

„Przed wyruszeniem w drogę
należy zebrać drużynę”.
Dlaczego gry komputerowe z przełomu
wieków wpłynęły na tożsamość polskich
graczy?

STANISŁAW KRAWCZYK

Uniwersytet Warszawski

Abstract

“You must gather your party before venturing forth”. Why did video games from the turn of the century influence Polish players’ identities?

The turn of the 21st century was a significant period for computer games in Poland, especially in the role-playing and strategy genres. The titles published at that time include Fallout, Starcraft, Baldur’s Gate, Heroes of Might & Magic III, or Planescape: Torment. The paper seeks to explain why these and other similar games had an important impact on the identities of many Polish players. Several social or cultural factors are analyzed, such as the players’ sociodemographic characteristics, the historical development of cRPG and RTS games, the role of Polish publishers and the significance of technologies. The methodology of the study draws on the approach of Wendy Griswold – including the cultural diamond heuristic – which emphasizes the benefits of investigating cultural objects (in this case, games) in relation to their producers, players, and the social context. In theoretical terms, the paper is grounded in cultural sociology.

KEYWORDS: video games, Polish players, identity, cRPG, strategy games

1. Wprowadzenie

„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę” to najbardziej znany cytat z *Wrót Baldura* (BioWare, 1998) – polskiej wersji gry *Baldur's Gate* (w naszym kraju adaptacja ukazała się w 1999 roku). Czterosekundowe nagranie, w którym słowa te wypowiada Piotr Fronczewski (<<https://www.youtube.com/watch?v=PhoyhtZDWIQ>>), między czerwcem 2010 a marcem 2015 roku zostało wyświetlone około 150 tys. razy. Podobnie wpisanie cytatu w przeglądarkę internetową skutkuje setkami, jeśli nie tysiącami unikatowych wyników. Jednym z celów artykułu jest wskazanie przyczyn tej niezwyklej popularności. Ale tekst nie dotyczy tylko *Wrót Baldura*, lecz także wielu innych gier z tego samego okresu, które liczni gracze do dziś bardzo dobrze wspominają.

Przed kilkunastu laty sam grałem w niejedną z takich gier. Dziś przywołanie tych tytułów w rozmowach ze znajomymi natychmiast budzi poczucie wzajemnego zrozumienia. Wspomnienia przychodzą też niekiedy w najmniej oczekiwanych chwilach. Na przykład w 2011 roku po rozmowie ze strażniczką pewnego parku narodowego mój przyjaciel stwierdził: „Szkoda, że nie zapytaliśmy pani, czy nie przyłączy się do drużyny”. Rozmowa na temat serii *Wrota Baldura* zajęła nam później sporą część dnia.

Osobiste przeżycia są wartościowym punktem wyjścia dla badaczy społecznych (Lofland, Snow, Anderson, Lofland, 2010, s. 31–35). Mogą też jednak zawęzić przyjmowany punkt widzenia. Dlatego wypada opisać pozycję, z której rozpatrywana jest w tym miejscu tożsamościowa rola gier komputerowych, nawet jeśli badanie nie ma charakteru autoetnograficznego.

Mój punkt widzenia jest perspektywą mężczyzny urodzonego w połowie lat osiemdziesiątych, który od wczesnego wieku nastoletniego interesował się fabularnymi i strategicznymi grami komputerowymi. Gry cRPG do dziś stanowią mój ulubiony gatunek. Tego rodzaju biografia może skłaniać do nadmiernego podkreślania społecznego znaczenia i zasięgu badanych produkcji, toteż warto od razu zaznaczyć, że tekst dotyczy przede wszystkim zaangażowanych – nie okazjonalnych – graczy należących do określonych kategorii społecznych (w uproszczeniu: wykształconych młodych mężczyzn).

Pod względem teoretycznym i metodologicznym niniejsza praca nawiązuje do zróżnicowanych badań socjologicznych pokazujących, w jaki sposób wytwarzanie kultury zakorzenione jest w kontekście społecznym (Peterson, Anand, 2004; Santoro, 2008). Ogólniej mówiąc, artykuł przedstawia gry z punktu widzenia socjologii kulturowej, zgodnie z którym „kultura, życie społeczne i społeczne instytucje są ze sobą powiązane. Kierując się jakimkolwiek pojedynczym wątkiem analizy kulturowej, prawdopodobnie szybko staniemy przed szerszym zestawem zagadnień: relacjami osobistymi, życiem

codziennym, instytucjami ekonomicznymi oraz ich podłożem kulturowym, etykietą publiczną, różnicami transnarodowymi, techniką i kulturą, globalizacją i tak dalej” (Hall, Grindstaff, Lo, 2010, s. 2). Z kolei tematyka tekstu wpisuje go zarówno w obszar badań nad grami, jak też w zakres zainteresowań archeologii mediów i *fan studies*.

Kluczowe pytanie pracy nie brzmi: „Jak to możliwe, że powstały takie właśnie gry?”, lecz raczej: „Jak to możliwe, że gry te okazały się tak ważne dla niektórych graczy?”. Inaczej mówiąc, tekst nie traktuje wytworów kulturowych jako odzwierciedlenia wartości społeczeństwa, konfliktów lub interesów klasowych itd., ale koncentruje się na odbiorze – na znaczeniach społecznych, które poprzez kulturę wyrażają różnorodne grupy ludzi (Griswold, 1986, s. 9–10).

Pozostaje uściślić wieloznaczne pojęcie tożsamości. Tekst skupia się na tożsamości zbiorowej (kolektywnej), którą Zbigniew Bokszański (2008) na jednym z etapów swojej konceptualizacji określa jako „tożsamość jednostkowego podmiotu, tyle że podmiotu «typowego»”, a dokładniej: jako „dostatecznie często występujące i charakterystyczne dla [dan]ego społeczeństwa właściwości czy «wymiar» autopercepcji jego członków” (s. 64). Dla obecnej pracy istotne są te składniki tożsamości, które wiążą się z poczuciem lub pragnieniem należenia do zbiorowości polskich graczy. Komponenty takie, tworzące się i uwidaczniające w interakcjach między ludźmi, wydają się istotniejsze socjologicznie od skutków samotnego doświadczenia gry. Silniej wpływają też na kulturę polskich graczy.

Kolejne sekcje tekstu przedstawiają zróżnicowanie miłośników omawianych gier i jego rolę, podają rozmaite przejawy długoterminowego znaczenia produkcji kulturowych, a następnie analizują przyczyny popularności takich tytułów. Z uwagi na brak badań artykuł musi być częściowo pracą opisową, to zaś – wspólnie z ograniczoną objętością oraz znaczną liczbą omawianych gier i czynników – sprawia, że pojęcia i metody socjologii kulturowej mogą zostać wykorzystane tylko w postaci uproszczonej. Nadal jednak zademonstrowanie przydatności tych ostatnich dla badań nad grami jest istotnym (choć drugoplanowym) celem tekstu.

2. Socjodemograficzna charakterystyka graczy

Zadaniem tej części artykułu jest wyodrębnienie podstawowych kategorii społecznych, do których na przełomie XX i XXI wieku należeli Polacy zainteresowani grami fabularnymi i strategicznymi. Tekst wyjaśnia, w jaki sposób

określone cechy socjodemograficzne sprzyjały krótko- i długoterminowemu zainteresowaniu tymi tytułami.

2.1. Płeć

Chociaż brakuje wyczerpujących danych statystycznych na temat płci osób grających w Polsce około 2000 roku, prawdopodobnie większość omawianych gier była atrakcyjna głównie dla mężczyzn. Wynikało to m.in. z wpływu ogólnych różnic płciowych w społeczeństwie na krajową kulturę graczy.

Oddziaływanie to przedstawia w niedawnym artykule Magdalena Tuła. Odnosząc jej argumentację do omawianego tutaj okresu, można wskazać, że mężczyźni mieli wtedy więcej czasu wolnego, zwłaszcza takiego, który nie był przerywany czynnościami związanymi z rodziną i domem. Dzięki temu mogli częściej wybierać gry, jakich ukończenie lub opanowanie długo trwało. Jednocześnie tytuły takie były bardziej prestiżowe od gier przypisywanych przeciwnej płci (stanowi to przykład ogólniejszej prawidłowości, zgodnie z którą zajęcia typowe dla mężczyzn cieszą się większym szacunkiem niż aktywność podejmowana raczej przez kobiety). Produkcjom chętnie wybieranym przez graczy – np. *The Sims* (Maxis, 2000-2016) – niejednokrotnie wręcz odmawiano statusu „prawdziwych gier”. Mężczyźni napotykali też mniej kłopotów, dążąc do pogłębienia zainteresowań technicznych, co miało związek z możliwością rozwinięcia zaangażowania fanowskiego. Wszystko to wpłynęło na procesy formowania kultury graczy w Polsce (Tuła, 2013, s. 282–284).

Stanowiąc większość, mężczyźni łatwiej nawiązywali znajomości ze sobą nawzajem i łatwiej tworzyli jednopłciowe grupy towarzyskie. Stanowiło to dodatkowy czynnik konsolidujący kulturę graczy. Natomiast doświadczenia kobiet były mniej widoczne. Tytuły takie jak *Wrota Baldura* skupiały wokół siebie również graczy, lecz ich głosy rzadko słyszano. Co więcej, część kobiet fascynowała się produkcjami, których tekst nie dotyczy. Na osobne zbadanie zasługuje choćby wspomniana seria *The Sims*, o czym świadczą m.in. doświadczenia graczek ukazane w dokumentacji projektu badawczego Agaty Nowotny, Mirosława Filiciaka i Mateusza Halawy (2008).

Należy też wspomnieć, że większość rozpatrywanych tu produkcji nawiązywała do fantastyki oraz klasycznych gier fabularnych (w szczególności *Dungeons & Dragons*), a polskie środowiska ich miłośników około 2000 roku były zdominowane przez mężczyzn. Przejawy tej dysproporcji można odnaleźć w programach i zdjęciach konwentowych, listach od czytelników czy też stopkach redakcyjnych i spisach autorów czasopism branżowych.

Z wszystkich powyższych powodów tezy tego artykułu można odnosić głównie do męskich graczy oraz kultury, którą współtworzyli. Ponadto moja własna perspektywa biograficzna nie ułatwia pisania o doświadczeniach grających kobiet.

2.2. Wiek

Pod względem wiekowym wśród miłośników starszych produkcji można schematycznie wyodrębnić trzy podzbiory. Do pierwszego należą ludzie urodzeni w latach siedemdziesiątych oraz (częście) osiemdziesiątych, którzy podczas premier omawianych tytułów byli uczniami lub studentami. Ich pierwszy kontakt z tymi produkcjami miał miejsce w okresie kluczowym dla formowania tożsamości, nakładając się na proces tworzenia więzi z rówieśnikami. Gry stanowiły przedmiot rozmów, a także sposobność do wspólnej zabawy – grania w trybie *hot seat* albo poprzez sieć lokalną. Obecnie członkowie tej podgrupy to trzydziesto-, czterdziestolatkowie, w większości niemający tyle wolnego czasu co kiedyś, ale wciąż ceniący tytuły z okresu formacyjnego.

Osób takich jest niemało – m.in. z powodu wyżu demograficznego wczesnych lat 80. – a świadczą o tym wyniki sprzedaży. Wyjątkowo dobitny przykład to przełomowa polska edycja *Baldur's Gate*, która już w pierwszym dniu dystrybucji rozeszła się w 18 tys. egzemplarzy, co oznaczało kwotę około 2,7 mln zł (Jankowski, 2013). Oczywiście nie każdy, kto kupił *Wrota Baldura*, stał się potem zapalonym graczem; niemniej przywołane liczby pozostają znaczące.

Drugą podgrupę wiekową tworzą osoby, które urodziły się w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Do nich tytuły w rodzaju *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999). trafiały jakiś czas po premierze, co ograniczało możliwość kontaktu z równolatkami grającymi w te same gry w jednakowym czasie. Ponadto w 2001 roku Telekomunikacja Polska wprowadziła usługę Neostada opartą na technologii ADSL, która zaczęła zastępować uciążliwe i nieefektywne modemy telefoniczne. Pojawiła się możliwość wygodnego grania przez internet, będącego konkurencją tak dla trybu *hot seat*, jak i dla zabawy z użyciem sieci LAN. Ta zmiana technologiczna i społeczna ograniczała zakres bezpośrednich kontaktów z innymi osobami podczas samej gry. To zaś mogło osłabiać badaną formę oddziaływania komputerowych produkcji – wszak doświadczenie i wspomnianie spotkań z bliskimi ludźmi to ważne tworzywo dla tożsamości.

Wszystkie te czynniki nabierały jednak znaczenia dość powoli. Trzeba też pamiętać o inaczej oddziałujących zjawiskach, takich jak festiwale gier (np. Poznań Game Arena) czy działalność kawiarenek internetowych – te ostatnie stwarzały grającym okazję do spotkań, gdy nowoczesne połączenie ze światową siecią wciąż stanowiło rzadkość w polskich domach. W ostatecznym rachunku gracze urodzeni u progu Trzeciej Rzeczypospolitej, teraz mający od dwudziestu do dwudziestu kilku lat, byli w mniejszym stopniu od starszych zafascynowani produkcjami przełomu stuleci, ale nadal z nimi związani.

Dopiero ostatnia podgrupa, czyli dzisiejsi nastolatkwowie, wyraźnie oddaliła się od gier, które niegdyś zdobyły status kultowy. Gracze tacy rzadko słyszeli o tych tytułach lub trafiali na okazję do ich zakupu, oswoili się z szybkim dostępem do internetu, a nowsze produkcje przyzwyczyli ich do zaawansowanej grafiki oraz intuicyjnego interfejsu.

2.3. Zróżnicowanie klasowe

Osobną kwestią jest zróżnicowanie klasowe, związane z odmiennościami w dziedzinie zamożności, zawodu, wykształcenia. Istnieją przekonujące argumenty na rzecz poglądu, iż osoby zajmujące inne pozycje w systemie klasowym podejmują odmienne praktyki konsumpcyjne (Cebula, 2013), co prawdopodobnie oznacza też rozbieżności w wyborze gier komputerowych i stylu grania. Być może również sam fakt grania oraz samo zjawisko gier kultowych były (i są) w Polsce uwarunkowane klasowo, nie tylko ze względu na dostęp do odpowiednio zaawansowanego sprzętu i samych gier (oryginalnych lub kopiowanych), ale też np. z powodu różnych sposobów spędzania czasu wolnego.

Uzasadnione jest przypuszczenie, że badane gry przyciągały przede wszystkim osoby z rodzin przedsiębiorców, menedżerów, ekspertów, kierowników czy pracowników umysłowych, a nie np. rolników i pracowników fizycznych (przykłady klas według raportu: Słomczyński, Janicka, Tomescu-Dubrow, 2014). Na przykład komunikat z reprezentatywnego sondażu przeprowadzonego w 2006 roku wspomina o tym, że graniu w gry komputerowe „to przede wszystkim domena ludzi młodych, ze średnim lub wyższym wykształceniem, dobrze oceniających swoje warunki materialne” (Lewandowska, 2006, s. 7).

3. Trwałe znaczenie gier z przełomu wieków

Wiemy już, co mogło sprzyjać fascynacji starszymi tytułami. W jaki sposób jednak określić, czy nadal są one ważne dla graczy urodzonych w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych (względnie też w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych)? Przyjrzyjmy się dwu możliwym źródłom wiedzy na ten temat.

3.1. Nieformalna obserwacja zachowań graczy

O utrzymującym się znaczeniu badanych produkcji świadczą niektóre działania graczy, zwłaszcza interakcje z innymi grającymi. Oto kilka przykładów odnotowanych w trakcie nieformalnych rozmów oraz dostrzeżonych w interwju:

1. Ponawiana co jakiś czas gra, zwłaszcza z dawnymi towarzyszami zabawy.
2. Polecanie ulubionych produkcji młodszemu rodzeństwu.
3. Dobrowolne pogłębianie interakcji z innymi osobami, które grały w dany tytuł.
4. Wyrażanie przekonania, że pewne gry stanowią kanon, który trzeba znać.
5. Żartobliwe nawiązywanie do gier w sytuacjach z nimi niezwiązanych.
6. Włączanie się do rozmów w portalach branżowych i serwisach społecznościowych oraz wyrażanie poparcia dla zamieszczanych tam materiałów.
7. Poszukiwanie modów, ponownych edycji oraz duchowych następców starszych gier (w tym finansowe wspieranie produkcji w serwisach typu Kickstarter).

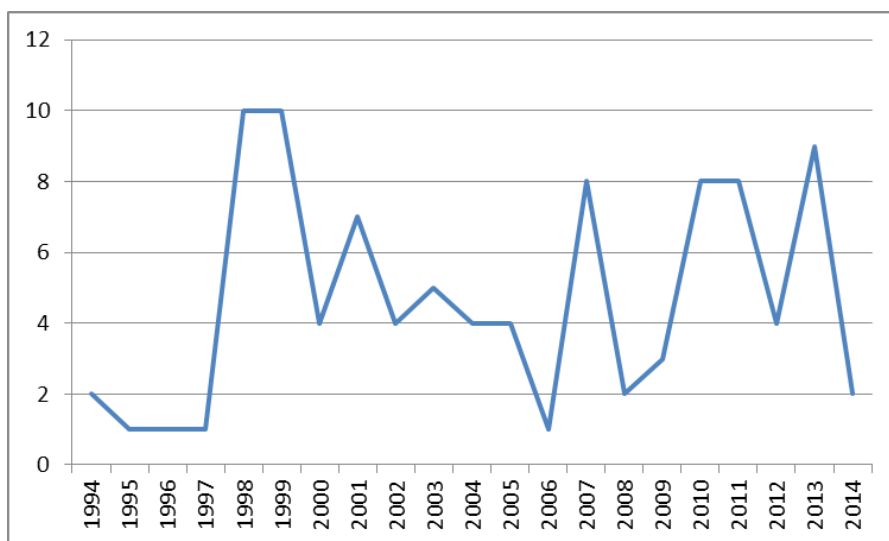
Dokładny zasięg powyższych i zbliżonych zjawisk nie jest łatwy do określenia, tym bardziej że tożsamościowa rola starszych tytułów nie musi być widoczna w codziennym życiu graczy. Pamięć o dawnych doświadczeniach może pozostawać uśpiona do czasu, aż jakaś sytuacja społeczna jej nie wyzwoli (podobnie jak nieraz w przypadku spotkań z niewidzianymi od lat znajomymi). Trzeba jednak pamiętać, że nawet mała liczba aktywnych fanów może wywierać istotny wpływ na kulturę graczy, np. tworząc ważne dla niej instytucje (serwisy, fora itd.).

3.2. Ranking gier serwisu Filmweb

Bardziej systematycznych wiadomości dostarczyć mogą rankingi popularności gier komputerowych. Na potrzeby niniejszego tekstu wybrane zostało zestawienie serwisu Filmweb, przedstawiające sto gier, które uzyskały najwyższe oceny użytkowników. Wielotysięczna liczba głosujących oraz duża liczba tytułów objętych rankingiem czynią go wartościowym zasobem informacji. Co prawda gracze zakładający konta i publicznie oceniający gry mogą różnić się od ogółu grających, ale przedmiot tekstu stanowią właśnie osoby zaangażowane, chętnie mówiące lub piszące o ulubionych produkcjach.

Rysunek 1 pokazuje, w których latach wydawano najwięcej tytułów z listy Filmwebu. Podobnie jak w oryginalnym zestawieniu, podano daty premier światowych, a dodatki potraktowane zostały jako samodzielne pozycje rankingowe. Wykres pomija kolejność tytułów w rankingu (na każdą z gier głosowała odmienna liczba osób, co utrudnia porównanie poszczególnych produkcji). Dla przejrzystości opuszczono lata 1985–1993, reprezentowane co najwyżej przez pojedyncze gry.

Rysunek 1. Liczba gier z poszczególnych lat w pierwszej setce rankingu serwisu Filmweb: <<http://www.filmweb.pl/rankings/game/world>> (według stanu z 13 maja 2014 roku)



Najistotniejszą część wykresu stanowią dane dotyczące lat 1998–1999, a szerzej: 1998–2001. Skok ilościowy w porównaniu z rokiem 1997 jest zauważalny; co więcej, w kolejnym okresie następuje zastój (przerwany tylko w 2007 roku) i dopiero w latach 2010–2013 pojawia się drugi zestaw podobnie wysokich wyników.

Interpretacja tych danych jest utrudniona ze względu na brak informacji o wieku osób oddających głosy. Wiadomo jednak, że samo zestawienie funkcjonuje od 2011 roku, a więc oceny pochodzą z okresu, w którym w Polsce zasadniczo nie prowadzono już oficjalnej dystrybucji starszych gier (wcześniej obecnych m.in. w seriach Extra Klasyka i Platynowa Kolekcja). Można więc bezpiecznie założyć, że to nie młodzi gracze poznawali *Original War* (Altar Interactive, 2001) czy *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) – i wystawiali im oceny – lecz nieco starsi Polacy przypominali sobie dawne doświadczenia, a może też powracali do pewnych gier¹.

Dane rankingowe pokazują także, iż gry fabularne i strategiczne to gatunki szczególnie istotne dla potrzeb tego tekstu. Zestawienie zawiera 20 tytułów z lat 1998–1999, przy czym aż 7 stanowią produkcje fabularne, a 4 – strategiczne² (łącznie 55% ogółu). Rozszerzenie zakresu czasowego na lata 1996–2003 przynosi zbliżony wynik: łącznie 44 pozycje, w tym 15 gier cRPG i 11 produkcji strategicznych (razem 59%). Dopiero uwzględnienie całości rankingu powoduje wyraźną zmianę tych proporcji: spośród 100 tytułów 24 to gry fabularne, a 15 – strategiczne (w sumie 39%). Prawdopodobnie więc na przełomie XX i XXI wieku produkcje cRPG stanowiły najważniejszy gatunek gier zyskujących sobie status kultowy, natomiast drugie miejsce zajmowały pozycje strategiczne (z przewagą RTS). Dopiero po kilku latach znaczenie tych dwu odmian zmalało.

Tabela 1 ukazuje ważniejsze produkcje fabularne i strategiczne wydane w Polsce na przełomie stuleci (dla zwięzłości pominięto dodatki, a część tytułów skrócono). Wytluszczone zostały nazwy gier z pierwszej setki rankingu portalu Filmweb, a nawiasy kwadratowe oznaczają produkcje, których zaliczenie do gatunku cRPG może budzić kontrowersje. W przypadku tytułów opatrzonych gwiazdką nie udało się ustalić roku pierwszego wydania polskiego, a podany rok dotyczy premiery światowej; pozostałe lata to daty

¹ Niejasny jest natomiast wiek osób głosujących na tytuły nowsze. Dlatego ranking nie pokazuje, czy w ostatnich latach fani starszych gier oceniali je wyżej niż *Wiedźmina 2*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* albo serię *Mass Effect*.

² Pozostała dziewiątka zgodnie z kategoryzacją Filmwebu to tzw. skradanka lub gra TPS (*Metal Gear Solid*), dwa horrory survivalowe (*Resident Evil 2*, *Silent Hill*), gra platformowa (*Crash Bandicoot 3*), gra FPS (*Half-Life*), gra przygodowa (*The Longest Journey*), gra wyścigowa (*Gran Turismo 2*), bijatyka (*Tekken 3*) oraz mieszana gra wyścigowo-platformowa (*Crash Team Racing*). Lista ta dobrze pokazuje rozproszenie gatunkowe tytułów innych niż omówione w tekście.

premier krajowych. Najważniejszym źródłem przy ustalaniu terminów premier polskich była Encyklopedia Gier serwisu Gryonline.pl: <<http://www.gry-online.pl/encyklopedia-gier.asp>>.

Tabela 1. Fabularne i strategiczne gry komputerowe w Polsce w latach 1996–2003 (wybór)

Data premiery	cRPG	Strategie turowe	Strategie czasu rzeczywistego
1996		<i>Civilization II*</i> , <i>Lords of the Realm II*</i> , <i>Master of Orion II</i>	<i>Command & Conquer</i> , <i>The Settlers II</i> , <i>Warcraft</i>
1997	[<i>Diablo</i>], <i>Final Fantasy VII*</i> , <i>The Elder Scrolls II*</i>	<i>Lords of Magic*</i> , <i>Warlords III*</i>	<i>Age of Empires</i> , <i>Dungeon Keeper</i> , <i>Total Annihilation*</i>
1998	<i>Fallout</i>		<i>Knights and Merchants: The Shattered Kingdom</i> , <i>Starcraft</i> , <i>The Settlers</i>
1999	<i>Baldur's Gate</i> , <i>Fallout 2</i> , [<i>System Shock 2</i>]	<i>Heroes of Might & Magic II</i> , <i>Heroes of Might & Magic III</i> , <i>Jagged Alliance 2</i>	<i>Age of Empires II</i> , <i>Command & Conquer: Tiberian Sun</i> , <i>Dungeon Keeper 2</i> , <i>Might & Magic VII</i> , <i>The Settlers III</i>
2000	<i>Baldur's Gate II</i> , [<i>Deus Ex</i>], [<i>Diablo II</i>], <i>Icewind Dale</i> , <i>Planescape: Torment</i>	<i>Age of Wonders</i>	<i>Homeworld</i> , <i>Majesty</i> , <i>The Settlers IV</i>
2001	<i>Arcanum</i>	<i>Civilization III</i>	<i>Might & Magic VI</i> , <i>Might & Magic VIII</i> , <i>Original War</i>
2002	<i>Gothic</i> , <i>Gothic II</i> , <i>Icewind Dale II</i> , <i>Neverwinter Nights</i> , <i>The Elder Scrolls III</i>		<i>Age of Mythology</i> , <i>Might & Magic IX</i>
2003	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	<i>Warlords IV</i>	<i>Homeworld 2</i>

W tabeli silnie wybijają się lata 1999–2000, będące odpowiednikiem lat 1998–1999 w rankingu Filmwebu. Na ten okres przypada łącznie dziewięć tytułów wyróżnionych w rankingu, podczas gdy na pozostałe sześć lat – zaledwie siedem produkcji³.

³ Wcześniej była mowa o 26, a nie 16 kultowych grach cRPG i strategicznych z lat 1996–2003. Rozbieżność wynika głównie z pominięcia w tabeli dodatków i uwzględnienia wyłącznie samodzielnych produkcji.

4. Pozostałe uwarunkowania roli gier z przełomu wieków

Na popularność produkcji z przełomu wieków wpłynęły także czynniki jeszcze niewymienione. W dalszych partiach tekstu są one klasyfikowane zgodnie z heurystycznym schematem rombu kulturowego zaproponowanym przez Wendy Griswold (1986, s. 5–9; 2013, s. 42–48). Zakłada on łączne analizowanie obiektów kulturowych (np. gier), ich twórców, odbiorców oraz świata społecznego. Poniższy opis ukazuje kolejno każdy z wierzchołków rombu, z wyłączeniem odbiorców (graczy), o których była już mowa.

4.1. Przedmioty kulturowe oraz ich twórcy

Mówiąc o tytułach takich jak *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997) i *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), trzeba wskazać na ich miejsce w historii gatunków gier komputerowych. Oczywiście produkcje fabularne i strategiczne istniały już wcześniej (np. *Betrayal at Krondor* [Dunamix, 1993], *Civilization* [MPS Labs, 1991], *Dune II* [Westwood Studios, 1992]), ale to przedstawiane w tekście tytuły ustaliły nowy kanon dla obu gatunków.

Pierwszy okres popularności gier cRPG dobiegł końca na początku lat dziewięćdziesiątych, gdy firma Strategic Simulations przestała publikować tak tytuły z serii Gold Box, jak i cykl *Eye of the Beholder* (1991–1993). Powstałe w 1995 roku Bioware zrobiło dobry użytek z technologii CD-ROM, przygotowując *Baldur's Gate* – produkcję o niespotykanym wcześniej rozmachu, która pomogła zapełnić lukę gatunkową. Dla gier strategicznych podobnie ważny okazał się w 1994 roku *Warcraft* (Blizzard Entertainment, 1994): gra strategiczna czasu rzeczywistego, która stała się źródłem wielkiego sukcesu firmy Blizzard. W roku 1995 wydano kontynuację *Warcrafta*, a także przygotowane przez Westwood Studios *Command & Conquer* (poprzedzone w 1992 roku przez *Dune II*).

W obu wypadkach tytuły uznawane obecnie za przełomowe powstawały w okresie gwałtownych przemian technologicznych i rynkowych. Osiągając sukces, utrwaliły standardy gatunkowe istotne do dzisiaj (aczkolwiek część tych standardów wprowadziły wcześniej na mniejszą skalę inne produkcje – dobrym przykładem są podobieństwa w rozgrywce między grami *Dune II* i *Warcraft*). Bioware i Blizzard wciąż pozostają wielkimi firmami, a ich ówczesne produkcje doczekały się niezliczonych dodatków, sequeli oraz duchowych następców. Niewykluczone, że w komputerowych grach fabularnych i strategicznych droga dla tytułów kultowych została zamknięta już wiele lat temu,

przez co nowych produkcji o porównywalnej innowacyjności należałoby szukać raczej w innych, mniej stabilnych gatunkach.

Trzeba jeszcze dodać, iż w Polsce omówione gry były nawet bardziej rewolucyjne niż w Stanach Zjednoczonych. W połowie lat dziewięćdziesiątych krajowy rynek zaczął się rozwijać w coraz szybszym tempie. Można to zilustrować przykładem CD Projektu: od czasu wydania pierwszych gier opatrzonych przez tę firmę polskimi pudełkami oraz instrukcjami (1996) do symbolicznej premiery w pełni zlokalizowanych *Wrót Baldura* (1999) minęły zaledwie trzy lata. Amerykańscy gracze mieli znacznie więcej czasu, aby np. przywyknąć do gier z serii Gold Box, nim zobaczyli *Baldur's Gate*; dostęp Polaków do takich wczesnych tytułów, nawet w nieoficjalnej dystrybucji, był bardzo ograniczony. Kontrast między omawianymi w niniejszym tekście produkcjami a wcześniejszym doświadczeniem polskich grających stanowi jedną z przyczyn nadzwyczajnej kondensacji tytułów kultowych w naszym kraju w latach 1999–2000.

4.2. Wydawcy

Tabela 2 przedstawia nieco podstawowych danych na temat firm wydających w Polsce gry (same nazwy przedsiębiorstw wskazują na znaczenie anglojęzycznych produkcji dla lokalnego rynku). Podstawową pomocą w określaniu dat premier był katalog polskich wydawców portalu Gryonline.pl: <<http://www.gry-online.pl/gry-katalog-firm.asp>>.

Tabela 2. Polscy wydawcy gier komputerowych w latach 1988–2002

Firma	Rok powstania	Rok wydania pierwszej gry
Mirage Media	1988	?
Laboratorium Komputerowe Avalon	1989	?
MarkSoft	1990	1995
IPS Computer Group Sp. z o.o.	1991	?
APN Promise	1991	1997
Wydawnictwo Bauer	1991	1998
Techland	1991	1995
CD Projekt	1994	1994
Play-publishing	1994	2001
TopWare Poland	1995	1996
Licomp Empik Multimedia	1997	1997

Lemon Interactive	?	1998
Play-It	1999	1999
Axel Springer Polska	?	2000
Dobra Gra	?	2001
Lukas Toys	?	2001
City Interactive	2002	2002

Zgromadzone dane nie są pełne, ale pokazują, iż oficjalna dystrybucja gier komputerowych w naszym kraju nabrała tempa około 1995 roku. Odwołując się dodatkowo do premiery polskiej wersji *Baldur's Gate*, można wysunąć przypuszczenie, że istnienie pełnego przekładu na nasz język zwiększało szanse danej produkcji na uzyskanie statusu kultowego. Mimo iż jeszcze przed 1999 rokiem standardem stały się polskie instrukcje i pudełka, całkowita lokalizacja była znaczącym krokiem naprzód. Jak wynika z rozmowy przeprowadzonej przez Zbigniewa Jankowskiego, właściciele CD Projekt podjęli wówczas duże ryzyko, inwestując własne pieniądze w spolszczenie gry, która zauroczyła ich podczas prezentacji Bioware w Londynie w 1997 roku. Nie otrzymali wsparcia dystrybutora, gdyż w firmie Interplay uznano polski rynek za zbyt mały dla tego typu produkcji. Bieg wypadków potwierdził jednak słuszność przekonania twórców CD Projekt o przełomowym charakterze *Wrót Baldura* (Jankowski, 2013).

Zapewne o sukcesie polskiej adaptacji *Baldur's Gate* zadecydowała nie tylko jej nowość (rodzime tłumaczeń gier było wówczas niewiele), ale też jakość. Jednym z mierników tej ostatniej mogłoby być zaangażowanie znanych aktorów – m.in. Krzysztofa Kowalewskiego i Piotra Fronczewskiego – do wypowiedzania kwestii pojawiających się podczas rozgrywki. Dokładniejsza analiza tej adaptacji językowej stanowiłaby jeden ze sposobów na wykorzystanie oceny estetycznej jako elementu wywodu socjologicznego.

4.3. Świat społeczny

Na społeczny kontekst przedmiotów kulturowych składają się „ekonomiczne, polityczne, społeczne i kulturowe wzory i wymogi, istniejące w danym momencie” (Griswold, 2013, p. 46). Pojęcie świata społecznego można by uszczegółowić, przyporządkowując do niego sześć aspektów produkcji kultury w ujęciu Richarda A. Petersona i Narasimhana Ananda (2004, s. 313–321): technikę, prawo, strukturę przemysłu, strukturę organizacyjną, kariery zawodowe i rynek. Tutaj wystarczy jednak kilka mniej systematycznych spostrzeżeń, tym bardziej że w pewnym sensie częścią świata społecznego

są też wspomniani już wydawcy – przypisanie niektórych osób lub instytucji do takiego, a nie innego wierzchołka rombu kulturowego może być kwestią uznania.

Po pierwsze, kultowego statusu gier nie powinno się rozpatrywać w ode-rwaniu od ich aspektu technicznego. W różnych miejscach tekstu były już wymieniane rozmaite przykłady istotnych technologii: sieci LAN, technolo-gia ADSL związana z Neostradą, płyty CD-ROM, grafika, interfejs. Wspól-nie uwypuklają one sprawczą rolę techniki, do pewnego stopnia kształtującej zjawiska społeczne.

Po drugie, nie można zapominać o czasopismach poświęconych grom komputerowym, ukazujących się niekiedy w nakładach ponad stu tysięcy egzemplarzy. Periodyki takie jak *Top Secret* (1992–1996 i 2002–2003), *Świat Gier Komputerowych* (1992–2003), *Secret Service* (1993–2001), *Gambler* (1993–1999), *Reset* (1997–2001) i *CD-Action* (od 1995 r. do dzisiaj) zawierały instrukcje obsługi gier i mapy (zwłaszcza we wczesnych latach, gdy wiele tytułów docierało do polskich graczy poza oficjalnymi kanałami dystry-bucji, a więc bez jakichkolwiek materiałów dodatkowych), solucje, teksty humorystyczne, recenzje, publicystykę, dyskietki i płyty z gramami. W okre-sie ograniczonego dostępu do Internetu była to bardzo ważna przestrzeń komunikacji na temat gier, której istnienie – w tej czy innej formie – zdaje się stanowić jeden z warunków długoterminowego sukcesu poszczególnych produkcji.

Oczywiście komunikacja ta była raczej jednostronna, mimo że czytelnicy mogli wyrażać swoje opinie w listach do redakcji. Zmieniło się to wraz z nadejściem forów dyskusyjnych oraz innych usług internetowych.

5. Zakończenie

Większość czynników tekst przedstawia pojedynczo, nie uwzględniając związków między nimi. Następnym krokiem byłoby poznanie tych relacji – połączeń między czterema wierzchołkami rombu kulturowego. Na przy-kład stosunkową dużą ilość czasu wolnego u mężczyzn można rozpatry-wać w powiązaniu z rolą dłuższych gier w ewolucji gatunku cRPG. Mogłoby

wtedy powstać pytanie o to, czy wprowadzenie płyt CD-ROM nie miało negatywnego wpływu na udział kobiet w kulturze graczy.

Innym kierunkiem byłoby przeanalizowanie dyskursu na temat gier komputerowych w branżowych periodykach, tak jak w badaniach tworzenia kultury graczy w Zjednoczonym Królestwie prowadzonych przez Grame'a Kirkpatricka (Kirkpatrick, 2012). W ten sposób pod uwagę wzięte zostałyby doświadczenia samych graczy. Podobny cel można byłoby osiągnąć, przeprowadzając wywiady pogłębione lub organizując grupy fokusowe.

Niniejsza praca ma swoje ograniczenia. Pokazuje jednak, że trwała popularność i znaczenie tożsamościowe gier z przełomu wieków były uwarunkowane wieloma czynnikami. Każda poważna próba wyjaśnienia roli owych tytułów powinna się z tą złożonością zmierzyć.

Co więcej, artykuł przyjmuje podejście metodologiczne, które wydaje się przydatne dla badań nad grami. Zamiast analizowania pojedynczych wierzchołków rombu kulturowego bardziej owocne (przynajmniej dla badaczy społecznych) może być rozpatrywanie licznych właściwości oraz powiązań samych gier, ich twórców, graczy, wreszcie kontekstu społecznego. Jest to perspektywa typowa dla wielu prac w socjologii kulturowej.

LITERATURA

- Boksański, Z. (2008). *Tożsamości zbiorowe*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cebula, M. (2013). Społeczne uwarunkowania gustów i praktyk konsumpcyjnych. Zbieżność pozycji społecznych i stylów życia czy autonomizacja kultury? *Studia Socjologiczne*, 53(2), s. 97–125.
- Filiciak, M., Nowotny, A., Halawa, M. (2008). „Czasami nawet im zazdrościć”. O przyjemnościach zabawy z Simsami. *Kultura Popularna*, 7(2), s. 5–20.
- Griswold, W. (1986). *Renaissance Revivals. City Comedy and Revenge Tragedy in the London Theatre, 1576-1980*. Chicago – London: The University of Chicago Press.
- Griswold, W. (2013). *Socjologia kultury. Kultury i społeczeństwa w zmieniającym się świecie* (tłum. P. Tomanek). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Jankowski, Z. (2013). Od Baldur's Gate do Wiedźmina. *Eurogamer.pl*. Online: <<http://www.eurogamer.pl/articles/2013-05-24-od-baldurs-gate-do-wiedzmina>>. Data dostępu: 25 maja 2015.
- Kirkpatrick, G. (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. *Game Studies*, 12(1). Online: <<http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>>. Data dostępu: 25 maja 2015.

- Lewandowska, J. (2006). *Co Polacy robią w czasie wolnym. Komunikat z badań*. Centrum Badania Opinii Społecznej. Online: <http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2006/K_124_06.PDF>. Data dostępu: 25 maja 2015.
- Lofland, J., Snow, D.A., Anderson, L., Lofland, L.H. (2010). *Analiza układów społecznych. Przewodnik metodologiczny po badaniach jakościowych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe „Scholar”.
- Peterson, R.A., Anand, N. (2004). The production of culture perspective. *Annual Review of Sociology*, 30, s. 311–334.
- Słomczyński, K. M., Janicka, K., & Tomescu-Dubrow, I. (2014). *O związkach struktury klasowej ze stratyfikacją społeczną*. Warszawa: Zespół Porównawczych Analiz Nierówności Społecznych IFiS PAN. Retrieved from <http://polpan.org/wp-content/uploads/2014/05/O-zwiazkach-struktury.pdf>
- Tuła, M. (2013). Dlaczego mężczyźni grają w “FIFA”, a kobiety w “The Sims”? Przemoc symboliczna w grach komputerowych. *Homo Ludens*, 5(1), s. 279–288.

LUDOGRAFIA

- Altar Interactive (2001). *Original War* [PC]. Virgin Interactive.
- BioWare (1998). *Baldur's Gate* [PC]. Interplay Entertainment.
- Black Isle Studios (1999). *Planescape: Torment* [PC]. Interplay Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1994). *Warcraft: Orcs & Humans*. [PC]. Blizzard Entertainment, Interplay Entertainment.
- Blizzard Entertainment (1995). *Warcraft II: Tides of Darkness*. [PC]. Blizzard Entertainment.
- Dynamix (1993). *Betrayal at Krondor* [PC]. Sierra On-Line.
- Ensemble Studios (1997). *Age of Empires* [PC]. Microsoft.
- Ensemble Studios (1999). *Age of Empires II* [PC]. Microsoft.
- Interplay Entertainment (1997). *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* [PC]. Interplay Entertainment.
- Maxis (2000–2016). seria *The Sims* [PC]. Electronic Arts.
- MPS Labs (1991). *Civilization* [gra wieloplatformowa]. MicroProse.
- Westwood Associates (1991). *Eye of the Beholder* [gra wieloplatformowa]. Strategic Simulations, Inc.
- Westwood Studios (1992). *Dune II: The Building of a Dynasty*. [PC]. Virgin Interactive.
- Westwood Studios (1995). *Command & Conquer: Tiberian Dawn* [PC]. Virgin Interactive.

mgr Stanisław Krawczyk, absolwent studiów międzykierunkowych (kierunek główny: filologia polska) i psychologii na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Obecnie doktorant w Instytucie Socjologii Uniwersytetu Warszawskiego i członek redakcji czasopisma „Homo Ludens”.

„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?

Abstrakt

Przełom XX i XXI wieku był ważnym okresem dla gier komputerowych w Polsce, w szczególności dla gier fabularnych i strategicznych. Do tytułów, które się wówczas ukazały, należą. Fallout, Starcraft, Baldur's Gate, Heroes of Might & Magic III czy Planescape: Torment. Artykuł stanowi próbę wyjaśnienia, dlaczego te i inne zbliżone produkcje w istotny sposób wpłynęły na tożsamość wielu polskich graczy. Analizowane jest kilka czynników społecznych bądź kulturowych: socjodemograficzna charakterystyka grających, historyczny rozwój gier cRPG i RTS, rola polskich wydawców czy też znaczenie technologii. Metodologia badania czerpie z podejścia Wendy Griswold (w tym heurystyki rombu kulturowego), które podkreśla korzyści płynące z rozpatrywania przedmiotów kulturowych – tutaj: gier – w powiązaniu z ich twórcami, graczami oraz kontekstem społecznym. Pod względem teoretycznym artykuł jest ugruntowany w socjologii kulturowej.

SŁOWA KLUCZOWE: gry komputerowe, polscy gracze, tożsamość, cRPG, gry strategiczne

Podziękowania

Na kształt tego artykułu wpłynęły sugestie i pomysły wielu osób. Dziękuję im wszystkim, szczególnie zaś – Kacprowi Skockiemu, Bartkowi Łopatce i Amadeuszowi Smirnowowi. Dziękuję też Jarosławowi Švelchowi za propozycje zmian w przygotowywanym równoległe angielskim tłumaczeniu artykułu – część tych poprawek znalazła się także w wersji polskiej.

Zmieniony przekład tego tekstu ukazał się w książce "Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies" (red. T. Bártek, J. Miškov, J. Švelch, Masaryk University, Brno 2015).