoczonych czasopisma grove pojawiły się na początku lat 80. XX wieku, mimo że domowe konsole były z sukcesem sprzedawane już od końca lat 70. Pierwsze pismo dla graczy o tytule „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 roku¹⁰¹. Stabilizacja nastąpiła dopiero pod koniec dekady, przy dużym udziale pism o grach, które wpłynęły na kształtowanie rynku poprzez adresowanie artykułów do gracza określanego przez Consalvo jako *power gamer*¹⁰². Odbiorcą tym jest osoba grająca regularnie, nieoszczędzająca pieniędzy na swoje hobby oraz śledząca nowinki dotyczące nadchodzących premier, najlepszych tytułów i tym podobnych¹⁰³. Gracz tego typu może być również określany jako *hardcore gamer*, co w dyskursie groznawczym przyjęło się tłumaczyć jako „gracz zaangażowany¹⁰⁴”. Czasopisma takie jak „Nintendo Power” czy „Electronic Gaming Monthly” współtworzyły kulturę gier wideo, tworząc przestrzeń dla użytkowników chcących przeczytać recenzje, poznać zapowiedzi tytułów mających wkrótce ukazać się w sprzedaży oraz poznać wskazówki pomocne w ukończeniu gier, które niedawno nabyli¹⁰⁵.

Badaczka szczegółowo analizuje zawartość wspomnianych pism, ich wpływ na kulturę interaktywnego medium oraz strategię wydawnicze decydujące o tym, że właśnie te dwa tytuły utrzymały się na rynku w okresie niezbyt korzystnym ani dla przemysłu gier, ani

⁹⁹ Tamże, s. 22.

¹⁰⁰ Tamże.

¹⁰¹ Tamże, s. 23.

¹⁰² Tamże, s. 20.

¹⁰³ Tamże, s. 192.

¹⁰⁴ P. Grabarczyk, *O opozycji hardcore /casual*, „Homo Ludens” 2015, nr 1(7), s.97.

¹⁰⁵ M. Consalvo, dz. cyt., s. 23.

dla prasy poświęconej tej tematyce. Jedną z uwag Consalvo, szczególnie wartą odnotowania, jest kwestia współtworzenia czasopism przez czytelników. Dzięki temu że redakcje zachęcały do dzielenia się rozwiązaniami ułatwiającymi rozgrywkę czy do zdradzania tajemnic dotyczących tajników ukończenia poszczególnych gier, odbiorcy zyskiwali wpływ na zawartość pisma oraz poczucie przynależności do elitarnej grupy, której spostrzeżenia są na tyle istotne, iż zasługują na publikację¹⁰⁶. 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 powodów historycznych, ponieważ jak słusznie zauważają David B. Nieborg i Tanja Sihvonen, dziennikarstwo growe istnieje od kilku dekad¹⁰⁷. 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 wpływu 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 systemu wartości¹⁰⁸. Autorzy artykułu *The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism* zwracają też uwagę, że fraza „dziennikarstwo growe” wciąż budzi sprzeciw ze względu na oskarżenia o problemy dotyczące treści, odpowiedniej formy, struktury organizacyjnej oraz etyki¹⁰⁹. To sprawia, że magazyny hobbystyczne bywają marginalizowane, traktowane niepoważnie i piętnowane ze względu na publikację treści uważanych za niewłaściwe (zwłaszcza w kontekście niepełnoletnich czytelników). Zdaje się, że na gruncie polskim debata na ten temat nieco wygasła w ostatnim czasie, co zapewne związane jest ze znacznym spadkiem zainteresowania drukowaną prasą dla graczy, ale w przeszłości pojawiały się głosy głośno krytykujące i potępiające popularne magazyny¹¹⁰.

1.3 Badania polskiej prasy dla graczy – przegląd publikacji

¹⁰⁶ Tamże, s. 32.

¹⁰⁷ D.B. Nieborg, T. Sihvonen, *The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism*, [w:] „DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory”, 2009, Vol. 5, s. 1.

¹⁰⁸ Tamże.

¹⁰⁹ Tamże.

¹¹⁰ Więcej na temat krytyki pism o grach piszę w kolejnym podrozdziale.

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 tematykę swoich prac magisterskich i licencjackich często poświęcali zagadnieniom związanym z prasą dziecięcą oraz młodzieżową (109 prac)¹¹¹. Zbadano zarówno popularne tytuły takie jak „Świerszczyk”, „Płomyczek”, „Płomyk”, „Filipinka” oraz dużo mniej znane czasopisma – „Płomień” i „Przyjaciel¹¹²”, jednak spośród magazynów poruszających tematykę gier wideo jedynie „Bajtek” został przeanalizowany w jednej z pracy dyplomowych¹¹³.

Polskie czasopisma o grach wideo zwykle uwzględniane były z w badaniach 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 wydawnictwa¹¹⁴. Wydawcy starali się bowiem pozyskać czytelnika nie tylko poprzez 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 kraju¹¹⁵. Co więcej, wydawnictwa posiadające zagraniczny kapitał wprowadziły na polski rynek nowy rodzaj prasy dla młodzieży – czasopisma sportowe i komputerowe¹¹⁶. 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 lat¹¹⁷.

¹¹¹ 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.

¹¹² Tamże.

¹¹³ Tamże, s. 125.

¹¹⁴ Z. Sokół, *Czasopisma dla młodzieży szkolnej w Polsce w latach 1989-2009*, [w:] *Stare i nowe. Czasopisma dla dzieci i młodzieży*, red. B. Olszewska, E. Łucka-Zajac, Opole 2013, s. 33.

¹¹⁵ Tamże.

¹¹⁶ Tamże, s. 40.

¹¹⁷ Tamże, s. 53-54.

W podobnym tonie wypowiada się Magdalena Przybysz-Stawska, nadmieniając, że w latach 1989-1995 roku wzrosła liczba tytułów prasowych skierowanych do młodzieży¹¹⁸. Ponadto zauważa, że czasopisma dla nastolatków stały się różnorodne oraz nowatorskie, ponieważ podejmowały tematykę związaną z filmami, muzyką i grami. Podkreśla także, 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 wychowawczej¹¹⁹. Przybysz-Stawska wspomina również, że za kontrowersyjne uznawano pisanie o problematyce dotyczącej miłości, erotyki, inicjacji seksualnej oraz szeroko rozumianej rozrywce. Raził także język i ton używany w pismach młodzieżowych, którym zarzucano infantylizm, nadmierne stosowanie anglicyzmów oraz neologizmów¹²⁰. Istotną obserwację czyni również Piotr Tomasz Nowakowski, zauważając, że po okresie transformacji, kryterium wieku czytelników prasy młodzieżowej zostało zastąpione przez kryterium tematyczne, odnoszące się do treści artykułów¹²¹.

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*¹²². Autor zadeklarował przesłanie 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 »mordobiciach« czy też »mordoklepach«, obfitujących w motywy przemocy¹²³”. 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,

¹¹⁸ M. Przybysz-Stawska, *Książka na łamach wybranych czasopism w Polsce u progu XXI wieku*, Łódź 2013, s. 481.

¹¹⁹ Tamże, s. 483.

¹²⁰ Tamże.

¹²¹ P.T. Nowakowski, *Modele człowieka propagowane w wybranych czasopismach młodzieżowych. Analiza antropologiczno-etyczna*, Tychy: Maternus Media, 2004, s. 126.

¹²² W. Kajtoch, *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, „Zeszyty Prasoznawcze” 1998, nr 1-2 (153-154), s. 7.

¹²³ Tamże.

dzięki analizie najczęściej poruszanych tematów i wartościującego słownictwa używanego w recenzjach¹²⁴.

Z punktu widzenia groznawcy 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 opisach gier, więc chyba i w grach samych) nierównomiernie i jednostronnie – prawie wyłącznie z punktu widzenia tego, kto śmierć zadaje¹²⁵” pozwala podejrzewać, że w swoich wnioskach Kajtoch opiera się wyłącznie na interpretacji tekstów prasowych, wyliczając, jak często dany wyraz lub sformułowanie pada w tekstach, 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)¹²⁶.

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, posiadały określone cechy¹²⁷. Zdaniem Kajtocha z tego względu możliwe jest, że recenzent będący jednocześnie graczem „(...) rynkowe dzieje swojej ulubionej rozrywki (...) ujmuje na podobieństwo przygodowej gry, co świadczy o tym, że sfera gry i życia jednak może mu się mieszać¹²⁸”. 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”¹²⁹. Obserwacje poczynione przez badacza mają często charakter socjologiczny, a użyte w recenzjach czasopism sformułowania są przenoszone na całą społeczność graczy. Same magazyny pełnią więc rolę drugorzędą. W artykule nie podkreślono różnic pomiędzy konkretnymi tytułami, nie wyodrębniono cech charakterystycznych dla stylu pisania dziennikarzy zatrudnionych w

¹²⁴ Tamże.

¹²⁵ Tamże, s. 16.

¹²⁶ Tamże., s. 11-12.

¹²⁷ Tamże, s. 9.

¹²⁸ Tamże, s. 10.

¹²⁹ Tamże.

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 wysiłku¹³⁰. 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 kina¹³¹.

Obserwacje Wojciecha Kajtocha zostały poczynione na wyrost, z dużym uogólnieniem całego środowiska graczy oraz dostosowaniem kontrowersyjnych fragmentów recenzji do tonu wyводу, tak by podkreślały przekonanie autora, że gracze są bezrefleksyjnymi konsumentami 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 ekranem¹³²”. Ponadto pod rozważenie poddaje również myśl, że fani gier mogą być traktowani jako nowopowstała 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 subkultury¹³³. Ponadto autor artykułu zwraca 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 ortograficzną¹³⁴.

¹³⁰ Tamże, s. 12-13.

¹³¹ Tamże, s. 13.

¹³² Tamże.

¹³³ Tamże, s. 14.

¹³⁴ Tamże, s. 14-15.

Należy odnotować, że Kajtoch pochyla się również nad autorami tych artykułów, zauważając, że podpisują się pseudonimami oraz wyrażając 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, przejawiające się w usprawiedliwianiu czynów wymagających zabijania postaci, akcentowaniu różnic pomiędzy światem wirtualnym a realnym, ironizowaniu, żartowaniu z siebie i swojej „normalności” oraz obronie własnych preferencji i opisywanej gry przed jej potencjalnymi przeciwnikami¹³⁵.

Tekst Wojciecha Kajtocha wznowiono w wydanej w 2016 roku publikacji *Szkice językoznawczo-prasoznawcze*, składającej się z artykułów napisanych w latach 1997-2013¹³⁶, 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 pismom o komputerach i grach wideo zarzuca się gloryfikowanie przemocy oraz agresywnych działań przedstawianych w grach¹³⁷. Następnie stwierdza, że:

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 wirtualnej¹³⁸.

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

¹³⁵ Tamże, s. 18-19.

¹³⁶ O. Białek-Szwed, *O specyfice socjolektu subkultur młodzieżowych – perspektywa badawcza Wojciecha Kajtocha*, „Zeszyty prasoznawcze” 2017, t.60, nr 4 (232), s. 1003.

¹³⁷ A. Ignasiak, *Tak prymitywne, że aż bezbronne? – analiza zawartości popularnych czasopism młodzieżowych*, [w:] *Stare i nowe. Czasopisma dla dzieci i młodzieży*, red. B. Olszewska, E. Łucka-Zajac, Opole 2013, s. 181.

¹³⁸ Tamże.

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 namysłu nad komputeryzacją oraz informatyzacją naszego kraju. W artykułach autorstwa 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 Zachodniej¹³⁹. Winą 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 założeniami¹⁴⁰. 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 komputerem¹⁴¹. Wasiak przytacza wypowiedź Władysława M. Turskiego – dyrektora Polskiego Towarzystwa Informatycznego, który w rozmowie opublikowanej na łamach pierwszego numeru „Bajtki” 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 dekadencją¹⁴².

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

¹³⁹ 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*, red. Katarzyna Stańczak-Wislicz, Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2012, s. 206-207.

¹⁴⁰ Tamże.

¹⁴¹ Tamże.

¹⁴² Tamże, s. 201.

zainteresowanie grami komputerowymi oraz szeroko pojętymi zagadnieniami informatycznymi. Badacz udowadnia również, 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 ówczesnie najbardziej popularne¹⁴³. Amatorskie produkcje nazywano także magazynami dyskowymi (diskmagami), dlatego że były wydawane na dyskietkach komputerowych 3,5 lub 5,25 cala¹⁴⁴. Dystrybuowano je na giełdach komputerowych lub korespondencyjnie¹⁴⁵, 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 tytułowe formalne i nieformalne 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 80., kiedy zaczął rozwijać się tak zwany „ruch komputeryzacji”, stawiający sobie za cel unowocześnienie gospodarki przy wykorzystaniu programów informatycznych oraz edukację społeczeństwa w tym zakresie¹⁴⁶. W swojej analizie Wasiak opiera się na wywiadach przeprowadzonych z osobami samodzielnie zdobywającymi umiejętności programowania, na treściach książek, poradników zamieszczanych w prasie komputerowej oraz wspomnianych wcześniej diskmagów¹⁴⁷. Większość respondentów wskazała „Bajtka” jako źródło podstawowej wiedzy na temat pisania programów, ze względu na większą dostępność niż bardziej dopracowane książkowe publikacje poświęcone nauce korzystania z komputera¹⁴⁸.

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

¹⁴³ P. Wasiak, *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży*, Przyjęte do druku, s.1.

¹⁴⁴ M. Sykutera, *Sentymentalna podróż w przeszłość – jak działały ziny, czyli... blogi technologiczne na dyskietkach*, <https://www.spidersweb.pl/2015/12/ziny-diskmagi.html> (data dostępu: 8 grudnia 2018).

¹⁴⁵ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s.5.

¹⁴⁶ P. Wasiak, *Formalne i nieformalne obiegi wiedzy z zakresu nauki samodzielnego programowania komputerów domowych w Polsce*, [w:] *Polska informatyka: Systemy i zastosowania*, red. Jerzy S. Nowak, Beata Ostrowska, Warszawa: Polskie Towarzystwo Informatyczne, 2017, s. 265.

¹⁴⁷ Tamże.

¹⁴⁸ Tamże, s. 271.

– *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 pracami. 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 zaistnieć prace nad budową maszyn liczących¹⁴⁹.

Tematyka polskich czasopism dedykowanych miłośnikom 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. 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 sam autor wspomina, *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 roku¹⁵⁰. Książka powstała z potrzeby usystematyzowania tematu ówczynie niezbyt zgłębnego i opisanego przez rodzimych badaczy czy dziennikarzy, dlatego spotkała się ze sporym zainteresowaniem czytelników.

¹⁴⁹ 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*, red. Mirosław Sikora, Warszawa: Instytut Pamięci Narodowej, 2017, s. 41.

¹⁵⁰ B. Kluska, *Dawno temu w grach*, <http://kluska.net/p/dawno-temu-w-grach.html> (data dostępu: 4 grudnia 2018).

Bartłomiej Kluska skupił się zarówno na przedstawieniu powszechnej historii gier, sięgając czasów wspomnianych już w pracy Aleksandra Douglasa oraz Williama Higinbothama, jak i historii polskich produkcji. Autor odniósł się do specyficznego podejścia władz w czasach PRL do informatyzacji oraz wynikających z tego powodu różnych trudności w zakupie mikrokomputerów, nauce ich obsługi oraz poznawaniu oprogramowania rozrywkowego. Przypomnił pierwsze czasopisma 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*, 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 pod wymownym tytułem *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, chociaż 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 powstały nie tylko motywowane dziennikarskim zacięciem, ale też fanowskim zainteresowaniem oraz sentymentem zarówno względem medium gier, jak i lat 80. oraz 90., będących dla autorów czasami dzieciństwa lub młodości. Nostalgiczne tęsknoty za tym okresem połączone z wciąż żywymi wspomnieniami, zaowocowały również powstaniem kilku oddolnych inicjatyw skierowanych do dawnych czytelników i fanów polskich czasopism growych. Jednym z ważniejszych projektów była premiera filmu dokumentalnego poświęconego pismom dla graczy, na którego produkcję zbierano pieniądze za pomocą platformy crowdfundingowej wspieram.to¹⁵¹. 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

¹⁵¹ P. Kazimierczak, *Thank you for Playing - Kultowe magazyny o grach*, <https://wspieram.to/1565-thank-you-for-playing-kultowe-magazyny-o-grach.html> (data dostępu: 11 grudnia 2018).

komputerowych”, „Gambler”, „Reset”, czy „Top Secret”. Jak podaje opis umieszczony na stronie internetowej, dokument powstał, by: „zglebić fenomen magazynów o grach i utrwalić go dla młodszych osób. Tak barwne czasy zasługują na filmowy pomnik¹⁵²”. Wymienione czasopisma zostały nazwane także kultowymi, ze względu na rolę jaką odegrały w czasach, kiedy stanowiły główne źródło informacji na temat gier wideo. W opisie projektu można przeczytać, 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 dziś¹⁵³.

Cytat ten wyraźnie pokazuje, że dla autorów filmu czasopisma te były na tyle ważnym, kształtującym spojrzenie na elektroniczną rozrywkę medium, iż 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% celu, gdyż osiągnięcie pułapu 10 tysięcy złotych gwarantowało powstanie dokumentu¹⁵⁴. Prace nad nim trwały nieco dłużej niż zakładano początkowo, ale ostatecznie film ukazał się 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 opisanego, podejściu 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 w swojej pracy czerpię informacje zamieszczone w

¹⁵² Tamże.

¹⁵³ P. Kazimierzczak, *Thank you...*, <https://wspieram.to/1565-thank-you-for-playing-kultowe-magazyny-o-grach.html> (data dostępu: 11 grudnia 2018).

¹⁵⁴ Tamże.

Thank Yoy for Playing, traktując je jako swego rodzaju zapis historii mówionej – świadectwo osób, które w latach 90. 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 z twórcami dawnych hitów, strefy produkcji niezależnych czy wreszcie panele i rozmowy z członkami redakcji „kultowych” magazynów. Zakres tematów poruszanych w trakcie takich spotkań 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 magia¹⁵⁵.

Wkrótce po zakończonej sukcesem zbiórce pieniędzy na film dokumentalny o czasopismach, 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 sukcesem¹⁵⁶. 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 Łapińskim¹⁵⁷. Po raz kolejny okazało się, że oddolna inicjatywa w jakiś sposób związana z dawnymi pismami

¹⁵⁵ P. Opulski, *Najbardziej lubię Flippery* – wywiad z organizatorem *Pixel Heaven*, <https://www.komputerswiat.pl/artykuly/redakcyjne/najbardziej-lubie-flippery-wywiad-z-organizatorem-pixel-heaven/5213gbd> (data dostępu: 11 grudnia 2018).

¹⁵⁶ Inicjatorzy planowali pierwotnie zebrać kwotę 93 tysięcy. zob. Online: <https://polakpotrafi.pl/projekt/secret-service> (data dostępu: 12 grudnia 2018).

¹⁵⁷ Tamże.

growymi, odniosła sukces, bazując na nostalgii i wiernych czytelnikach chcących 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 Service¹⁵⁸. Na miejscu obiecanego magazynu pojawiło się nowe pismo – „Pixel”, wywołując kontrowersje związane z finansowaniem, ponieważ okazało się, że w dłuższej perspektywie pieniądze ze zbiórki zostaną przekazane na nieco inny cel niż pierwotnie zakładano¹⁵⁹. W kontekście mojej pracy nie jest to wątek najistotniejszy, dlatego nie rozwijam go w dalszej części rozprawy, niemniej warto odnotować, że w kręgu osób zainteresowanych grami wideo, wciąż obecna jest grupa gotowa aktywnie działać i wspierać inicjatywy dotyczące czasopism growych z lat 90.

1.4 Mikrokomputery w Polsce a polityka

Stanowisko 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 wyzwań stojących przed socjalistyczną gospodarką, dlatego rodząca się prasa informatyczna stawiała sobie za główny cel edukowanie czytelników. W pierwszym numerze „Bajtki” zastępca redaktora naczelnego „Odrodzenia” Zbigniew Siedlecki oraz zastępca redaktora naczelnego „Sztandaru Młodych” Waldemar Siwiński podpisali się pod zapewnieniami, że: „ambicją zespołu redakcyjnego jest – najogólniej mówiąc – zwalczanie analfabetyzmu mikrokomputerowego w Polsce¹⁶⁰”. 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 oczywistością, a „dla pomyślnej przyszłości naszego kraju jest to sprawa absolutnie kluczowa¹⁶¹”. Również redakcja debiutującego w kwietniu 1986 roku miesięcznika „Komputer” duże nadzieje pokładała w zmieniających się nastrojach politycznych,

¹⁵⁸ *Secret Service albo sekret przekręt*, <https://www.dobreprogramy.pl/macminik/Secret-Service-albo-secret-przekret,59727.html> (data dostępu: 12 grudnia 2018).

¹⁵⁹ O sprawie pisano zarówno na portalach internetowych 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> (data dostępu: 12 grudnia 2018).

¹⁶⁰ Z. Siedlecki, W. Siwiński *RUN czyli zaczynamy*, „Bajtek” 1985, nr 1, s.2.

¹⁶¹ Tamże.

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 informatyki¹⁶².

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 mikrokomputerów. 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 zastosowania¹⁶³. Czytelnikami „Informika” mieli być ci, którzy: „ze sprawności umysłowej i twórczej aktywności w dziedzinie informatyki zamierzają uczynić swą receptę na życie¹⁶⁴.” We wstępniku do pierwszego numeru pisano także o nadciągającej rewolucji technologicznej objawiającej się rosnącym zainteresowaniem mikrokomputerami, co zdaniem redaktorów spowoduje podział społeczeństwa na tych, którzy będą jedynie biernymi konsumentami i „zwyczajnymi telegraczami” oraz tworzących znacznie mniej liczną grupę profesjonalistów zorientowanych w informatycznych zagadnieniach¹⁶⁵. 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

¹⁶² „Komputer” 1986, nr 1, s. 2.

¹⁶³ R. Waclawek, *Czas rewanżu: Koniunktura dla know-how*, „Informik” 1987, nr 1, s. 2.

¹⁶⁴ Tamże.

¹⁶⁵ Tamże.

powinien być zainteresowani potencjalny czytelnik charakteryzujący się ambicją, 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 wstępniaka 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 renomę¹⁶⁶”. Być może zespół pracujący nad pismem rzeczywiście nie posiadał wiedzy o nowym medium, ale z pewnością nie był to jedyny powód, dla którego unikano wspomnienia o nim, ponieważ dla wielu ówczesnych dziennikarzy piszących o komputerach, gry były zjawiskiem marginalnym, przejściowym i niewartym większego namysłu. Nieco ponad rok później, w numerze 4/1988 „Informika” wspomniano, że gry komputerowe to bezmyślna rozrywka, przyrównując je do równie niepocholebnie ocenianych filmów akcji oraz muzyki typu *italo disco*¹⁶⁷. 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 grami¹⁶⁸.

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” napisano, że fascynacja informatyką rozpoczyna się wcześniej, ponieważ użytkownicy początkowo zainteresowani są właśnie grami komputerowymi. Redakcja zauważyła, że:

¹⁶⁶ „Informatyka, Komputery Systemy” 1986, nr 1, s.2.

¹⁶⁷ J. Kławiński, *Felieton przeciw felietonistom*, „Informik” 1988, nr 4, s. 1.

¹⁶⁸ „Informatyka, Komputery Systemy” 1986, nr 1, s.2.

Zaczyna się wcześniej – pierwszą pasją są gry (...). Ale ten okres przecież przemija, musi przeminąć, choć przecież rozrywka zawsze będzie dziedziną, w której informatyka będzie 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 gry¹⁶⁹.

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. Według 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 gry¹⁷⁰. Pod koniec lat 80. urządzenia sprowadzane z RFN lub kupione w Peweksie służyły głównie do grania, dlatego też temat ten zaprzętał myśli osób mogących pozwolić sobie na posiadanie własnego urządzenia. 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 wówczas 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 nieoceniona¹⁷¹, 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 ogólne 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. Dwa różne podejścia 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. Jednakże jak wskazują badania przeprowadzone przez Patryka

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

¹⁷⁰ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*”..., s. 202-203.

¹⁷¹ Tamże.

Wasiaka, użytkownicy mikrokomputerów w czasach PRL nie tylko koncentrowali się na graniu, ale też nabywali umiejętności związane z programowaniem¹⁷². 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 dóbr konsumpcyjnych dla osób mieszkających za żelazną kurtyną¹⁷³. 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 grup¹⁷⁴. Powołując się na wydany w 1984 roku *Whole Earth Software Catalog*, zawierający spis programów komputerowych pogrupowanych na kilka kategorii, Patryk Wasiak wysnuwa 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)¹⁷⁵.

Autor artykułu przyznaje, iż trudno ocenić udział w rynku poszczególnych typów programów, ponieważ nie istnieją dane 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 spełniły w przedstawianiu czytelnikom nowego medium, oraz rosnące zainteresowanie jego wytworami

¹⁷² Tamże.

¹⁷³ Tamże, s. 204.

¹⁷⁴ Tamże, s. 205.

¹⁷⁵ Tamże.

po okresie transformacji ustrojowej, stanowią cenne źródło informacji o rodzącej się w Polsce kulturze gier komputerowych oraz związanej z tym wzrastającej świadomości odbiorczej wśród użytkowników.

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, aż do edukacji rozumianej jako przedstawianie informacji na temat specyfiki interaktywnych treści jako osobnego medium. 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 zaistniała na przestrzeni kilku lat zmiana dotycząca tematyki publikowanych artykułów, wskazuje na ewoluujący status nowego medium w Polsce oraz kształtującą się świadomość społeczną dotyczącą miejsca gier w ówczesnym krajobrazie medialnym.

Początkowo pełniona przez magazyny komputerowe edukacyjna funkcja ograniczała się głównie do apeli o konieczności utworzenia systemowego nauczania informatyki dla dzieci i młodzieży. W drugiej połowie lat 80. 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 mogącą jednak nieść 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. Wówczas pozytywnie oceniano także działania mające na celu złamanie zabezpieczeń do programów rozrywkowych w celu zrozumienia, w jaki sposób zostały stworzone i jak można je modyfikować. Był to również moment, w którym w pismach informatycznych drukowano artykuły mające za zadanie rozstrzygnąć, czy gry wideo są przejściową modą, czy jednak przyciągną uwagę odbiorców na dłużej. Zaczęto także zastanawiać się nad potencjalną szkodliwością interaktywnych produkcji, zwłaszcza w kontekście najmłodszych użytkowników.

Na przełomie lat 80. i 90. 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 90. redaktorzy pism hobbystycznych dostrzegli potrzebę poruszenia tematyki związanej z kontrowersjami dotyczącymi interaktywnych scen przemocy oraz ich wpływu na użytkowników, a także 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 porządek chronologiczny, jednak zwracam uwagę, iż 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, ceniącą korzystanie z techniki oraz nabywanie umiejętności z nią związanych¹. Badacz wspomina również o najbardziej zaangażowanych hobbystach samodzielnie uczących się obsługi urządzeń i tworzących nowe urządzenia². Z tego względu gry zostały włączone do technik informatycznych również przez pierwsze czasopisma publikujące artykuły na temat elektronicznej rozrywki i aż do drugiej połowy lat 80. nic nie wskazywało, by w przyszłości oderwały się od kontekstów informatycznych i były rozpatrywane w perspektywie osobnych własności³. 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

¹ G. Kirkpatrick, dz.cyt., s. 56.

² Tamże.

³ Tamże, s. 56-57.

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 prezentowała się inaczej, o czym wspominam także w rozdziale pierwszym, ponieważ na przeszkodzie w dostępności do nowinek technicznych stała niechęć władzy do urządzeń wyprodukowanych na Zachodzie i brak środków dewizowych na ich zakup. Dopiero pod koniec 1984 roku zezwolono, by mikrokomputery trafiły do sprzedaży w sklepach sieci Pewex⁵, ale mimo tego 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, iż 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 pracy 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 również poza Stanami Zjednoczonymi i Europą Zachodnią, powstają ciekawe inicjatywy warte przeniesienia na polski grunt. Teksty te stanowiły wyraźnie polityczne i ideologiczne alibi, mające legitymizować tematykę informatyczną przez podawanie przykładów innych państw socjalistycznych. Jednym z przykładów tego rodzaju artykułów jest wywiad z profesorem Andriejem Pietrowiczem Jerszowem wydrukowany w numerze 1/1987 pisma „Komputer”. Profesor Jerszow został przedstawiony jako wybitny radziecki

⁴ Tamże, s. 56.

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

informatyk i członek Akademii Nauk ZSRR, a oprócz tego również 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 wspomina, że wprawdzie jest jeszcze za wcześnie, by oceniać czy wdrożenie nowych zajęć okazało się słuszną decyzją, ale podtrzymuje zdanie, że:

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 w większości przypadków odbywa się tylko w teorii, ponieważ liczba dostępnych dla uczniów urządzeń jest ograniczona, argumentując, iż 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 młodzież informatyki, ale 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 również 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

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

⁷ Tamże.

⁸ Tamże s. 4.

⁹ Tamże.

¹⁰ Tamże, s. 5.

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

wprowadzić nauczanie podstaw informatyki w całym kraju od roku szkolnego 1986/87¹². Do tego celu zadeklarowano wykorzystanie jugosłowiańskiego 8-bitowego komputera Pecom 32¹³. Plan informatyzacji nie ominął także placówek 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, zadeklarowała przedstawicielka kubańskiego ministerstwa oświaty. Lidia Lipiqe 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, iż od 1987 roku we wszystkich kubańskich placówkach mają odbywać się dwie godziny informatyki tygodniowo. Berdaes deklaruje, że zakupione zostaną japońskie 16-bitowe 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 dotyczących zagadnień takich jak „Człowiek i komputer”, „Nauka – technologia – edukacja”, „Szkoła w roku 2000”, „Rewolucja i przyszłość informacji” oraz późniejszych pasjonujących dyskusjach na wymienione tematy¹⁸. Roman Poznański zauważa też, że uczestnicy bez żalu poświęcali czas przeznaczony na wakacyjne aktywności na rzecz długich, merytorycznych rozmów z rówieśnikami z zagranicy¹⁹. Autor podzielił się także spostrzeżeniami dotyczącymi edukacji informatycznej:

¹² Tamże.

¹³ Tamże, s. 15.

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.

¹⁷ Tamże.

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

¹⁹ Tamże.

W chwili, gdy u nas trwała batalia o „Bajtkę” 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 Ghandi, 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 „zaprzyjaźnić uczniów z komputerami”²¹. Powołując się na słowa dyrektora, redaktor przypomina, że nauczyciele poszerzający kompetencje są też odpowiednio nagradzani i motywowani do wyteźzonej 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 nr 117, w której powstał ośrodek naukowo-szkoleniowy, będący jednym z oddziałów Akademii 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 koleżdy 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 wdramy młodzież do poważnej pracy (...). Niczego nie robi się u nas w celach wyłącznie naukowych (...). Mamy

²⁰ R. Poznański, *Bajtek na uniwersytecie*, s. 23.

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

²² Tamże.

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

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, beczynności²⁴.

Trudno nie dostrzec starań poszczególnych redakcji, by przedstawić komputery w jak najlepszym świetle. Wymienione artykuły stanowią jedynie przykłady tego typu tekstów ówczasie publikowanych w prasie informatycznej, ale już ta stosunkowo niewielka próba pokazuje, że optymistycznymi opisami działań zagranicznych władz usiłowano przekonać polskich czytelników, iż 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 „urzędzeń 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, iż były to jednostkowe przypadki. Wspomiano o pojedynczych placówkach oraz eksperymentalnych inicjatywach faktycznie mogących wyróżniać się na tle innych szkół, jednak nieprzekształcających się w bardziej obszerne i ujednoczone programy nauczania. Przyniesione wypowiedzi dyrektorów i naukowców cechuje również przesadny optymizm oraz rozmach w składaniu obietnic związanych z dalszym rozwojem edukacji komputerowej. Szczególne wątpliwości budzą 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 wspominałem 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 w szkołach²⁵. Opowiadali się także za rozwijaniem

²⁴ Tamże.

²⁵ P. Wasiak, *Formalne i nieformalne...*, s. 265.

edukacji nieformalnej poprzez 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 konieczność 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 znajomości słownictwa oraz konstrukcji językowych. Pilaszek konkluduje również, że stosowanie nowoczesnych urządzeń uatrakcyjnia 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 ani nadmiernie

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.

skupiać na określonych językach programowania, ponieważ chciano wychować przyszłych użytkowników komputerów a nie profesjonalnych programistów³⁵.

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. Na to stwierdzenie Kwaśniewski zareagował słowami:

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.

Rozmówca podzielił się zaskakującą opinią na sprawę, zważywszy, że w dalszej części wywiadu przypomniał o prognozach rządowych, według których do 1990 roku w Polsce

³⁵ Tamże.

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.

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, ponieważ 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.

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 w tej pracy 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 80. 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.

⁴¹ Tamże, s. 4.

⁴² Tamże, s. 3-4.

⁴³ Tamże, s. 3..

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% Polaków nie korzystało z komputera, żyjąc niejako poza nowoczesnym,

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 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, iż 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”, z których wynika, że w 1992 roku spośród 3500 czytelników 92% grało w gry, 78% zajmowało się programowaniem, 54% odbiorców korzystało z mikrokomputera do tworzenia grafiki, a 27% 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 tego liczby te pozwalają przypuszczać, iż 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. nabywali zazwyczaj przy pomocy prasy lub specjalistycznych publikacji, które stopniowo zaczynały pojawiać się na polskim rynku. W latach 80. powstało około 250 książek anglojęzycznych i 60 niemieckojęzycznych dotyczących Commodore 64 nazywanego

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.

⁴⁷ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*”..., s. 211.

⁴⁸ Tamże.

⁴⁹ Tamże, s. 212.

najpopularniejszym komputerem dekady⁵⁰. Pomimo iż 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 przypadkach motywacja do samokształcenia w tym zakresie była związana z elektroniczną rozrywką. Chęć ukończenia gry, zdjęcia zabezpieczeń z pirackiej kopii lub zdobycia ulepszeń usprawniających rozgrywkę sprawiały, 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 poprzez zniesienie limitów energii, amunicji oraz innych zasobów znacząco podwyższających poziom trudności⁵³. Chęć zdobycia takiego usprawnienia była ówczesnie na tyle zrozumiała, iż 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” mogącego zmieniać gotowe programy⁵⁴. Również redaktorzy czasopism komputerowych wydawanych w drugiej połowie lat 80. 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.

⁵⁰ P. Wasiak, *Formalne i nieformalne...*, s. 271.

⁵¹ Tamże, s. 272-273.

⁵² P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*”..., s. 214.

⁵³ Tamże, s. 213.

⁵⁴ Tamże, s. 214.

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

⁵⁶ Tamże.

Strapionym użytkownikom z pomocą przychodzą Klaudiusz Dybowski i Michał Silski obiecujący „parę pomysłów i rozwiązań umożliwiających przegrywanie NIEKTÓRYCH programów dyskowych na taśmę w systemie przyspieszonego zapisu i odczytu TURBO⁵⁷”. 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 za przegrywanie programów, powinien najpierw zrozumieć teorię, czyli wnikliwie zapoznać się ze wskazówkami oraz wyjaśnieniami zasad działania mikrokomputerów opublikowanymi na łamach „Bajtka”⁵⁹.

Zaledwie miesiąc później w magazynie „Komputer” podjęty zostaje temat „włamywania” się do programów. Obszerny artykuł Grzegorza Czapkiewicza 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 poprzez 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 gra⁶²”, co zdaniem dziennikarza potwierdza tezę głoszącą, iż można przejść od zabawy do programowania⁶³.

⁵⁷ Tamże.

⁵⁸ Tamże.

⁵⁹ Tamże, s. 20-21.

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

⁶¹ Tamże.

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

⁶³ Tamże.

Redaktorzy pism komputerowych w większości dbali o to, by dominowały 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-u 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 wprawianiem 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 rozpoczyna się stwierdzeniem: „»Hobbit« należy do najbardziej skomplikowanych programów jakie wymyślono dla mikrokomputera. W grze Twój mikrokomputer 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

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.

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

własnego urzędnika⁶⁸. Pojawiały się zatem również zapisy prostych gier na różne mikrokomputery, polegających przykładowo na rozwiązaniu łamigłówki 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 wydawać się nieco zbyt stanowcze i jednoznaczne, 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 mającej dużą wiedzę na temat komputerów i potrafiącej w niestandardowy sposób obchodzić zabezpieczenia programów, zyskując wgląd w treści, których twórcy nie chcieli publicznie udostępnić⁷¹. W kulturze hakerskiej ważną umiejętnością było swobodne korzystanie z asemblera, dlatego tak dużym powodzeniem cieszyły się artykuły, w których wspomiano o tym języku dającym bezpośredni dostęp do procesora, pamięci czy układów graficznych i dźwiękowych⁷².

Jak stwierdziłam wcześniej na podstawie badań przeprowadzonych przez Patryka Wasiaka, użytkownicy mikrokomputerów w większości byli zainteresowani grami wideo i to

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 przy użyciu 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.

⁷² Tamże.

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, poprzez 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 dotyczących 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 powstało w oparciu o ekonomiczno-finansowe zasady funkcjonowania tego typu państwowych zakładów obowiązujące w 1986 roku⁷⁴. Gra mogła być wykorzystywana zarówno w wariacie współpracy pomiędzy 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 faktu, że przygotowana gra powstała w oparciu o model znacznie upraszczający rzeczywistość, w którym tylko ekonomiczne aspekty działalności zostały wzięte pod uwagę. Jednak mimo tego *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 80. była bardzo istotnym fundamentem w 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 rodzaju produkcji.

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

⁷⁴ Tamże.

⁷⁵ Tamże.

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 „Bajtki”. 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 mogących zabrać głos z perspektywy autorytetu.

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 pomiędzy 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

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

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

⁷⁹ Tamże.

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 jest jednym z ważniejszych dla kształtowania habitusu gracza w Polsce, ponieważ po raz pierwszy poruszono kwestię akceptacji nowej formy rozrywki. Do dyskusji zaproszono specjalistów wypowiadających się na temat z odmiennych perspektyw, dzięki czemu redakcji „Bajka” udało się przedstawić pozytywne oraz negatywne wyobrażenia na temat skutków korzystania z interaktywnych treści. Było to istotne działanie, gdyż pod koniec lat 80. gry budziły zainteresowanie młodych ludzi, a często powodowały 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 dotyczący 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* zauważają, że współczesny świat został zmieniony przez technikę cyfrową na niemal wszystkich poziomach – począwszy od mediów poprzez 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

⁸⁰ Tamże.

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

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.

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 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 społecznego⁸⁷. Badacze wyjaśniają, że 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 dostrzegania w nim treści wykraczających poza prostą, niewymagającą wysiłku intelektualnego rozrywkę. Równie ważne było sformułowanie wspólnego dla użytkowników języka, uwzględniającego nie tylko specyficzne pojęcia balansujące na granicy żargonu, ale także kryteria pozwalające wyróżnić poszczególne gatunki gier oraz określić wartość konkretnych produkcji. Za zasadne uważam 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 pomiędzy odmiennymi ich typami i czego oczekiwać od medium w przyszłości.

⁸² Tamże, s. 18.

⁸³ Tamże.

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Tamże, s. 143.

⁸⁶ Tamże.

⁸⁷ Tamże, s. 18.

⁸⁸ Tamże, s. 19.

⁸⁹ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 53.

Tego typu tematy podejmowano głównie w magazynach dla graczy z lat 90., 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. symulacyjne-handlowe, kiedy to bawimy się w zarządzającego jakąś firmą. (...) Do innego typu należą wszelkiego rodzaju symulacje kierowania czy też pilotowania⁹¹”. Zaproponowane 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 inspirować się 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 stanie się, jeśli nie wykona ruchu poprawnie. Rodek w dużym skrócie tłumaczy, na czym polega mechanika

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

⁹¹ Tamże

⁹² Tamże.

gier oraz jak należy wykorzystywać kontroler do urządzenia, a także przybliżyć, co wyświetla się na ekranie i jaki to ma związek z aktywnościami lub decyzjami odbiorcy. Przedstawiony opis jest pobieżny, nieadekwatny do różnorodności gatunkowej, o której redaktor wspomina we wcześniejszym akapicie, ale mimo tego 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, moim zdaniem jest ważny, ponieważ przygotowuje odbiorców na odmienną formę medialną od dotychczas im znanych. Ponadto komputer jako urządzenie również był 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 poprzez przedstawianie konkretnych możliwości cyfrowych tekstów, odpieranie zarzutów wysuwanych przez 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 „różnicowanego postrzegania” (ang. *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 90. Początkowo gry były ściśle związane z techniką informatyczną, więc na przełomie lat 80 i 90. najczęściej określano je mianem programów, chociaż czasami pojawiały się mniej precyzyjne nazwy jak

⁹³ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 75.

⁹⁴ Tamże.

⁹⁵ Tamże.

choćby „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 dostrzega Jakko Suominen, w fińskim piśmie „MikroBitti” na przełomie lat 80. i 90. 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, 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 maszynach⁹⁹”. 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 również zawód testera nazwanego pomocnikiem programisty oraz kampanię promocyjną nowego tytułu, obejmującą atrakcyjne reklamy oraz wersje demonstracyjne wysyłane do czasopism komputerowych. Według dziennikarza 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.

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

⁹⁷ J. Suominen, dz. cyt., s. 8.

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

⁹⁹ Tamże.

¹⁰⁰ Tamże.

¹⁰¹ Tamże.

¹⁰² Tamże.

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, iż autor utożsamia reklamę z koniecznością namówienia klienta na zakup nieudanego produktu. Wyjaśnieniem tej postawy może być niezajomość mechanizmów marketingowych, wynikająca z faktu, że pod koniec lat 80. 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 „Bajtki” nie wiedział jak funkcjonuje promocja marki na rynku zachodnim, a do takiego niewątpliwie się odnosił.

Znakiem świadczącym o tym, że gry przestały być postrzegane wyłącznie przez pryzmat technicznej innowacji, są również artykuły, w których poruszano tematykę podziału wytworów nowego medium na konkretne gatunki. W niemalże każdym polskim piśmie gromym z lat 90. 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 roku 1990, kiedy na polskim rynku zadebiutował magazyn „Top Secret”, zawierający artykuły poświęcone wyłącznie grom, pismo „Bajtek” przestało być głównym źródłem informacji dla graczy. Mimo tego redakcja wciąż poruszała tematykę gromą, 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:

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

¹⁰⁴ Tamże.

(...) 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 próbuję 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, iż 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. Redaktor posługuje się też dość swobodnym stylem pisania, cechującym wszystkie polskie pisma hobbystyczne dla graczy z lat 90. 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 podobne¹⁰⁶” oraz na charakter programu, wymieniając tytuły „wojenne, historyczne, polityczne i tym podobne¹⁰⁷”. Pojawiają się też określenia prawdopodobnie zapożyczone z anglojęzycznej prasy, które stały się częścią dyskursu już w latach 80., 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 wspomnianą 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*.

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

¹⁰⁶ Tamże.

¹⁰⁷ Tamże.

¹⁰⁸ Tamże.

¹⁰⁹ W. Nowak, *Słovar – mikroslownik pseudoinformatyczny*, „Top secret” 1991, nr 2, s. 20.

W pierwszej połowie lat 80. w 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 za tak mgliste kategorie jak „inteligencja”, „logika” oraz „zasługi literackie”¹¹¹. Zatem nie dziwią komentarze rodzimych dziennikarzy, sugerujące, że popularne „przygodówki” są bardziej wartościowe od innych rodzajów gier.

Elementem wpływającym na postrzeganie interaktywnego medium jako akceptowalnej formy rozrywki oraz dostarczanie użytkownikom wiedzy na temat różnorodności gier, były artykuły poświęcone szczegółowemu opisowi popularnych gatunków. 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 wpływie. Do tego typu tekstów z pewnością włączam 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 inne¹¹²_{OBJ.}. 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 utworzono przegląd najważniejszych produkcji RPG, zawierający krótki opis każdego tytułu wraz z charakterystyką budowania¹¹³_{OBJ.}.

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 również 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

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.

nie wiedzą, że jeden tytuł może zawierać cechy kilku gatunków¹¹⁵. Nieco mniej rozbudowanych, ale równie istotnych charakterystyk doczekały się także między innymi symulatory lotnictwa¹¹⁶, gry sieciowe¹¹⁷, bijatyki¹¹⁸, produkcje stworzone przez studio Sierra¹¹⁹, gry strategiczne¹²⁰ i wiele więcej, co doskonale pokazuje, jak istotne dla tworzenia kultury graczy w Polsce były tego rodzaju materiały.

W okresie początkowym, to jest na przełomie lat 80. i 90. oraz na początku lat 90., 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, ponieważ redaktorzy opisywali zarówno popularne wówczas rodzaje gier, takie jak bijatyki czy RPG, ale również 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 szczegółowo 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 graczy¹²²”, 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

¹¹⁵ *Między nami, graczami...*, „Świat gier komputerowych” 1994, nr 1, s. 3.

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

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.

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, na przykład „demo, program demonstracyjny”, „gra filmowa”, „labiryntówki, gry labiryntowe”, „gra sportowa”, „strategia, gra strategiczna”, „symulator, gra symulacyjna”¹²³.

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, iż taki słownik powstał, ponieważ w korespondencji od graczy pojawiało 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 nieznanne osobom spoza środowiska miłośników elektronicznej rozrywki.

O krok dalej podążył 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

¹²³ W. Nowak, *Słovar. Mikrosłowniczek pseudoinformatyczny*, „Top Secret” 1991, nr 2, s. 20-21.

¹²⁴ Tamże, s. 20.

¹²⁵ Tamże.

¹²⁶ Tamże.

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

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 wolny¹²⁸”. 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, że:

(...) 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 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”. Pomimo tego że późniejsze artykuły nie posiadały 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 wkradający 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 chcących poczytać o edukacyjnych aspektach gier. Istniała pewna dwuznaczność, ponieważ pisma nie miały jasno sprecyzowanej grupy odbiorczej. W związku z tym dochodziło czasami do napięć związanych z publikacją treści nieodpowiednich

¹²⁸ Tamże.

¹²⁹ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 250-251.

dla dzieci, takich jak chociażby recenzji gier erotycznych¹³⁰. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku polskich magazynów dla graczy. Przytaczane 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 również 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 jako wyraz niepoważnego traktowania oraz brak szacunku ze strony czytelników¹³². Pojawienie się tego typu treści w magazynach o grach wideo świadczy również o pewnym braku obycia z prasą hobbystyczną, niewiedzy odbiorców dotyczącej funkcjonowania redakcji i oczywistych ograniczeń, ale również ogromnego zapotrzebowania na informacje związane z grami. Z rozmowy z Marcinem Borkowskim wynika, 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 listy¹³³”. Borkowski zaznaczył jednak, że takie problemy, podobnie jak konieczność 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 pisma, należy włączyć w ramy opisywanej w tym rozdziale funkcji edukacyjnej pism 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

¹³⁰ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 78.

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

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

¹³³ Fragmenty wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, *Aneks*, s. 250.

¹³⁴ Tamże.

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 produkcji interaktywnych. Podaje jednostkowe 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 incydenty miały miejsce w krajach Europy Zachodniej, sprawiają, iż dziś można je odebrać jako nieco wyolbrzymione lub wręcz fałszywe. Niemniej najistotniejsze 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 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 80.¹³⁷, 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.

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

¹³⁶ Tamże.

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

¹³⁸ Tamże, s. 11-12.

Dobrowolnie podjęte przez wydawców regulacje w ramach amerykańsko-kanadyjskiej organizacji Entertainment Software Rating Board (ESRB), funkcjonującej od 1994¹³⁹ roku 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. 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 Pixele* przytacza 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, zaś gracze niestabilni emocjonalnie, 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 mogącym rozwinąć się 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

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> (data dostępu: 20 czerwca 2019).

¹⁴¹ Z pełną świadomością dokonuję 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.

¹⁴³ M. Szokoło, *Czerwone Pixele*, „Bajtek” 1994, nr 12, s. 44-45.

przejawiają destrukcyjne zachowania. Szokoło próbuje także niejako usprawiedliwić „krwawą” rozgrywkę poprzez 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 zawierającej drastyczne obrazy rozgrywki 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 Szokoły, 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 *Drogi Bajtku*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 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 pomiędzy 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

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

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

funkcji mediów¹⁴⁶. Jej autor zauważa, że programy komputerowe mogą podlegać takim badaniom jak wytwory innych mediów. Obala również 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, stanowi o rosnącej świadomości użytkowników gier oraz poważnemu potraktowaniu 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 również często podejmowano temat nielegalnego kopiowania oprogramowania rozrywkowego oraz konsekwencji takiego działania odczuwanych przez twórców. W angielskich czasopismach hobbystycznych już w połowie lat 80. kopiowanie gier, a zwłaszcza późniejsze sprzedawanie ich było nazywane piractwem i potępiane jako zjawisko mogące zaszkodzić branży¹⁴⁷. Jak podkreśla Graeme Kirkpatrick, ton dyskusji na ten temat był uzależniony od podejścia redaktorów konkretnych pism, dlatego w niektórych artykułach podkreślano konieczność rozróżnienia pomiędzy dziećmi wymieniającymi się skopiowanymi grami 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 dzielenia 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 pomiędzy legalną a nielegalną kopią¹⁴⁹.

Kwestia kopiowania oprogramowania oraz kontrowersji związanych z łamaniem prawa autorskiego była również poruszana w polskich pismach hobbystycznych. Jednak w tym przypadku dyskusje potępiające samodzielne przegrywanie gier lub kupowanie na giełdach ich kopii przyjmowały nieco inną formę niż w Europie Zachodniej. W Polsce lat 80.,

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.

podobnie jak w innych krajach będących ówczesnie pod wpływem Związku Radzieckiego, nie wykształcił się formalny model dystrybucji gier. Jaroslav Švelch przypomina, że w państwach pozostających 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 wspomniana Czechosłowacja¹⁵¹.

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 czynu 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 grami było oznaką pomocy, ponieważ tylko w ten sposób jego rodacy otrzymywali 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. Różnię stanowi jednak fakt, że w Polsce ważnym źródłem dostępu do gier były giełdy, na których sprzedawano komputery, urządzenia peryferyjne oraz nieoryginalne wersje oprogramowania różnego rodzaju.

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. Ze względu na indywidualny import towarów oraz

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.

mniej szczelne granice przyzwolenie na sprzedaż kopii gier było większe w Polsce niż w Czechosłowacji. Jednak nie oznacza to, że korzystanie z tej formy dystrybucji nie budziło sprzeciwu i było powszechnie akceptowane. W naszym kraju do 1994 roku nie istniało 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 80. 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 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 wyłania się również krytyka nabywania interaktywnych produktów w takim miejscu, ponieważ stwierdzenie, że nikt nie interesuje się tym, w jaki sposób handlarze zdobywają towar,

¹⁵³ B. Kluska, *Dawno temu...*, s. 59.

¹⁵⁴ Tamże, s. 34.

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

dotyczy również klientów bezrefleksyjnie kupujących kolejny zestaw gier wideo. Dalej Przasnyski pisze, że w Polsce piractwo oprogramowania jest tak rozpowszechnione, iż żadne odgórne zakazy nie zlikwidują zjawiska, wobec czego należy 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. redaktorzy pochwalali ćwiczenie umiejętności informatycznych poprzez między innymi łamanie zabezpieczeń gier, co opisałam na początku tego 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 posiłkować 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 tylko w oparciu o legalne źródła 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. 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 ówczesnie dla „Świata Gier Komputerowych”:

¹⁵⁶ Tamże.

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

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 90. rynek dystrybucji gier w Polsce nie był w stanie zapewnić dostępu do oryginalnych egzemplarzy. Jednak redaktorzy pism zdawali sobie 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 pojawiać się 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. Jednocześnie wszystkie wspomniane wcześniej 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 „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 podjęciu 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

¹⁵⁸ Tamże, min 1:07:37-1:07:53.

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 M. Borkowski, *Atari w ofensywie*, „Top Secret” 1993, nr 4, s. 4.

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 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, 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 poprzez 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 ówczesnie istniejącym piśmie hobbystycznym. Niektóre redakcje cieszyły się z nowego prawa, namawiając czytelników do porzucenia giełdowych przyzwyczajień, inne z rezerwą podchodziły do zmian, dostrzegając szereg wyzwań stojących zarówno przed twórcami, użytkownikami, 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 określonego 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 kasetę albo za zbiór dyskietek (...). Ale, żeby za

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, *Między nami, graczami...*, „Świat Gier Komputerowych” 1994 nr 3, s. 3.

pojedynczą grę płacić ciężkie pieniądze to było absolutnie nie do pomyslenia. 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 przekonać czytelników, 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 projektach, którym obecnie poświęcają najwięcej uwagi oraz 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. 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

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

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

kupowanie gier pirackich jest przestępstwem – popełnia 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. 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 pochwalają nielegalnego nabywania gier. Zapytany o zjawisko piractwa komputerowego Aleksy Uchański przypomniał, że w latach 90. 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 skrócić 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*

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

¹⁶⁸ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Alekssem Uchańskim, Aneks, s. 234-235.

Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych, zauważając, że założyciele firmy CD Projekt szybko przekonali się, 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, Bomico Entertainment Software, 1996)*, ponieważ produkcja, sprzedawana za dziewięćdziesiąt dziewięć złotych, do której głosu użyczyli znani polscy aktorzy, wytyczyła zupełnie nową ścieżkę dla dystrybutorów, stając się „najsłynniejszą lokalizacją w historii rodzimego rynku¹⁷⁰”.

Jak przedstawiłam w niniejszym rozdziale, 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 absorbującą, chociaż trudno dostępną 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. dostrzeżono, że gry mogą stać się także narzędziem wykorzystywanym w edukacji uczniów. Redaktorzy namawiali do sięgania po programy rozrywkowe mogące nauczyć użytkowników podstaw ekonomii, języka angielskiego czy zasad programowania. Drukowano także 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. 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 dla gier, zastanawiano się nad różnorodnością gatunkową oraz zauważono potrzebę wypracowania zrozumiałych dla wszystkich użytkowników określeń i terminów na zjawiska związane z nowym medium.

Ostatnia opisana funkcja edukacyjna związana jest z etapem, w którym gry wideo stały się bardziej powszechną i zrozumiałą formą rozrywki. W połowie lat 90. redakcje

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

¹⁷⁰ Tamże.

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 czasopiśmie pojawiały się artykuły na wspomniane tematy świadczy o znaczącej zmianie – gry postrzegano wówczas już jako pełnoprawne medium, którego treści podlegają powszechnej dyskusji. Elektroniczna rozrywka nie była już techniczną nowinką, przejściową modą czy sposobem na zachęcenie dzieci do nauki, ponieważ stała się akceptowaną częścią kultury popularnej.

ROZDZIAŁ 3

Kształtowanie kultury graczy

Autorzy publikacji *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces* zauważają, że komputer posiada cechy niejednoznacznego, problematycznego urządzenia, ponieważ może być potraktowany 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. 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 90. 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 przy użyciu 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 starania 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 rozdziale tym opisuję 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 związaną z tym, jak działa nowe medium.

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

² B. Kluska, M. Rozwadowski, dz. cyt., s. 151.

Ważnym aspektem jest także używane w recenzjach oraz poradnikach słownictwo, które częściowo zostało zapożyczony z anglojęzycznych pism, a częściowo wykształcone przez rodzimych dziennikarzy. Wyłonienie nowych pojęć i terminów uznaję 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 uważane 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 wpływają 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 niedostatkami tekstów podejmujących krytyczne spojrzenie nie tylko na konkretne tytuły, ale też zjawiska zachodzące w branży lub środowisku graczy. Natomiast Jakko 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 równocześnie 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 90. stanowi ważną część moich badań.

³ J. P. Zagal, A. Ladd, T. Johnson, dz. cyt., s. 215.

⁴ Tamże.

⁵ D. Thomas, *Game Criticism Redefined: "Is This Game Any Good"?* [w:] *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, D. Thomas, K. Orland, S. Steinberg, s. 97-99.

⁶ J. Suominen, dz. cyt., 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 wpływająca na fakt, że w naszym kraju rozwój prasy dla graczy przebiegał nieco inaczej niż w państwach zachodnich⁸. Mimo tego recenzje i opisy odegrały znaczącą rolę w kształtowaniu oczekiwań polskiego użytkownika gier, ponieważ za ich pomocą czytelnicy dowiadywali 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 „Bajtek⁹” 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 zwięźle 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 toczeniu walki z przeciwnikami lub podpowiedzi ułatwiające pokonanie trudniejszych etapów. Natomiast w zakończeniu autor wyrażał swoją opinię o grze i w większości przypadków ta część była najmniej obszerna w całym artykule.

Scharakteryzowany powyżej schemat tworzenia pierwszych tekstów opisujących gry wideo stosowano głównie w prasie komputerowej wydawanej w latach 80. 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 80. gry wideo również nie stanowiły głównego tematu.

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.

Przykładem recenzji wczesnego typu może być 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 pancernej. Gdy już szczęśliwie zdobędziesz papiery z napisem TOP SECRET musisz wrócić do swojego sterowca, na którym opuścisz to niebezpieczne miejsce¹¹”. 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 energii¹²”. Natomiast część odnosząca się do opiniowania gry zawiera się w dwóch ostatnich zdaniach: „Jeśli bawił Cię JET SET WILLY, na pewno spodoba Ci się DYNAMITE DAN – jest to gra bardziej atrakcyjna i nie tak nużąca¹³”.

W przytoczonym przykładzie brakuje wyraźnie zaznaczonej opinii redaktora. Pojawia się za to bardzo ogólne, niepoparte argumentami sformułowanie odnoszące 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 Jakko Suominen, odwołania do starszych czy też bardziej popularnych gier i budowanie opinii na zasadzie skojarzeń z nimi, było praktyką stosowaną zarówno w pierwszym okresie formowania się dziennikarstwa growego, jak i współcześnie¹⁴. Równie często budowano relacje pomiędzy recenzowanym tytułem a wcześniejszymi odsłonami, dzięki czemu czytelnicy zyskiwali informacje o ewentualnej ciągłości fabularnej; sugestię, czego mogą spodziewać się 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 wykorzystania tego 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,

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

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

¹⁴ J. Suominen, dz. cyt., s. 2.

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 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 zwyczajowa, 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 wspomnianej już wcześniej grze *The Hobbit* z 1983 roku opublikowany w „Bajtku”. Jego autorka, Teresa Brojak, napisała obszerny, nieco przypominający 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 pseudo-baśniowego wprowadzenia mającego zapewne przybliżyć czytelnikowi realia fantastycznego świata oraz występujących w nim postaci. Natomiast

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

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

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, iż barwne teksty powstawały nawet w przypadku tytułów takich 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 błyszcząły jak czyste złoto. (...) U boku króla prężył swoją sylwetkę hetman, drugi co do ważności w armii. Posępny 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 w szereg 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.

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 wspomnianiu o 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 zejścia¹⁸”. Wszelkie wskazówki i podpowiedzi mogące pomóc w grze, zostały wplecione w treść nieco zmyślonej przez Poznańskiego

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

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

historii. Ta obserwacja prowadzi do innego ważnego wątku, związanego z wiarygodnością wspomnianych przez redaktorów szczegółów dotyczących fabuł 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 w oparciu o dostępne materiały 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 schwytyany przez roboty i osadzony w więzieniu. Jego zadaniem jest odnalezienie kobiety ukrywającej się w placówce i wspólna ucieczka²⁰. Natomiast w opisie Romana Poznańskiego można przeczytać, że protagonista został uwieziony 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 szczęśliwie²¹”. 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 schwywania protagonisty.

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 przypadku 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

¹⁹ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 249.

²⁰ zob. Online: <https://www.mobygames.com/game/eden-blues/cover-art/gameCoverId,37887/> (data dostępu: 17 lipca 2019).

²¹ R. Poznański, *Eden Blues*, „Bajtek” 1987, nr 2, s. 16.

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 zapoznać się z nimi, co zdaniem Švelcha sytuuje ich w pozycji amatorskich archeologów medium, ponieważ zbierali, badali i sortowali artefakty przybyłe z nieznanymi, odległymi miejsc²³. Obserwacje autora publikacji *Gaming the Iron Curtain* pozwalają wysnuć wniosek, iż 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 *metagamingu*²⁴, jednakże nieznanostwo języka znacząco utrudniała czerpanie przyjemności z rozgrywki.

Dlatego też Polacy chętnie sięgali po artykuły zamieszczone 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 zebranych 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 rozrywkę. Podobną funkcję pełniła również książka napisana przez Grzegorza Onichimowskiego, Romana Poznańskiego i Marcina Przasnyskiego, która ukazała się w 1992 roku. Publikacja zatytułowana *100 gier na trzy komputery* zawiera około jednostronicowe opisy stu najpopularniejszych wówczas tytułów. Autorzy uzasadnili we wstępie wybór konkretnych gier słowami: „Jasne jest, że nie sposób opisać ani wszystkich, ani też najnowszych, gdyż wciąż pojawiają się nowe. Dlatego wybraliśmy te, od których zaczęliśmy kontakt z komputerem oraz te, które stały się klasyką, symbolem znanym każdemu²⁶”. Z tego cytatu wynika, iż autorzy sugerowali się własnymi preferencjami, ale też dostępnością konkretnych tytułów, odpowiadając dzięki temu na potrzeby użytkowników grających na przełomie lat 80. i 90.

²² J. Švelch, dz. cyt., s. 143.

²³ Tamże, s. 145.

²⁴ Tamże.

²⁵ P. Wasiak, „*Grali i kopiowali*”..., s. 213.

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

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 80. redaktorzy nie zwracali na tę kwestię uwagi, kopiując materiały i nie informując odbiorców o tym, iż nie są autorami tych, jakże pomocnych, dodatków. Przekopiowanych lub przerysowanych map dopatrzono się między innymi w numerach pierwszym, trzecim oraz piątym „Bajtki” z 1986 roku, które oryginalnie pochodziły z pism „Crash” i „Your Sinclair”²⁹. Z dzisiejszego punktu widzenia jest to zachowanie naganne, jednak w latach 80. problemy z dostępnością do gier i informacji o nich mieli również dziennikarze, więc ich postępowanie można wytłumaczyć ówczesnymi realiami.

Zastąpienie ilustracji zrzutami ekranu Robyn 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 historię i wirtualne światy skryte w liniijkach kodu. Recenzje przyciągały użytkowników chcących 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 szybko zostały zaakceptowane przez czytelników brytyjskich pism. Przed 1985

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://polygamia.pl/rozważania-nagorze-zaginiona-sztuka-cyfrowej-kartografii/> (data dostępu: 17 lipca 2019).

²⁹ Tamże.

³⁰ R. Bootes, dz. cyt., s. 95.

³¹ Tamże, s. 99.

rokiem na recenzję przypadają 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 rozrywki sporadycznie pojawiały się w pismach komputerowych, ale wraz z rozwojem rynku wydawniczego oraz rosnącym zainteresowaniem grami, redakcje umieszczały większą liczbę *screenów* w magazynach dla graczy wydawanych w latach 90. Początkowo zrzuty ekranu pełniły głównie funkcję informacyjną oraz pogładową 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 również formę recenzji. Ta przemiana jednoznacznie zdefiniowała reprezentację rozrywki w pismach hobbystycznych³³, ponieważ przyjęto, że artykuły opiniujące czy też 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 też 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 80. 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

³² Tamże.

³³ Tamże.

³⁴ N. Nylund, dz. cyt., s. 8.

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 Online, 1985) pada retoryczne pytanie o to, kto z czytelników nie zachwyca się „filmami-kreskówkami Walta Disney'a³⁷”. Podobnych przykładów jest oczywiście więcej, co pozwala wnioskować, iż redaktorzy polskich pism, przyjęli podobną taktykę co recenzenci piszący dla „Mikrobitti”. W kolejnej dekadzie odwołania do kultury popularnej pojawiały się z 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 growych zarówno przez dziennikarzy, jak i użytkowników. W latach 90. 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, iż 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, nacechowanym wezwaniemi 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 przemieszana z czterema kupionymi magazynami. (...) Ta gazeta jest dla was. Możecie brać udział w jej tworzeniu³⁸”. Jasno określono również różnicę pomiędzy „Bajtkiem” a nowym czasopismem słowami: „Nie uświadczysz tu smutów. Teksty tylko ciekawe, ale nie sztywne. Nie chcemy nudzić, nie

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.

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

chcemy też przekonywać ani pouczać. Chcemy być przydatni³⁹”. Tak określony profil sygnalizuje, iż 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 wypowiedzi, 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 dość nachalna 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” pokazuje negatywny stosunek redakcji do obu magazynów. „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. zaczęły pojawiać się kolejne magazyny dla graczy. Z kolei „ST Action” zostało skrytykowane za umieszczanie zbyt dużej liczby reklam i ogłoszeń określonych jako

³⁹ Tamże.

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

nieciekawe dla przeciętnego czytelnika⁴¹. Tego rodzaju artykuły świadczą o chęci przeciwstawienia się wolnorynkowym trendom, jednak są wyrazem również braku świadomości zespołu redakcyjnego „Top Secret”, iż walka o czytelników i reklamodawców już wkrótce będzie dotyczyć również polskich pism growych.

3.2 Czym jest „miodność”? O ewaluacji gier

Greame Kirkpatrick zwraca uwagę, że recenzje zamieszczane w czasopismach hobbystycznych sprawiły, iż 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 wykształcił 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 1985 rok, kiedy zaczęto pisać o rozgrywce (ang. *gameplay*)⁴³. Choć samo 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 zwracające uwagę na szybkość ładowania lub szczegóły związane z programowaniem⁴⁴. Dla Kirkpatricka oznacza to istotny zwrot w rozwoju kultury gier, ponieważ medium radykalnie oddzieli 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” (ang. *good gameplay*)⁴⁶. Znaczenie i kontekst użycia zmieniło również określenie grywalność (ang. *playability*). Na początku lat 80. 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 również istotne

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

⁴² G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 29.

⁴³ Tamże, s. 28-29.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Tamże, s. 29.

⁴⁶ Tamże, s. 30.

przekształcenie, gdyż w takim układzie ocena zostaje przedstawiona z perspektywy gracza, a nie programisty lub osoby zainteresowanej informatyką⁴⁷.

Robin Bootes przypomina, że termin „rozgrywka” powstał w oparciu o stosowaną wcześniej „grywalność”, która pojawia się już w 1982 roku na łamach pisma „Computer and Video Games⁴⁸”. 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 przypadku rozgrywki, określenie gracz coraz częściej stosowano w brytyjskiej prasie hobbystycznej od połowy lat 80., 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 (ang. *gamer*), a zatem zyskał odrębną tożsamość charakteryzującą się określonymi zainteresowaniami i kompetencjami.

Jak wykazałam w powyższych akapitach, Graeme Kirkpatrick i Robin Bootes sądzą, że używanie odpowiednich określeń we właściwym kontekście sprawiło, iż brytyjscy recenzenci uświadomili czytelników, na czym polega specyfika gier wideo. Dziennikarze piszący w latach 80. wyodrębnili sformułowania i pojęcia typowe dla recenzji interaktywnych tekstów, podkreślając przy tym własności dla nich unikalne. W konsekwencji zmieniający się dyskurs pozwolił grom ewoluować w kierunku osobnego medium, będącego istotną częścią

⁴⁷ Tamże, s. 61.

⁴⁸ R. Bootes, dz. cyt., s. 93.

⁴⁹ Tamże.

⁵⁰ Tamże.

⁵¹ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 80.

⁵² Tamże.

kultury. Metamorfozie uległ również wizerunek gracza, który z młodego entuzjasty komputerowych nowinek, przerodził się w świadomego odbiorcę elektronicznej rozrywki. Tę samą drogę przeszły również 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 również istotne różnice. Najważniejsza dotyczy czasu, w którym zachodziły przemiany. W Polsce rynek magazynów dla graczy ustabilizował się w latach 90., więc w momencie, gdy w Europie Zachodniej istniał już pewien określony styl pisanie 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 90⁵³. 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 80. Zaczęto natomiast korzystać z określeń bezpośrednio zaczerpniętych z zagranicznej prasy lub nawiązujących do kategorii takich jak *playability* czy *gamer*. W ostatnim numerze „Bajtki” z 1992 roku można przeczytać, że grę komputerową ocenia się pod względem estetyki wykonania rozumianej również jako wygląd pudełka oraz dodatkowe gadżety (na przykład kasetka 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 grania⁵⁴”.

Autor zadawała się skrótowym wyjaśnieniem, czym jest wspomniana *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. Supersamochody*, kilka tras o zróżnicowanej trudności,

⁵³ Uwaga dotyczy ogólnej tendencji, ponieważ pojedyncze artykuły publikowane w prasie informatycznej lat 80. 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.

doskonała grafika i dźwięk. To wszystko razem dawało ogromną grywalność⁵⁵. W tym przypadku 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 mogącego zaistnieć tylko w przypadku 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 zestarzeć 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 przyjemności⁵⁸”, jednak oprócz lakonicznej wzmianki we wstępie, redakcja nie wytłumaczyła, czym dokładnie owa miodność jest i z jakiego powodu postanowiono akurat

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, Online: <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=100> (data dostępu: 25 lipca 2019).

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

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

Z czasem pojęcie to stało się na tyle wieloznaczne, że posłużyło do wydawania zdecydowanych opinii o konkretnych tytułach. W recenzji *Inferno* (Digital Image Design, Ocean Software, 1994) opublikowanej w numerze 4/1995 roku „Secret Service” można przeczytać, że: „Miodność symulatora jest większa niż WING COMMANDER [...] jednak przy dużo słabszej grafice⁵⁹”. Takie stwierdzenie oznacza, iż 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 joystyki 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, wykorzystując 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 wyrazem kreatywności rodzimych dziennikarzy. Zatem na tworzący się w latach 90. XX wieku habitus gracza składało się również 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 również zabawne. W grudniowym numerze „Bajtka” z 1991 roku zadeklarowano, że od tej pory artykuły o grach będą miały charakter

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

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

recenzencki, a nie opisowy⁶¹. Redakcja podeszła poważnie do złożonej obietnicy, gdyż już miesiąc później poinformowano czytelników, iż 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 istnieniem „Top Secret” jako miejsca na wszelkiego rodzaju poradniki i sztuczki ułatwiające prowadzenie rozgrywki. Redakcja „Bajtka” 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 uwagę⁶⁴”. Decyzją tą zespół „Bajtka” pokazał, iż jest świadomy konieczności wprowadzenia zmian, ponieważ teksty przypominające opisy drukowane pod koniec lat 80. nie były już dla czytelników wystarczające. To również przykład autorefleksji redaktorów pokazujący proces rozwoju i akceptacji nowego medium, które na tym etapie jeszcze nie jest postrzegane w jednoznaczny sposób. Istotne jest również wspomnienie o modemie, ponieważ pojawia się, by wyjaśnić, jaką funkcję mają pełnić zapowiadane recenzje gier. Oznacza to, że redakcja wciąż nie oddzieliła interaktywnych treści od kontekstu informatycznego, sytuując gry wideo w kategorii użytkowości i rozrywki. Nie brano natomiast pod uwagę rozpatrywania ich jako dzieł sztuki lub tekstów mogących nieść określone wartości, na wzór powieści i filmów.

Ponadto zapewniono, że redaktorzy będą oceniać surowo, by odbiorcy mieli pewność, że polecane w piśmie tytuły są naprawdę satysfakcjonujące i warte zakupu⁶⁵. Należy również 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, iż w numerze 6/1992

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

⁶² W poprzednim rozdziale opisuję, dlaczego to założenie nie mogło zostać spełnione w Polsce lat 90.

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

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.

przeprowadzono ankietę dotyczącą przyszłości rubryki o grach. Okazało się, że pomimo istnienia pisma „Top Secret” czytelnicy nadal sięgają po „Bajtka”, 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 podpowiedzi 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 dysertacji, na podstawie publikacji Jakko Suominena i Graeme’a Kirkpatricka, 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 największą uwagę, ponieważ te dane pozwalają prześledzić przekształcenia zachodzące zarówno w branży elektronicznej rozrywki, jak i wśród użytkowników. W przypadku polskich pism dla graczy pewne standardy ustanowiły redakcje „Bajtka” i „Top Secret”. Pierwsze pismo w latach 90. 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.

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 produkcję uruchomić, czytelnik dowiadywał się także, ile gra kosztuje, do jakiego gatunku należy, jaka karta graficzna i muzyczna jest wymagana (w przypadku 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, występujące 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

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

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

⁷⁰ Niedoprecyzowano czy skala jest punktowa, procentowa lub jeszcze inna.

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 jednak to, iż 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, elektroniczne rozrywka nie należała do pola artystycznego, ponieważ recenzenci oceniali grafikę i muzykę wyłącznie w kontekście postępu technicznego i poprawy jakości odtwarzania, w 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 również 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, jednakże inne pisma również 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, iż nie mogę wspomnieć o wszystkich. Analizuję zatem te, które uważam za najbardziej znaczące w procesie kształtowania kultury gier.

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

⁷¹ Fragmenty wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 257.

Zone”, stosującą procentowe, precyzyjnie wyznaczone oceny⁷². Dla naczelnego tak zwany model europejski okazał się na tyle przekonujący, iż postanowił również wprowadzić go na łamy „Gamblera”, deklarując, że nowa skala ocen będzie dużo bardziej restrykcyjna niż do tej pory:

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 jakości danej produkcji miało odbywać się zgodnie z założeniem, że tytuł przeciętny może zdobyć od 50 do 59%, a tak zwana dobra gra rozpoczyna się od 60%⁷⁴. Co ciekawe, zadeklarowano, że żadna produkcja nie uzyska maksymalnej noty, czyli 100%. W komentarzu do nowych zasad ewaluacji napisano, że nieco inne spojrzenie na skalę ocen wynika między innymi z uwag, które wnosi jeden z polskich dystrybutorów, ponieważ jego zdaniem sklasyfikowanie gry na 75% oznacza zbyt niską notę⁷⁵.

Oznacza to, iż w połowie lat 90. 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. Nieszczera 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

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

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

„przyzwoite” otrzymywały ocenę pięć, natomiast „bardzo dobre” uzyskiwały notę od siedmiu wzwyż.

Z biegiem lat recenzje gier stawały się nie tylko bardziej szczegółowe i rozbudowane, ale również swobodne, wyraźnie kierowane do młodego odbiorcy. Nieco moralizatorski, poważny ton spotykany w pismach informatycznych z lat 80., zastąpiły anglicyzmy oraz zwroty humorystyczne i slangowe. Przestano również stosować specyficzne wstępy do recenzji, które przypominały dziecięce opowieści o dzielnych rycerzach i królewnach czekających na uratowanie. 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 90., 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, iż 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, iż 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.

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

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. Ohyda⁷⁸”. Równie potocznymi sformułowaniami swój zachwyty przedstawił recenzent gry *Turok: Dinosaur Hunter* (Iguana 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 więcej⁷⁹.

Tego typu język był charakterystyczny dla recenzji zamieszczanych w polskich pismach hobbystycznych lat 90., dlatego też przytoczone cytaty mogą posłużyć jako odzwierciedlenie ogólnej tendencji. Pisma były krytykowane przez językoznawców, literaturoznawców i polonistów jako nazbyt 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 również bardzo swobodny język, dzięki któremu komunikacja na linii dziennikarz-czytelnik przypominała towarzyską, rówieśniczą relację. Tadeusz Zieliński zapytany o sposób pisania w magazynach hobbystycznych, wspominał, 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

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

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

⁸⁰ Piszę o tym w rozdziale pierwszym.

⁸¹ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Tadeuszem Zielińskim, *Aneks*, s. 267.

90. 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 przede wszystkim możliwość obcowania z grami i pisanie na ich temat. Marcin Borkowski wspominał, że jako niemal trzydziestolatek był najstarszym członkiem zespołu przygotowującego „Top Secret”: „Tak, większość to byli ludzie mocno młodzi. No, ja byłem seniorem w tym towarzystwie (...). Jestem starszy o 10 lat najmniej od wszystkich innych⁸⁴”. Również Aleksy Uchański skomentował kwestię młodego wieku osób piszących w latach 90. recenzje i opisy gier, odnosząc się także do motywacji, jaka wówczas przyświecała nie tylko jemu samemu, 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.

Przytoczone komentarze potwierdzają obserwacje poczynione przez Bootesa oraz moje spostrzeżenia powstałe w wyniku lektury wielu pism hobbystycznych. Redaktorzy doskonale rozumieli użytkowników gier, a także potrafili postawić się w ich położeniu

⁸² R. Bootes, dz.cyt., s. 90.

⁸³ Tamże, s. 89-90.

⁸⁴ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 246.

⁸⁵ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Alekssem Uchańskim, Aneks, s. 228.

⁸⁶ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Alekssem Uchańskim, Aneks, s. 226.

między innymi dlatego, że byli podobni do swoich czytelników. Łączyło ich zamiłowanie do interaktywnych opowieści, poczucie wyjątkowości spowodowane faktem, iż w latach 90. 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, 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 pomiędzy 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 przypadku artykułów polskich recenzentów również 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 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 zdecydowaliśmy 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

⁸⁷ J. Suominen, dz. cyt., s. 5.

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, iż styl pisania recenzji odpowiadał kompetencjom oraz potrzebom zarówno dziennikarzy, jak i użytkowników. Kiedy obie grupy zyskały bardziej usystematyzowaną widzę na temat cyfrowego medium wynikającą między innymi z kontaktu z większą liczbą gier, okazało się, iż teksty również ewoluowały. Brak precyzyjnie obmyślanej strategii w tworzeniu artykułów odpowiada także wizerunkowi młodych, niedoświadczonych pasjonatów, którzy prowadzenia pisma i pracowania 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 przypadku gier wideo aporia dotyczy sytuacji, kiedy użytkownik nie jest w stanie rozwiązać łamigłówki, 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 przewyciężeniem impasu⁹⁰. Mia Consalvo precyzuje, że w takiej sytuacji zadaniem gracza jest rozszyfrowanie zagadki lub opracowanie właściwej strategii pokonania przeciwnika czy też wykonania określonego zadania⁹¹. Kiedy udaje się to osiągnąć, nadchodzi upragniona epifania wywołująca w odbiorcy żywiołą, radosną reakcję, ponieważ zostaje on nagrodzony za swój wysiłek. Według badaczki im więcej pracy gracz musi włożyć w przewyciężenie aporii, tym bardziej satysfakcjonujący będzie moment kontynuacji rozgrywki. Dlatego korzystanie z poradników czy instrukcji do gier zdaniem

⁸⁸ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 256.

⁸⁹ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Kraków-Bydgoszcz, Ha!art, 2014, s. 100.

⁹⁰ Tamże, s. 101.

⁹¹ M. Consalvo, dz. cyt., s. 90.

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, iż 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. oraz 90. 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 podpowiedzi do szczególnie trudnych fragmentów rozgrywki. Redaktorzy czasem podwali również tak zwaną „galkologię” 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. Drukowano porady i podpowiedzi zarówno w treści artykułu na temat danej gry, jak i w formie osobnych rubryk składających się wyłącznie z listy sztuczek gotowych do wykorzystania w konkretnych produkcjach. W „Bajtku” istniała również niewielka sekcja

⁹² Tamże.

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

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»

Jednak czasami 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 „Bajtki” nie byli w stanie odpowiedzieć na wszystkie wiadomości, stąd pomysł, by gracze mogli wzajemnie udzielić sobie pomocy. Fakt, iż 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. były najbardziej oczekiwanymi przez czytelników artykułami, choć warto wspomnieć, iż nie wszyscy z reagovali z entuzjazmem, gdy na łamach „Bajtki” ukazywały się kolejne szczegółowe wskazówki⁹⁷.

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.

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 znaleźć wyjście z trudnego etapu, gdyż na tym polega „prawdziwe granie⁹⁹”. Na koniec zachęcał również 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 osiągnięcia 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 rękę, ponieważ poprzez to traci unikalne dla 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 90. 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, obszerne działy poświęcone jedynie opisom poszczególnych tytułów, co spowodowało wytworzenie zjawiska, które określam mianem lektury gier. Solucje publikowane w magazynach były bowiem tak szczegółowe, iż 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 uruchamiania ich. Jak już wspomniałam we wcześniejszych rozdziałach pracy, lata 90. były okresem, w którym komputery wciąż nie należały do standardowego wyposażenia przeciętnego gospodarstwa domowego, więc nie wszyscy zainteresowani mieli możliwość bezpośredniego zapoznania się

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

⁹⁹ Tamże.

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 również 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:

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 rezusa. Przejdź do pobliskiego biura Yvette, obejrzyj obcinarkę intrologatorską (...), powęsz 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 potrafią samodzielnie odkryć, co należy zrobić w danym momencie rozgrywki. Jednakże dzięki tak dokładnym opisom, nawet osoby nieposiadające danej gry mogły dowiedzieć się interesujących i ważnych informacji na temat momentów najczęściej wywołujących stan aporii.

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

Nieco innego rodzaju solucje tworzone do bijatyk, gdyż w przypadku 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 najślynniejszą 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. 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 dla użytkowników, którzy dotąd nie spotkali się z medium wymagającym instrukcji obsługi niezwiązanej bezpośrednio z urządzeniami służącymi do odtwarzania. 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 80. 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 wyniku takiej sytuacji 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. 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

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

¹⁰² J. Švelch, dz.cyt., s. 116-117.

oraz materiały dodatkowe, poradniki były najbardziej pożyteczne, ponieważ stanowiły jedyne źródło wiedzy dla ówczesnych użytkowników. W Polsce lat 90. gry wideo były bardziej znane niż w poprzedniej dekadzie, ale mimo tego solucje oraz wszelkiego rodzaju instrukcje na stałe wpisały się w zawartość pism dla fanów nowego medium. Jednak jak wykazałam w powyższych akapitach, wówczas artykuły tego rodzaju pełniły inną funkcję, ponieważ już nie dostarczały podstawowych informacji na temat gier, ale pomagały użytkownikom doskonalić umiejętności w konkretnych gatunkach oraz niwelować stany aporii. Warto zauważyć, że ówcześni gracze musieli mierzyć się z barierą językową oraz brakiem dostępu do wielu paratekstów dotyczących gier wideo, jednak mimo tego elektroniczna rozrywka budziła ogromne zainteresowanie. Nowe medium było na tyle fascynujące, że użytkownicy decydowali się zmagać z trudnościami, by poznać 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 też 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 90., przez co na stałe wpisały się w zawartość magazynów hobbystycznych. Za ich pośrednictwem nie tylko rozbawiano czytelników, ale także nawiązywano z nimi bliższy kontakt, budując specyficzną relację pomiędzy redaktorami a graczami.

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. Jednak byli też kimś w rodzaju starszego, bardziej doświadczonego kolegi, który nie tylko podziela zainteresowania czytelników, ale też doskonale 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 duży wpływ na kształtowanie poglądów czytelników,

¹⁰³ S. Gladysz, 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*, Online: https://www.researchgate.net/publication/325122719_War_of_Attrition_in_Polish_Video-

odbiór informacji zawartych w artykułach oraz podejścia do zmian zachodzących w branży elektronicznej rozrywki. Jak pisałam wcześniej, 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 również 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 30 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 Alekssem Uchańskim, który był wicencaczelnym „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. 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 wkraczał w świat gier wideo. Sprzyjało to budowaniu poczucia wspólnotowości, a w dalszej perspektywie społeczności skupionej wokół elektronicznej rozrywki. Tak zwane kultowe czasopisma o grach, które największą popularnością cieszyły się w połowie lat 90., przyciągały czytelników nie tylko informacjami na temat konkretnych produkcji, ale również specyficznym poczuciem humoru, przejawiającym się głównie w treści wspomnianych już rubryk satyrycznych.

[Games Printing Press Customer Retention to Survive Printing Press in the Age of Digital Communication Technologies](#), (data dostępu: 2 września 2019) s. 2.

¹⁰⁴ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Tadeuszem Zielińskim, Aneks, 262-263.

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

Prekursorem wprowadzenia swobodniejszego stylu oraz nawiązania zażyłego kontaktu z czytelnikami była redakcja „Top Secret”. Od początku istnienia zawartość magazynu znacząco różniła się od wydawanych wcześniej pism informatycznych. Jednakże największe zmiany w kierunku tworzenia społeczności poprzez 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, ponieważ 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 grami i tak naprawdę to przez cały czas na tym polegało¹⁰⁶.

Czytelnicy szybko zaakceptowali też komentarze i żartobliwe wypowiedzi sygnowane pseudonimami „Naczelnny”, „Kopalny”, „Prof. Dzemik” czy „Brat Marcin”, które w rzeczywistości były pisane przez Marcina Borkowskiego próbującego zamaskować fakt, że objął stanowisko naczelnego w chwili, gdy redakcja zmagiała 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 zatrudniono nowych dziennikarzy i zażegnano kryzys, ten swobodny styl zainicjowany w pamiętnym numerze na stałe przylgnał do „Top Secret”. Budowano więź z odbiorcami nie tylko poprzez 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 też

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> (data dostępu: 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/> (data dostępu: 5 września 2019).

opisywanych perypetii popularnych 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, potrafiącej 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 pojawiała się na rynku, tym trudniej było pozyskać szerokie grono odbiorców. Najślynniejsze 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. Ówczesni dziennikarze growi zgodnie twierdzą, że czytelnicy często kupowali konkretne pismo ze względu na teksty ulubionych redaktorów¹¹⁰. Podkreślają także, że w latach 90. każda redakcja miała w swoim zespole „gwiazdy”, które wyróżniały się spośród innych

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

¹⁰⁹ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, *Aneks*, s. 259.

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

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.

Redaktorzy naczelni niemal każdego pisma powstałego po „Top Secret” deklarowali, że nowy magazyn będzie różnić się od tytułów już dostępnych w sprzedaży. Jednak w praktyce 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 przypadkach prezentowano ten sam rodzaj humoru, bazujący często na rubasznym żartach lub wyśmianiu stereotypowego wizerunku gracza, który w połowie lat 90. 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 90., nie wiem, o dowolnym profilu, no to tam się znajdowało pół strony na listy od czytelników, zazwyczaj nudne¹¹⁴.

¹¹¹ Tamże, min 51-55.

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

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

¹¹⁴ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Aleksym Uchańskim, *Aneks*, s. 224.

Częścią tego typu rubryk były również felietony, które czasami miały kontrowersyjny wydźwięk. Jacek Piekara, o którym szczegółowo piszę w kolejnym rozdziale, 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 pracujący również dla magazynu „Gambler”. Prowadził rubrykę pod tytułem *Konferencje Dr De Stroyera*, w której publikował teksty cechujące się między innymi wulgaryzmami oraz rubasznym humorem. Podobnie jak w przypadku Piekary, felietony Grabowskiego wywoływały poruszenie wśród czytelników, jednakże rubryka została zamknięta, gdy stanowisko redaktora naczelnego objął Aleksy Uchański¹¹⁶.

Nie zawsze treści bezpośrednio niezwiązane 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, a zatem 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

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

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

również kimś na kształt współczesnych influencerów¹¹⁷ wskazujących, co jest w branży elektronicznej rozrywki modne i warte uwagi. Warto też zauważyć, że wpływ redaktorów na czytelników nie ograniczał się wyłącznie do rekomendowania poszczególnych tytułów. Dziennikarze promowali również określony styl bycia, poglądy, zachowania oraz stosunek do zjawisk zachodzących w przemyśle gier, odgrywając znaczącą rolę w kształtowaniu habitusu polskiego gracza.

Nieemożliwym jest jednoznacznie stwierdzenie, 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 nieistniejącą 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 fandomem fantasy oraz propagowaniem tak zwanej kultury nerdowskiej¹¹⁹. Marcin Borkowski wspominał natomiast, że w czasach pracy w „Top Secret” nie zastanawiał się 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. Jednocześnie chciał trafić również do starszych odbiorców, którzy

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, nr 5, tom 6, s. 106.

¹¹⁸ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Tadeuszem Zielińskim, Aneks s. 257.

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 inteligentnego, ale mającego problemy z dostosowaniem do ogólnie przyjętych norm społecznych. Zob. P. Migdał, S. Krawczyk, *Zespół Aspergera, nauki ścisłe i kultura nerdów*, „Rocznik Kognitywistyczny”, nr 5, 2011, s. 94-95. Niemniej Tadeusz Zieliński poprzez sformułowanie „kultura nerdowska” rozumie 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 przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 245.

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 pomiędzy 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 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

¹²¹ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 252.

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> (data dostępu 24 września 2019).

¹²³ Tamże.

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 osiągnięcie popularności oraz sukcesu zyskują polscy twórcy. Jednak z powodu sytuacji polityczno-ekonomicznej lat 80. oraz popularności giełd, na których sprzedawano skopiowane egzemplarze zagranicznych tytułów, polscy autorzy mieli bardzo ograniczone możliwości zarabiania na swoich grach. Jednakże pomimo tego wytrwali entuzjaści interaktywnych produkcji nie ustawiali 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 pomimo tego, że 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.

Zdarzenie to dobrze obrazuje rzeczywistość lat 80., ponieważ ówczesni autorzy gier oraz programów raczej nie myśleli o tym, by na swoich produkcjach zarabiać lub w szczególny 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

¹²⁴ M. Kosman, dz. cyt., s. 36.

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

¹²⁶ Tamże, s. 56.

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 80., *Puszka Pandory* autorstwa Marcina Borkowskiego, gdyż 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 *Puszka Pandory*: „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 angielskiego¹³⁴”. 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, iż 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 wielu

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 P. Biedrzycki, *Gięda pomysłów: Gra zręcznościowa Barman*, *Informatyka komputery systemy*” 1988, nr 12, s. 26-27.

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

¹³³ Tamże.

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

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, iż nie tylko zagraniczne tytuły zasługują na uwagę. Pomimo wszystkich ograniczeń opisanych wcześniej w tej pracy, w Polsce lat 80. powstawały gry i zazwyczaj zostało to odnotowane 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 mogące 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 nowopowstałego Computer Adventure Studio założonego przez Piotra Kucharskiego, Wiesława Floraka i Krzysztofa Piwowarczyka. Redaktor docenił młodych projektantów, chwalać przeznaczoną na ZX Spectrum grę *Mózgprocesor* za grafikę i oprawę

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

dźwiękową, a także rozbudowany słownik umożliwiający wpisywanie wielu komend¹³⁶. *Mózgprocesor* uważany jest też za jeden z lepiej wypromowanych polskich tytułów lat 80., 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 zagranicą oraz poszerzenie działalności Computer Adventure Studio o dział 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 zadawalających zysków i firma wkrótce przestała istnieć.

Po okresie transformacji zachodnie gry stały się bardziej dostępne dla polskich użytkowników niż w latach 80., 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. Pisze 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 grami. 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 poprzez wyszczególnienie 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, iż rodzimi twórcy dysponują umiejętnościami oraz zapałem, nie ustępując programistom ze Stanów Zjednoczonych czy Europy Zachodniej. A co najważniejsze, redakcja wprost zwraca się do

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

¹³⁷ M. Kosman, dz. cyt., s. 43.

¹³⁸ Tamże, s. 43-44.

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

nieznanych szerszemu gronu autorów z propozycją opisaną zaprojektowanej amatorsko gry. Dla czytelników jest to zatem komunikat, iż 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. Jednak nie stanowiło to przeszkody dla autorów, ponieważ ich celem nie było publikowanie i docieranie do szerokiego grona odbiorców, a doskonalenie umiejętności programistycznych 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 80., a co więcej sprzedawano je w rozsądnej cenie, by znacząca większość obywateli mogła pozwolić sobie na 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 też pracę nad własnymi projektami odczytywano 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, rodzącą się dopiero, fińskiej kultury gier.

Na przełomie lat 80. i 90. Polska znalazła się w podobnym punkcie, gdyż hobbyści pisali programy rozrywkowe, wiedząc, że nie będą mogły być dystrybuowane na szeroką skalę. Dziennikarze natomiast wspierali autorów, opiniując ich produkcje oraz namawiając do

¹⁴⁰ N. Nylund, dz. cyt., s. 2.

¹⁴¹ Tamże, s. 11.

¹⁴² Tamże, s. 5.

pracy nad kolejnymi tytułami. Chciano, by również w Polsce powstawały interesujące gry, a branża rozwijała się podobnie jak w Europie Zachodniej. W połowie lat 90. 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 tego 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 odniosły 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”

W tym samym numerze ukazał się również wywiad ze wspomnianym twórcą, z którego wynika, iż 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. 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

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

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

¹⁴⁵ Tamże.

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

wspierać twórców takich jak Rafał Cymerman, a z drugiej budowano w odbiorcach przekonanie, że od polskich gier wciąż nie można wymagać tego samego czego od zagranicznych. Często pojawiały się również sformułowania wyrażające nadzieję, iż 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 była 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 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 pamięci¹⁵⁰”. Nieco bardziej oszczędny w pochwałach był dziennikarz magazynu „Secret Service”, zwracając uwagę, że: „Wyraźnie daje o sobie znać brak doświadczenia twórców na polu tworzenia

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

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.

interaktywnej rozrywki¹⁵¹”. 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 obszerne materiały na jej temat. Jak już wspomniałam wcześniej, nie był to odosobniony przypadek, gdyż większość pism hobbystycznych chętnie drukowała artykuły na temat polskich gier, często namawiając nieznanymi jeszcze autorów lub początkujących wydawców do kontaktu z redakcją.

Zapytany o politykę redakcyjną względem rodzimych gier wideo Marcin Borkowski odparł, 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 niedorobione, niedokończone i niedoszlifowane¹⁵².

Wypowiedź Borkowskiego dotyczy głównie pierwszej połowy lat 90. 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 zagranicznym 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.

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,

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

¹⁵² Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, *Aneks*, s. 255.

¹⁵³ Tamże.

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 zawartość magazynów hobbystycznych. Na temat konkretnych produkcji powstawały coraz obszerniejsze i bardziej dopracowane recenzje, zwracające uwagę czytelników nie tylko na subiektywną opinię redaktora, ale także specyficzne słownictwo używane dla określenia elementów spotykanych wyłącznie w interaktywnym medium. Dzięki temu w habitus gracza wpisała 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 nie tylko rozpoznawali poszczególne tytuły, umieli oceniać je według podanych kryteriów, ale też 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. miały kluczowy udział w rozwoju kultury gier w Polsce. Ewolucja tekstów recenzenckich pokazuje zarówno zmiany zachodzące wewnątrz branży elektronicznej rozrywki, jak i w podejściu do gier, które zaczęły być powszechnie traktowane jako istotna część kultury popularnej.

W rozdziale tym scharakteryzowałam przemianę recenzji gier; omówiłam także artykułu poradnikowe, będące ówczesnie równie ważnym elementem prasy dla graczy. Dzięki nim użytkownicy mogli przewyciężyć momenty aporii oraz poznać szczegóły dotyczące rozgrywki, nawet jeśli nie mieli dostępu do danej produkcji. Opisy gier były charakterystyczne dla lat 90., ponieważ stanowiły główne źródło informacji na temat mechaniki gry, reguł oraz sposobu wykonania określonych zadań. Przybliżyłam także, jak magazyny hobbystyczne wpłynęły na postrzeganie rodzącej się w ostatniej dekadzie XX wieku polskiej branży gier wideo. Redakcje zazwyczaj wspierały krajowe produkcje oraz tworzących je autorów, szeroko rozpisując się na temat mniej lub bardziej udanych gier, wyjaśniając przy tym czytelnikom, z jakiego powodu polskie tytuły zazwyczaj nie osiągają takich sukcesów jak zagraniczne. Pisano także o produkcjach kontrowersyjnych lub

przełomowych, podkreślając zdolności polskich twórców i czekając na przełomową grę, która dorówna światowym standardom.

ROZDZIAŁ 4

Stereotypowa reprezentacja graczy w polskich magazynach z lat 90.

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., 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. 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 pomiędzy Polską a zachodnimi krajami występowało duże podobieństwo w kwestii stereotypowego związku pomiędzy płcią a zainteresowaniem techniką. W pierwszej części rozdziału przytaczam liczne dane pochodzące z raportów oraz statystyk sprzed ostatnich kilku lat na temat wieku i płci polskich graczy, by wykazać, w jaki sposób pierwsze pisma growe 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 pomiędzy płcią gracza a preferencjami w wyborze określonych produkcji oraz kwestii związanych z rozwojem branży gier, która w latach 90. ponownie otworzyła się na odbiorców płci żeńskiej, tworząc tytuły dedykowane głównie dziewczętom i kobietom¹⁵⁴.

¹⁵⁴ Jak podaje Jesper Juul, na początku lat 70. 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. Lata 90. były więc czasem, w którym próbowano po raz kolejny stworzyć gry, które zainteresowałyby głównie dziewczęta i kobiety. zob. J. Juul. *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge 2010, s. 26-27.

Zaowocowało to również włączeniem elektronicznej rozrywki w szeroki obszar rozważań feministycznych próbujących uchwycić specyfikę zachowania użytkowniczek gier wideo. Zaczęto zatem zastanawiać się nad przyczynami mniejszego zainteresowania interaktywnymi produkcjami wykazywanymi przez dziewczęta w porównaniu do chłopców w tym samym wieku, co z kolei również wpłynęło na powstanie strategii mających przyciągnąć graczy do konkretnych tytułów. Natomiast w ostatniej części rozdziału skupiam się na analizie polskich czasopism hobbystycznych poświęconych grom wideo, które miały wpływ na kształtowanie tożsamości gracza oraz budowanie wspólnoty między innymi poprzez 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 lata¹. Bardziej szczegółowe dane pokazują, że wśród przebadanych osób (ponad 4 tysiące gospodarstw domowych) 45% użytkowników gier wideo stanowią kobiety (średnia wieku – 36 lat), natomiast 55% mężczyźni (średnia wieku to 32 lata)². Urządzeniami najczęściej wykorzystywanymi do gier okazały się komputery osobiste, konsole oraz smartfony³. 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-Szary⁴, 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 internetowa⁵, konsola do gier, tablet lub smartfon oraz portale społecznościowe (1000 osób). Kwestionariusz trafił także do użytkowników mających

¹ 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/> (data dostępu: 25 stycznia 2019), s. 6.

² Tamże.

³ Tamże, s. 5.

⁴, <http://polishgamers.com/about-us/> (data dostępu: 25 stycznia 2019).

⁵ Przeglądarkę internetową oraz media społecznościowe błędnie uznano za osobne platformy.

dzieci w wieku poniżej 18 roku życia (620 osób). Ponadto spośród grupy rodziców wytypowano stu respondentów, którzy zadeklarowali, że nie grają w gry⁶.

Z opublikowanych na stronie internetowej infografik wynika, że 51% polskich graczy stanowią kobiety, natomiast 49% to mężczyźni, przy czym kobiety częściej wybierają tytuły przeznaczone na urządzenia mobilne oraz dostępne na platformach społecznościowych, natomiast mężczyźni chętniej grają na komputerach i konsolach⁷. Najliczniejszą grupę wiekową stanowią gracze w przedziale 25-34 lata (34%), a zaraz za nimi plasują się osoby pomiędzy 35 a 44 rokiem życia (27%)⁸. 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 konsolami⁹.

Podobne badania użytkowników nowego medium prowadzone były również w latach poprzednich, wskazując, iż 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

⁶ <http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/general-information-about-our-study/> (data dostępu: 25 stycznia 2019).

⁷ <http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/the-demographical-profile-of-polish-gamers/gender-of-polish-gamers-2/> (data dostępu: 25 stycznia 2019).

⁸ Tamże.

⁹ *Polish Gamers Research 2018 – profil polskiego gracza*, <https://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=109339> (data dostępu: 25 stycznia 2019).

pozostałe¹⁰”. 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 grach¹¹. Autor, powołując się na opinię Wiesława Płotki (właściciela firmy BroPlay.com tworzącej gry przeglądarkowe¹²), zaznacza jednak, że panie kupują głównie elementy upiększające i wyróżniające rozgrywkę, natomiast panowie wydają pieniądze na dodatki pozwalające uzyskać przewagę nad innymi odbiorcami¹³. 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 Y¹⁴ i Z grają. Zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Młodzi i starsi. Grają różnie, w różne gry, ale grają prawie wszyscy¹⁵.

Za przeprowadzoną analizę odpowiada agencja badań rynku i opinii SW Research oraz agencja komunikacji Monday PR. Badanie przeprowadzono metodą CAWI¹⁶ na losowo wygenerowanej próbie ograniczonej do osób w wieku 16-60 lat. Zebrano 895 kwestionariuszy¹⁷. Spośród wytypowanych osób 85% (z czego 91,4% ankietowanych mężczyzn i 78,8% kobiet) przyznało, że w ciągu roku przynajmniej raz zagrało w grę wideo¹⁸. Natomiast niemal trzy czwarte badanych miało kontakt z elektroniczną rozrywką raz w

¹⁰ B. Dwornik, *Polscy gracze coraz chętniej sięgają do kieszeni*, [w:] Raport: Gry w Internecie, 2012, s. 6.

¹¹ Tamże.

¹² W. Płotka, <https://www.linkedin.com/in/coolpage/?originalSubdomain=pl>, (data dostępu 25 stycznia 2019).

¹³ B. Dwornik, dz. cyt., s. 6.

¹⁴ Pokolenie Y to określenie na urodzonych w czasie wyżu demograficznego w latach 80. 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.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Respondenci wypełniają ankietę w formie elektronicznej.

¹⁷ SW Research. Agencja badań rynku i opinii, dz. cyt., s. 14.

¹⁸ Tamże, s. 6.

miesiącu lub częściej¹⁹. Dzięki zebranych danom autorzy kwestionariusza podzielili użytkowników cyfrowego medium na pięć różnych typów, wyróżniając tak zwanych *heavy gamerów*²⁰, fanów rywalizacji, wszechstronnych, okazjonalnych oraz rodzinnych edukatorów²¹.

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 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%), podobnie jak fanami rywalizacji (74,5% to panowie)²². Kobiety dominowały w grupie graczy okazjonalnych (57,4%), określanych jako najmniej zainteresowani tą formą spędzania czasu, nieorientujący się w nazwach firm producenckich i nieposzukujący informacji na temat gier²³. Płeć żeńska została także przypisana do grupy odbiorców nazwanych „rodzinnymi edukatorami”, gdyż 83,6% 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 sprzętowa²⁴.

Dużym echem w środowisku zarówno publicystów, jak i akademików, odbiło się badanie o nazwie *Jestem graczem*, mające „zbudować prawdziwy obraz polskiego gracza²⁵”. 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 pełni cyfrowe medium oraz czy kontakt z interaktywnymi produkcjami wpływa na nabywanie umiejętności przydatnych w życiu.²⁶ Dane gromadzone były również metodą CAWI, ankietę umieszczono na specjalnie stworzonej do tego celu stronie internetowej. Przez niecały miesiąc (od 13 października do 11

¹⁹ Tamże, s. 15.

²⁰ Grupa 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 familijnych i muzycznych. Zob. Tamże, s.27.

²¹ Tamże, s. 26.

²² Tamże, s. 26-28.

²³ Tamże, s. 30.

²⁴ Tamże, s. 30-31.

²⁵ Ipsos Polska, *Jestem graczem*, raport z badania zrealizowanego dla Sapphire Technology, 2014, s.3.

²⁶ Tamże.

listopada 2014) 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% stanowili przedstawiciele płci męskiej²⁷. W związku z tym rzekomo zaledwie 7% Polek gra w gry wideo. Wysznuo również wniosek, że panie chętniej wybierają produkcje przygodowe, zręcznościowe, logiczne oraz muzyczne. Natomiast ogólnie najpopularniejszymi gatunkami są strzelaniny, gry RPG i akcji²⁸.

Przedsięwzięcie *Jestem graczem* zostało 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 dr Dominikę Urbańską-Galanciak²⁹ reprezentującą Polskie Towarzystwo Badania Gier, Pawła Olszewskiego – ówczesnego redaktora naczelnego portalu Gamezilla, 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 publicystów³⁰, argumentujących, że pytania zostały sformułowane tak, by respondenci udzielali możliwe jak najbardziej pozytywnych odpowiedzi. Zatem jeśli internauci wiedzieli, że celem projektu jest weryfikacja stereotypów na temat graczy, mogli poczuć się zachęceni do tego, by odpowiadać zgodnie z oczekiwaniami autorów badania, co prawdopodobnie doprowadziło do zafałszowania charakterystyki miłośników elektronicznej

²⁷ Ipsos Polska, Tamże, s. 65.

²⁸ Tamże, s. 6.

²⁹ 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. Wyłoniono 486 respondentów, wśród których kobiety stanowiły zaledwie 13% użytkowników. Autorka uważa, że na wynik ten wpłynął fakt, iż badaniu poddała stosunkowo hermetyczne, zmaskulinizowane środowisko graczy. Jej zdaniem dysproporcja wynika również z niewielkiej reprezentacji żeńskich awatarów w grach wideo oraz niewielkiej liczba kobiet pracujących w branży. Zwracam uwagę, że od momentu opublikowania wniosków z badania minęło dziesięć lat, co sprawia, że nie stanowi ono centralnego punktu mojej analizy. Zob. D. Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009, s. 192-193.

³⁰ Negatywną ocenę raportu wyrazili m.in. Stanisław Krawczyk – badacz gier i socjolog kultury, Bartłomiej Schweiger – socjolog, Szymon Radziejewicz – redaktor w serwisie Spidersweb.

rozrywki³¹. 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 zdania wyrażonego przez liczne, ale niereprezentatywne grono ankietowanych, na preferencje ogółu społeczeństwa, jest chybionym pomysłem³². 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 wspominam 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 wyników³³.

Spśród 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 dane³⁴, ale warto przytoczyć kilka liczb, gdyż badanie przeprowadzono przez zewnętrznego, zagranicznego 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% stanowili mężczyźni³⁵, co oznacza, że 37% kobiet można przypisać do grupy stereotypowo najbardziej zaangażowanych użytkowników, traktujących swoje hobby poważnie. Widać zatem dużą dysproporcję pomiędzy danymi przedstawionymi przez różne instytucje lub firmy, sprawiającą, że trudno stworzyć spójną charakterystykę polskiego gracza i jednoznacznie

³¹ 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-nalezzy_17.html (data dostępu: 30 stycznia 2019).

³² S. Krawczyk, „*Jestem graczem*”, czyli jak nie należy robić badań (część pierwsza), <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jestem-graczem-czyli-jak-nie-nalezzy.html> (data dostępu: 30 stycznia 2019).

³³ Tamże.

³⁴ Informacje te zapewne są dostępne dla klientów firmy.

³⁵ *The Polish Gamer. Key Consumer Insights*, <https://newzoo.com/insights/infographics/the-polish-gamer-2017/> (data dostępu: 30 stycznia 2019).

określić, czy stereotyp dotyczący płci wciąż jest widoczny wśród fanów elektronicznej rozrywki.

Komentarzem dobrze podsumowującym fragment poświęcony przedstawieniu i krótkiemu opisowi różnych badań dotyczących odbiorców interaktywnego medium, jest 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 w zebranych informacjach. Autor przypomina, że projekt tego typu wymaga dobrze przemyślanej koncepcji i odpowiedniego ułożenia pytań, ponieważ od tego zależy, kto tak naprawdę zostanie przebadany³⁶. Zdaniem Schweigera w przypadku takich analiz należy najpierw:

Przebadac 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 interesującej nas populacji³⁷.

W przeciwnym razie można otrzymać zafałszowane wyniki, na przykład poprzez doprowadzenie do sytuacji, w której autorzy selekcionują próbę badawczą z miejsca, gdzie spotykają się głównie mężczyźni, a następnie pytają respondentów o płęć³⁸. 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 możemy przewidzieć, jaka będzie najczęściej udzielana odpowiedź³⁹. 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

³⁶ B. Schweiger, *Jeszcze o „Jestem graczem”* – gościnny wpis Bartłomieja Schweigera, <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jeszcze-o-jestem-graczem-goscinnie-wpis.html> (data dostępu: 30 stycznia 2019).

³⁷ Tamże.

³⁸ Tamże.

³⁹ Tamże.

wartości cech występujących w populacji przy pomocy dostępnej próby⁴⁰». 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 przypadkowości⁴¹. Matematyczne prawo tak zwanych wielki liczb pozwala na wyciąganie wniosków z próby losowej, będącej ponadto gwarantem możliwości oszacowania prawdopodobieństwa popełnienia błędu w badaniu⁴².

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 procent 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 zmieniła swój wydźwięk w odniesieniu do podziału 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 innych graczy niż mężczyźni grający w produkcje przeznaczone na komputer lub konsolę.

⁴⁰ Tamże.

⁴¹ Tamże.

⁴² Tamże.

Przytoczona charakterystyka wybranych badań dotyczących graczy, pokazuje, iż dyskusja na temat aktywności kobiet jako konsumentek interaktywnych treści wciąż powraca w mediach. Prowadzone analizy mają jednak 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. Jednak z drugiej 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, iż 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 również przedmiotem rozważań feministycznych oraz namysłu nad sposobami mającymi zachęcić dziewczęta i kobiety do angażowania się w kulturę gier. Poniżej zarysuję specyfikę nie tylko akademickich badań mających na celu rozstrzygnięcie, czy istnieje związek pomiędzy płcią a preferencjami prowadzenia rozrywki i wyboru konkretnych gatunków. Omawiam również istotne wątki z historii przemysłu elektronicznej rozrywki, wskazujące na to, że w latach 90. w Stanach Zjednoczonych i Europie wytworzyła się nisza, którą zapełniono tak zwanymi „grami dla dziewcząt”, co dobrze ilustruje dwuznaczną relację pomiędzy 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 też 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 pomiędzy płcią a rozgrywką, dostrzegano nieobecność dziewcząt i kobiet w dziedzinie informatyki⁴³. Powołując się na pracę Cassella i Jenkinsa pod tytułem *From Barbie to Mortal*

⁴³ J. Jenson, S. de Castell, *Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 1(41), s. 55.

Kombat: Gender and computer games, autorki podkreślają, że w latach 90. badacze postulowali, by dla dziewcząt tak zwanym punktem wejścia w świat komputerów i programowania stały się gry wideo⁴⁴. Zauważono bowiem związek pomiędzy rozwijaniem zainteresowań dotyczących nowego medium z chęcią nabywania wiedzy informatycznej u chłopców⁴⁵ w tym samym wieku⁴⁶. 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 przemocy⁴⁷.

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 płęć 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 mającą miejsce w połowie lat 90., kiedy jako ówczesny pracownik Electronic Arts zaproponował przełożonemu, by stworzyć grę bazującą na sportach konnych. Adams argumentował zasadność tego projektu prawdopodobieństwem, że większość dziewcząt zacieka 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, iż 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 niczego nie wie o preferencjach dziewcząt, a co gorsze, nie chce się dowiedzieć, ponieważ nie jest zainteresowana dotarciem do tej grupy potencjalnych odbiorców⁴⁸.

⁴⁴ Tamże.

⁴⁵ Widać to samo sytuowanie gier jako przygotowania do nauki informatyki, o którym wcześniej pisałam w kontekście Polski.

⁴⁶ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 55.

⁴⁷ Tamże, s. 55-56.

⁴⁸ Wypowiedź w trakcie panelu *Girl Games of the 1990s: A Retrospective* na konferencji Game Developers Conference 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=sFH2wa22IRM> (data dostępu: 7 lutego 2019).

Choć opis tego krótkiego spotkania brzmi anegdotycznie, i w takim też charakterze został przedstawiony we wprowadzeniu do panelu, należy odnotować, iż nie była to jednostkowa sytuacja. Członkiniami dyskusji w ramach GDC 2018 były twórczynie gier⁴⁹, 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 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 roku 2000 stworzono siedem gier z tego cyklu⁵⁰, ale sukces pierwszego tytułu nie oznaczał, że branża od razu zaakceptowała żeńską część konsumentów, o czym świadczył chociażby fakt, iż około roku 1997-1998 w amerykańskim oddziale Sony nie chciano słyszeć o wyprodukowaniu na konsole gry z Barbie⁵¹.

W latach 1992-1996 Brenda Laurel prowadziła badania dla Interval Research Corporation dotyczące zagadnień takich jak umiejętność obsługi komputera przez nastolatki oraz zainteresowanie grami wideo⁵². 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% respondentek uważa, że konsole do gier są urządzeniami dla chłopców, a komputery osobiste – dla wszystkich użytkowników, bez względu na płeć⁵³. 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 dojrzewania⁵⁴. 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 sytuacji⁵⁵. Jej zdaniem duże znaczenie w przełamywaniu barier miała między innymi popularność nośników CD-

⁴⁹ Laura Groppe, Brenda Laurel, Jesyca Durchin Schnepf, Sheri Graner Ray

⁵⁰ Jesyca C. Durchin, <https://www.mobgames.com/developer/sheet/view/developerId,365017/> (data dostępu: 7 lutego 2019).

⁵¹ Tamże.

⁵² Tamże.

⁵³ Tamże.

⁵⁴ Tamże.

⁵⁵ Tamże.

ROM, sprawiająca, że w latach 90. użytkowniczki komputerów wreszcie otrzymały więcej gier na platformę, którą znały i potrafiły z niej korzystać⁵⁶.

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 do korzystania z nowego medium, ale być może przy okazji utrwalono także przeświadczenie, że produkcje dla chłopców i dziewcząt różnią się w widoczny sposób. Brenda Laurel wspomniała, że jako feministka nie czuła się dobrze z tym, iż wokół gier o Barbie oraz innych, które okazały się dla dziewcząt przełomowe, wytworzyła się kolejna „różowa alejka⁵⁷” (ang. *pink aisle*), wspierająca stereotypowe postrzeganie kobiecości⁵⁸. 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 zagraliby w nie, a następnie stwierdziliby, że są „słabe” lub „obciachowe”, ich młodsze siostry już nigdy nie sięgnęłyby po te tytuły⁵⁹. Również Sheri Graner Ray, działająca w branży od 1990 roku, spotkała się z zarzutami, że gry dla dziewcząt z lat 90. są pełne stereotypów, ponieważ opierają się na zainteresowaniu modą, urodą i opieką nad zwierzętami. Jednak jej zdaniem w tamtym czasie właśnie takich produkcji oczekiwały młode użytkowniczki, o czym świadczyły między innymi listy z podziękowaniami, które Graner Ray otrzymała od wielu nastolatek⁶⁰.

4.3 Użytkowniczki gier w badaniach akademickich

W kwestii badań prowadzonych od późnych lat 90. nad odbiorcami gier i korelacją pomiędzy płcią a korzystaniem z interaktywnego medium, Jenson i de Castell zauważyły

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ 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. również gry wideo w różowych pudełkach. Laurel uważa to zjawisko za szkodliwe w walce ze stereotypizacją płci.

⁵⁸ Tamże..

⁵⁹ Tamże.

⁶⁰ Tamże.

niedostatek wiarygodnych danych na temat graczek⁶¹. Jednym z głównych powodów takiego stanu rzeczy jest stosunkowo niewielka liczba rozmów przeprowadzonych z kobietami, natomiast drugi problem dotyczy potraktowania rozróżnienia na płeć jedynie w kontekście statystycznym⁶². Rodzi to sytuację, w której badacze odnotowują, że jakiś procent 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 rówieśników⁶³. Ponadto ważne jest także sprawdzenie 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 medium⁶⁴. 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 poznawać⁶⁵. Oprócz tego dziewczęta częściej muszą również poczekać na „swoją kolej” grania⁶⁶, natomiast chłopcy zazwyczaj cieszą się większą swobodą w tym zakresie.

W tak zwanej „pierwszej fali⁶⁷” badań na temat kobiet i gier, rozgrywkę postrzegano jako pewną ścieżkę, pomagającą nabyć nowe umiejętności oraz zyskać większą pewność siebie dzięki korzystaniu z nowych technologii⁶⁸. „Druga fala” koncentrowała się natomiast nie tylko na samym kontakcie z kolejnymi produkcjami, ale również refleksji nad bardziej dopracowanym i złożonym systemem tworzenia gier, by były one atrakcyjne dla żeńskiej grupy odbiorców⁶⁹. 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 gier⁷⁰. Chodzi zatem nie tylko o to, by chwilowo przyciągnąć nowe klientki i sprzedać im kolejny produkt, ale wprowadzić trwałą zmianę w sposobie myślenia o tworzeniu wirtualnych światów oraz docieraniu do odbiorców o różnych preferencjach. Wielu

⁶¹ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 57.

⁶² Tamże.

⁶³ Tamże.

⁶⁴ Tamże, s. 57-58.

⁶⁵ Tamże, s. 58.

⁶⁶ Tamże.

⁶⁷ Autorki zaproponowały podział badań akademickich nad użytkowniczkami gier wideo na pierwszą i drugą falę.

⁶⁸ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 59.

⁶⁹ Tamże, s. 59-60.

⁷⁰ Tamże, s. 60.

teoretyków, a także projektantów ukierunkowanie na wspomniane 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 gier⁷¹. 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 odbiorcy⁷².

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 *Digital Technology, Learning and Game Formats – Computer Games, Motivation and Gender in Educational Contexts* realizowanego w latach 2004-2007⁷³. Metodologia opierała się na obserwacji rozgrywek toczonych przez uczennice jednej z żeńskich, państwowych szkół w Londynie, które były członkiniami klubu gier komputerowych, rozmowach z nimi oraz analizie uzupełnionych kwestionariuszy⁷⁴. Dziewczęta wypełniały dwie ankiety dotyczące ulubionych tytułów oraz nawyków związanych z graniem – jedną na początku semestru, a drugą na końcu⁷⁵. 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 rówieśniczek⁷⁶. Istotne wydaje się również wyjaśnienie, że Carr i jej współpracownicy nie ingerowali w żaden sposób w rozgrywki, a dziewczęta stanowiące próbę badawczą nie zostały wyselekcjonowane z powodu określonych przyzwyczajzeń lub umiejętności⁷⁷. Łączył 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 zakupy⁷⁸.

⁷¹ D. Carr, *Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences*, „Simulation & Gaming” 2005, nr 4(36), s. 465.

⁷² Tamże.

⁷³ Tamże, s. 464.

⁷⁴ Tamże, s. 465.

⁷⁵ Tamże, s. 469.

⁷⁶ Tamże.

⁷⁷ Tamże, s. 469.

⁷⁸ Tamże.

Autorzy badania udostępniili uczennicom kilkadziesiąt produkcji przeznaczonych na komputer oraz konsole Xbox i PlayStation 2. Okazało się, że spośród wszystkich tytułów konsolowych dziewczęta chętniej wybierały te, które dostarczały natychmiastową gratyfikację, humor, możliwość grania w dwie osoby oraz toczenie zmagają turniejowych⁷⁹, natomiast rzadziej interesowały się grami wymagającymi skomplikowanej taktyki⁸⁰. Obserwacja nastolatków 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 dziewczęta wolały współpracować ze sobą w trakcie gry, aby wykonać zadanie, niż rywalizować, usiłując wyprzedzić innych użytkowników⁸¹. 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, iż takie działanie jest sprzeczne z ich tożsamością płciową⁸².

Następnie autorka poddaje krytyce tezę Subrahmanyama i Greenfielda, którzy wyrazili opinię, że dziewczęta jawnie stronią od agresji w grach i bardziej cenią współpracę niż rywalizację⁸³. 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 również, iż wspólna gra nie zawsze była dla nastolatków najbardziej atrakcyjną opcją, ponieważ niektóre uczennice wolały 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,

⁷⁹ 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). D. Carr, dz.cyt., s.471.

⁸⁰ Tamże.

⁸¹ C.M. Gorriz, C. Medina, *Engaging girls with computers through software games*, „Communications of the ACM” 2000, nr 1 (43), s. 47.

⁸² D. Carr, dz. cyt., s.472.

⁸³ Tamże.

Sierra, 2002), *Harry Potter i Kamień Filozoficzny* (KnowWonder, Electronic Arts, 2001), *Harry Potter i Więzień Azkabanu* (Electronic Arts, 2004) oraz *The Sims* (EA Maxis, Electronic Arts, 2000)⁸⁴.

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 badania⁸⁵. 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 wideo⁸⁶. W analizowaniu upodobania 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 medium⁸⁷. 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 wysnuć wniosku, że właśnie te komponenty są szczególnie „kobiece” i można je uznać za wiążące w podziale upodobań growych ze względu na płeć⁸⁸. 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 niezaangażowanego⁸⁹.

Powiązanie między deklarowanymi upodobaniami a realnym dostępem do określonego rodzaju produkcji dostrzega również Alison Harvey. Dziewczęta 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 gier⁹⁰. Zdaniem badaczki często to rodzice i opiekunowie podtrzymują stereotypowy podział⁹¹,

⁸⁴ Tamże.

⁸⁵ Tamże, s. 473.

⁸⁶ Tamże.

⁸⁷ Tamże.

⁸⁸ Tamże, s. 474.

⁸⁹ Tamże.

⁹⁰ A. Harvey, *Gender, Age, and Digital Games in the Domestic Context*, New York 2015, s. 35.

⁹¹ 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*”, nr 149(4)/2018.

ponieważ są bardziej skłonni do kupienia córkom opakowanych w różowe pudełka „dziewczęcych” gier⁹².

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 większości⁹³. Powołując się na Cassell i Jenkinsa stwierdza także, że: „tak długo jak męskość pozostaje kulturową normą, alternatywne projekty będą odrzucane lub marginalizowane⁹⁴”. 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 użytkowników⁹⁵.

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, J. Wajcman, twierdziło, iż same kobiety świadomie stronią od techniki uważanej za obszar męskiej aktywności, ponieważ w ten sposób chcą chronić swoją „kobiecą tożsamość”, unikając zajęć czy zainteresowań dla nich „nieodpowiednich”⁹⁶. 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 płciową⁹⁷. Autorki, przywołując pracę Jane Abbiss, zwracają jednak uwagę na inną perspektywę poznawczą, odnoszącą się do ponad trzydziestu lat badań nad związkiem pomiędzy techniką a płcią użytkowników, z której wynika, że samo obwinianie kobiet za niewkraczanie w świat techniki, stanowi odbicie struktury społecznej⁹⁸. To samo zjawisko przenosi się również na

⁹² A. Harvey, *dz. cyt.*, s. 35-36.

⁹³ 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.

⁹⁴ Tamże, s. 789.

⁹⁵ Tamże.

⁹⁶ J. Jenson, S. de Castell, *dz. cyt.*, s. 54.

⁹⁷ Tamże.

⁹⁸ Tamże.

obszar gier wideo⁹⁹. 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 graczy¹⁰⁰.

Opisane powyżej badania można z powodzeniem odnieść do naszych realiów. Polskie czasopisma komputerowe wydawane w okresie PRL oraz pisma grove z lat 90. były nastawione głównie na męskiego odbiorcę, co wiąże się między innymi z opisanym 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. 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 jednak pamiętać, że nie wszyscy redaktorzy obsługę 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 7/1990 numerze czasopisma „Bajtek”. Ogólna wymowa artykułu wskazuje, iż 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 telefoniczna¹⁰¹.

Powołał się również na bliżej niesprecyzowane badania amerykańskich uczonych, którzy szukali odpowiedzi na pytanie: „Jakie konsekwencje dla kobiet ma konieczność pracy w środowisku nasyconym nowoczesną techniką?”¹⁰² Rzekome analizy pokazały, że kobiety: „Bardzo poważnie traktują nowo zdobytą specjalność, są zdyscyplinowane i solidne. Umieją lepiej dbać o stan techniczny urządzeń. Podniósł się ich poziom przygotowania zawodowego”¹⁰³. W artykule poruszono wiele wątków – od zmian w wyposażeniu

⁹⁹ 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.

¹⁰⁰ J. Jenson, S. de Castell, dz. cyt., s. 54.

¹⁰¹ M. Czarkowski, *Piękna i bestia - przeczytaj mamie*, „Bajtek” 1990, nr 7, s. 3.

¹⁰² Tamże.

¹⁰³ Tamże.

przedsiębiorstw poprzez 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 męskiego¹⁰⁴.

Czarkowski prezentuje podejście zgoła odmiennie od stanowisk wyrażanych przez wielu innych dziennikarzy piszących dla czasopism hobbystycznych, ponieważ zauważa zmieniające się podejście do mediów oraz szansę na to, że postępująca komputeryzacja sprawi, iż 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 80., 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 przeprowadzono 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 chcących skontaktować 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

¹⁰⁴ Tamże.

zaledwie trzynaście zostało nadanych przez dziewczęta¹⁰⁵. Czytelniczkę okrzyknięto „Królową gier”, co zapoczątkowało zwyczajowe przyznawanie tytułu „króla” lub „królowej” zwycięzcom losowania.

Niewielką liczbą dziewcząt wśród odbiorców czasopism zawierających informacje o grach potwierdzają również wyniki ankiet prowadzonych na łamach poszczególnych tytułów. W czerwcu 1989 roku redakcja „Bajtki” poinformowała, że dziewczęta stanowią zaledwie trzy procent czytelników¹⁰⁶. W latach 90. 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” w oparciu o 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”¹⁰⁷. Tak skomentowano wyniki, pokazujące, że 98,4% respondentów to mężczyźni¹⁰⁸, a zaledwie 1,6% stanowią kobiety¹⁰⁹. 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 90. 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 odbiorców¹¹⁰, 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:

¹⁰⁵ *Królowa gier!*, „Bajtek” 1987, nr 1, s.19.

¹⁰⁶ *W waszych oczach*, „Bajtek” 1989, nr 6, s.4.

¹⁰⁷ *Bezkarność gwarantowana*, „Top Secret” 1991, nr 2, s. 4.

¹⁰⁸ W wykresie komentującym wyniki ankiety użyto określeń „samce” i „samice” zamiast „mężczyźni” i „kobiety”.

¹⁰⁹ Tamże.

¹¹⁰ *Ankieta*, „Reset” 1998, nr 1, s. 83.

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 godziny¹¹¹”.

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 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 pisaniem 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 niczego¹¹²”. Stosowany przez redaktorów zwrot ku czytelnikowi w przeważającej większości przypadków oznacza skierowanie wypowiedzi do męskiego odbiorcy: „Oto Szanowni Panowie Pececiarze, jesteśmy świadkami powstania kolejnego hitu co się zowie¹¹³”. 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. W większości 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 pochlebstwami czy prezentami.

¹¹¹ Tamże.

¹¹² *Army Moves*, „Bajtek” 1989, nr 1, s.21.

¹¹³ *Alone in the Dark 2*, „Gry Komputerowe” 1994, nr 3, s. 12.

Howard D. Fisher, powołując się na publikację Antonio Gramsciego, przypomina, że media odgrywają znaczącą rolę w szerzeniu ideologii i zazwyczaj rozpowszechniane poglądy odpowiadają światopoglądowi grup dominujących¹¹⁴. 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 ówczesne 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, mogące zostać przez niektórych czytelników odebrane jako dyskryminujące lub nieodpowiednie dla młodych odbiorców. Jednakże między innymi 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 „panienkami¹¹⁵”. 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 namysł nad 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 uwidoczniła (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. (...) Moraliści mogą się już zacząć

¹¹⁴ 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.

¹¹⁵ *Strip Poker Story*, „Top Secret” 1991, nr 1, s. 35.

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 pobicia¹¹⁶.

Opisy i skrótove recenzje produkcji podobnych do *Vidy X* na stałe zagościły 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 programików z rozneglizowanymi 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 Pegasusa¹¹⁷.

Wszystkie tego rodzaju artykuły bogato ilustrowano zrzutami ekranu lub fotografiami modelek, co często prowadziło do sytuacji, w której zdjęcia zajmowały znacznie więcej przestrzeni 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*

¹¹⁶ *Vida X*, „Top Secret” 1994, nr 9, s. 23.

¹¹⁷ *Pegasus, Honey Peach*, „Top Secret” 1994, nr 12, s. 56.

(Wookiesoft, Mirage Software, 1993)¹¹⁸. Istnieje zatem podejrzenie, że redakcja nie chciała rezygnować z publikacji zdjęcia w dużym formacie, dlatego trafiło ono do rubryki niezwiązanej z programami erotycznymi.

Warto też zaznaczyć, że autorzy opisów czy recenzji na różne sposoby próbowali wypełnić miejsce przeznaczone na tekst, dlatego również przy okazji pisania o cyfrowych wersjach gier w rozbieranego pokera nie szczędzili wywodów odbiegających od szczegółów dotyczących samej produkcji. W wielu przypadkach 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 pańienek, być może ładniejszych od naszej ukochanej. (...) Tu awers każdej karty opatrzone inną panią, na dodatek jest jeszcze wiele innych ciekawych obrazków, aż miło czasem popatrzeć w nasz stary dobry monitor¹¹⁹.

W cytacie z artykułu opublikowanego w piśmie „Gambler” dominuje przekaz podkreślający, że po gry erotyczne warto sięgnąć dla relaksu oraz zapomnienia 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 obraził¹²⁰.

Z kolei powyższy fragment z magazynu „Top Secret” ujawnia próbę żartobliwego przedstawienia niedopracowanej gry, w której najważniejsza rzecz, czyli jakość oprawy graficznej (w tym zdjęć modelek) nie spełniła oczekiwań recenzenta. W tym przypadku 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.

¹¹⁸ *Lista przebojów*, „Top Secret” 1994, nr 5, s. 34.

¹¹⁹ *Poker dla samotnych*, „Gambler” 1995, nr 1, s. 71

¹²⁰ *Uncover It*, „Top Secret”, 1995, nr 5, s. 30.

Howard D. Fisher zauważa, że reprezentacja płci w mediach przyjmuje zazwyczaj dwie formy¹²¹. 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 rozrywka¹²². 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 czynności¹²³. Zarówno powyższe, jak i poniższe cytaty, stanowiące jedynie wycinek tego typu artykułów, dowodzą, że w czasopismach o grach kobiety były stawiane w podrzędnej roli atrakcji wizualnych. Natomiast mężczyźni – jednocześnie gracze i czytelnicy – stawali się 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 gra¹²⁴.

W tym wyjątkowo 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, iż 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 zrozumieją¹²⁵.

Wielokrotne podkreślanie seksualnego zainteresowania kobietami, manifestującego się chęcią grania w tak zwane „rozbieranki”, wiąże ze strategią umacniania w czytelnikach

¹²¹ H. D. Fisher, dz. cyt., s. 7.

¹²² Tamże.

¹²³ Tamże, s. 5.

¹²⁴ *Cyberstrip*, „Secret Service” 1996, nr 3, s. 23.

¹²⁵ *Date Girls*, „Secret Service” 1996, nr 10, s. 24.

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 oferowały zatem zrozumienie dla użytkownika zainteresowanego produkcjami erotycznymi. Recenzenci wchodzili w rolę starszych, bardziej doświadczonych kolegów, których poglądy i obserwacje 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 przypadku 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 poprzez zachęcanie do specyficznych zachowań (kupowanie konkretnych produktów) oraz portretowanie zjawisk, rzeczy i ludzi w określonych kontekstach¹²⁶. Fisher tłumaczy tę zależność na przykładzie podanym przez Alberta Bandurę, który zauważył, że jeśli w mediach pojawia się przekaz informujący, iż jasnowłose kobiety uważane są przez społeczeństwo za bardziej atrakcyjne, to więcej pań postanowi kupić farbę i zmienić kolor włosów na blond¹²⁷. Zdaniem badacza podobny mechanizm działa również w przypadku innych dziedzin ludzkiego życia, ponieważ poprzez kontakt z mediami odbiorcy uczą się funkcjonowania w społeczeństwie¹²⁸. 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, iż reprezentacja kobiet w czasopiśmie gromowych ma bardzo duże znaczenie dla poglądów, jakie czytelnicy przyjmą na obecność i rolę płci żeńskiej w świecie gier wideo¹²⁹. W zbadanych przeze mnie magazynach hobbystycznych pisano nie tylko o wirtualnych protagonistkach w recenzjach czy opisach gier. 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.

¹²⁶ Tamże.

¹²⁷ H.D. Fisher, dz. cyt., s. 7.

¹²⁸ Tamże.

¹²⁹ Tamże.

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 seksualny¹³⁰” 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 kobiety¹³¹”. W zakończeniu autor zadaje kilka pytań retorycznych, zastanawiając się między innymi, czy niepełnoletni gracze mają 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 wspomnieniem o rewolucji seksualnej, która „wyzwoliła kobiety spod dominacji mężczyzn¹³²” oraz nawiązaniem 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 łóżkowego 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 haseł¹³³.

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

¹³⁰ *Interaktywny Sex*, „Secret Service” 1995, nr 1, s. 47.

¹³¹ Tamże.

¹³² *Szkic o Virtual Sexuality*, „Gambler” 1994, nr 5, s. 51.

¹³³ Tamże, s. 52.

Michaliny Wisłockiej¹³⁴ 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 ludzi¹³⁵”. W zakończeniu pojawia się myśl, że wspomniani młodzi ludzie przy pomocy programów i gier komputerowych przechodzą przez swoisty kurs edukacji seksualnej, więc warto, by dorośli byli świadomi, iż 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 o rosnącej popularności interaktywnych treści erotycznych, a z drugiej promuje postrzeganie relacji seksualnych w oparciu o zachowania stereotypowo determinowane przez płeć.

W podobnym tonie utrzymano 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. Jednak kontrowersje może budzić wstęp do felietonu, w którym redaktor pisze:

(...) Londyn wydaje się wymarzonym miejscem na zadzierzgnięcie bliższej znajomości z jakąś piękną dziewczyną. Chcemy białą dziewczynę? Bardzo proszę. Dunkę, Szwedkę, Włoszkę, no problem. Aby tylko nie Angielkę, bo do złudzenia przypominają konie. (...) Chcemy skośnooką 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 bohatera¹³⁶.

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

¹³⁴ Michalina Wisłocka – ginekolożka i seksuolożka, autorka poradnika seksuologicznego *Sztuka kochania*, który po raz pierwszy wydano w 1978 roku.

¹³⁵ *Szkic o Virtual Sexuality...*, s. 54.

¹³⁶ *Bo we mnie jest seks*, „Gambler” 1995, nr 1, s. 62.

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 pomiędzy 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 śmierdzą. Kurwa to krzywa po łacinie. Tylko pisze się inaczej¹³⁷”. 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 sprawują w społeczeństwie¹³⁸. 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. cechowały się podkreśleniem konieczności edukacji informatycznej społeczeństwa oraz przekazywaniem wiadomości umożliwiających samodzielne pisanie programów, a także naprawianie urządzeń. Lata 90. 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.

¹³⁷ *Sierpniowe gadanie*, „Gambler” 1995, nr 8, s. 60.

¹³⁸ Przykłady tego typu treści można znaleźć w wielu felietonach Piekary, między innymi: *Randall zostaje Żydem i pedalem*, „Gambler” 1995, nr 10, s. 62.

Jacek Piekara regularnie wypowiadał się na łamach pisma w podobnym tonie¹³⁹, prezentując dyskryminujące, rasistowskie oraz transfobiczne w swej wymowie treści, co prowokowało czytelników do dyskusji w listach do redakcji. 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, piszącego: „może chociaż do niektórych »mózgów« dotrze, że bełkot redaktora (?) R. nie jest przyjmowany bezkrytycznie¹⁴⁰”. Odpowiedź została utrzymana w typowym, żartobliwym tonie, ale przy okazji redakcja przyznała, że otrzymuje wiele podobnych wiadomości dotyczących tekstów kontrowersyjnych autorów¹⁴¹. Publikacja felietonów Piekary stanowi również przykład jednej ze strategii budowania wspólnej tożsamości odbiorców – w tym przypadku 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 heteroseksualności¹⁴². W dyskursie pomiędzy młodymi ludźmi często dochodzi do sytuacji, w której wzmacnianie poczucia własnej wartości i męskości odbywa się poprzez obrażanie i atakowanie innych młodych mężczyzn oraz obsesyjne stronienie od bycia „posądzonym” o przynależność do mniejszości seksualnych¹⁴³. Uzasadnione zatem wydaje się podejrzenie, iż podobną rolę 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 nie tylko dowiadują się, jak należy ukończyć poziom w danej grze lub co jest modne w świecie elektronicznej rozrywki, ale stykają się również z określonym wzorcem męskości – w tym przypadku 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

¹³⁹ 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.

¹⁴⁰ *Reakcje redakcji*, „Gambler” 1996, nr 1, s. 58.

¹⁴¹ Tamże.

¹⁴² N. Maisonave, *Gender in Gamer Culture and the Virtual World*, s. 27.

¹⁴³ Tamże.

felietony stały się także przyczyną do tego, by 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 skrajne¹⁴⁴.

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 skierowania treści magazynów hobbystycznych również do kobiet i dziewcząt zainteresowanych cyfrowym medium, przejawiała się także w recenzjach produkcji niebędących gramami erotycznymi. Redaktorzy zazwyczaj nie zwracali uwagi na bohaterki, a jeśli już o nich pisali, nie szczędzili wtrętów na temat wyglądu lub stereotypowych ról, jakie protagonistki odgrywały w dużej części ówczesnych gier wideo¹⁴⁵. 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,

¹⁴⁴ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Alekssem Uchańskim, Aneks, s. 238.

¹⁴⁵ Kobięca postać przedstawiona jako atrakcja wizualna dla gracza, jako „dama w opałach” czekająca na ratunek lub pomocniczka męskiego bohatera.

przywołują koncepcję tak zwanego ambiwalentnego seksizmu, opierającego się na założeniu, że zjawisko może przybierać różne kształty, wykraczając poza zagadnienia związane ze stereotypami płciowymi¹⁴⁶. Zgodnie z tym założeniem seksizm można podzielić na tak zwany dobrotliwy oraz wrogi¹⁴⁷. Przejawem tej pierwszej formy są zachowania podkreślające tradycyjne, paternalistyczne nastawienie do kobiet jako osób słabszych, wymagających opieki i ochrony ze strony mężczyzn¹⁴⁸. Natomiast w ramy wrogiego seksizmu wpisuje się podejście, zgodnie z którym kobiety są traktowane jako obiekty seksualne, co usprawiedliwia także męską przemoc. Kobiety bywają także oskarżane o wykorzystywanie swojej seksualności do osiągnięcia korzyści oraz wyznaczonych sobie celów¹⁴⁹. 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 kobiet¹⁵⁰.

Powołując się między innymi na badania Kyry Lanis i Katherine Covell, Monique L. Ward oraz Howarda Lavine'a, Donny Sweeney i Stephena H. Wagnera¹⁵¹, 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 seksualną¹⁵². Kobiety z kolei, pod wpływem wspomnianych obrazów, mają większą tendencję do wypaczonego postrzegania samych siebie, objawiającego się chociażby obniżonym poczuciem wartości oraz porównywaniem swojego ciała do „idealnych” kobiecych sylwetek z mediów. Ponadto badaczki wskazują, iż konsekwencją ekspozycji na nacechowane seksizmem komunikaty medialne może być również przyjęcie przez reprezentantów obu płci szeregu mitów związanych z przestępstwami na tle seksualnym¹⁵³.

W polskich magazynach growych z lat 90. można dostrzec treści wpisujące się we wspomniane dwa rodzaje seksizmu. Przytaczane w tym rozdziale fragmenty felietonów oraz artykułów publicystycznych stanowią przykłady wrogiego seksizmu, który manifestowano również w recenzjach konkretnych tytułów. Czasami okazją do napisania tekstu

¹⁴⁶ 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, Nr 6, Vol 14, s. 1037.

¹⁴⁷ Tamże, s. 1031.

¹⁴⁸ Tamże, s. 1032.

¹⁴⁹ Tamże.

¹⁵⁰ Tamże.

¹⁵¹ Tamże, s. 1037.

¹⁵² Tamże.

¹⁵³ Tamże.

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 sposób¹⁵⁴. 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 basenem¹⁵⁵.

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 Jonesem¹⁵⁶. Recenzent, Marcin Górecki, podkreślał też wygląd głównej bohaterki pisząc: „Kierujemy więc poczynaniami Larry obserwując jej kształtny zadek¹⁵⁷”. 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:

¹⁵⁴ Współcześnie 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> (data dostępu: 15 marca 2019).

¹⁵⁵ *Leisure Suit Larry 6*, „Bajtek” 1995, nr 2, s. 54.

¹⁵⁶ *Tomb Raider*, „Secret Service” 1997, nr 1, s. 48.

¹⁵⁷ Tamże.

Lara Croft jest postacią bardzo interesującą. Moja sympatia do niej wynika z czysto samczych 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 osobki. 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 wyłażą 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. Chcąc czy nie chcąc faceci z CORE DESIGN stworzyli kultową postać¹⁵⁸.

W akapicie poświęconym głównej bohaterce gry *Tomb Raider* redaktor oprócz skupienia się 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 aspekt w ogóle nie został dostrzeżony i odnotowany. W połączeniu z podkreśleniem fizyczności oraz atrakcyjności Lary Croft, pozwala to wysnuć wniosek, iż tekst stanowi kolejny przykład na obecność wrogiego seksizmu w magazynach hobbystycznych¹⁵⁹.

Oczywiście nie wszystkie recenzje były pisane w ten sposób, ponieważ w wielu przypadkach w ogóle nie wspomniano o żeńskich postaciach lub przypomniano, że pełnią 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 sprawowały głównej roli 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

¹⁵⁸ *Tomb Raider*, „Secret Service” 1997, nr 1, s. 53.

¹⁵⁹ Z oczywistych względów nie podaję wszystkich przykładów recenzji czy artykułów, w których obecne jest uprzedmiotawiające podejście do żeńskich postaci. Jednakże zaznaczam, iż tego typu treści często publikowano w różnych czasopismach hobbystycznych.

być fragment tekstu na temat gry *Ant Attack* (Quicksilva, 1983), w której zadaniem bohaterów jest ucieczka z miasta opanowanego przez przerażające mrówki:

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 siostronom 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 królowien¹⁶⁰.

W tym krótkim opisie wykorzystano motyw damy w opałach, 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 zastąpiła nie tylko zastosowaniem izometrycznej grafiki 3D¹⁶¹, ale też możliwością wyboru męskiej lub żeńskiej postaci¹⁶². Zatem historia o królownach i dzielnym rycerzu to efekt wyobraźni redaktorów „Bajtki”, którzy, w początkowym okresie istnienia pisma, często sami wymyślali fabuły do opisywanych gier¹⁶³.

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, ale 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 opisywane w rozdziale

¹⁶⁰ *Ant Attack*, „Bajtek” 1985, nr 4, s. 15.

¹⁶¹ *Ant Attack*, <https://www.komputerswiat.pl/ant-attack> (data dostępu: 16 kwietnia 2019).

¹⁶² T. Lean, *Lata 80. to najlepszy okres w historii gier wideo*, Online: <https://www.vice.com/pl/article/wdv57x/jak-zx-spectrum-uczynilo-lata-80-najkreatywniejszym-okresem-w-historii-gier-wideo> (data dostępu: 16 kwietnia 2019).

¹⁶³ Więcej na temat tego zjawiska piszę w rozdziale trzecim.

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 powiązано głównie z kulturą męską¹⁶⁴. Wyłoniła 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 dziennikarze, ale również producenci gier wideo, starający się, głównie w drugiej połowie lat 80., odwołać do społeczności skupionej wokół prostego w identyfikacji i interpretacji zestawu wartości wyznawanego najczęściej przez nastoletnich chłopców¹⁶⁵. Pierwsze polskie pisma dla graczy wpisywały się w ukształtowany już wówczas na Zachodzie paradygmat odbioru gier, co zapewne miało wpływ na przytoczone w tym rozdziale zjawiska.

Celem niniejszej pracy jest scharakteryzowanie wspomnianych tendencji wykluczających żeńskich odbiorców gier wideo, nie ich ocena. Jednakże warto pamiętać, że funkcjonowały one w specyficznej rzeczywistości lat 90., 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:

(...) dziewczyn 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”¹⁶⁶.

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, mówiąc:

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,

¹⁶⁴ G. Kirkpatrick, dz. cyt., s. 110.

¹⁶⁵ Tamże.

¹⁶⁶ Fragmenty wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowskim, Aneks, s. 253-254.

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 momencie¹⁶⁷.

Borkowski zwraca uwagę nie tylko na pewne utarte skojarzenia związane z użytkownikami nowego medium, ale również 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 niestety stało się w wyniku wspomnianego chociażby procesu kształtowania wspólnoty graczy oraz niedopatrzenia związanego z tym, że ówcześni dziennikarze nie dostrzegli potrzeby skierowania artykułów o grach także do kobiet i dziewcząt.

Również ostatni redaktor naczelny pisma „Gambler” przyznał, że w latach 90. 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 dużo¹⁶⁸.

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

¹⁶⁷ Tamże.

¹⁶⁸ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Alekssem Uchańskim, Aneks, s. 239.

hobbystyczne, traktowano to jako zjawisko marginalne; swego rodzaju ciekawostkę, z którą nie do końca wiedzano, co począć. Uchański podjął także ciekawy wątek związany z niewielką liczbą kobiet piszących artykuły o grach wideo zarówno w latach 90., jak i dzisiaj.

Nie odnoszę się do sytuacji współczesnej, ponieważ bez odpowiednich badań trudno szacować, jaki procent 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 grove stało się bardziej rozproszone i niejednorodne. Jednak w latach 90. 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 kobiet¹⁶⁹. Należy naturalnie wziąć pod uwagę możliwy margines błędu związany z niekompletnością listy, ale mimo tego dysproporcja jest ogromna.

Wymienione autorki to¹⁷⁰ Aleksandra Cwalina (pseudonim „Krupik”), Agata Mizera, Agnieszka Prokopiuk („Agnes”), Patrycja Wardzała oraz Anna Maria Woźniak („Victoria”)¹⁷¹. Spośród nich najbardziej rozpoznawalną redaktorką była Aleksandra Cwalina, zaczynająca dziennikarstwo grove 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 roku¹⁷². Przez krótki czas dziennikarka pełniła funkcję redaktora naczelnego „Secret Service”, obejmując stanowisko po Marcinie Przasnyskim, który odszedł z redakcji latem 1998 roku¹⁷³. 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 odejścia:

¹⁶⁹ Redaktorzy / autorzy, <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 24 kwietnia 2019 roku).

¹⁷⁰ Niestety, mimo prób, nie udało mi się skontaktować z żadną z wymienionych redaktorek.

¹⁷¹ Redaktorzy / autorzy, <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 24 kwietnia 2019 roku).

¹⁷² Aleksandra Cwalina, [Krupik], <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 24 kwietnia 2019).

¹⁷³ Tamże.

Krupik pewnego jesiennego 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 Fidzi. 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 otrzymaniu 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 decyzje¹⁷⁴.

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 w kierunku 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 „kobiecy piśmie” mogło być próbą zamaskowania wewnątrzredakcyjnych problemów. Zacytowany komentarz doczekał się reakcji ze strony Cwaliny, która do konkurencyjnego „Gamblera” nadesłała list wyjaśniający zarówno kulisy odejścia, jak i zawierający odniesienia do wypowiedzi Leszczyńskiego:

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,

¹⁷⁴ E. Leszczyński, *Koniec kobiecego pisma*, „Secret Service” 1998, nr 11, s. 97.

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 występuję przeciwko mnie, bo ma uzasadnione powody, a nie dlatego, że jestem KOBIEȚĄ¹⁷⁵.

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 pomiędzy 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”¹⁷⁶. 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 okresie 2000-2002¹⁷⁷. Na wspomnianej wcześniej liście dziennikarzy piszących w latach 90. 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, Alekssem Uchańskim i Tadeuszem Zielińskim, a także wnikliwa lektura wybranych magazynów hobbystycznych, pozwoliły mi wysnuć wniosek, iż wiele z niefortunnych decyzji czy zaniedbań skutkujących pogłębieniem stereotypowego postrzegania graczy obu płci przez redaktorów magazynów hobbystycznych, wynikała raczej z braku doświadczenia oraz konkretnego pomysłu na charakter pism, niż jakiejś świadomej i przemyślanej strategii mającej na celu wykluczenie 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., mogłoby okazać się zgubne z perspektywy badacza. Warto też dodać, że postawy wykluczające były

¹⁷⁵ *Lisy otwarty*, „Gambler” 1999, nr 1, s. 16.

¹⁷⁶ Patrycja Wardzała, <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 24 kwietnia 2019).

¹⁷⁷ Anna Maria Woźniak, [Victoria], <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 24 kwietnia 2019).

nieuniknione, kiedy w myśl koncepcji Bourdieu, kształtowało się nowe pole. Aby mogła zaistnieć wspólnota graczy, pewna grupa musiała zostać odseparowana, wykluczona. Niemniej, o czym wspominam również na początku rozdziału, skutki opisanych działań są widoczne również współcześnie, 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 dysertacji zajmuję się analizą przemian kultury gier w Polsce, które doprowadziły między innymi do udomowienia i upowszechnienia nowego medium w drugiej połowie lat 90. 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 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 przystosować się do funkcjonowania w kapitalistycznej rzeczywistości, co miało swoje odbicie także w artykułach publikowanych w prasie hobbystycznej.

Z perspektywy lat widać także, iż 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 90. 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 posiadającej cechy subkultury. Sytuacja zmieniła się pod koniec lat 90., kiedy medium gier było już w Polsce całkowicie 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 przyczyniło się upowszechnienie interaktywnego medium oraz rozwój kultury gier. Magazyny spełniły swoje zadanie, gdyż zaznajomiły 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 większość pism powstałych w pierwszej połowie lat 90.

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, wyrażająca swoją odrębność poprzez zaangażowanie lub podważanie utrwalonych i powszechnie akceptowanych wzorców kultury²”.

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 poprzez 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

¹ M. Pęczak, *Mały słownik subkultur młodzieżowych*, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa 1992, s. 4.

² Tamże.

³ M. Consalvo, dz. cyt., s.3.

⁴ Tamże.

Entertainment, 1999) i *Counter-Strike* (Valve Corporation, 1999), tłumacząc, że obie produkcje są tak od siebie odmienne, iż 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 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. oraz zintensyfikowaniem rywalizacji pomiędzy 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 *geekami*⁷. 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 80. 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.

⁵ S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, Routledge, 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.

Ze względu na omówione już w tej pracy 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 90. wraz z rosnącą dostępnością do komputerów domowych oraz samych gier. Na podstawie lektury magazynów hobbystycznych za zasadne uważam stwierdzenie, iż 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 ze wspomnianą, rozumianą szeroko subkulturą graczy, a wręcz jawnie przeciwstawiali się jej wpływom, akcentując własne poglądy na sposoby wykorzystania komputerów domowych. To właśnie ta grupa najlepiej odpowiada wąskiej definicji subkultury, podkreślającej element kontestacji i sprzeciwu. Mowa o społeczności skupionej wokół tak zwanej demosceny, czyli 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 90¹¹.

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 celu odmiennym niż poznawanie gier¹³. Wasiak zauważa, że magazyny dyskowe często osiągały swoją popularność dzięki wyraźnemu odcięciu od drukowanych pism o komputerach i grach wideo, reprezentujących informatyczną prasę głównego nurtu, która zdaniem czytelników

¹⁰ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s.1-2.

¹¹ Tamże.

¹² Zinami nazywano pisma alternatywne, tworzone przez amatorów, które w okresie PRL-u 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*, red. M. Grech, A. Siemes, M. Wszółka, Wrocław 2017, s. 245-246.

¹³ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s.2.

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. 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 przypadku związaną z demosceną.

Rosnąca w pierwszej połowie lat 90. 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 w stosunku do 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 graffiti, 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

¹⁴ Tamże, s. 5.

¹⁵ Patryk Wasiak badał działania demoscenowców w perspektywie aktywności w ramach subkultury.

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.

typu tekstów byli głównie nastoletni chłopcy. Negatywnie wypowiedano się nie tylko o prasie komputerowej, ale również mediach katolickich i młodzieżowych, na czele z pismami „Bravo” i „Popcorn” oraz programem publicystyczno-muzycznym „Luz”²¹ emitowanym w latach 80. i 90. przez Telewizję Polską.

Z perspektywy moich badań istotny jest przede wszystkim kontekst, w jakim pojawiły się i funkcjonowały magazyny dyskowe. Źródła polskich treści tego typu należy upatrywać w anglojęzycznych zinach, do których demoscenowcy mieli dostęp już pod koniec lat 80. Wówczas rodzima demoscena była największą w Europie Środkowej, co wiązało się również 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 Europy Zachodniej stanowiły wzór nie tylko w kwestii sekcji tematycznych, ale także negatywnego podejścia do prasy głównego nurtu. Jak już wspomniałam wcześniej, trudno wyodrębnić polską *mainstreamową* prasę komputerową czy grową z początku lat 90., gdyż w tym okresie dopiero rozpoczynał się proces popularyzacji interaktywnych mediów w naszym kraju. Mimo tego autorzy polskich diskmagów niemal od razu przyjęli strategię wydawania tytułów alternatywnych, dostępnych poza oficjalnym obiegiem i występujących w opozycji do „Bajtka” czy „Top Secret”. Jak opisuje Patryk Wasiak, twórcy z premedytacją 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, iż bardzo szybko została dostrzeżona przez inne, węższe, środowisko użytkowników komputerów, które przyjęło wobec niej postawę kontestacyjną. Hipotezę umacnia również fakt, że czas największej popularności magazynów dyskowych, czyli lata 1990-1995²⁵ przypadał na okres popularyzacji komputerów domowych, gier wideo

²¹ Tamże, s.11.

²² Tamże, s. 4.

²³ M. Reunanen, *Diskmags: Underground Journalism of the Demoscene*, Online: <https://rhizome.org/editorial/2010/may/20/diskmags-underground-journalism-of-the-demoscene/> (data dostępu: 6 listopada 2019).

²⁴ P. Wasiak, *Czy Neuromancer...*, s.5.

²⁵ Tamże, s. 2.

oraz prasy drukowanej poświęconej tym zagadnieniom. Natomiast w połowie lat 90. odnotowano malejące zainteresowanie diskmagami²⁶, co moim zdaniem ściśle wiąże się 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 90. nie jest jeszcze okresem dynamicznego rozwoju internetu w Polsce, o czym piszę w dalszej części tego rozdziału. 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.

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 90. nie miał łatwego dostępu. W połowie dekady dziennikarze pisali nie tylko o nadchodzących premierach gier czy projektach, nad którymi pracowały popularne studia, ale także nowinkach technicznych prezentowanych na wspomnianych spotkaniach, sprawiając, że magazyny stanowiły także istotne źródło informacji na temat światowych trendów w branży 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 obszerne, urozmaicone fotografiami, relacje, w których wyjaśniali, czym jest ta wystawa oraz jaką rangą cieszy się wśród twórców i dziennikarzy.

²⁶ Tamże, s. 6.

²⁷ Tamże.

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.

Opisywali także ogólny kierunek rozwoju przemysłu growego zarysowany na targach, a także charakteryzowali krótko obecnych w Londynie wystawców oraz prezentowane przez nich projekty. Istotną częścią tychże relacji były także krótkie wzmianki o najciekawszych grach mających wkrótce ukazać się na rynku.

Materiały dotyczące zagranicznych branżowych wydarzeń ukazywały się także 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 podkreślić 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:

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 oczekiwania odbiorców na komercyjny rozwój elektronicznej rozrywki w naszym kraju. Podobny wydźwięk miał też tekst zamieszczony niemal dwa lata później w „Secret

²⁹ M. Suchocki, L. Krowicki, *Raport z targów*, „Gry Komputerowe” 1994, nr 10, s. 33.

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 mogącą uczestniczyć w międzynarodowym wydarzeniu. 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. 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 nowopowstałe 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 także o ukazujących się wówczas podręcznikach i poradnikach dla osób chcących odnieść sukces w prowadzeniu firmy, ponieważ ich okładki zdobiły postaci ewokujące skojarzenia ze światem międzynarodowych interesów oraz skomplikowanych operacji finansowych. Przytacza również 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 scharakteryzowanych powyżej materiałów początek lat 90. miał jawić się 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 bazujący na ukazywaniu Polaków jako konsumentów zagranicznych towarów oraz przedsiębiorców, którzy idealnie odnaleźli się w kapitalistycznej gospodarce. Uważam, że w

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, s.

³³ Tamże.

ten trend częściowo wpisywały się także magazyny hobbystyczne. Wprawdzie redaktorzy często zwracali uwagę na problemy trawiące polski rynek gier wideo, ale w przypadkach takich jak artykuły na temat branżowych wydarzeń o międzynarodowej skali, pozwalali sobie na narrację przedstawiającą polskich twórców i przedsiębiorców jako nieustępliwych negocjatorów mogących dyktować 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 90. 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 przejrzaniu zdjęć i kasyety 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 dostarczenia gry 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 widać, że zachodnie firmy zaczynają traktować polski poważnie (mówi się nawet o otwarciu polskiego przedstawicielstwa jednego z największych światowych producentów)³⁵.

³⁴ *Relacja z Targów*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 7-8, s. 12.

³⁵ *ECTS Autumn '95*, „Gambler” 1995, nr 10, s. 53.

Jednak z drugiej strony, na podstawie lektury ówczesnych artykułów można zaobserwować, że targowy przepych oraz konsumencki styl życia zachodnich użytkowników nowego medium wywierał 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. Aleksy Uchański był ówczesnie 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:

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 90. okej, *Electronic Arts* miało wydawcę polskiego i parę jeszcze tych większych firm, no *Motion Software* powiedzmy czy, 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 pomiędzy 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., kiedy wiele rodzimych firm próbowało pozyskać gry zachodnich wydawców⁴⁰. W tym czasie dziennikarze piszący dla

³⁶ Tamże.

³⁷ *Relacja z targów ECTS 95*, „Gry Komputerowe” 1995, nr 10, s. 5.

³⁸ Aleksy Uchański odnosi się do targów ECTS w Londynie.

³⁹ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Aleksym Uchańskim, *Aneks*, s. 235-236.

⁴⁰ M. Kosman, dz. cyt., s. 176.

magazynów hobbystycznych przyglądali się zagranicznemu rynkowi i z zapałem relacjonowali czytelnikom informacje na temat prezentowanych 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 90. byli bowiem pośrednikami pomiędzy 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, a także posiadali 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.

Wspomniane w powyższym akapicie zagadnienie rzeczywistości wirtualnej pojawiało się na łamach polskich magazynów hobbystycznych. Od połowy lat 90. 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” 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 ówczesnie maszyn takich jak: VFX1, CyberMaxx, 7th, I-Glasses, 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: „Každy (...) chciał wdziać na głowę owo cudo o którym tyle słyszał⁴³”. Oprócz kilku zdawkowych haseł oraz zdjęć dziennikarzy rzekomo zatopionych w wirtualnej rzeczywistości, nie podjęto

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.

próby merytorycznej oceny tego urządzenia. Co ciekawe, materiał ten stanowi jedynie zapowiedź tematu, który obiecano rozwinąć w kolejnym numerze. Zobowiązano się bowiem do publikacji charakterystyki VFX1 oraz opinii redaktorów korzystających z wypożyczonego sprzętu. Jednakże obietnicy nie dotrzymano, co pozwala przypuszczać, że użytkowanie hełmu okazało się zbyt wymagające lub tak niesatysfakcjonujące, że postanowiono sprawę przemilczeć.

W latach 90. 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. 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. Pomimo tego mniej lub bardziej udane zestawy do rzeczywistości wirtualnej, zaczęły pojawiać się na międzynarodowych targach oraz pokazach, a ich twórcy rozbudzali wyobraźnię fanów elektronicznej rozrywki, obiecując szybkie wprowadzenie projektów do komercyjnego obiegu.

Również polscy dziennikarze nie pozostali obojętni na wieści o wirtualnej rzeczywistości. Niemalże każde pismo dla graczy ukazujące się w połowie lat 90., 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.

⁴⁴ J. Vince, *Essential Virtual Reality Fast: How to Understand the Techniques and Potential of Virtual Reality*, Springer, London 1998, s. 4.

⁴⁵ Tamże.

⁴⁶ Tamże.

Redaktor magazynu „Reset” w 1997 roku porównał wspomniany już wcześniej 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 niezbędnym elementem konfiguracji domowych komputerów⁴⁷”. 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 pomiędzy producentami gier, oprogramowania czy sprzętu a graczami, którzy w latach 90. mieli nikłe szanse na to, by samodzielnie zweryfikować informacje podane w czasopiśmie. Zatem jeśli dziennikarze pozytywnie oceniali zestawy do rzeczywistości wirtualnej, pisząc, że dzięki nim

⁴⁷ *Wirtualna rzeczywistość ujarzmiona*, „Reset” 1997, nr 5, s. 77.

⁴⁸ Tamże.

odbior 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 ówczesne 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 najskrytsze marzenia: obronić Ziemię przed najazdem wrogich

⁴⁹ *Rzeczywistość czy utopia?*, „Gambler” 1998, nr 9, s. 56-61.

⁵⁰ Tamże, s. 60-61.

kosmitów, zmienić tor lotu asteroidu zagrażającego naszej planecie, rozkochać w sobie najpiękniejszą dziewczynę⁵¹.

Jednakże tym razem redaktor wyraźnie stawia granicę pomiędzy oczekiwaniami a rzeczywistością drugiej połowy lat 90., w której nie było możliwe powszechne korzystanie z zestawów VR. Tekst kończy się istotnym stwierdzeniem zwracającym uwagę na fakt, że chociaż powstało kilka typów urządzeń do rzeczywistości wirtualnej, to wciąż nie pojawiła się wystarczająca liczba gier, by przewidywać, że technika ta szybko trafi do większości miłośników elektronicznej rozrywki⁵².

Na podstawie lektury pism hobbystycznych oraz przytoczonych powyżej przykładów stwierdzam, że koniec ostatniej dekady XX wieku był okresem wzrastającej świadomości redaktorów w zakresie prezentowanych na zagranicznych targach nowinek technicznych. Gdy w połowie lat 90. 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, w mniejszym lub większym stopniu, związane z branżą gier wideo, było zadaniem, które przyjęły na siebie redakcje pism hobbystycznych. Jak wykazałam wcześniej, w drugiej połowie lat 90. pisano o nowych grach, konsolach, ulepszeniach komputerów domowych, zestawach do rzeczywistości wirtualnej, a także sieci internetowej. Artykuły dotyczące internetu w dużym stopniu przypominały teksty, które na przełomie lat 80. i 90. 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 publikacje książkowe zawierające szereg porad dotyczących wielu zagadnień

⁵¹ *Rzeczywistość czy utopia?*, „Gambler” 1998, nr 9, s. 56.

⁵² Tamże, s. 61.

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 ogólnosiwiatową 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, iż zjawisko jest tak rozległe, że trudno w jednym zdaniu ująć jego istotę. Mimo tego czytelnicy mogą przeczytać, że: „Ogólnie mówiąc – Internet to wirtualny twór, zrzeszający ogromną liczbę lokalnych i rozległych sieci komputerowych, łączący je w jedną sieć o zasięgu ogólnosiwiatowym”⁵³. Oprócz tego w tekście znalazło się 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 też 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 #amigapl⁵⁵. Przypomina również, że porządku dyskusji pilnuje operator mogący 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 wyjaśnia czym jest World Wide Web słowami:

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

⁵³ R. Wiosna, *Internet know-how*, „Gambler” 1996, nr 6, s. 60.

⁵⁴ Tamże, s. 62.

⁵⁵ Tamże.

spraw komputerowych, przez sztukę (wirtualne muzea, wycieczki po znanych budowach 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 zaciekawić czytelników. Wśród nich mieszczą 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 omówionego powyżej 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 mogących nurtować użytkowników sieci. Pierwszy temat dotyczy sposobów wyszukiwania informacji oraz właściwego formułowania pytań⁵⁸, kolejne zagadnienia opisywane na przestrzeni kilku 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.

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 jednocześnie o chęci pozostawania na bieżąco z nowymi usługami, jak i konieczności pisania o kwestiach wykraczających poza konkretne rodzaje czy tytuły gier wideo. Koniec lat 90. 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 już ukształtowane. Posiadają szerokie grono odbiorców funkcjonujących w habitusie gracza, a zarazem rozumiejących, że interaktywne teksty

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. 78-9.

⁵⁹ *Fraktalowe obrazki*, „Gambler” 1997, nr 4, s. 60.

⁶⁰ *Ultradługi 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.

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 chcących 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 wirtualna rzeczywistość oraz internet, które mogliby zaprezentować swoimi czytelnikom i ponownie stać się mentorami dla początkujących użytkowników. W przypadku 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 znalazło się miejsce na 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

⁶³ *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1996, nr 11, s. 91.

⁶⁴ *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1996, nr 12, s. 87.

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, 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), przesyłać pliki (/dcc send) itp⁶⁶.

Na koniec redaktor wspomina o możliwości wprowadzenia do dyskusji botów udających prawdziwych użytkowników. Jego zdaniem takie postępowanie jest „bardzo ekscytujące i ciekawe⁶⁷”, 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. Jednak tym razem zamiast działania w kodzie gry, dziennikarz zachęca do subwersywnego

⁶⁵ M. Gołębiowski, *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1997, nr 4, s. 80.

⁶⁶ *Aloha! Internet!*, „Secret Service” 1997, nr 6, s. 80.

⁶⁷ Tamże.

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. 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, 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 tego nie powielano argumentów, które kilka lat wcześniej wysnuwano 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-fiction*⁷⁰. 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 nie tylko podaje genezę ich powstania, ale wyjaśnia też, w jakich okolicznościach można korzystać ze specjalnych znaków, uczulając, że wplatanie 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

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.

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 maksymalnie ograniczanie ilości użytych symboli⁷¹.

Wspomniana tabela zawiera objaśnienie zarówno znaków wyrażających emocje, takie jak radość, smutek czy zdziwienie, ale też bardziej skomplikowanych symboli określających płęć 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*) znaczy „Przy okazji, na marginesie (wypowiedzi)”, IMHO (*In My Humble Opinion*) to „Moim skromnym zdaniem”, a ROTFL (*Rolling On The Floor Laughing*) oznacza „Kulając się na podłodze ze śmiechu⁷²”. Z dzisiejszej perspektywy wyjaśnienia te mogą wydawać się zabawne czy też niepotrzebne, jednak dla ówczesnych czytelników magazynów hobbystycznych były pomocne.

Opisane w tym rozdziale typy artykułów poruszających problematykę internetu pozwalają wysnuć wniosek, iż w drugiej połowie lat 90. redaktorzy magazynów hobbystycznych poszukiwali tematu, który byłby równie ważny i interesujący dla odbiorców, co 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 pomimo tego, nie powtórzono spektakularnego sukcesu sprzed lat, jakim była duża popularność pism hobbystycznych. Warto zauważyć, że pomimo poszerzenia tematyki redakcje nie zmieniły

⁷¹ J. Chrostowski, *Internauci nie gęsi...*, „Świat Gier Komputerowych” 1997, nr 1, s. 73.

⁷² J. Chrostowski, *Internauci nie gęsi...*, „Świat Gier Komputerowych” 1997, nr 2, s. 87.

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. redaktorzy tak zwanych kultowych magazynów o grach zdawali sobie sprawę, że istniejąca dotąd forma 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. Jednak większość redaktorów nie przystosowała się do tej nowej, niejako wytworzonej przez siebie, rzeczywistości. U progu XXI wieku polskie dziennikarstwo grów 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 opisana stagnacja była jedną z przyczyn spadku popularności magazynów, co w konsekwencji doprowadziło do zamknięcia większości redakcji jeszcze w latach 90.

Fakt, że rozwój internetu zbiegł się ze schyłkowym okresem działalności czasopism dla graczy powoduje, iż wielu fanów elektronicznej rozrywki ściśle łączy te dwie kwestie. Również w obecnym dyskursie publicystycznym pojawiają się wyjaśnienia wskazujące rosnący w latach 90. 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 gróm wideo”⁷³. Mateusz Gołąb nie jest odosobniony w swojej opinii, ponieważ na podobne wypowiedzi można trafić w wielu innych

⁷³ M. Gołąb, *10 czasopism, które kształtowały dziennikarstwo grów w Polsce*, Online: <https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-czasopism-ktore-ksztaltowaly-dziennikarstwo-growe-w-polsce/95hhtpg> (data dostępu: 3 grudnia 2019),

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 90.

Początek internetu w Polsce datuje się na 17 sierpnia 1991, kiedy Rafała 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 ludzi⁷⁷”. W 1992 roku w całym kraju z sieci korzystało około dwa tysiące osób, 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 przy pomocy modemu i linii telefonicznej, sprawiła, że o sieci zaczęto myśleć na szerszą skalę również w Polsce⁷⁸.

Wówczas zagadnienia związane z internetem pojawiły się w magazynach hobbystycznych. Omówione w tym rozdziale artykuły stanowiły odpowiedź na rosnące zaniepokojenie czytelników, wśród których liczna grupa korzystała z globalnej sieci jedynie okazjonalnie. W numerze 1 z 1998 roku podano wyniki ankiety skierowanej do odbiorców

⁷⁴ W. Karpieszuk, *Internet zaczął się na Hożej. To już 20 lat!*,
Online:https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/1,54420,10130271,Internet_zaczal_sie_na_Hozej_To_juz_20_l_at_.html (data dostępu: 3 grudnia 2019).

⁷⁵ Tamże.

⁷⁶ S. Czubkowska, *Historia 20 lat internetu w Polsce*,
Online:<https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/538332,historia-20-lat-internetu-w-polsce.html>, (data dostępu: 3 grudnia 2019).

⁷⁷ Tamże.

⁷⁸ Tamże.

pisma „Reset”. Okazało się, że zaledwie 16% 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*, wspomina internet lat 90.:

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 nic nie znaczą). Rachunek telefoniczny puchł. W tamtych czasach mówiono o „surfowaniu po internecie”, ale łączenie się przez telefon przypominało raczej połów pereł przez nurków bez aparatu tlenowego. Skok do głębokiej wody, na jednym oddechu, łączywe poszukiwanie skarbów (e-maile, posty z usenetu, 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 zamieszczone 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 udzielić odpowiedź 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,

⁷⁹ Ankieta, „Reset” 1998, nr 1, s. 84.

⁸⁰ S. Czubkowska, *Historia 20 lat internetu w Polsce*, <https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/538332,historia-20-lat-internetu-w-polsce.html>, (data dostępu: 3 grudnia 2019).

⁸¹ M. R. Wiśniewski, *Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę*, wyd. Czarne, Wołowiec 2019, s. 17.

poproszony o komentarz, przyznał, że jako redaktor w „Top Secret” czuł, że z biegiem lat treść tego pisma przestaje odpowiadać na potrzeby czytelników:

(...) 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 wśród 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. 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

⁸² Fragment wywiadu przeprowadzonego z Aleksym Uchańskim, Aneks, s. 236.

⁸³ B. Kluska, *TOP SECRET – historia kultowego pisma w 9 okładkach*, Online: <https://polygamia.pl/top-secret-historia-kultowego-pisma-w-9-okladkach/> (data dostępu: 4 grudnia 2019).

⁸⁴ Tamże.

wycucia 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.

Również Aleksy Uchański dostrzega różnicę pomiędzy magazynami powstałymi na początku lat 90. 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 90. i nie dożyły XXI wieku, to one zostały zabite jeszcze nie przez Internet tylko przez nową falę czasopism o grach powstałych w drugiej połowie lat 90., bądź na początku XXI 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 nieznaności 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 90. były odbierane przez czytelników jako nowe i świeże, między innymi ze względu na wliczoną w cenę każdego numeru płytę z atrakcyjnymi grami:

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

⁸⁵ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Marcinem Borkowski, Aneks, s. 248.

⁸⁶ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Aleksym Uchańskim, Aneks, s. 241.

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 entuzjazm zespołu⁸⁷.

W wypowiedzi tej Uchański dzieli się bardzo ważną obserwacją, potwierdzającą tezę, że magazyny, które jako pierwsze pojawiły się na polskim rynku, spełniły swoją rolę, przedstawiając nowe medium nieustannie powiększającemu się gronu 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:

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. 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 zarówno na rynku wydawniczym, jak 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

⁸⁷ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Aleksym Uchańskim, Aneks, s. 241.

⁸⁸ Fragment wywiadu przeprowadzonego z Tadeuszem Zielińskim, Aneks, s. 269.

⁸⁹ Pismo ukazywało się tylko z płytą CD, na której, już od pierwszych numerów, znajdowały się pełne wersje gier.

lat⁹⁰. Część dziennikarzy pracujących w tak zwanych kultowych pismach, dołączyła do zespołu innej redakcji, niektórzy założyli własne periodyki.

Na początku XX wieku próbowano reaktywować, zarówno w formie papierowej, jak i cyfrowej, magazyny hobbystyczne z początku lat 90. 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 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 mailowego.

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 tego wysiłku 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 się⁹⁴”. W tym kontekście warto też dodać, że

⁹⁰ Były to między innymi pisma: „Reset”, „Action Plus” oraz „Neo”.

⁹¹ *Top Secret*, <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 9 grudnia 2019).

⁹² M. Przasnyski, A. Uchański, *Read.me*, „Top Secret” 2002, nr 10, s. 4.

⁹³ Tamże, s. 6.

⁹⁴ *Top Secret*, Online: <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 9 grudnia 2019).

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 nie powiodło się i po dwóch latach portal zniknął z sieci⁹⁶. W kontekście nieudanych powrotów magazynów hobbystycznych na rynek należy również przywołać 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. 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 dzieli się wiedzą na temat gier, urządzeń i wydarzeń zachodzących w branży elektronicznej 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

⁹⁵ *Gambler*, Online: <http://www.zapach-papieru.pl/> (data dostępu: 9 grudnia 2019).

⁹⁶ W drugiej połowie lat 90. 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*, Online: <https://pclab.pl/news21788.html> (data dostępu: 9 grudnia 2019).

⁹⁷ Więcej na temat tej sprawy piszę w rozdziale pierwszym.

⁹⁸ B. Kluska, M. Rozwadowski, dz. cyt., s. 219.

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 poprzez 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, sprawiających, że gry wideo znalazły 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 90. przyniosły pierwsze polskie magazyny growe, już w czasach PRL-u oswajano 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 też 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 wspomnianym 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. 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”, „Gambler” 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 odprężającą. 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 punktu 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. Zazwyczaj 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 sposobu 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 wyrażeń 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. 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,

poprzez 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”.

Wspomniane już wielokrotnie wprowadzane zmiany w systemie oceny gier również świadczą 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. wyodrębniono teksty poradnikowe, które szybko stały się niemal tak istotne jak recenzje, gdyż umożliwiały szczegółowe poznanie rozrywki 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 tego że lata 90. uznaję 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 fakt, iż 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 90., ponieważ wówczas ukształtował się habitus gracza. Pisma te spełniły swoją rolę, zapoznając użytkowników z nowym medium oraz wpływając na ich sposób postrzegania interaktywnych treści. Następnie 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. Współcześnie temat pierwszych polskich pism dla graczy uwidacznia się w mediach branżowych najczęściej przy okazji wydarzeń lub programów nostalgicznie przywołujących rzeczywistość lat 90.

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 przekonanie, że gry wideo tworzone są dla mężczyzn, dlatego bohaterki powinny pełnić 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 również współcześnie, 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 dysertacji, znajdują się między innymi kwestie dotyczące późniejszych czasopism hobbystycznych, które z konieczności wykluczyłam w ramach 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”, które wykluczyłam z analizy, wyjaśniając swoją decyzję we wstępie do pracy. Ciekawym badawczo zagadnieniem jest także 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 także 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 w tej pracy 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 redakterek, 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. obrazie gier wideo w prasie o innej tematyce niż hobbystyczna (na przykład społeczno-polityczna, codzienna) oraz materiałach tworzonych amatorsko i funkcjonujących w nieoficjalnym obiegu. Zastosowaną w moich badaniach

metodologię można także 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 także 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.
- B. Kluska, *Dawno temu w grach. Czas pionierów. Szkice z historii gier komputerowych*, Łódź 2008.
- Białek-Szwed, O., *O specyfice socjolektu subkultur młodzieżowych – perspektywa badawcza Wojciecha Kajtocha*, „Zeszyty prasoznawcze”, t.60, nr 4 (232)/2017.
- 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.
- 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>
- Carr, D., *Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences*, „Simulation & Gaming”, nr 4(36)/2005.
- Cassell, J., Jenkins, H., *Chess For Girls? Feminism and Computer Games, [w:] From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, 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” vol 37, nr 5/2006.
- 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.
- 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/>
- 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”, nr 149(4)/2018.
- Fisher H. D., *Sexy, Dangerous – and Ignored: An In-depth Review of the Representation of Women in Select Video game Magazines*, „Games and Culture” vol. 1-20/2015.
- Flont, M., *(Anty)estetyka wizualna polskich zinów. Część I: „Trzeci obieg” w latach 80.*, [w:] *Badanie i projektowanie komunikacji 6*, red. M. Grech, A. Siemes, M. Wszółka, Wrocław 2017.
- Furmanek, W., *Analfabetyzm cyfrowy wyzwaniem dla dydaktyki informatyki*, „Dydaktyka informatyki” nr 10 / 2015.
- Gałuszka, D., *Gry wideo w środowisku rodzinnym*, Kraków 2017, s. 69-70.
- Gładysz, S., Khajehedian, 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*, Online: 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

- Gorritz, C. M., Medina, C., *Engaging girls with computers through software games*, „Communications of the ACM” nr 1 (43)/2000.
- Grabarczyk, P., *O opozycji hardcore/casual*, „Homo Ludens” nr 1(7)/2015.
- Grant, C., *Games and Press*, [w:] Heineman, D. S., *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, red. B. Olszewska, E. Łucka-Zajac, Opole 2013.
- Ilnicki, R., Załuski T., *Wstęp*, „Hybris” nr 31/2015.
- Ipsos Polska, *Jestem graczem, raport z badania zrealizowanego dla Sapphire Technology*, 2014.
- Jenson, J., de Castell, S., *Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections*, „Simulation & Gaming” nr 1(41)/2010.
- Juul, J., *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge 2010.
- Kajtoch, W., *Kogo wychowują czasopisma dla miłośników gier komputerowych*, „Zeszyty Prasoznawcze” nr 1-2 (153-154)/1998.
- Kirkpatrick, G., *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, New York-London 2015.
- Kluska, B., Rozwadowski, M., *Bajty polskie*, Sosnowiec 2014.
- Kluska, B., *TOP SECRET – historia kultowego pisma w 9 okładkach*, <https://polygamia.pl/top-secret-historia-kultowego-pisma-w-9-okladkach/>.
- Kosman, M., *Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych*, Warszawa 2015.
- 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
- 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>
- Krawczyk, S., *Gust i prestiż. O tworzeniu pola prozy fantastycznej w Polsce*, niepublikowana praca doktorska, Uniwersytet Warszawski 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*, red. Mirosław Sikora, 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” nr 31/2015.
- Migdał, P., Krawczyk, S., *Zespół Aspergera, nauki ścisłe i kultura nerdów*, „Rocznik Kognitywistyczny”, nr 5/2011.
- Miller, M. K., *Exploring the Relationship between Video Game Ratings Implementation and Changes in Game Content as Represented by Game Magazines*, „Politics & Policy”, vol 38, nr 4/2010.
- 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*, [w:] „DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory”, nr 5/2009.
- 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” nr 3/2016.
- 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” nr 10 / 2015.
- Przybysz-Stawska, M., *Książka na łamach wybranych czasopism w Polsce u progu XXI wieku*, Łódź 2013, s. 481.
- Reunanen, M., *Diskmags: Underground Journalism of the Demoscene*, Online: <https://rhizome.org/editorial/2010/may/20/diskmags-underground-journalism-of-the-demoscene/>.
- Schweiger, B., *Jeszcze o „Jestem graczem” – gościnny wpis Bartłomieja Schweigera*, <http://stanislawkrawczyk.blogspot.com/2014/12/jeszcze-o-jestem-graczem-goscinny-wpis.html>
- 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*, red. B. Olszewska, E. Łucka-Zajac, Opole 2013.
- Stasieńko, 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” nr 5, tom 6/2018.
- 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” nr 6, vol 14/2014,
- Suominen, J., *Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984-2010: Case MikroBitti Magazine*, [w:] „DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Plays”, nr 6/2011.
- Švelch, J., *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, The MIT Press 2018.
- SW Research. Agencja badań rynku i opinii, *Polska branża gier komputerowych: Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier*, Warszawa 2012.
- Taylor, T.L., *Play Between Worlds: Exploring On-line Gaming Culture*, London 2006.
- Thomas, D., *Game Criticism Redefined: "Is This Game Any Good"?* [w:] *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, D. Thomas, K. Orland, S. Steinberg, 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., *Zwięzła genealogia i anatomia habitusu*, „Praktyka teoretyczna”, nr 3(21)/2016.
- 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*, red. Katarzyna Stańczak-Wiślicz, Warszawa 2012.
- Wasiak, P., *Czy Neuromancer lubi Wodnika Szuwarka? Ziny komputerowe i kapitał subkulturowy polskiej młodzieży*, artykuł przyjęty do druku.

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

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” nr 5/2007.

Williams, A., *History of Digital Games Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017.

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.

Źródła internetowe:

<http://www.zapach-papieru.pl/>

<https://www.linkedin.com/in/tadeusz-zielinski-a72499b/?originalSubdomain=pl>

<https://www.spidersweb.pl/2015/12/ziny-diskmagi.html>

<http://kluska.net/p/dawno-temu-w-grach.html>

<https://wspieram.to/1565-thank-you-for-playing-kultowe-magazyny-o-grach.html>

<https://www.komputerswiat.pl/artykuly/redakcyjne/najbardziej-lubie-flipperzy-wywiad-z-organizatorem-pixel-heaven/5213gbd>

<https://polakpotrafi.pl/projekt/secret-service>

<https://www.dobreprogramy.pl/macminik/Secret-Service-albo-secret-przekret,59727.html>

<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>

<http://ligapolska95.pl>

<https://www.mobygames.com/game/eden-blues/cover-art/gameCoverId,37887/>

<https://polygamia.pl/rozwania-nagorze-zaginiona-sztuka-cyfrowej-kartografii/>

<https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=100>

<https://www.youtube.com/watch?v=71LustZD2H>

<http://www.zapach-papieru.pl/autorzy/piekara.html>

<http://www.zapach-papieru.pl/autorzy/grabowski.html>

<http://polishgamers.com/about-us/>

<http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/general-information-about-our-study/>

<http://polishgamers.com/polish-gamers-research-2018-2-2/the-demographical-profile-of-polish-gamers/gender-of-polish-gamers-2>

<https://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=109339>

<https://www.linkedin.com/in/coolpage/?originalSubdomain=pl>

<https://newzoo.com/insights/infographics/the-polish-gamer-2017/>

<https://www.youtube.com/watch?v=sFH2wa22IRM>

<https://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,365017/>

<https://medium.com/mammon-machine-zeal/the-surprising-feminist-overtures-of-a-leisure-suit-larry-retrospective-f8b5950c29f1>

<https://www.komputerswiat.pl/ant-attack>

<https://www.vice.com/pl/article/wdv57x/jak-zx-spectrum-uczynilo-lata-80-najkreatywniejszym-okresem-w-historii-gier-wideo>
<https://www.komputerswiat.pl/gamezilla/artykuly/10-czasopism-ktore-kszaltowaly-dziennikarstwo-growe-w-polsce/95httpg>
https://warszawa.wyborcza.pl/warszawa/1,54420,10130271,Internet_zaczal_sie_na_Hozej_T_o_juz_20_lat_.html
<https://www.gazetaprawna.pl/wiadomosci/artykuly/538332,historia-20-lat-internetu-w-polsce.html>,
<https://pclab.pl/news21788.html>

Źródła filmowe:

Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach, reż. P. Kazimierczak, K. Iwanowicz, P. Olzacki, 2015.

Ludzie liczą, reż. E. Etler, 1964.

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, 12, 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, 4/1988.

„Komputer” nr 1, 5, 8, 9 /1986, nr 1, 5, 7/1987.

„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

ANEKS

Transkrypcja wywiadu z Aleksym Uchańskim przeprowadzonego 7 stycznia 2019.

Dominika Staszenko-Chojnacka: 1. Zapoznałam się z różnymi wywiadami, których Pan udzielił, chociażby na Pixel Heaven albo w filmie dokumentalnym poświęconym magazynom, *Thank Your for Playing*, i dużo mówił pan o pasji i zaangażowaniu, które wtedy towarzyszyło pisaniu dla czasopism. Ale czy miał Pan też takie poczucie, że robi coś poważnego, w takim sensie że to „coś” może mieć później wpływ, na przykład na kulturę, na rozwój gier w Polsce? Czy wtedy po prostu zainteresowanie grami dominowało bez refleksji tego typu?

Aleksy Uchański: Powiedziałbym tak: Ja wiedziałem, to znaczy, byliśmy młodzi, nie było zbyt dużo czasu na filozofowanie i ochoty, ale oczywiście byłem całkowicie przekonany, że to jest nowa kultura. Że to jest pewien trwały element pejzażu kulturowego świata, a tym bardziej Polski, że my jesteśmy pionierami, o tym byłem przekonany. Natomiast, raczej nie pogłębiałem tej refleksji, 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, sekretne.

2. Właśnie, sekretne, ale przecież byli czytelnicy. Czy liczba czytelników była zaskoczeniem?

Myśmy nie wiedzieli ilu ich jest, muszę od tego zacząć, przynajmniej w „Top Secrecie”. „Top Secret” nie był w Związku Kontroli i Dystrybucji Prasy. Ta sprzedaż fluktuowała i chyba w sumie spadała, nam nie mówiono ile, który egzemplarz sprzedał. W stopce było chyba od zawsze i przez dłuższy czas nakład 100 tysięcy. To mogło mieć, moim zdaniem, od pewnego momentu żadnego związku z rzeczywistością i tyle. Po prostu nie wiedzieliśmy tego. No jasne, jak przychodziło po kilka tysięcy listów do redakcji miesięcznie, można było się spodziewać, że to jest frakcja wszystkich czytelników, ale myśmy tych liczb dokładnie nie znali.

3. To ciekawe, bo w źródłach, do których dotarłam, 100 tysięcy to liczba, która pojawia się bardzo często. Źródła podają, że było tych magazynów bardzo dużo i każdy z tych wiodących tytułów miał przynajmniej nakład 100 tysięcy. W filmie dokumentalnym pojawiają się też stwierdzenia, że nawet i 200 tysięcy nakładu miały te kultowe czasopisma. Czy to jest powiedziane na wyrost, skoro nie można było tej liczby oszacować tak konkretnie?

No, ja mogę powiedzieć o tym, że jak dekadę później pracowałem w Axel Springer, to dokładnie wiem, ile drukowaliśmy czego i sprzedawaliśmy, i wtedy te nasze pisma sięgały 150 tysięcy nakładu i przekraczały 100 tysięcy sprzedaży w najlepszych momentach. A to już było na dość konkurencyjnym rynku, gdzie tych czasopism generalnie było sporo. Teraz, czy to oznacza, że 10 lat wcześniej można było drukować 100 tysięcy i sprzedawać, no nie wiem, 70-75 procent? Pewnie tak, pewnie zwłaszcza „Secret Service’u” to dotyczyło. Tyle umiem o tym powiedzieć w bezpieczny sposób. Jeśli będzie pani rozmawiać z Marcinem Borkowskim na przykład, no to on powinien znać jakieś prawdziwe liczby dotyczące „Top Secretu”. Z tego, co wiem, on jest bardzo otwarty i wspierający takie inicjatywy jak pani, więc po prostu zakładam, że chętnie pani pomoże.

4. Jeszcze nie rozmawiałam, ale mam nadzieję, że tak będzie. Czy w „Top Secret” i „Gamblerze” wzorowano się na zagranicznych pismach, czy podobnie konstruowano spis treści?

Mało. Myśmy wiedzieli, że one istnieją, znaleźliśmy je, czytaliśmy, ale etap, by tak rzec, ich naśladowania, przynajmniej w tych redakcjach, w których ja wtedy pracowałem to się właśnie gdzieś zaczął w XXI wieku. Wtedy robiliśmy to komercyjnie i z intencją, żeby było jak najlepiej i nie wstydząc się sprawdzonych wzorców. Tak bym powiedział. Natomiast „Top Secret” i „Gambler” to były pisma, które, uważam to z perspektywy czasu za cenne, ściśle w autorski sposób szukały swojego sukcesu.

5. W takim razie kto decydował o tym, że jeżeli chcemy pisać o grach, to trzeba zacząć od, powiedzmy, konstruowania treści, które będą dotyczyć tego, jak przejść daną grę? A może to niejako samo się pojawiło, bo jeśli ktoś sam jest graczem to mniej więcej wiedział, czego potrzeba w takim piśmie? Istniał jakiś wzorzec?

„Top Secret” był, żeby tak rzec, przez nas zastany pismem. On został zbudowany przez Marcina Przasnyskiego, więc jakiś wzorzec był. Ja bym powiedział w ten sposób, że także no tak, jakieś wzorce były. Oczywiście, no siedzieliśmy w tej redakcji, dyskutowaliśmy, jak to powinno wyglądać i kto był wyżej w hierarchii, ten miał większy autorytet. Właściwie to tyle także, no ja przypominam, że redaktorem naczelnym był Marcin Borkowski. Zastępcą, nie powiem, kurczę, czy był zastępca? Bez wątpienia Borek był *spiritus movens* tego przedsięwzięcia, również dlatego, czy też to go dodatkowo wzmacniało, że on był spółdzielcą, członkiem „Spółdzielni Bajtek”. Pozostali to byliśmy młodzi i my spółdzielcami raczej nie mieliśmy szansy zostać.

6. Mówiąc młodzi, co Pan ma na myśli? Jak bardzo młodzi? Na studiach?

Nie, nie, to było liceum. Wszyscy byliśmy w drugiej, trzeciej, potem czwartej klasie. To byliśmy tak młodzi.

7. Rzeczywiście, bardzo młodzi. Skoro jesteśmy przy tekstach. Nie da się ukryć, że teksty, które były nazywane opisami i recenzjami, z biegiem czasu też ewoluowały i zmieniały się pod różnymi względami. Dotarłam do informacji, że nie lubi Pan zaglądać do swoich starych tekstów i w ogóle czytać czasopism z tamtych lat, ale gdyby jednak zastanowił się Pan, w jaki sposób one się zmieniały? To znaczy, chodzi mi o to, co decydowało o tym, że przeszli państwo od pierwszych tekstów, od zmyślnego opisu fabuły gry, do artykułów bardziej rozwiniętych, bardziej już poważnych? Czy tak po prostu się stało, czy też pojawiło się w wyniku myślenia, że teraz trzeba pisać inaczej, lepiej, może wypada bardziej skupić się na innych elementach?

Myślę, że to było, znaczy... dla mnie cezurą, no dobrze, były dwie cezury. Najpierw był ten „Top Secret”, w moim przypadku między 1992 a 1995 rokiem, to było czysto oparte na entuzjazmie i intuicji, i euforii. Po prostu pisaliśmy teksty, miały być fajne, cokolwiek to znaczyło. Potem był „Gambler”. „Gamblera” wydawała taka solidniejsza firma, a pismo też już miało trochę zbudowany jakiś wizerunek, krąg czytelników i tam już bardziej jakby autorefleksyjnie i świadomie się siadało do pisania. Trochę bardziej z myślą o czytelniku, o efekcie, o dopasowaniu do jakby, no do tej, do tej wizji pisma. No i potem ten XXI wiek, czyli Springer, gdzie byliśmy czysto komercyjni. W tym sensie, że w pełni skupieni na tym,

żeby zbudować jak najlepszy produkt mediowy, który się jak najlepiej sprzeda poprzez to, że będzie jak najlepiej zaspokajał potrzeby czytelników. Tak.

8. Teksty, które pisał pan wtedy dla „Gamblera” były „jak najlepsze” w sensie, tak jak się wtedy w redakcji wydawało, czy tak jak czytelnicy w listach pisali, czy być może głosowano sprzedażą?

Może jakieś *cover story*, historie okładkowe. Pamiętam, że napisałem taki tekst o złotym wieku gier komputerowych i to był tekst, który jakiś tam rezonans wywołał. Z paru miejsc dostałem potem informacje na jego temat, ale to był duży okładkowy tekst i jakoś tak wyjątkowy. Na podstawie jednego tekstu to było ciężko dowiedzieć się od czytelników, że akurat ten... Nie przypominam sobie, żebym miał komfort takiego dobrego właśnie *feedbacku* do każdego tekstu, więc to dalej było siłą rzeczy trochę intuicyjne.

9. Rozumiem, oczywiście jak jest mowa o tekstach, to trudno pominąć kwestie związane z pseudonimami, którymi się wtedy panowie też posługiwali. Znowu, dotarłam do informacji, że była to rzecz raczej specyficzna, że te ksywki były i pojawiły się też tak spontanicznie. Przynajmniej w „Top Secret”, żeby zamaskować niedobory redakcji. Jak je dzisiaj pan ocenia? Domyślam się, że był to bardziej spontaniczny ruch, ale one miały tworzyć alter ego autora, czy znów chodziło o zabawę raczej?

No tu trzeba powiedzieć, te ksywki to jest jedna z wielu wyjątkowych rzeczy, które zawdzięcza się Marcinowi Przasnyskiemu, który stworzył polski rynek gier komputerowych i większość z najważniejszych dokonań na rynku czasopism to też Marcina działania, bo przecież on współprowadził na giełdę 11 bit studio, czyli wielkiego dewelopera polskiego. Z punktu widzenia tych zasług to tak naprawdę jest tylko Martinez i cała reszta. Bo on najpierw stworzył „Top Secret”, potem stworzył „Secret Service”, a na końcu jeszcze tą Springerowską prasę, czyli ... i „Playa”. No i wymyślił te ksywki. Czegoś takiego na dobrą sprawę nie było nigdzie na świecie. Ksywki pojawiły się dużo później, a paradoksalnie razem z internetem. Powód ich stworzenia był bardzo pragmatyczny, to umożliwiała tworzenie wrażeń, że więcej ludzi pisze to pismo, niż w rzeczywistości pisało. A potem oczywiście stało się osobliwą częścią tej kultury. Znowu myśmy, by tak rzec, zastali tę sytuację. Można powiedzieć, że był element takiego pietyzmu, zastanawiania się, jaką będę miał ksywkę i jak

ja bym podpisał artykuł w gazecie. No ja tutaj nie byłem zbyt oryginalny w wyborze, może to i lepiej. Jak tak popatrzę na pisma, które jeszcze istnieją, to ten obyczaj jeszcze funkcjonuje.

10. Oczywiście, funkcjonuje nadal. Spotkałam z takimi opiniami, że pseudonimy są wyrazem niepoważnego podejścia, niedojrzałości; zarzutami, że redaktor ukrywa się za pseudonimem zamiast pisać z imienia i nazwiska jak w poważnym czasopiśmie.

Nie bez racji, gdyby przyjąć tak czysto, nazwijmy to, wychłodzony i racjonalny stosunek to tak. Czasopisma o grach komputerowych zajmowały się i zajmują recenzowaniem czyjejs pracy, utworów artystycznych, przynajmniej w założeniu. No, jest rzeczą godną pochwały, by takie recenzowanie odbywało się pod nazwiskiem, zwłaszcza jeśli ma wymiar krytyczny, więc ja to do pewnego stopnia rozumiem. Oczywiście na rynku gier komputerowych to po prostu tradycja i ta tradycja dla mnie jest święta, ale... tak. W czasach, w których myśmy to robili, kiedy to powstawało, myśmy w ogóle nie mieli czasu o tym myśleć. Tak po prostu było, tak się działo, tak jak mówię na samym początku wszystko, co robiliśmy, było bardzo naturalne, intuicyjne, spontaniczne, właściwie niewzorowane na niczym albo nie za specjalnie na czymkolwiek wzorowane.

Rozumiem, że to wyszło nieświadomie, nie był kalkulacji, że teraz będziemy tworzyć pismo takie i takie?

No tak, tak, tak, tak, absolutnie nie mieliśmy takich intencji.

11. W którymś z wywiadów też powiedział Pan, że czasopisma o grach w latach 90. pełniły rolę mediów społecznościowych dzisiaj. Ta obserwacja bardzo mi się spodobała, bo czytając te czasopisma, mam podobne skojarzenia. To porównanie opiera się głównie na kontakcie z czytelnikami czy jeszcze jakieś pewne podobieństwa także są widoczne?

Tak, to jest moje autorskie porównanie tym razem i rzeczywiście jestem z niego zadowolony, wydaje mi się, że jakąś prawdę ono chwyta o tej rzeczywistości. Co bym do tego dodał, to to, że kiedy tak mówię, przede wszystkim mam na myśli sposób, w jaki czytelnicy to traktowali. Oczywiście, żeby jasno powiedzieć. To porównanie jak to porównanie, ma być efektowne, ono nie całkiem precyzyjnie chwyta rzeczywistość no bo... nie może i technologicznie jest tutaj tak wielka przepaść, że tego się nie da do końca uprościć. Przede wszystkim z uwagi na

jeden komponent to podnoszę, a mianowicie z uwagi na aktywność czytelników. Dla mnie to porównanie jest najbliższe prawdy tam, gdy nie przyjmujemy perspektywy mediów czy mojej jako redaktora, tylko perspektywę tego czytelnika. Ten młody chłopak albo dziewczyna, ale oczywiście to byli raczej chłopcy, aby wyrazić siebie, aby wyrazić siebie... dzisiaj, no ma Snapchata, Facebooka, Instagrama cokolwiek, a wtedy nie miał ich, nawet nie wiedział, że ich nie ma oczywiście, miał ten „Top Secret” i chciał bądź chciała napisać do tego „Top Secretu” no i tak, w tym kontekście to mi się wydaje najbardziej, najbardziej prawdziwe. Oczywiście te pisma w relatywnie znacznym stopniu były pismami opartymi o treści od czytelników i tak jest do dzisiaj, wciąż zdaje się, dawno nie zaglądałem, ale pamiętam że „CD-Action” pilnowało, żeby ten dział listów miał trzy albo i cztery strony, tak. 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 90., nie wiem, o dowolnym profilu, no to tam się znajdowało pół strony na listy od czytelników, zazwyczaj nudne.

Były takie burzliwe dyskusje czasami w listach do redakcji, że na pewno na nudę nie narzekano.

Tak, z tego powodu właśnie jakby mówię o tym porównaniu. Natomiast to chyba jest szersze niż dotyczące tylko jednego pisma, tak bym powiedział. To dotyczyło całej branży.

12. Czy w czasach trochę późniejszych, powiedzmy w połowie lat 90. Pan i Pana koledzy z redakcji mieli poczucie, że są osobami rozpoznawalnymi? Celowo nawiązuję do tych mediów społecznościowych, do dzisiejszych redaktorów i dziennikarzy, których w dużej części jeśli chodzi o popularność, zastąpili youtuberzy. Twórcy wideo o grach na YouTube mam wrażenie, przejęli trochę tego, co Państwo robili i wytworzyli.

Tak, w takim jakimś społecznym kontekście to zdecydowanie to są oni. Co oczywiście wywołuje furię tych ludzi słowa, bo to już nie są ludzie słowa. Teraz, czy myśmy się czuli rozpoznawani? Otóż nie, nie miałem takiego poczucia. Faktem jest, że nie było wielu imprez dla graczy, myśmy się nie garnęli na nie jeździć. No nie wiem, jak pojechałem na Polcon raz w życiu z Piekarą, to mnie tam parę osób poznało, ale czy ja się tak czułem na gwiazdy rocka

to oczywiście nie. Byłem po prostu jeszcze jednym takim samym... którego parę osób poznało. Więc w tym sensie... nie, myśmy kompletnie całe takie poczucie, że to było ważne, że to było, no nie powiem, że dla pokolenia, ale dla jakiejś części pokolenia, coś formującego i wyjątkowego, to się dopiero pojawiło w XXI wieku już w postaci jakby wspomnień.

Z perspektywy czasu?

Tak, kiedy ten ruch *retrogamingu* się pojawił i pojawiły się imprezy jak Pixel Heaven, to myśmy nagle zrozumieli, że to jest coś. Ale dopiero wtedy.

13. To też jest ciekawe, bo jakby siłą rzeczy te pisma pełniły też funkcje edukacyjną i to nie tylko w takim wymiarze, że czytelnik dowiadywał się, jak przejść daną grę, albo jaki sprzęt wybrać. Ale też po prostu poprzez te czasopisma oswajano z medium. Nagle te egzotyczne gry, tak trudno dostępne na samym początku, stawały się coraz bliższe. Ludzie niekoniecznie mogli sobie pozwolić na granie w dany tytuł, ale mogli sobie pozwolić, żeby dokładnie o tej grze przeczytać. Istniało coś takiego jak lektura gry.

Tu bym chyba zgłosił polemikę. Najpierw były gry, a potem były pisma. Ludzie, którzy sięgali po pisma, to moim zdaniem w większości to byli jednak uparci fani gier, więc w miarę wyobracani z tą przestrzenią. Oczywiście myśmy uzupełniali wiedzę, rozszerzali. To jasne, że jak pisaliśmy o czterdziestu grach w numerze, to nie każdy z czytelników grał we wszystkie z nich, większość jednak nie grała. Ale oczywiście w miarę jak zaczynaliśmy pisać o nowościach i nowych platformach sprzętowych, tak no to tutaj ta rola edukacyjna, na pewno formacyjna, występowała. W sumie... nie, jak się tak nad tym zastanowiłem i z perspektywą jeszcze czytelnika, nie autora, to tak. Istotną częścią tej zabawy było to, żebyśmy my zawsze mieli jakiś element tej wiedzy tajemnej, czegoś nowego, co by powiedziało czytelnikowi coś, czego on nie wiedział.

14. Zaryzykowałabym jeszcze stwierdzenie w takiej kwestii teoretycznej, ponieważ skądś czytelnik musiał się dowiedzieć, czym charakteryzuje się dany gatunek, na przykład, co to jest RPG. Oczywiście, zagrał w jedną, drugą grę, więc intuicyjnie coś wiedział, ale nie wiedział wszystkiego. Od tego miał czasopismo, które mu tę charakterystykę przybliżyło. Dowiadywał się, czego w ogóle oczekiwać od gry, że ona musi posiadać to

albo tamto, w zależności od danego gatunku. Z mojej perspektywy - osoby, która po latach czyta magazyny, wydaje się, że wtedy były głównym źródłem informacji.

No tak, chyba tak. Przez ten krótki moment, relatywnie krótki, do czasu aż się nie pojawił internet. Zwracam uwagę, że... z mojej perspektywy gdzieś w okolicach 1998 roku, oczywiście internet był jeszcze bardzo wczesny w Polsce wtedy, ale ci *early adopterzy* internetu to byli jednocześnie gracze. Te największe nerdy już miały ten internet, to już nie był moment, kiedy pisma miały monopol na informacje.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych na pewno tak.

W tym wymiarze masowym to myślę, że gdzieś do 2004-2006 roku pisma górowały nad jakimkolwiek alternatywnym kanałem pozyskiwania informacji o grach.

15. Chciałam jeszcze zapytać o kwestie, która w sumie była też poruszana w innych rozmowach, więc może tylko tak krótko. Przyznał Pan też, że zbyt restrykcyjnie podchodził do kwestii piractwa, chociażby w „Gamblerze”, ale moje pytanie dotyczy tego, jak Pan sądzi, kiedy się pojawiło takie wewnętrzne poczucie wśród graczy, że kupowanie legalnych gier jest właściwe? Była ustawa, ale wiadomo, że to się magicznie nie stało, że nagle ludzie odeszli od giełdy i zaczęli kupować rzadkie, drogie gry, bo legalne. Musiał być jakiś proces.

Ja mam do tego dość... znaczy, inaczej. Uważam, że proces był moralnie neutralny, albo w najlepszym razie nieznacznie tylko powodowany względami moralnymi, o. Gracze dzisiaj raczej kupują gry niż kradną/ściągają, bo a) mają więcej pieniędzy, czyli ich na to stać, b) nie jest łatwo i skutecznie ukraść/ściągnąć. Wychodzi *Red Dead Redemption 2* i kosztuje trzy stówy i wszyscy wyskakujemy z tych trzech stów.

Czyli można by zaryzykować takie stwierdzenie, że ponieważ sam rynek się zaczął zmieniać, to gry były troszkę tańsze i...

Tak, no teraz nie ma wyjścia. Muszę kupić wersję legalną, bo mnie internet nie wpuści i będę grał na jakimś serwerze pirackim z wariatami. Chcę mieć *update*'y regularnie, *patche*, nowe

treści. Tak samo, chcę mieć *achievements* na Steamie to kupuję na Steamie. Tam się nie da kraść albo to jest bardzo trudne.

Dzisiaj jest to powszechne, że gracze kupują gry.

No tak, ale nie przez to, że nic się nie zmieniło i oni przeżyli jakiś rodzaj oświecenia moralnego, tylko przez to, że z jednej strony Polska jest dużo bogatszym krajem niż była 15 lat temu, zwłaszcza relatywnie do krajów Zachodu, przez co ta gra, która wtedy kosztowała 50 dolarów, a te 50 dolarów to było 10 procent zarobku ojca tego dzieciaka co grał. To dzisiaj to jest 10 procent tylko, może trzy, a może dwa i pół. No, a z drugiej strony właśnie te mechanizmy dodawania nowych treści i gier sieciowych, budowania wszystkich tych społecznościowych funkcji wokół gier, powodują, że trzeba kupić. Jakoś głupio nie mieć kupionej. Ja to tak definiuję. Plus właściwie wszystkie ekosystemy poza pecetowym są dzisiaj w pełni szczelne albo bardzo szczelne. Dodam jeszcze ostatnią rzecz, ale może ona jest w sumie ważna, że jakby polski gracz ma się prawo czuć traktowany w ogromnej większości przypadków równorzędnie z graczem niemieckim, francuskim czy amerykańskim. Gra wychodzi w jednym czasie, od razu ma polską wersję, często ma polski *dubbing*, albo nie, ale potrafi mieć no... i kosztuje tyle samo. Porównujemy to do czasów, w których ta gra w Polsce miała premierę dwa miesiące po premierze angielskiej, bo tyle czasu zajmowało przewiezienie pudełek i jakoś nikt się za bardzo nie śpieszył. Wersji polskiej nie było, a jakby miała, to by w ogóle przesunęło tę premierę jeszcze o pół roku, a ta cena w *day zero* przez to, to nie była wcale niższa niż na zachodzie w przeliczeniu na złotówki. Więc to jest ta różnica, ona moim zdaniem jest tu widoczna. 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, jakbyś chciał mieć z internetu, to jest kradzież. Patrząc na to z tej perspektywy to tak, nie to, że nie mogę spać, jak o tym wspominam, ale uważam, że tak trochę zbyt pochopnie po prostu jakby rugałem tych czytelników, tych którzy coś tam ściągnęli, to nie powinno tak być. 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 wspominam.

16. Powiewem wielkiego świata były relacje z targów, na przykład ECTS w Londynie, w których też brał Pan udział. Rozumiem, że wtedy gracz nie czuł się na równi z graczami z Zachodu. Było coś, co na targach szczególnie szokowało albo pokazywało różnicę w rynku polskim i zagranicznym?

Istniały polskie imprezy targowe i to od dawna. Przypominam, że według mojego rozeznania pierwsza impreza targowa to były targi PlayBox w Katowicach, czyli 1992 rok albo 1993. Oczywiście to nie były tylko gry, ale też wideo, multimedia i wszystko, co bardziej elektroniczne niż papierowe, ale gry tam już były, więc to nie jest całkiem tak, że te targi grove to się w Polsce pojawiły jakoś w XXI wieku. Oczywiście Gambleriada po PlayBoksie. Natomiast jeśli pamiętam targi w Londynie, bo od nich przede wszystkim zaczynałem, to były dużo bogatsze, dużo większe, a przede wszystkim, ta podstawowa różnica była taka, że tam można było zobaczyć gry, których nie ma. Na targach w Polsce na PlayBoksie to były produkty, gotowe produkty. Tu jest gra na telewizorze, a tu jest pudełko, możesz je kupić. Podstawowa różnica to była właśnie taka, że ten ECTS to pokazywał przyszłość, a druga była oczywiście taka, że jak powiedziałem, on był bogaty. Ale też to też jakby... Londyn połowy lat 90. porównany z połową lat 90. w Warszawie to wiele większy dystans, niż dzisiejszy Londyn w porównaniu z dzisiejszą Warszawą. Cały czas trzeba sobie powtarzać, że dystans w grach komputerowych odzwierciedlał dystans w ogóle.

Tak sobie to mniej więcej wyobrażałam.

To jest jeszcze godne powiedzenia. Przynajmniej na początku to myśmy tam 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 90. okej, *Electronic Arts* miało wydawcę polskiego i parę jeszcze tych większych firm, no *Motion Software*, powiedzmy czy, czy kilka takich. Natomiast bardzo wiele firm po prostu w swoim pojęciu nie sprzedawało gier w Polsce. Także byliśmy egzotyczni tam, przynajmniej na samym początku.

17. Chciałabym jeszcze na chwilę wrócić do kwestii związanej z „Top Secret”, bo powiedział Pan na Pixel Heaven, że odejście z „Top Secret” było umotywowane tym, że formuła czasopisma się wyczerpuje. To znaczy, co konkretnie przestało się sprawdzać?

Wie pani co? To było raczej, to znaczy ja tego nie umiem sklasyfikować. Powiem inaczej, znaczy znowu, 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 tarapatkach. 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 niego. Ten „Secret Service”, tutaj „Gambler”...

Czyli nowe pisma powstawały, a „Top Secret” został w tyle.

Miałem wrażenie, nie użyłbym słowa, że byliśmy bezradni, bo my nie mieliśmy wtedy takiego poczucia walki konkurencyjnej. Jakoś tak czułem, że to *show* to już zawsze będzie wyglądał w ten sposób, a tak naprawdę tak się działo. Ono ten rok czy półtora po moim odejściu dalej działało.

18. W „Gamblerze” został ogłoszony konkurs na redaktora naczelnego, ale rozumiem, że Pan się nie dostał tam z konkursu?

W chwili, w której ogłoszono konkurs, ja już byłem w redakcji. Byłem zastępcą redaktora naczelnego, jednym z dwóch. Konkurs był teoretycznie otwarty również na osoby z zewnątrz. Formuła dość nietypowa w dzisiejszych czasach. Z perspektywy można uznać, że to nieprofesjonalne. I wygrał Wojtek Setlak – drugi zastępca naczelnego, zresztą wiele lat z Wojtkiem pracowałam i się przyjaźniłem. On został naczelnym, a jednak po pewnym czasie uznano, że to ja powinienem przejąć tę robotę. Tak też się stało.

19. Pierwsze decyzje Pana jako naczelnego? Na pewno zmiany, takie odnoszące się chociażby do treści...

...chyba nie tak głębokie zmiany jakbym sobie życzył. Jakoś to było tak. Redakcja była już zastanym tworem. Wszyscy, którzy w niej pracowali byli starsi ode mnie, nie traktowali mnie wystarczająco poważnie. Ja o autorytet walczyłem dłuższy czas i nie miałem wrażenia, że robię tego „Gamblera” dokładnie tak, jak chciałbym robić moje pismo.

20. Czy coś konkretnie się Panu nie podobało?

Szata graficzna. Dopóki to było tak, że wydawnictwo Lupus w sposób taki niepraktykowany później w przedsięwzięciu komercyjnym miało wspólne studio graficzne dla wszystkich czasopism, które wydawało, a to był i „PC Kurier” i „Enter”. Tekst zamieniany był na grafikę w jednym miejscu, które siłą rzeczy było dość autonomiczne i przynajmniej w naszym przypadku, to myśmy tej szaty graficznej naszego pisma do końca chyba nigdy nie zaakceptowali.

Rozumiem, że ten wpływ był niewielki?

Jakiś był oczywiście, ale no... jakby... w solidnym niemieckim wydawnictwie, w którym potem przepracowałem półtorej dekady, sprawa była bardzo prosta. Redaktor naczelny miał u siebie swojego *art director*a i cały proces graficznego powstawania gazety był po prostu w 100 procentach w kompetencji redaktora naczelnego. Tak długo mówił: „to mi się nie podoba, zmieńcie to”, aż dostawał to, czego chciał. Spowodowanie, że ten naczelny musi się tam kogoś dopraszać i ten ktoś zrobił tak, jak zrobił. To jest przecież aberracja w moim pojęciu, tak. A tak właśnie było w Lupusie, zresztą skądinąd ta firma też nie przeżyła długo na rynku.

A treść? Zniknął taki dział jak chociażby „variatkovo” krótko po tym...

... to było nasze pismo i z tych treści takich... byliśmy dumni. Oczywiście prawdopodobnie ono było trochę, użyję tego słowa, przeintelektualizowane, takie przemądrzałe, no, ale chcieliśmy je takie robić i takie było.

21. Jak odnosił się pan do ewentualnych kontrowersji, które się czasami pojawiały? W jednym z numerów „Gamblera” w recenzji gry pojawia się takie odniesienie do krytyki czasopism o grach wyrażonej w „Polityce” na przykład. Napisano rzekomo, że pisma przyczyniają się do promowania złych wzorców. Czuli się jakoś wtedy państwo odpowiedzialni za swojego czytelnika? Ze czegoś złego się dowie?

Akurat jeśli chodzi o „Politykę”, jeśli to jest ten wątek, który ja pamiętam, to było tak, że zostaliśmy przez ten tygodnik skrytykowani nie za pisanie o grach, tylko 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 skrajne. Chociaż można pół żartem, pół serio powiedzieć, że antycypowaliśmy to, co potem przyszło na Zachodzie z *gamergate* i wszystkimi innymi wydarzeniami związanymi z ujawnieniem się tego, co się dzisiaj określa jako słowo... a co mi się jednak wydaje połączone z, wywodzące się z tym środowiskiem *gamingowym*. To trochę wstyd, ale trzeba wprost powiedzieć, że mamy z tym coś wspólnego, że wyhodowaliśmy taki nowy rodzaj demona.

Trochę tak, z perspektywy czasu też mam takie wrażenie.

Pewnie w każdym środowisku wyhoduje się nowy rodzaj demona, bo zło jest w ludziach immanentne i znajduje ujście w tych konstrukcjach, w których się znajdują, ale to filozofowanie. Tak czy owak. Nie, nie miałem wrażenia, że my jesteśmy jakoś specjalnie niegrzeczni i nie wiem, anarchiści, antysystemowi, jak zwał, tak zwał. Absolutnie nie. Z perspektywy wszystkiego, co się dzisiaj wylewa z różnych miejsc internetu, w tym właśnie

związanych z grami czy znajdujących swój początek wśród gier, to byliśmy nieskazitelni jak gołębie.

22. Powiedział Pan, że pisano głównie dla płci męskiej. To były czasopisma przeznaczone dla mężczyzn, przynajmniej ja mam takie wrażenie...

...dla chłopców raczej.

Okej, dla chłopców. Dlatego że uważano, że dziewczęta nie grają, czy po prostu w listach częściej wypowiadali się jednak nastoletni chłopcy, więc stąd narracja męska? Mam wrażenie, że to narracja od mężczyzny do mężczyzny, że gry to takie męskie środowisko w czasopiśmie. Męska rozrywka i męski świat.

Takie było wtedy wrażenie, ale chyba odpowiadało demografii i zainteresowaniom. Oczywiście to się bardzo zmieniło od tego czasu, jak wiemy, ale na początku rzeczywiście tymi adopterami gier byli przede wszystkim chłopcy. Choć każde badanie pokazywało, że tam gdzieś około 10 procent dziewczyn wśród nas jest.

23. Nie myśleli Państwo, żeby w jakiś sposób też dotrzeć do tej grupy?

Ja już tego nie pamiętam, ale 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 dużo

Tak, właśnie nie wiem z czego to wynika. Nie chcę sobie wyobrażać, że jakby się zatrzymaliśmy w tych latach 90., gdzie nadal niektórzy mający wpływ na kształt redakcji, chcą, żeby to było męskie medium.

To dlaczego nie ma *youtuberek*? Takich znanych, które umiałbym wymienić. To trzeba by się pewnie zastanowić, już nie nadążam za tym rynkiem. Po pierwsze, pewnie jakieś są, i to więcej niż jedna. Taki ściśle statystyczny i par naukowy pogląd na rynek gier komputerowych to było tak, że w zasadzie kobiety to już wydawały na tym rynku *en masse* więcej pieniędzy niż mężczyźni. Podział był taki, że więcej kobiet było generalnie w tych grach *casualowych*, internetowych, a więcej facetów było w tym bardziej klasycznym kawałku rynku, czyli grach *triple A*. To jest taka moja wiedza sprzed trzech-czterech lat, jak jest teraz, to...

Być może podobnie. Pamiętam takie artykuły sprzed paru lat w „CD-Action”, gdzie niektórzy usilnie chcieli udowodniać, że „prawdziwe gry”, poważne, wysokobudżetowe to są dla mężczyzn, a kobiety jak już grają, to w jakieś tam głupoty na Facebooku. Jest to taka linia, która wydaje się dzisiaj dosyć.... ja rozumiem jak to wyglądało w latach 90., bo to była zupełnie inna sytuacja i też gry miały inne miejsce w kulturze, tak dzisiaj no, niekoniecznie, moim zdaniem. Ale to też jakby trochę inny wątek. To jest ciekawe, zwłaszcza jeśli się pomyśli o tym aktywizowaniu w „Gamblerze” i próbach podejścia, że no wiemy, że gdzieś dziewczyny nas czytają, chcemy zrobić też coś takiego. Bo w sumie wydaje mi się, że w żadnym z pism, tych które są teraz określane mianem kultowych, tego nie ma. Tak jest właśnie taka męska perspektywa raczej, przynajmniej w recenzjach, w opisach.

Pewne zmiany kulturowe muszą trwać długo, chyba że są w jakiś sposób przyspieszane. Ja mam taką propozycję. Najchętniej to bym poprosił o ostatnie pytanie, a jeśli pani z opisu tego, o czym mówiliśmy uzna, że czegoś pani brakuje albo o coś chciałaby pani dopytać to ja bym bardzo chętnie porozmawiał jeszcze raz. Będę wtedy świeższy i taki bardziej...

Oczywiście, jak opracuję materiał to też będę lepiej wiedzieć, czego jeszcze brak.

O, to wtedy chętnie się dogram.

24. Świetnie, ostatnie pytanie. W wywiadach, do których dotarłam, często pojawia się opinia, że czasopisma były superpopularne w połowie lat 90., a w końcu już ta popularność wygasła na tyle, że one upadły. Jako jedną z przyczyn wymienia się oczywiście upowszechnienie internetu i moim zdaniem dużo racji w tym jest, ale widzi

Pan jeszcze jakieś inne przyczyny? Może czytelnicy się zmienili i czytelnik z 1995 już był inny niż ten 5 lat później i oczekiwał czegoś innego, czego na przykład „Gambler” nie mógł mu dać?

Jeżeli chcemy powiedzieć o tym, że, upraszczając, wszystkie czasopisma o grach powstały w pierwszej połowie lat 90. i nie dożyły XXI wieku, to one zostały zabite jeszcze nie przez internet, tylko przez nową falę czasopism o grach powstałych w drugiej połowie lat 90., bądź na początku XXI 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”.

25. W czym one były bardziej interesujące dla czytelników, oprócz tego, że dołączono tam płytę, ale w „Gamblerze” też dołączano płytę. Chodzi o kapitał?

Powiedziałbym dwie rzeczy. Ta płyta jest jednak ważna, bo zwracam uwagę, chociaż nie jest to takie bardzo ciekawe z dzisiejszej perspektywy, 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. To raz. Dwa, one oczywiście rzeczywiście, były... te pisma... 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 zespołu. Oczywiście w świecie mediów są stare *brandy*, długie *brandy*, „New York Times”, ale trochę nie wiem czy coś tak niezwykłego jak gry komputerowe nie zasługuje na mniej oczywiste porównanie, takie jak świat klubów. Ja chyba nigdy nie byłem w klubie, ale to zdaje się, są takie miejsca, gdzie się wychodzi w piątek wieczorem potańczyć i wypić drinka jak się jest młodym człowiekiem. Pani może coś o tym wie.

Akurat nigdy ta rozrywka nie była mi bliska, więc chyba nie do końca...

... słyszałem, że w świecie klubów jest tak, że klub może być najpopularniejszym klubem w Warszawie przez trzy sezony, ale nie może być popularnego klubu przez 10 lat. Po prostu one się rodzą, wystrzelują i umierają, i chyba umiem zrozumieć, dlaczego tak jest. Może trochę

tak było wtedy z tymi naszymi pismami, więc gdyby to zrekapitulować, najważniejsze co bym powiedział bardzo wyraźnie, czasopism o grach komputerowych pierwszej generacji nie zabił internet. Te czasopisma zostały zabite przez czasopisma drugiej generacji, które dla odmiany zostały zabite bądź zmarginalizowane dopiero przez internet. No taka jest rynkowa kolej rzeczy.

26. To ciekawe, bo przyznam szczerze, że też patrzyłam z takiej perspektywy, że internet miał coś do powiedzenia.

Gdybym miał szukać trochę głębiej, ale to już trochę filozofował to może tak, może... ponieważ te pisma, o których mówimy, były takie szalone i sieciowe, to ten element szaleństwa zaczął wcześniej zaspokajać internet i robić to dużo lepiej, w bardziej interaktywny sposób. Te nowe czasopisma już były takie bardziej konkretne, użyteczne, narzędziowe, plus miały tą wartość dodaną w postaci gry na płycie i to wszystko tworzyło taki miks, który był nieświadomie, ale silnie spozycjonowany daleko od internetu. Ale tak trochę, trochę daleko to wychodzi. Ja miałem, zwłaszcza w Springerze, bardzo rynkowe spojrzenie na to. Był jakiś rynek, na tym rynku było kilka czasopism, w porywach do dziesięciu, dobrze nam znane i tu omawiane, efemeryczne albo nie tak istotne. I w pewnym momencie jedne z nich bardzo zyskiwały na sprzedaży, a drugie bardzo traciły, a jednocześnie suma tej sprzedaży z grubsza pozostawała stała. To znaczy, ona raczej rosła w miarę jak, jak rynek rósł, ale tego rodzaju zachowanie opisywane kategoriami rynkowymi mówi, że te większe, te rosnące, wypierają te spadające. Tak się to interpretuje i tego bym się trzymał.

Dobrze, myślę że to było ostatnie pytanie.

Dziękuję pani za rozmowę, jeżeli jakieś pytania się zrodzą, chętnie udzielę dodatkowych odpowiedzi. Bardzo chętnie pani pomogę w dalszej pracy.

Bardzo się cieszę, dziękuję i pozdrawiam.

Do widzenia.

Transkrypcja wywiadu z Marcinem Borkowskim przeprowadzonego 27 marca 2019.

Dominika Staszenko-Chojnacka: Cieszę się, że udało nam się zgadać tutaj. Rozumiem, że nie masz nic przeciwko nagrywaniu?

Marcin Borkowski: Nie, nie, nie, nie, tak jak się umawialiśmy.

- 1. Dobrze, to zaczynamy, żeby nie przedłużać. W naszej wstępnej rozmowie środowowej powiedziałeś, że jako naczelny „Top Secret” nie miałeś jakiegoś szczególnego oczekiwania względem pisma, w sensie sprofilowania, jakiegoś planu na prowadzenie go. Rozumiem, że podtrzymujesz to zdanie? Było bardzo spontanicznie?**

Tak, gdybym to robił w tej chwili, robiłbym to zupełnie inaczej, bo jestem bogatszy o pewne doświadczenia. Natomiast wtedy nie miałem, nie wpadłem, chyba nie wpadłem po prostu na ten pomysł. To znaczy myśmy robili pewne ruchy w kierunku, na przykład zrobienia jakichś numerów tematycznych, to mocno powiedziane, no, ale takich, w których takie rzeczy by dominowały, bo robiliśmy jakieś przeglądy typu przegląd przygodówek, przegląd strategii. To szło w tym kierunku zapewne. Ja, generalnie rzecz biorąc, uważam się za niegłupiego człowieka i takiego usiłującego sobie jakoś tam systematyzować otoczenie w związku, z czym, no... na pewno, na pewno pewne rzeczy tego typu jakby wychodziły mi w sposób dość logiczny i automatyczny, i naturalny bez potrzeby jakiegoś kombinowania.

- 2. Wspomniałeś, że dzisiaj zrobiłbyś to inaczej, ubiegłeś zupełnie moje pytanie, bo chciałam zapytać o to, jak dzisiaj prowadziłbyś takie pismo o grach? Patrząc z perspektywy, co zrobiłbyś inaczej?**

Wiesz co, ja nie wiem, czym by się to skończyło. Natomiast w oparciu o różne swoje doświadczenia zacząłbym od tego, że spróbowałbym nakreślić pewne ramy, w których się poruszamy. i one by oczywiście ewoluowały, ale to nie byłoby tak jak wtedy, że zacząłem od chaosu kompletnego. Ten porządek się dopiero wypracował przez kilka numerów. Tylko umiałbym w tej chwili, od samego początku pewien porządek narzucić, założyć. To by się oczywiście zmieniało, bo to nie ma takich rozwiązań, które się okazują idealne i będą działały od początku perfekcyjnie. Natomiast w tej chwili umiałbym wyjść od pewnego porządku, od

pewnego uporządkowania i od pewnych założeń, które ułatwiałyby redagowanie i... no inny byłby punkt startu po prostu.

- 3. Co by z tego wyszło, to jest inna sprawa, ale rozumiem, że jako czasopismo, które było pierwsze, miało dużo takiego niezbadanego pola. To jest raczej naturalne, że nie wiadomo za bardzo, jak sobie z tym radzić. Miałeś jakieś pojęcie o zagranicznych czasopismach, czy w ogóle to było zupełnie coś innego i nie próbowaliście wzorować się na pismach z zagranicy?**

Rozróżnijmy dwie rzeczy. Co innego jest etap pisma robionego przez Marcina i Waldka, i oni, wiem, że z tych wzorców korzystali, bo to pamiętam. Prawda jest taka, że w czasie kiedy oni robili „Top Secret” to ja go praktycznie... znaczy przeglądałem go, trzymałem go w ręku. Nie to, że się od niego odżegnywałem, ale miałem swoją robotę, miałem swoje zajęcia i był dość daleko na liście rzeczy, do których zaglądam. Także właściwie to był start zupełnie od zera. Natomiast ja kilka lat wcześniej, żeby nie skłamać, w 1984 albo 1985 mniej więcej, wtedy jak tylko się dorobiłem Spectrum. Nie, jak tylko dorobiłem się Spectrum, to musiał być ‘85 albo ‘86. Miałem kolegę, którego ojciec był profesorem, chyba medycyny, pracował w WHO, no i jak pracował w WHO, to pracował jak biały człowiek by pracował tam, gdzie go w danej chwili rzucili. Dla niego obkupić swojego syna w literaturę, w Spectrum, w takie rzeczy, to była rzecz zupełnie naturalna. Tenże mój kumpel miał w związku z tym dużo różnych rzeczy, w tym między innymi dość pokaźny pakiet prasy komputerowej brytyjskiej z tamtych czasów. Ponieważ jego to tak naprawdę wcale nie interesowało, to przez długi czas wszystko leżało u mnie. Część jego książek do tej pory jest u mnie. No ja mocno, mocno na jego ojcu skorzystałem, więc ja miałem jakby przegląd tego zjawiska, przegląd tego, jak te gazety wyglądają miałem i tego, jak ich zawartość mniej więcej wygląda.

Natomiast to nie znaczy, że ja się na tym w jakikolwiek sposób wzorowałem czy, że próbowałem robić według tego, co tam widziałem. To, co robiłem, to były rzeczy, które mi przyszły do głowy, a to, że one mi przychodziły do głowy między innymi dlatego, że ja coś widziałem, to była zupełnie inna sprawa. Ja nie będę twierdzić, że wszystkie pomysły były moje, bo niektóre z nich były moje, a niektóre mogłem gdzieś zauważyć i zupełnie nawet nieświadomie podebrać. Jedyne pomysły, o którym jestem absolutnie przekonany, że stamtąd zerznąłem, właśnie z któregoś z tamtych pism, to był taki, że w pewnym momencie wprowadziłem taki zwyczaj, że jak odpisywaliśmy na listy, jeżeli tak się zdarzyło, że ja odpisywałem na listy, to ukradłem z któregoś z brytyjskich czasopism taki zwyczaj, że

robiłem swoje dopiski w nich kursywą, jakieś tam dwa czy trzy słowa. Takie komentarze w nawiasie kursywą i podpisane, żeby było wiadomo, skąd to pochodzi. Nie pamiętam takiego momentu, żebym świadomie przejrzał tamte gazety i powiedział i powiedział: „O, to zrobimy u siebie”. Natomiast, ponieważ ja je znałem i miewałem je w ręku, to to, że w jakiś podświadomy sposób skorzystałem z pomysłów, które tam zobaczyłem, to jest wysoce prawdopodobne i nie będę udawał, że tak nie było.

4. Jakie miałeś podejście do gier w latach 90.? Podejrzewałeś, że one mogą być ogromnym biznesem jak dzisiaj, częścią kultury popularnej, przejściową modą? Chciałabym się dowiedzieć, jak od strony uczestnictwa w popkulturze to widziałeś – rozwój gier, pisanie o nich, gry jako medium.

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, i takie dotyczące tych tematów, którymi w tej chwili się zajmujesz. To tak naturalnie wychodziło jedno z drugiego i myśmy się w ogóle nie zadawali sobie szerszych pytań na temat tego jak to wygląda. W schemacie spraw szerszych. Przynajmniej ja nie, żebyśmy jakoś to, albo żebym ja w ten sposób do tego podchodził.

5. Rozumiem, że jest potrzebny pewien dystans czasowy. Kiedy to zjawisko jest świeże i na bieżąco, to jakoś trudno przewidywać, ale miałeś może taki moment, kiedy pomyślałeś, że te gry to jest w zasadzie jakaś... no nie wiem, że już nie będzie nic więcej, że się gdzieś zatrzymają w rozwoju, gdzie będą dla ciebie nudne na przykład albo wtórne?

I tak, i nie. Z mojego punktu widzenia najfantastyczniejsze czasy gier były wtedy, kiedy o nich pisałem do „Top Secretu”. I nie dlatego, że dużo wtedy o nich pisałem i w tym siedziałem, tylko to był taki bardzo ciekawy czas, kiedy... W tej chwili to próbują jeszcze robić indycy, ale teren już dość mocno zdeptany. Już większość ciekawych pomysłów się pojawiła, a wtedy to była terra incognita i ludzie szukali, ludzie wymyślali nowe rzeczy. Ludzie próbowali iść w bardzo różnych kierunkach i na wielu różnych poziomach działo się mnóstwo ciekawych rzeczy. W tej chwili gry okrzepły. Jest już bardzo trudno zrobić coś, co byłoby zaskakująco świeże, nowe, co wtedy się zdarzało co chwila. To jest moment, kiedy na przykład pojawiają się RTS-y i to jest olśnienie prawda, bo do tej pory RTS-ów nie było. No

w tej chwili trudno wymyśleć nowy gatunek, który byłby tak szeroki jak to, co się stało wtedy. Powiem szczerze, że troszkę mi tego brakuje, że trochę właśnie takich pionierskich czasów i tych zaskoczeń, że kurczę, ale ktoś wymyślił, że jest coś zupełnie świeżego i nowego. Tego mi w tej chwili brakuje. Nie chcę powiedzieć, że kiedyś to były czasy, a teraz już ich nie ma, bo się pojawiają bardzo fajne rzeczy, ale to są fajne rzeczy na zupełnie inną skalę. Nie ma jakiegoś takiego zupełnie nowego odkrycia.

Rozumiem, że wtedy po prostu czekało się na to, co będzie jeszcze nowego, tak elektryzującego, że wywróci te gry, powiedzmy, w inną stronę, tak?

Tak! No, ale wiesz co, to nie była kwestia tego, że myśmy na to czekali, tylko po prostu nas, co chwilę coś nowego zaskakiwało.

6. Teraz takie trochę luźniejsze pytanie. Prawda to, że członkowie redakcji głównie byli bardzo młodzi? Nie mieli przygotowania dziennikarskiego tylko po prostu były to osoby, które chciały, lubiły pisać o grach? Miały oczywiście jakieś predyspozycje, ale napędzała je pasja i energia, bez myślenia, na przykład o korzyściach finansowych z pisania?

Różne tam były momenty związane z finansami i nie z finansami, z ambicjami takimi, siakimi czy owakimi, natomiast tak, większość to byli ludzie mocno młodzi. No ja byłem seniorem w tym towarzystwie i tak jakoś wyszło, że to mi zostało, ale...

Seniorem? Czyli ile miałeś lat? Dwadzieścia kilka zapewne?

No ja jestem '62 rocznik, więc jak w '92, jak biorę „Top Secret”, nie pamiętam to był '91 albo '92. To jest ten moment mniej więcej, kiedy kończę 30 lat.

Raczej o byciu seniorem nie może być mowy, ale rozumiem o co chodzi.

No nie, no ale jestem starszy o 10 lat najmniej od wszystkich innych. Chyba Emil i „Haszak”, którzy są mniej więcej rówieśnikami, oni są mniej więcej o 10 lat ode mnie młodszy, a oni byli najstarszy z całej reszty. No poza Dobrochną, ale Dobrochna to jest troszeczkę inna historia. To jest chyba moja rówieśniczka, znaczy nie pamiętam, może rocznik niżej, ale chodziliśmy w liceum do równoległych klas, pamiętam. Więc jesteśmy rówieśnikami w tym sensie.

7. Jak wspominałam w środę, rozmawiałam też z Aleksym Uchańskim, który powiedział mi, że jeżeli ktokolwiek wie coś konkretnego o nakładach pism, to Ty.

I widzisz, i bardzo dobrze, że mi wtedy to powiedziałaś, bo ja miałem kilka dni na to, żeby się z tym przespać i mogę cię skierować do człowieka, który być może będzie wiedział znacznie więcej. Musisz się z nim skontaktować, by ewentualnie mógł z tobą pogadać, natomiast to jest facet który był... on był prezesem, który zamknął spółdzielnię „Bajtek”. Nie pamiętam, w którym momencie tym prezesem został, ale w zarządzie był już dość długo w tym momencie, w związku z czym on może sporo pamiętać.

8. Teraz jest taka narracja, że było bardzo, bardzo dużo tych egzemplarzy. Było dużo czasopism w pewnym momencie i każde miało wysokie nakłady, nieosiągalne na dzisiejsze standardy prasy papierowej, ale z pewnych źródeł doszły do mnie informacje, że te nakłady być może były trochę przesadzone, że to nie zawsze było na przykład 100 tysięcy.

Jakie liczby masz na myśli?

Sto tysięcy co najmniej.

To znaczy sto tysięcy to był poziom wyjściowy. On się oczywiście długo nie utrzymał, natomiast pierwsze numery chyba rzeczywiście wyszły w takich nakładach. Wydaje mi się, że w momencie, kiedy kończyliśmy, byliśmy bliżej nakładu rzędu 40 tysięcy. Takie liczby chodzą mi po głowie. To są w dalszym ciągu nakłady dziś niewyobrażalne.

Oczywiście, że tak, jest to pewien fenomen, ale nie chciałabym też przesadzić. W różnych internetowych źródła padają informacje, że i 200 tysięcy, co chyba jest trochę przesadą.

Wydaje mi się, że „Bajtek” na jakimś etapie, ale to jeszcze zanim myśmy go wzięli, mógł dobijać do takich nakładów.

No tak, ale „Bajtek” był wyjątkowy, bo on też był za granicą znany i nie był tylko o grach. Wydaje mi się, że on miał trochę jakby inną pozycję, sytuację i był absolutnie pierwszy.

Tak, dlatego zwracam uwagę, że „Bajtek”, a nie „Top Secret”.

9. Usłyszałam od Aleksego Uchańskiego, że tak naprawdę to nie internet spowodował, że czasopisma tej pierwszej fali, powiedzmy, upadły, ale głównie innego rodzaju czasopisma o grach, które dołączyły płyty od razu do swoich numerów. To wskazywał jako główny powód upadku w takim też sensie, że już ktoś mógł się wzorować na tych pismach wcześniejszych, z początku lat 90., i pewne rzeczy poprawiać. Znam oficjalną historię związaną z zamknięciem „Top Secret” i „Spółdzielni Bajtek”, ale jakby widzisz w tym też jakąś taką myśl, że czasopisma, które powstały już później, zaszkodziły „Top Secret”?

Od początku do końca się z tym zgadzam. W ogóle... wiesz... to jest to, co ja powiedziałem u Tadka, że 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 znaczenia.

Dopiero niedawno dotarłam do takich danych pokazujących, że na przykład w ‘98 około 16 procent czytelników pism growych miało dostęp do internetu, więc to nie mogło spowodować, że prasa papierowa...

W ‘98, czyli już dwa lata po tym jak my padliśmy?

Tak, więc to nie mogło spowodować upadku prasy drukowanej.

W momencie kiedy pada Spółdzielnia, kiedy my nie jesteśmy w stanie już popłacić rachunków, to internet nie jest w żaden sposób istotnym elementem.

10. Jak kształtowały się wasze relacje z członkami innych redakcji? Czy to była zażarta konkurencja, jak czasami można było odnieść wrażenie z listów do redakcji?

Generalnie to były całkiem przyzwoite stosunki, to znaczy ja nie będę twierdził, że się kochaliśmy wszyscy nawzajem i tak dalej, ale normą było to, że jak się na przykład spotyka... znaczy pomijając moment, kiedy Marcin z Nowakiem odchodzą z „Top Secret”. Wtedy jest taka pewna przerwa organizacyjno-towarzyska, powiedzmy i przez jakiś czas tych kontaktów praktycznie nie ma. W końcu się spotkaliśmy na targach, spokojnie sobie wyjaśniliśmy, i to rzeczywiście spokojnie sobie wyjaśniliśmy różne sprawy. Powiedzieliśmy sobie, co myślimy na temat różnych ludzi, którzy w tym brali... po prostu od tego momentu na każdym targach stałym punktem programu było to, że szliśmy na piwo po prostu ot tak, towarzysko, żeby sobie pogadać o dupie Maryni. Od spraw merytorycznych, growych, przez to, co widzieliśmy na targach, po obrabianie tych, co zostali w Warszawie. Taka klasyczna rozmowa. Czego się można spodziewać po rozmowie takiej właśnie ludzi, którzy się znają i mają wspólnych znajomych i tak dalej? No właśnie, więc to była norma. Nie umiem tego jakby przełożyć na przykład na kontakty z „Gamblerem”, dlatego że w momencie, kiedy pojawił się „Gambler”, przy czym nie dlatego, żeby nagle te kontakty wyglądały jakoś inaczej, tylko po prostu w momencie, kiedy pojawił się „Gambler”... „Gambler” został stworzony z ludzi, którzy byli z trochę innych bajek. To znaczy nie z naszego zespołu, wiesz z tego początkowego składu „Top Secret”, z którego wyewoluował „Secret Service” tylko oni byli... jakby samodzielnie w to weszli od strony innego wydawnictwa. Ponieważ na samym początku nie było tych kontaktów towarzyskich takich bezpośrednich w sensie, że my się już znamy jak stare konie od dłuższego czasu, no to ja na początku miałem takie wrażenie, że z nimi kontaktu nie było i że to się dość mocno splątało tak naprawdę dopiero w momencie, kiedy padł „Top Secret”. Ale też nigdy nie pamiętam, jak chodzi o „Gamblera”, nie pamiętam, żeby kiedykolwiek były jakieś niesnaski czy coś. Jeżeli już się w ogóle gdzie spotykaliśmy, to były zawsze sympatyczne rozmowy i takie no normalne, koleżeńskie, bez żadnych podtekstów, bez żadnych jakichś tam dziwnych historii. Znaczący wiem, że jakieś dziwne historie się zdarzały, ale one były nie między redakcjami, tylko raczej to była kwestia tego, że ktoś kogoś nie lubił prywatnie, a nie międzyredakcyjnie. Jakieś tam, jakieś tam akcje takie były, co to, ale nie znam żadnych szczegółów.

11. Zgodziłbyś się ze stwierdzeniem, że „Top Secret” pełnił rolę edukacyjną? Chodzi mi o to, że wyjaśniano, czego można oczekiwać od gier, opisywaliście różne gatunki naprawdę

bardzo szczegółowo z wyróżnieniem, czym się charakteryzują. Były słowniczki, tłumaczenia z angielskiego na polski na przykład. Czytając po latach te pisma, mam wrażenie, że tam dużo było, być może niezamierzonych, elementów edukacyjnych. Chociażby instrukcje, jak zaadresować poprawnie kopertę.

Część rzeczy, o których mówisz, to pojawiły się na samym początku. Jeszcze zanim wziąłem redagowanie na siebie, więc ja za tamto nie odpowiadam. To znaczy wiem, z czego to wyniknęło. 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. No ja pamiętam, że myśmy w szkole mieli, w podstawówce jak byłem, to pamiętam, że właśnie była taka lekcja pod tytułem: trzeba było napisać list i go wysłać. Już nie pamiętam do kogo, czy nie do samego siebie, ale trzeba to było zrobić. Trzeba było go było zaadresować i tak dalej, i po prostu jak się patrzyło na te listy to wyglądało na to, że tego przestali uczyć albo ludzie chodzili na węgry, więc ja doskonale rozumiem, z czego to wyniknęło. To, że był ten słowniczek w jednym z pierwszych numerów, to też pewnie w jakiś sposób wynikało z doświadczeń „Martineza” na temat rozmów z ludźmi grającymi, ale tak jak mówię, ja za to nie chcę brać żadnej odpowiedzialności i nie chcę mówić, że nie wiem, jak to wyglądało i jak to było.

Natomiast od momentu, kiedy ja wziąłem tę gazetę do ręki, to ja 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. Ja się w tym świetnie czuję w związku z czym... no to wychodziło ze mnie po prostu, a w tym momencie pismo ewoluowało w kierunku takim, żeby takie rzeczy się pojawiały.

Rozumiem, że „Uniwersytet gracza” to jest wynik tych belferskich zapędów?

Tak, tak. To jest efekt takiego uporządkowania tego, co... to znaczy uporządkowania tego zresztą również dla siebie, dlatego że pewne rzeczy niby były oczywiste, myśmy pewne rzeczy niby wiedzieli, ale dopiero w momencie, kiedy się usiłuje to systematyzować i opowiedzieć, to wiadomo, że dopiero w tym momencie to nabiera kształtu i zaczyna się wiedzieć, o czym się mówi.

Pamiętam szczególnie takie dwa elementy, które wydają mi się bardzo istotne. Przede wszystkim definicja gry, to czego nikt wcześniej nie pomyślał, żeby zrobić, prawda? Jakkolwiek ona może wydawać się dzisiaj już nieużyteczna. Ale pojawiła się myśl, że w ogóle to jest ważne, żeby była jakaś definicja, żeby komuś to wytłumaczyć.

Pamiętaj, że ja jestem umysł ścisły, pamiętaj, że ja jestem chemik, więc mam te parę lat chemii na wydziale na uniwersytecie warszawskim, w związku z czym jakby tego typu podejście było dla mnie dość naturalne ze względu na to moje wykształcenie. Jeżeli systematyzujemy wiedzę w jakiś sposób, no to od czegoś trzeba wyjść, no więc trzeba zacząć od tego, żeby określić, o czym mówimy, i to jakby ze względu na sposób, w jaki mnie uczono i czego mnie uczono, to było dla mnie zupełnie naturalne podejście.

Pamiętam też jedną z takich wypowiedzi właśnie, że gry są ważne, że ważne, żeby je usystematyzować i pokazać.

Wiesz, oczywiście 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 co systematyzować i jest co próbować ułożyć w jakieś tam szufladki i poklasyfikować i tak dalej, więc to było oczywiste. O ile ten kawałek był dla mnie oczywisty, o tyle jakieś pójście krok dalej i zobaczenie w tym kawałek popkultury, zobaczyć w tym kawałek kultury w ogóle, no to tego kroku, jak pamiętam, nie zrobiłem. Bardzo możliwe, że ja go nie zrobiłem w sensie takim, że tego nie nazwałem. Natomiast to, że te światy się łączą ze sobą, to wiedziałem, dlatego że pamiętam jakieś dyskusje na temat pomysłów z literatury wykorzystywany w grach i tak dalej, więc to, że to się zaplata, to było oczywiste. Może jeszcze po prostu nie zrobiłem tego kroku, żeby zauważyć, że gry nie tylko korzystają, ale i tworzą. Wiesz, że nie tylko wykorzystują materiał, ale również szykują materiał, który da się wykorzystać gdzie indziej.

12. Zastanawiałeś się, może bardziej ogólnie, kim tak naprawdę jest czytelnik „Top Secret”? Oczywiście oprócz tego, że jest graczem. Zwracałeś uwagę na przykład na ankiety, które mówiły, że gracz ma taki sprzęt głównie, jest w takim a takim wieku, czy raczej chodziło o to, żeby mniej więcej objąć możliwie wszystkich, którzy mają kontakt z grami?

Szczerze mówiąc, nie wiem. To znaczy mieliśmy czytelnika, którego znaleźliśmy ze swoich ankiet, jakichś tam spotkań, no różne były okazje, żeby tego człowieka zobaczyć. Ja też cały czas miałem ochotę pisać dla... i opowiadać o grach troszeczkę ludziom... niekoniecznie gimbazie. Wtedy jeszcze tego pojęcia nie było, ale jako chyba dość jednoznaczne określenie pewnego wieku, sposobu myślenia i natury to chyba oddaje temat. 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. Moje myśli tam rzucałem, licząc na to, że ktoś... zwykle się to robi trochę dla siebie, a trochę licząc na to, że później przyjdzie czytelnik i dokończy ten cytat. Będzie wiadomo żeśmy się obaj zrozumieli, że jest fajnie, więc na pewno chciałem, żeby ten czytelnik był troszkę bardziej wyrobiony. Ale równocześnie miałem świadomość tego, że on jest raczej młodszy i mało wyrobiony. Tylko, że jak ja mu zacznę rzucać takie rzeczy i on raz i drugi trafi na to, że... cokolwiek zauważy, liczyłem na to, że zacznę szukać głębiej.

Nie chciałbym, żeby to zabrzmiało, że ja to jakiś demiurg, w ogóle jakieś cuda niewidy kombinowałem. Natomiast 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 wszystkich. Ewentualnie jest to kwestia sprzedania czegoś w taki sposób, że nawet jeżeli to jest hermetyczne, to ktoś, kto tego nie rozumie się nad tym prześlizgnie i po prostu nie zauważy, że nie rozumiał. Chyba w *Toy Story* jest taka scena jak siedzą lalki i jedna z nich... tam po sąsiedzku jest taki chłopak, który psuje zabawki i tam siedzą lalki i jedna ma oderwaną głowę i wypada hasło: „moja kuzynka Maria Antonina”. I dzieci nie wiedzą o co chodzi, co im zupełnie nie przeszkadza, bo została przedstawiona lalka, która się tak nazywa, no nieważne dlaczego, a dorośli się w tym momencie dodatkowo śmieją.

13. Z moich źródeł wynika, że bardzo mało kobiet i dziewczyn was czytało. To jest prawda?

Nie przychodziły listy od dziewcząt albo było ich mało?

Powiem szczerze, że ja listów od dziewczyn nie pamiętam. Ale trzeba było może zapytać „Haszaka” albo... „Haszak” to jest łatwy do zlokalizowania. Ale tak, dziewczyn 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”.

14. Tak, to jest wątek, który teraz próbuję ugryźć, bo z jednej strony, czytając nie tylko „Top Secret”, mam takie wrażenie, że gdzieś jednak widać ten taki rys, że pisze facet do faceta. To są nasze gry, to jest nasz męski świat, a wy tam, dziewczyny, się trzymajcie trochę z daleka.

Nie mówię, że to tak nie brzmiało, bo na pewno mogło tak brzmieć. Mogę tylko mówić, co ja miałem w głowie, i co wiem, co miałem w głowie, to wiem, że ja tego w głowie nie miałem. To na pewno mogło tak wyglądać. Zresztą jak wyście napisały ten tekst, już nie wracajmy do szczegółów, ale wiemy, o czym mowa. Ja się w dużym stopniu zgadzam z tym, że... Po pierwsze, zgadzam się bez żadnego problemu z tym, że te teksty, które myśmy tam... pewne uwagi, które w tych tekstach były, dzisiaj by nie przeszły, i że one wtedy też mogły być wątpliwe. Aczkolwiek, pamiętając, wiesz, tamte czasy, usprawiedliwiłbym je. One jak na tamte czasy uważam, że były absolutnie w porządku. Zmieniła nam się perspektywa, widzę je w tej chwili też zupełnie inaczej, więc tutaj w ogóle nie mamy co deliberować nad tym. Natomiast no, ponieważ tych dziewczyn nie było... no to trudno było jakby...

15. Istnieje pewien mechanizm zamkniętego koła? Czyli nie ma dziewczyn, bo pismo nie jest dla nich, czy po prostu takie były lata 90., że właśnie komputer to jest dla chłopców, gry dla chłopców, a dziewczynki mają swoje zabawki i niech się od tego trzymają raczej z daleka? Trudno jest to jednoznacznie stwierdzić. Jestem ciekawa, na ile to mogło być intencjonalne, to budowanie męskiego świata, a na ile po prostu tak było, takie były lata 90.

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. Zresztą wiesz,

jak z Marią⁹⁹ rozmawiałem, ona była u mnie w domu i rozmawiała. Ja jestem chłopak wychowywany praktycznie wyłącznie przez matkę, bo rodzice się rozwiedli i ja zupełnie, wiesz, mam... Moja matka była programistką, była doktor inżynier, więc wiesz, dla mnie kobiety w tym środowisku były naturalne jak powietrze, którym oddychałem.

Teraz dotykasz takiego wątku fascynującego, o którym nawet ostatnio rozmawiałam ze swoim promotorem, że bardzo wiele osób, które miały komputer wcześniej, miały rodziców, którzy gdzieś tam z tym byli związani. Bardzo często to były matki, to kobiety gdzieś tam zabierały te dzieci do pracy, pokazywały komputer. Takie historie są fascynujące, zwłaszcza jak to połączyć, gdzie te kobiety zniknęły. W ogóle ta zależność jest ciekawa, bo z jednej strony komputery to zabawki dla chłopców, a z drugiej, matka zajmuje się tym zawodowo.

Ciekawe jest to, co mówisz. Nie mam pojęcia, z kim rozmawiałaś, nie mam pojęcia, skąd to wypłynęło, nie chcę tego negować zupełnie, bo jakby poza wszystkim innym to środowisko było na tyle małe, że mogło się zdarzyć, że na tych paręnaście osób, o których mówimy w momencie kiedy mówimy o prasie growej w latach 90., no to nie wiem, dwudziestu osobach? To są te rzędy wielkości ludzi, którzy tam pisali, którzy zostali i w tej chwili są rozpoznawalni. Mówimy o garstce ludzi, więc tutaj statystyka może zupełnie nie działać. 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 momencie.

To nawet nie tyle chodziło o samo środowisko growe, ale również takie związane z po prostu komputeryzacją, jak tam w zakładach były kobiety, które obsługiwały te maszyny, komputery. One się tym też zajmowały w takim sensie, że... ja nie mówię, że one stanowiły większość albo coś, ale to nie było niczym niespodziewanym, że kobiety obsługiwały komputery.

To jest ciekawe i ja bym się zastanawiał na ile komputer w tym, w latach 70. i 80., na ile ten komputer jest taką poważną maszyną, którą chcą obsługiwać faceci, a ile jest niepoważną

⁹⁹ Borkowski odnosi się do innego wywiadu, którego udzielił badaczce gier wideo – dr Marii B. Gardzie uczestniczącej w projekcie Nowe Media PRL.

maszyną, przy której można posadzić kobietę. Rozumiesz? To też mogło, wiesz mieć pewien... Ja jakoś nigdy tego nie zauważyłem, ale faktem jest, że ja równocześnie pamiętam, na przykład, jak do mojej mamy do pracy przychodziłem. Rzeczywiście ona pracowała w pewnym momencie na którychś odrach, szczegółów już technicznych nie pamiętam, ale pamiętam dużą halę z..., na których tam się wprowadzało dane i tak dalej. I oczywiście tam siedziały głównie kobiety, ale no to była troszkę inna sytuacja.

16. Zmieniając temat, chciałam zapytać o stosunek do polskich gier. W momencie kiedy już prowadziłeś pismo, miałeś może takie przekonanie, że z racji na patriotyzm należałoby o tych grach pisać?

Przede wszystkim w większości były żenujące.

I właśnie, czy mimo tego, że były żenujące, to zasługiwały na wzmiankę w piśmie, bo były polskie?

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 niedorobione, niedokończone i niedoszlifowane.

Liczyliście, że to się kiedyś zmieni, przelamie i te gry będą takie jak na Zachodzie? Będą mogły z nimi konkurować?

Raczej na zasadzie, że gdzieś tam, może w przyszłości. Też oczywiste było od początku, że, może nie dla wszystkich, dla mnie, było oczywiste, że dopóki nie powstanie rynek z prawdziwego zdarzenia, czyli taki, na którym nie rządzą piraci, to się nie zmieni. To było jasne i nawet niekoniecznie ze względu na moje doświadczenia z „Puszką Pandory”.

17. W naszej „próbnej” rozmowie wspomniałeś, że zmiana w pisaniu recenzji i opisów była procesem ewolucyjnym, ale pamiętasz może jakieś punkty tych zmian? Wiadomo, że pierwsze teksty były bardziej opisowe, takie fabularyzowane, potem doszło więcej

elementów, gry się zmieniały, więc i recenzje się zmieniały. Jak to mniej więcej pamiętasz?

Nie pamiętam. To znaczy w takim sensie, że ja nie pamiętam tych pionierskich czasów, czyli momentu, kiedy „Martinez” czy „Luke” musieli do opisów uruchamiać własną inwencję i wyobraźnię, i wymyślać, co to siedem pikseli na krzyż na ekranie tak naprawdę znaczy, i dorabiać do tego bajkę. W momencie kiedy ja pisałem „Puszkę”, to stworzyłem do niej jakąś historię, żeby rzeczywiście wiadomo było, o co chodzi, żeby tam już jakaś narracja, ja już jakąś narrację wbudowałem i to nie było tak, że ja to wymyśliłem, że to będzie wielkie odkrycie. Natomiast moment, w którym biorę się za redagowanie, to jest taki, że większość gier już jakąś narrację w sobie ma. Wiadomo, o co chodzi, to już nie jest tych siedem pikseli na krzyż. Ta narracja czy jakieś wprowadzenie jest już zazwyczaj częścią gry, jest już wbudowana i nie trzeba tego dodatkowo wymyślać. 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. A jak nie na kolegiach, to przynajmniej ja z „Haszakiem” często różne sobie dywagacje na temat tekstów, które piszemy urządzaliśmy, jakieś wymienialiśmy uwagi, w związku z czym to ewoluowało na zasadzie jakiejś tam wymiany informacji i tak dalej. To nie było tak, że... 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 zaplanowany.

Zmieniały się kryteria, sposób oceny, skala, procenty czy punkty.

Ale to są wszystko tak naprawdę duperele redakcyjne. Przynajmniej ja to widzę w tej kategorii, bo to możemy robić sobie w skali dwójki do piątki, bo taka była skala ocen w momencie, kiedy ja do szkoły chodziłem. Potem zrobili z tego od jedynki do szóstki, więc

można było zmienić. Nie mówię, żeśmy tak robili, tylko chodzi mi o pewien tok myślenia. Dla mnie skala od dwóch do pięciu jest najbardziej oczywista. Dla tych, którzy poszli do szkoły później skala od jednego do sześciu była oczywista, 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 stopka. Z tymi stopkami to też było tak, że to było na przykład, przynajmniej jedna z nich pojawiła się nie na takiej zasadzie, że to było przedyskutowane, że ocena będzie od zera do dziesięciu czy tam od zera do dziewięciu, tylko po prostu już nawet nie pamiętam kto, ale ktoś usiadł przy CorelDraw i narysował i powiedział: „popatrzcie o takie wymyśliłem”. No to będzie. Wiesz też nie było jakiegoś bardzo głębokiego namysłu nad tym, że to ma się w ten sposób zmienić, wyewoluować. Były takie momenty, że byśmy przedyskutowali takie sprawy, ale to raczej nie była dominująca forma redagowania.

18. A pamiętasz być może szaleństwo wirtualnej rzeczywistości z lat 90.? Chodzi o różne takie artykuły związane z tym, że już na wyciągnięcie ręki zaraz wszyscy będziemy mieć te kaski, helmy i to będzie taka rzecz dominująca właśnie.

Nie. To znaczy pamiętam ten moment, kiedy się takie rzeczy pojawiły na targach. Z którychś targów w Londynie przywiozłem nawet kiedyś takie zdjęcie faceta, to się nazywało VX1 bodajże, w takim helmie. Ja tego w końcu na głowę nie założyłem nawet, o ile pamiętam próbowałem stanąć w tej kolejce, ale się nie dopchałem. Pamiętam ten moment, kiedy to się pojawiło, pamiętam, że taka próba była, natomiast nie pamiętam, żeby się z tego zrobił taki *hype*, jaki był teraz, że dwa lata temu, kiedy się wydawało, że to już rusza, że złapie, a nie złapało.

Pytam o to właśnie dlatego, że przeglądając różne czasopisma z tamtego okresu, był taki moment mniej więcej w połowie lat 90., gdzie bardzo wiele takich artykułów było. Relacji z targów, że to już jest ta technika przyszłości i ta przyszłość jest już teraz.

Technika przyszłości, tak, to się nie zmieniło.

Tak to jedna z tych rzeczy, która powraca. Kiedy odkryłam, że już właśnie tak nawet u nas, na polskim gruncie to było tak mocno też wtedy promowane, to też zwróciło moją uwagę. W którymś czasopiśmie pojawił się artykuł o wirtualnej rzeczywistości, a we

wstępniaku informacja, że będziemy pisać o grach, które wychodzą na CD-Romy i przepraszamy, bo wiemy, że prawie jeszcze nikogo nie stać na te gry. Ale no taka jest przyszłość gier, więc będziemy o tym pisać. I to jest taki zabawny paradoks trochę. Z jednej strony VR, helmy, wirtualna rzeczywistość, a z drugiej strony no jest nowy nośnik, który jest poza zasięgiem przeciętnego gracza.

Cały czas taki rozkrok był tak naprawdę. Ciągle mało kogo stać na komputery, które pozwalają na granie w najnowsze tytuły w najwyższych możliwych ustawieniach.

No tak, chociaż zależy, co rozumiesz, w sensie... jakby to powiedzieć. Wydaje mi się, że dzisiaj jednak łatwiej jest mieć średniej klasy komputer...

...ale właśnie, czym innym jest średniej klasy komputer, a czym innym granie, nie wiem, 4K, 144hz

VR ciągle jest poza zasięgiem.

Znaczy tak, aczkolwiek to jest akurat trochę śmieszne. Wydaje mi się, że to jest kwestia trochę pewnego niedopasowania sposobu myślenia do potrzeb, ale to rozmowa na zupełnie inny temat.

19. Czy w latach 90. czułeś się osobą rozpoznawalną?

Trochę tak, aczkolwiek wiesz, jak jechaliśmy na targi i było nasze stoisko, oczywiste było, że ludzie, którzy przychodzą, od razu wszyscy, nie wiem, skąd, ale od razu wiedzieli, który z nas jest, który. O tyle nie wiem skąd, że nie powiem, że nasze zdjęcia się tam nigdy w numerze nie pojawiały, ale raczej byliśmy... ja, jeżeli to byłem znany raczej jako ten „Borek” narysowany przez Wojtkę Jabłońskiego do komiksów. Faktem jest, że on był dość... znaczy mocno podobny to mocno powiedziane, ale był chudy, wąsaty i tam no trochę mnie rzeczywiście przypominał. Natomiast faktem jest, że ludzie przychodzili i wiedzieli, kto jest kto, jakoś tam nas rozpoznawali, mimo że myśmy się wcale specjalnie nie afiszowali z tym, jak wyglądamy, w samej gazecie. Natomiast kiedyś mi się zdarzyło, i to była dla mnie dość zaskakująca sytuacja, że pojechaliśmy z Dobrochny mężem, z ich córką i z moim synem pojechaliśmy do Rucianego Nida. Oni to mieli łódkę i tam sobie przez 2 dni popływalimy,

coś tam, taki dłuższy weekend. I w porcie mnie jakichś dwóch gnojzków rozpoznało i to był dla mnie ciężki szok, że jednak jestem rozpoznawalny, że ktoś może mnie kojarzyć.

20. Czasopisma wtedy były jedynym źródłem informacji tak naprawdę. Mam wrażenie, że pewne analogie, ale na inną skalę, występują między ówczesnymi redaktorami magazynów a dzisiejszymi celebrytami growymi. Mam takie przeświadczenie, że na przykład youtuberzy wzorują się na tym, co wymyślono w czasopiśmie – swobodny styl na przykład.

Teraz jeszcze mi przyszła do głowy taka uwaga, bo ja już kiedyś się nad tym zastanawiałem i doszedłem do wniosku, że w momencie, kiedy ja zacząłem robić „Top Secret” to, ponieważ ja musiałem go robić sam i robić na dość wariackich papierach, 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” narzuciłem. W momencie kiedy zaczęli przechodzić inni, w momencie kiedy zaczął pisać na przykład „Haszak”, to on się jakby w tym też dość dobrze znalazł i dość szybko stał się rozpoznawalny jako autor i jako postać w związku z tym. Bardzo możliwe, że to się rozlało szerzej trochę przez przypadek, ale to nie wiem. No ja na pewno wiem, że nie miałem co sprzedawać, to sprzedawałem siebie i, że to tak przez jakiś czas działało na tej zasadzie.

21. Myślę, że tak. Na początku chodziło głównie o informacje o grach, ale później już pism było więcej, a czytelnicy mieli swoich ulubionych autorów, rozpoznawali styl i oczekiwali też pewnych rzeczy. Wiedzieli, czego się można spodziewać mniej więcej. W którym momencie, to już będzie chyba jedno z moich ostatnich pytań, w którym momencie pomyślałeś, że jest pora, żeby mówić o tym na nowo? Żeby już z dystansu wrócić jakoś do tego świata gier?

Ja w ogóle nie miałem takich planów. Gdyby nie powstał „Pixel”, to ja bym prawdopodobnie w ogóle do tematu gier nie wywrócił. To znaczy ja przez cały czas... ja nigdy nie przestałem grywać. Właśnie bardzo starannie wybrałem formę, bo w czasach „Top Secretu” to grałem bardzo dużo. Nigdy nie przestałem grywać, bo później przez kilkanaście lat, od czasu do czasu jak najbardziej nad różnymi tytułami spędzałem trochę mniej, trochę więcej czasu. Natomiast no nie byłoby tego tak dużo, gdyby nie „Łapusz”, który wystartował z Pixel Heaven i najpierw z tym nieszczęsnym „Secret Service” reaktywacją, a potem „Pikselem”, to ja bym chyba... mnie by w tym nie było.

Rozumiem, dziękuję serdecznie za rozmowę.

Dzięki.

Transkrypcja wywiadu z Tadeuszem Zielińskim przeprowadzonego 24 maja 2019 roku.

1. Dołączyłeś do redakcji „Gamblera” w połowie lat 90., więc zapytam, czy czytałeś wcześniej te pierwsze gazety o grach komputerowych?

Tak, wszystkie absolutnie. Od „Bajtka”, jestem rocznik 1976, więc pierwszy komputer miałem w 1983 i potem konsekwentnie tam sobie grałem, jak nie u siebie, to u kolegów. Potem miałem jakiś swój lepszy, czyli Amigę w wieku lat piętnastu, czyli to był rok 1991, to grałem u siebie do 1993, potem sprzedałem komputer, żeby zdać maturę. To był taki krótki moment, kiedy wyłączyłem się z grania i wtedy tylko w ogóle kontakt utrzymywałem przez pisma, które sobie tam czytałem. Głównie „Gamblera”, „Top Secret”, taką klasykę. Nie czytałem „Świata Gier Komputerowych”

Celowo pominąłeś to pismo?

Celowo, tak. To śmieszna akcja, bo tak... w „Gamblerze” to już była konkurencja. Myśmy mieli takie plemienne podejście do tematu, więc niby lubiliśmy się, ale oficjalnie się nienawidziliśmy. Bo to było zwalczanie innego plemienia. Tak jak pecetowcy versus konsolowcy czy wtedy to było tam, nie wiem, amiga versus pecet. Potem pecety versus konsole, potem konsole versus konsole, zawsze jakiś problem był. Tak samo z tymi pismami. Ze „Światem Gier Komputerowych” było tak, że oni kiedyś napisali recenzję. Piotrek Pieńkowski, o ile pamiętam, napisał recenzję i to bardzo dobrą, która mnie przekonała do kupienia gry, która mnie strasznie rozczarowała. I za to ich przestałem czytać. Nie spodziewaj się z logiki w tym. Jak ja zawsze powtarzam, w ramach tej wojny plemiennej, jak mieliśmy bodajże dwanaście czy trzynaście lat, z kolegą żeśmy zdemolowali malucha sąsiadów, dlatego że miał naklejki Atari, a myśmy byli commodore’owcami.

2. Rozmawiałam też z dwoma innymi osobami. Rozmawiałam z Marcinem Borkowskim i z Aleksym Uchańskim i oni mi mówili, że wszyscy się szanowali i lubili. Wiadomo, że to była konkurencja...

... bo to było tak, że myśmy się lubili, ale oficjalnie się zwalczaliśmy. Oficjalnie była konkurencja pomiędzy pismami. Jak cię pokonał kolega z innego pisma w nawalankę, to był wstyd w sumie. No, bo, nie wypadalo. Jak żeśmy się spotykali branżowo to było pełna kulturka i zawsze tak było. No to w ogóle też w późniejszych czasach, kiedy to wszystko się rozwinęło do takiego bardziej profesjonalnego zajęcia, a nie takiej amatorki, to wtedy to było już full profeska i nie było już tej wojny. Wojna to była na poziomie korporacji, ale jak, jak mówię, no w tych moich czasach, kiedy ja pamiętam, to zawsze było tak, że to były plemiona. To nie była taka wojna otwarta, ale krytyka tekstu kolegi z innego pisma, że się nie zna, na takiej zasadzie. W moich czasach już było kulturalnie, w sensie to było tylko takie bardzo teatralne.

3. Z tego, co zdążyłam się zorientować, większość ówczesnych dziennikarzy growych i redaktorów dostało się do czasopism trochę przypadkiem. Czy w twoim przypadku było podobnie?

Tak, totalnie, z pasji, przypadkiem. Jak powiedziałem, nie miałem komputera po maturze. Zdałem na jakieś studium pomaturalne. Chodziłem tam całkowicie bez przekonania i pamiętam, że wracałem kiedyś do domu. Wsiadałem na przystanku, bo kolega, którego znam jeszcze z czasów liceum... bo razem mieliśmy amigi i byliśmy z dwóch różnych szkół, ale jeździło się jednym autobusem. I żeśmy jakoś tak się poznali przez tą Amigę i żeśmy się tam kumpłowali, wymieniali grami. Potem nam się rozpadła ta znajomość, kiedy kończyliśmy liceum oczywiście. I wracałem sobie z tego studium, on stał na przystanku no i ja się pytam: „A co tam robisz w ogóle, co tam u ciebie?” I on mówi: „A wracam z pracy”. I ja mówię: „A co robisz?” On na to: „Piszę do Gamblera”. To ja: „O rany, to weź mnie wkręć”. Miałem się wtedy do reklamy przyuczać, do copywritera czy jakiegoś innego okołoreklamowego. Jeszcze warto wspomnieć, że ja wtedy miałem, po tej przerwie, kiedy sprzedałem amigę, żeby zdać maturę, nie miałem komputera i w końcu dostałem jakiegoś starego strasznie peceta, na którym chodziło mi tylko o to, żeby grać w *UFO: Enemy Unknown*. Taka bardzo fajna giereczka z lat 90., bardzo fajna strategia. I strasznie chciałem w nią grać, więc dostałem jakiegoś tam starego grata. Coś tam sobie na nim pogrywałem, miałem jakieś gry, ale na nim działało absolutnie byle co, bo był bardzo przestarzały. No i miałem tam jakąś jeszcze jedną grę strategiczną, w którą strasznie się w tamtym czasie wkręciłem. 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 30 lat stażu. Korektę robiła i jakieś tam inne rzeczy i redaktorką była, więc trochę tam pomogła z językiem, bo na maturze z polskiego miałem tróję, więc bez szału. I moja polonistka zawsze dawała mi tróje. Pisałem bardzo zwięzłe, jednostronicowe rozprawki i ją to strasznie wkurzało, bo dla niej rozprawka to jest minimum dwie strony. Nie było tam zgody i nie miało znaczenia, czy tam była myśl zawarta. A ja byłem już wtedy felietonistą, chociaż jeszcze o tym nie wiedziałem. W każdym razie napisałem tę recenzję, dałem w końcu temu Krzyškowi i jakoś żeśmy się zgadali, bo mieliśmy telefony już wtedy. W sensie jeszcze nie komórkowe, ale mieliśmy telefony. 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”. Naczelnym był wtedy Wojtek Setlak, o ile pamiętam. Tam był Grzegorz Eider, potem Setlak, a potem był Uchański w kolejności, a Wojtek został jego zastępcą. Oni się zamienili miejscami. No, ale w każdym razie Aleksy chciał się ze mną spotkać, to było właśnie na tej premierze *Mortal Kombat*, na którą w ogóle zaprosił mnie, i to jest kolejna przedziwna akcja, „Gulash”, czyli Marcin Górecki. Z kolei z Górkim jest taka historia, że był moim sąsiadem i chodziliśmy do jednej podstawówki, on chodził klasę wyżej. I jeszcze do tego wszystkiego jakimś cudem Górek wylądował w tym samym studium reklamy, w którym ja byłem przez ten rok, tam właśnie po zdaniu matury. Także w ogóle naprawdę przedziwne połączenie się wątków różnych. Ten Górek to pewnie by tam wiele nie zmienił, bo i tak bym się spotkał z Alekssem, ale to tak się złożyło że jeszcze spotkałem się i to by wiązało się jeszcze jakoś bardziej z tymi pismami właśnie przez Górka.

I zostałeś, spodobałeś się...

Spodobała im się ta jedna pierwsza recenzja, ona poszła w marcu 1996 i dostałem pierwszy tekst, a potem jakoś to poszło. Dostawałem kolejne tytuły, na początku to było tam 200 zł miesięcznie i sobie dorabiałem. Potem zacząłem zarabiać na tyle, że się mogłem wprowadzić, nie, przepraszam, wtedy to tylko dorabiałem. Wtedy to było takie klasyczne dorabianie do... żeby sobie kupić lepszy komputer tak naprawdę. Tam była taka spirala dziwna, że grałem po to, żeby kupować sobie lepszy sprzęt, żeby móc grać w nowe gry, a nowe gry wymagały lepszego sprzętu.

W sumie to się nie zmienia.

Tak to się zmieniło w 2005, 2006 roku, kiedy wyszły konsole tej siódmej generacji, czyli Xbox i PlayStation 3, bo te konsole zamroziły... ponieważ one były już jakby z pecetami. Jeszcze do tego Xbox był jakby pecetem formalnie. W sensie to nie była architektura z kosmosu tak jak PlayStation, która była specjalnie zaprojektowana przez japońskich naukowców, tylko to był normalnie mały pecet, tak jakby włożony do pudełka z własnym systemem operacyjnym i od tego czasu jakby każda generacja konsol *de facto* trochę *freezuje* wymagania gier. Póki masz jedną generację no to jest zamknięta architektura, tam nie włożysz nowej karty graficznej, więc tak naprawdę teraz gra się na PS4 i Xboksie One to się gra na sprzęcie z 2012 roku *de facto*. One miały premiery w 2013, więc tak naprawdę to był sprzęt, przetestowanie tego, implementacja, wyprodukowanie to jest powiedzmy przynajmniej pół roku. No to mówię, 2012 rok, to są karty graficzne z 2012 roku. Na skutek tego, że to jest konsola, to tam jest wydajniejsze, ale to już tam szczegóły techniczne.

Także wtedy to było inaczej właśnie, wtedy to się zmieniało, co pół roku musiałś kupować nowy komputer, dosłownie co pół roku, bo co pół roku, na przykład zwiększała się ilość RAM-u wymaganego do odpalenia najnowszej gry. Najpierw 4, potem 8, potem 16, potem 32 i za każdym razem, kiedy musiałś dołożyć tego RAM-u to, po pierwsze to był spory wydatek, bo RAM zawsze był drogi, a po drugie bardzo często jeszcze trzeba było zmienić architekturę w ogóle komputera. Z procesorami to oni robią tak, że praktycznie co generacja to mają nową architekturę tej podstawki, w sensie procesor swoją drogą, ale też podstawa jest zupełnie inna. W związku z czym musisz mieć nową płytę główną, to jak nową płytę główną to tak naprawdę nowe RAM-y czasem. Także taka była moja droga, wyładowałem w „Gamblerze” i pisałem tam nieprzerwanie do końca.

4. Czy w tym czasie miałeś poczucie, że to, co robisz, to edukowanie graczy?

Absolutnie tak. Całe moje życie, głęboko wierzę w to... znaczy ja wiem, że wyedukowałem pokolenia graczy. Mówię to troszeczkę z taką butą, ale to wiem. Po prostu ci ludzie do mnie bardzo często przychodzą, czasem piszą i mówią. Moja jakby rola główna kulturotwórcza to był „Hyper”, czyli tam 2005 do 2012. I to był jakby ten mój moment taki główny, kiedy wychowywałem dzieci do grania w gierczki. W „Gamblerze” byłem jednak... to nie miało takich zasięgów i byliśmy... „Hyper” był jeden i był sam na rynku, bo internetu jeszcze wtedy prawie nie było, a jednak pisma miały dużą konkurencję, więc wiedziałem, że nie jestem jedynym autorem, który tworzy tę kulturę. Ale miałem poczucie uczestniczenia w tym. Wiesz

co, ja się na tym też wychowałem, ja się wychowałem na „Borku”, na spółce autorskiej „Alex” i „Gawron”, i nagle siedziałem z tymi koleśkami w jednej redakcji. To się łączy. Dlaczego uważam, że byliśmy kulturotwórczy? Bo mnie „Frogger”, czyli Piotrek Moskał, wciągnął w *Warhammera* i to była taka nasza duża pasja, która się przesączała gdzieś na karty tego, co pisaliśmy i o czym pisaliśmy, jakie gry recenzowaliśmy, zwłaszcza gdy wychodziły gry z *Warhammera*.

W tamtych czasach nie było mediów społecznościowych, więc myśmy na kartach troszeczkę próbowali prowadzić między sobą też taki dyskurs. To były takie żarty, jakieś tam przytyki, czasem jakiś żarcik i czasem w nawiasie napisane, że właśnie tam jak graliśmy razem w figureczki i piliśmy wódkę, to coś tam. Ja miałem te swoje żółte strony, więc tam mogłem trochę więcej pisać i tam też jakieś takie bardziej pamiętnikowe wrzuty się zdarzały. Przez to też mieliśmy takie poczucie, że opowiadamy o jakiejś tam nerdowskiej kulturze i że my jesteśmy tymi *original nerds*, którzy tak naprawdę tworzą właśnie te zręby nerdowe w... na polski grunt. W grach. Mieliśmy świadomość tego, że istnieją inne fandomy. Miałem całe życie świadomość tego, że oprócz mnie jest... pracowałem zresztą z Tomkiem Kreczmarem, który był jakby jedną z takich podwalin fandomu fantasy przez to, że był redaktorem naczelnym „Magii i Miecza”, więc jakby wiedziałem o tym, że jest fantastyka sama. Pismo „Fantastyka” też było oczywiście takim miejscem, które uświadamiało, że istnieje już w Polsce fandom interesujący się takimi tematami. A myśmy byli tym fandomem gierczkowym, żeby nie mówić *gaming*, bo *gaming* jest brzydkim polskim słowem, takim makaronizmem okropnym, to podobno „Arhon” to wymyślił. Gierczkowo, polskie gierczkowo, strasznie mi się podoba to określenie.

To jest ciekawe, bo ty mówisz już o fandomie, świadomości, a na samym początku ta forma edukacyjna odnosiła się do zagadnień: czym jest dobra gra, jak to będziemy oceniać, jakie są gatunki, co to znaczy, że gra jest role-playing? To są bardzo podstawowe kwestie, o których nie od razu myśli się w kontekście edukacji.

Wiesz, ja robiłem klub 3D razem z Kamilem Ruszkowskim. Poza tym do teraz z dumą mówię, co jest mało zapisane, organizowałem jedno z pierwszych turniejów e-sportowych w Polsce, jeżeli nie pierwsze ogólnopolskie. Do spóły z Kamilem i to była Gambleriada, na której ześmy robili turniej w *Quake'a*. Robiłem turniej w *Starcrafta* chyba pierwszy w Polsce.

Budowaliście społeczność...

... tej społeczności gierczkowej, kolegów, z którymi grasz. Wyobraź sobie, że moja pierwsza grupa tych znajomych, których dodajesz teraz na Steamie, to byli ludzie, którzy razem ze mną siedzieli w „Granecie”. Pierwsza społeczność to była jeszcze za czasów *Quake'a*, tuż przed otwarciem „Granetu” i to właśnie Kamil Ruszkowski, który grał w *Quake'a* namiętnie w redakcji „Gamblera”, bo redakcja miała dobre łącze jak na tamte czasy, mieliśmy niskie pingi, więc można było grać w *Quake'a* bardzo wygodnie. Jak mówię, myśmy mieli tego świadomość, że to się dzieje, bo widzieliśmy, co robiliśmy. Organizowaliśmy turniej ogólnopolski, który był później opisywany na łamach „Gamblera”, ten klub 3D to było tak naprawdę takie właśnie opisywanie po kolei, po pierwsze, co się dzieje w świecie strzelanin, co jest modne do strzelania, jak strzelać.

Miałem takie poczucie od zawsze, jak zacząłem grać w gry, trochę tak jak internet, to moim zdaniem mają tę samą wagę, która może jeszcze teraz nie jest do końca widoczna, ale stanie się bardzo szybko. Uważam, że gry są niesamowicie ważnym czynnikiem kulturowym, w tym momencie to w ogóle, z perspektywy młodzieży to najważniejszym po prostu. Tak jak moje życie się toczyło jako dziecko, nie wiem, między 7 a powiedzmy 13-15 lat, kiedy już miałem komputer i zacząłem się bawić w gierczki, to się toczyło tam wokół tego podwórka. Graliśmy w kapsle, ja miałem takie klasyczne lata 80. w Polsce, tak więc kapsle, zbieranie puszek, potem jakieś sporty. Mieliśmy deskorolki na przykład, więc mieliśmy zajawkę na deskorolki dosyć wcześnie, bo pod koniec lat 80., jeszcze przed upadkiem komunizmu je mieliśmy. A teraz to wszystko jest zastąpione przez *Fortnite'a*, mówię w uproszczeniu

5. Czuleś się rozpoznawalny w latach 90., czy jeszcze nie?

Tak, powoli, na nielicznych naszych zlotach gierczkowych, o widzisz, znowu się udało tego słowa użyć. Jakieś tam pierwsze imprezy w Poznaniu, gdzie się poznałem z kolegami, którzy pisali później do „PSX Extreme”, później pracowałem z Marcinem Kosmanem, no to oni mnie rozpoznali. Już wtedy powoli tak, na Gambleriadzie na przykład byliśmy rozpoznawani, bo jednak tam się te nasze zdjęcia pojawiały na łamach. W pewnym momencie w ogóle żeśmy wrzucili zdjęcia jako obowiązek, każdy musiał sobie zrobić fotkę i one były wrzucone.

6. Czy w tej wczesnej polskiej kulturze growej jakieś zjawisko oceniasz negatywnie? Coś rozwinęło się w złym kierunku?

Elitaryzm straszny. *Gaming* był obciążony totalnie tym, że wtedy 99 procent graczy to byli mężczyźni. Wiesz *white male* i tak dalej, dokładnie to, co tam później *Gamergate* pokazało.

Miałeś poczucie, że twoje teksty czytają dziewczyny?

Nie, absolutnie nie. Oglądały mnie później w „Hyperze” dziewczyny, ale w pismach to byli panowie, męski klub. Kobieta w *gamingu* to był w ogóle wtedy... ja nie pamiętam.

7. Czy z dzisiejszej perspektywy całe to podejście, język, którego używano wydaje Ci się pewnym etapem, przez który trzeba było przejść, żeby potem było lepiej?

Trzeba, ja to z radością przebiegłem, to był cudowny okres w moim życiu, „Gambler” i wszystko dookoła, a potem jeszcze przecież pisałem przez następne 12 lat do „Komputer Świat Gry”, do „Playa”, ale to już inna historia zupełnie. Znowu z Aleksem, z Wojtkiem, prawie cała redakcja „Gamblera” wylądowała ze mną w Axel Springer. Cała, praktycznie cała, bo Piotrek Moskal nie, bo Piotrek z kolei wylądował, ale w Bauerze, więc u konkurencji. Ale tak to prawie wszyscy tam w jakiś sposób się przewinęli przez tę reakcję. Tak jak mówię, 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 moich. Ja swoich akurat nie bardzo lubię. Nie wstydzę się tego. To nauka, wzrost.

8. Już w latach 90., wiedziałeś, przeczuwałeś, że gry to ważna część kultury popularnej, a nie przemijająca zabawa?

Tak! Ja w to wierzyłem. W ogóle wiesz co, jak zacząłem pracować w „Gamblerze” i zobaczyłem, że przy tym jestem w ogóle to od razu miałem takie poczucie, o kurła! To jest coś, totalnie, w ogóle zobaczycie wszyscy. Wszyscy będą grali w gry, to było moje

powiedzenie. Dalej uważam, że wszyscy grają w gry, tylko ewentualnie jeszcze nie znaleźli swojej gry, a to się bierze z tego, że kiedyś przeczytałem Caillois *Gry i ludzie* i to jest jedna z niewielu książek... bo ja w ogóle nie czytam dużo. Czytam dużo publicystyki w internecie, ale książek mało. Z Caillois mi utkwilo, że granie w gry to jest czynność, którą robimy od samego początku. Zawsze żeśmy się bawili i zawsze żeśmy wymyślali jakieś zasady do naszych zabaw, żeby nadać im struktury i to jest po prostu wieczne i będzie wieczne. A obecnie, ponieważ żyjemy w cyfrowym świecie, i wiedziałem, że zmierzamy do cyfrowego świata, bo jak widzę że są telefony komórkowe i się pojawia internet, i w ogóle łączność i takie rzeczy, to zmienia ci obraz świata w twoich oczach. Toteż wiedziałem, że to znaczy, że wszyscy będziemy grali. Ja wiem, że to trochę ponuro brzmiało w tamtych czasach. Filmy jak *Matrix* chociażby, ale ja zawsze wierzyłem w to, że gry będą gigantyczną branżą i ten moment, kiedy przeskoczyły filmy pierwszy raz w dochodach to pomyślałem: *yes, we are there*. Jesteśmy w domu.

9. Masz jakąś refleksję na temat upadku tak zwanych czasopism kultowych?

Szkoda, szkoda, a z drugiej strony jakby nie upadły, to pewnie by nie było tych późniejszych. Ich miejsca nie zajęłyby Axel i Bauer i ja bym nie miał pracy przez 12 lat. Wiesz, ja płynnie przeszedłem dosyć od upadku „Gamblera” w 1999 do bardzo szybkiego rozpoczęcia pracy w „Komputer Świat Gry” w Akslu, w 2000 roku. Pracowałem z tymi samymi ludźmi, tam się jeszcze pojawił „Haszak” prawie na stałe, więc w ogóle, zacząłem pracować jeszcze ze starą redakcją „Top Secret”. Poznałem „Borka”, który teraz jest moim widzem w ogóle... bo ja *streamuje* i „Borek” jest moim stałym widzem. Jest jednym z najbardziej wiernych widzów, jakich mam w ogóle, jest na prawie każdym *streamie*. Ostatnio ktoś mnie tam nazwał na *streamie* ojcem polskiego *gamingu* i ja powiedziałem, ponieważ był „Borek”, że proszę, w takim razie zwróćcie uwagę, że jest też dziadek. Myśmy się wszyscy wychowali na „Borku” i na „Top Secrecie”. „Bajtek” i „Top Secret”. To były te pierwsze i dla mnie najbardziej kulturotwórcze pisma. „Secret Service” zawsze był dla mnie taki..., bo oni zdradzili jednak „Top Secret”, więc zawsze patrzyłem na nich podejrzliwie. Wiedzieliśmy, że „Secret Service” było odpałem od „Top Secretu”, bo się pokłócili, no to wiadomo, że o hajs.

10. Zgadzasz się z tym, że „CD-Action” ze swoimi płytami miało duży wpływ na koniec „Gamblera”?

No tak, oni nas zaorali, bo mieli trochę lepszy pomysł na sprzedawanie tego. Myśmy za późno to podłapali, mieliśmy gorsze te giereczki. To się zmieniło później, jak byliśmy już w Akslu, a przecież wiesz, na Małyszu to zarobili furmanki hajsu. Przez trzy lata istnienia Małysza w mediach, kiedy był największą gwiazdą, to w tych latach tych gier sprzedawało się ćwierć miliona rocznie. W tamtych czasach to żadna gra nie miała... w ogóle jak wychodziły te takie duże tytuły, to one miały po dziesięć tysięcy, a pięćdziesiąt to był wielki sukces, jakies tam gry Electronic Arts, jakies tam *Simsy 2*.

Mnie się wcześniej wydawało, że internet miał wpływ na upadek pierwszych pism, ale dopiero później dowiedziałam się, że lata 90. to jeszcze nie był masowy przyływ internautów w Polsce.

Nie, to w ogóle nie. Przyływ internautów to zabił prasę drukowaną w 2012 roku, tyle to musiał trwać. A kryzys to się pewnie zaczął w okolicach 2009 mniej więcej.

Tak, to była robocza hipoteza, która została zweryfikowana.

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 profesjonalniejsi, a ja ich nie lubiłem, bo uważałem, że mieli strasznie niepoważne teksty, bo tam pisali ludzie od nas młodszy. Myśmy mieli wtedy po 22-23 lata, a oni wykorzystywali szesnastolatków, którzy pisali za giereczki, tam płacono gramy. Poza tym ja czytałem te teksty i nie darzyłem ich zbyt wysoką estymą. Dobra, muszę już kończyć, dzięki.

Dziękuję za rozmowę.