

# Miejsce badań nad grami wideo w geografii

*The place of research into video games in geography*

**Krzysztof Ząbecki**

Uniwersytet Warszawski | krzysztofzabecki@gazeta.pl

---

**Abstract:** Geography, as an academic discipline dedicated to the study of space on Earth and of human activity in this space, does not at first seem to have much in common with video games. However, since the beginning of the 21st century, the research into video games in geographical sciences is gaining importance and tackles a vast range of topics (although the subject is still virtually nonexistent in Polish geography). Among these topics are “virtual geographies,” an area of study that diverges significantly from traditional geography, giving rise to questions about the future of geographical research.

**Keywords:** geography, video games, cyberspace, virtual geographies

---



# 1. Wstęp

Gry wideo stanowią stosunkowo nowe medium, a co za tym idzie, krótka jest również historia związanych z nimi badań naukowych. Według teoretyka gier Jespera Juula (2005) dopiero na przełomie tysiącleci gry stały się obiektem większego zainteresowania naukowców, wraz z pojawieniem się na szerszą skalę konferencji, czasopism i organizacji zajmujących się tą tematyką (s. 11).

Współcześnie gry wideo, jako bardzo szybko rozwijająca się forma rozrywki, znajdują się w kręgu zainteresowań nie tylko ludologii, lecz także innych dyscyplin. Liczne artykuły naukowe dotyczące gier wideo powstają szczególnie w ramach nauk społecznych, zwłaszcza psychologii, pedagogiki i socjologii, a także w ramach nauk medycznych<sup>1</sup>. Celem niniejszego artykułu jest natomiast przybliżenie stanu badań nad grami prowadzonych przez przedstawicieli dyscypliny pozornie znacznie słabiej związanej z tą formą rozrywki, a mianowicie geografii<sup>2</sup>.

## 2. Gry wideo jako przedmiot badań w naukach geograficznych

W porównaniu z wymienionymi wcześniej dziedzinami nauki badania nad grami wideo w geografii wciąż są stosunkowo rzadkie. Obecność elementów związanych z geografiami w grach wideo jest jednak wyraźnie widoczna. Przestrzeń obejmująca powierzchnię Ziemi – będąca głównym przedmiotem badań geografii – stanowi zarazem miejsce, w którym toczy się akcja większości gier<sup>3</sup>. Mapy badane w kartografii są często

.....  
1 Por. np. przegląd badań ilościowych nad grami wideo w naukach społecznych autorstwa Jamesa D. Ivory'ego (2013) i podsumowanie dotychczasowych badań nad wpływem gier na dzieci i młodzież autorstwa Douglasa A. Gentile'a (2011).

2 Terminy „geografia” i „nauki geograficzne” są używane w niniejszym tekście wymiennie. Jak podaje *Słownik encyklopedyczny: Geografia* w treści hasła „geografia”: „Ze względu na różnorodność tematyki, przedmiotu i metod badań używa się terminu «nauki geogr(aficzne – KZ)»” (Migoń, Grykień, Pawlak, Sobik, 2002, s. 175).

3 Oczywiście istnieje cały szereg gier, których akcja nie rozgrywa się na powierzchni Ziemi, oraz takich, w których przestrzeń gry jest abstrakcyjna lub w ogóle nie występuje w formie graficznej, jak w przypadku gier tekstowych.

wykorzystywane w grach jako element informujący gracza o jego aktualnym położeniu lub wręcz jako przestrzeń rozgrywki (ma to miejsce w wielu turowych grach strategicznych, np. z serii *Civilization* czy *Europa Universalis*). Z kolei dane geograficzne otrzymywane w ramach Systemu Informacji Geograficznej (GIS) stosowane są w projektowaniu gier. Dzięki temu wirtualny świat stworzony na podstawie danych satelitarnych może coraz bardziej upodabniać się do rzeczywistości, jak dzieje się np. w przypadku gry *SSX (Satellite Maps Deliver More Realistic Gaming, 2012)* lub *Ace Combat: Assault Horizon (Stuart, 2011)*.

Patrząc na powyższe przykłady, można stwierdzić, że o ile nauki społeczne i medyczne badają w pierwszej kolejności wpływ, jaki gry wywierają na ich użytkowników, o tyle przedmiotem zainteresowania geografów jest sama treść gier i zestawienie świata wirtualnego z rzeczywistym. Spektrum zainteresowań geografii grami wideo jest jednak znacznie szersze, na co wskazują autorzy hasła w *Encyclopedia of Geography (Graham, Shaw, 2010)*. Według nich gry cechują się szczególną interaktywnością w porównaniu do innych popularnych środków przekazu, a także „przestrzennością” (*spatiality*), która sprawia, że stanowią nowe i ciekawe pole badań, zwłaszcza dla geografii społeczno-ekonomicznej. Wśród interesujących obszarów badawczych autorzy wymieniają obraz wirtualnej przestrzeni w grach oraz sposób przedstawiania w nich zjawisk społecznych i politycznych – czyli elementy zawierające się w samych grach – ale również różnorodność relacji między użytkownikami wirtualnych światów w grach sieciowych (s. 3015) oraz geografie przemysłu związanego z produkcją i dystrybucją gier wideo (s. 3016), a więc zagadnienia bardziej bezpośrednio dotyczące realnego świata.

Różnorodność tematyczną badań geografów nad grami wideo rozwijają w swoim artykule James Ash i Lesley Anne Gallacher (2011). Wskazują oni dotychczasowe kierunki tych badań, koncentrując się zwłaszcza na perspektywie geografii kultury. Dokonują przy tym podziału na trzy podstawowe kategorie: „geografie w grach wideo” (*The Geographies in Videogames*)<sup>4</sup>, „geografię gier wideo” (*The Geographies of Videogames*) oraz „gry wideo jako geografie kultury” (*Videogames as Cultural Geographies*).

.....

4 Interesującą kwestią jest funkcjonowanie w języku angielskim liczby mnogiej wyrazu „geografia” (*geographies*), która rzadko pojawia w języku polskim. W kontekście geografii

Pierwsza z kategorii dotyczy obrazu ludzi, miejsc i zjawisk społecznych w grach. W tym bardzo szerokim zbiorze mieszczą się zarówno bliższe geografii fizycznej analizy sposobów przedstawiania i postrzegania krajobrazu, np. przyrody lub rzeźby terenu, jak i zagadnienia związane raczej z geografją społeczno-ekonomiczną: przedstawienia postaci w grach (w szczególności kwestie dotyczące ich płci, orientacji seksualnej, rasy czy przynależności narodowej lub etnicznej oraz związanych z nimi stereotypów), a także wykorzystywanie gier jako narzędzia propagandowego służącego do promowania określonej ideologii, np. poprzez ukazywanie w pozytywnym świetle działań prowadzonych przez państwa lub organizacje (s. 355–356). Badania te wpisują się zwłaszcza w nurt „nowej” geografii kultury, która – stawiając człowieka w centrum – charakteryzuje się raczej jakościowym niż ilościowym badaniem zjawisk, nie stroniąc przy tym od sądów wartościujących.

Do kategorii geografii w grach wideo należą też tak zróżnicowane tematycznie zagadnienia, jak wykorzystywanie w grach wysp jako naturalnie ograniczonego obszaru rozgrywki, który charakteryzuje się pewnymi powszechnie przyjętymi przez twórców gier zasadami funkcjonowania, dotyczącymi np. metod przemieszczania się w tym środowisku<sup>5</sup> (Nyman, 2013), analiza strategii zarządzania fikcyjnym miastem Liberty City w grze *Grand Theft Auto IV* na podstawie obserwacji jego funkcjonowania w grze (Vanolo, 2012) czy wpływ istniejących w grach „przyszłych geografii” (*future geographies*), rozumianych jako wizji możliwego rozwoju świata w przyszłości, na postrzeganie współczesnej rzeczywistości i jej możliwych dróg rozwoju (Shaw, Sharp, 2013). Różnorodność tematów wskazuje, jak wiele komponentów treści gry może być badanych w ramach „geografii w grach wideo”. Daleko posunięta interdyscyplinarność może jednak miejscami budzić wątpliwości, czy badania te nie wykraczają poza zakres geografii.

.....

związanej z wirtualną przestrzenią użycie liczby mnogiej wydaje się o tyle uzasadnione, że z jednej strony informuje o istnieniu różnych podejść geografii jako dyscypliny do tego zagadnienia, a z drugiej mówi o występowaniu zróżnicowanych geografii dla różnych wirtualnych światów. Z tego też powodu np. *geographies in video games* przetłumaczono jako „geografie w grach wideo”, natomiast *geographies of video games* jako „geografia gier wideo”, drugi termin odnosi się bowiem do realnego świata.

5 Autorka zwraca uwagę m.in. na brak umiejętności pływania wśród bohaterów bardzo licznych gier, których akcja rozgrywa się na wyspach (Nyman, 2013, s. 274–275).

Druga kategoria, geografia gier wideo, związana jest z produkcją i konsumpcją gier, a więc przede wszystkim z przestrzennym aspektem funkcjonowania tej formy rozrywki w rzeczywistym świecie. Wśród zagadnień interesujących geografów autorzy wymieniają tu zróżnicowanie preferencji oraz struktury demograficznej użytkowników gier na świecie, wpływ różnic kulturowych na rynek gier, strukturę sieci produkcji i dystrybucji gier, przyczyny i skutki zróżnicowanego dostępu do nowych technologii (w tym zjawisko cyfrowego wykluczenia), tworzenie w wirtualnym świecie gier sieciowych nowych tożsamości kulturowych i sieci społecznych, a także wpływ gier na środowisko społeczne (s. 356–358). Prace poświęcone powyższym zagadnieniom mogą dotyczyć bardzo zróżnicowanej skali przestrzennej: dla przykładu, strukturę sieci produkcji gier analizować można globalnie, badając wzajemne relacje między poszczególnymi regionami (np. Johns, 2006), z perspektywy jednego kraju, jak w przypadku analizy kanadyjskiego przemysłu gier autorstwa Nicka Dyer-Witheforda i Zeny Sharman (2005), ale też w skali pojedynczego miasta, co pokazuje badanie przestrzennego rozmieszczenia i dynamiki przemysłu gier w Montrealu (Grandadam, Cohendet, Simon, 2013). W porównaniu z poprzednią kategorią, geografia gier wideo zdaje się bliższa bardziej tradycyjnej geografii, opartej na badaniach ilościowych – szczególnie geografii ekonomicznej i społecznej.

Ostatnia z kategorii, gry wideo jako geografie kultury, dotyczy z kolei kwestii równoległego istnienia „wirtualnego” i „realnego” świata i zachodzących między nimi interakcji (np. poprzez oddziaływanie gier na zmysły lub fizyczne wpływanie przez gracza na przebieg rozgrywki dzięki zróżnicowanym formom sterowania grą), występujących między tymi światami podobieństw i różnic oraz przenoszenia doświadczeń między nimi, a także procesów poznawania przez graczy rządzących nimi zasad i postrzegania w nich czasu i przestrzeni (s. 358–362).

Zagadnienia te wydają się w niewielkim stopniu związane z geografiami w tradycyjnym rozumieniu, stanowią natomiast element „wirtualnych geografii” (*virtual geographies*). Według *Encyclopedia of Human Geography* termin ten pojawił się w latach 90. i odnosi się do geograficznych aspektów teleinformatyki, w szczególności Internetu, a także powiązanych z nimi zagadnień z zakresu geografii społecznej, kulturowej i politycznej (Crampton, 2006, s. 535). Jednym z podstawowych problemów przy

badaniu wirtualnych geografii jest sposób, w jaki należy postrzegać i definiować wirtualność: czy należy traktować ją jako rzeczywistość zupełnie odmienną od realnego świata, zdecentralizowaną i pozbawioną faktycznej przestrzeni, czy też posiada ona własną geografie i tworzy ze światem materialnym pewną spójną całość, wchodząc z nim w interakcje. Współcześnie badacze raczej unikają prostej dychotomii „realny – wirtualny” (tamże); kwestię tę poruszył m.in. Samuel Kinsley, który w swoim artykule dotyczącym wirtualnych geografii i ich relacji z rzeczywistą przestrzenią zwraca uwagę na materialne aspekty wirtualnej przestrzeni wynikające ze ścisłego związku między człowiekiem i technologią<sup>6</sup> (Kinsley, 2014). Rozważania te, sięgające ontologii i filozofii technologii, mogą wydawać się odległe od nauk geograficznych, wskazują jednak na nowe sposoby pojmowania przestrzeni, a tym samym nowe kierunki badań dla geografii dotyczące również przestrzeni w grach wideo. Należy przy tym podkreślić, że w pracach dotyczących wirtualnych geografii gry stanowią zaledwie jeden z wielu obiektów zainteresowania badaczy, obok częściej omawianych przez autorów zagadnień związanych z siecią internetową, urządzeniami bezprzewodowymi czy portalami społecznościowymi.

W geograficznych badaniach nad grami często pojawia się także temat ich możliwego wykorzystania w edukacji i nauce, pominięty w omawianym artykule Asha i Gallacher. O ile sam proces uczenia się stanowi przede wszystkim przedmiot badań pedagogiki<sup>7</sup>, o tyle zadanie opracowania i merytorycznej oceny stosowanych narzędzi spoczywa w znacznej mierze na geografach. Przykładem takiego podejścia jest artykuł, w którym autorzy poddali analizie zawartość merytoryczną gier edukacyjnych używanych w nauczaniu geografii na poziomie szkoły średniej w amerykańskim stanie Teksas, oceniając przy tym ich zgodność z programem nauczania (Brysch, Huynh, Scholz, 2012). Z kolei grupa kartografów z Politechniki Federalnej w Zurychu w interesujący sposób zbadała możliwość wykorzystania kontrolerów do gier – padów i joysticków – do ułatwienia uczniom przeglądania treści cyfrowych atlasów

.....

6 Autor posługuje się tu niejednoznacznym terminem *technicity*, który może być rozumiany jako zdolność technologii do wpływania na wydarzenia, ale też jako wzajemne współtworzenie i przekształcanie się ludzi i technologii (Kinsley, 2014, s. 372–374).

7 O efektach wykorzystywania gier wideo w nauce geografii pisali m.in. Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakuş, İnal i Kızilkaya (2009).

szkolnych (na przykładzie *Swiss World Atlas*), co uczyniło atlasy rodzajem gry edukacyjnej<sup>8</sup> (Weber i in., 2010). Innym zastosowaniem gier w nauce geografii jest tworzenie modeli miast – np. w celu badania zachodzących w nich procesów – przy użyciu tzw. *city-building games* (gier polegających na budowie miasta i zarządzaniu nim, m.in. z serii *Sim City*), które mogą służyć jako złożona, a przy tym bardziej przystępna alternatywa dla programów tworzących symulacje numeryczne (Rufat, Ter Minassian, 2012).

Skoro wraz z dalszym rozwojem gier wideo najpewniej rośnie będzie również ich znaczenie jako narzędzia służącego do wspomagania procesu nauczania na różnych poziomach, można spodziewać się coraz ważniejszej roli naukowców, w tym geografów, w tworzeniu i ocenianiu takich gier. Należy jednak zaznaczyć, że podane przykłady związane z dydaktyką mają charakter wstępnych rozważań teoretycznych. Ocena skuteczności gier jako narzędzia w nauczaniu geografii wymaga przeprowadzenia większej liczby badań – zwłaszcza długookresowych – a ponadto jest to zadanie raczej dla pedagogów niż geografów. Nie można też zapominać o barierach utrudniających zastosowanie metod w praktyce, np. o konieczności zapewnienia uczniom dostępu do komputera na lekcji geografii, co w warunkach polskich jest obecnie niemożliwe na szerszą skalę.

### 3. Geografia a badanie gier wideo w Polsce

Mimo wciąż rosnącego zainteresowania grami wideo wśród geografów na świecie liczba tekstów poświęconych wirtualnej rzeczywistości autorstwa polskich geografów wskazuje, że jest to tematyka znajdująca się obecnie na marginesie tej dyscypliny w naszym kraju.

Spośród dostępnych prac na szczególną uwagę zasługuje książka *Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka* napisana przez Wojciecha Retkiewicza, specjalistę od cybergeografii i cyberprzestrzeni. Stanowi ona pierwsze w Polsce opracowanie dotyczące funkcjonowania człowieka w wirtualnej rzeczywistości z perspektywy geografii

.....

8 Przy tym jednak podany przez autorów przykład atlasu, którego zawartość eksplorować można przy użyciu kontrolerów do gier, nie ma cech koniecznych do zakwalifikowania go jako gry (por. np. Juul, 2005, s. 6-7).



kultury, a uwzględnia m.in. kwestie „przestrzennej natury cyberprzestrzeni” i występujących w niej „cybermiejsc”, orientowania i przemieszczania się człowieka w ich ramach czy powstawania cyberspoleczeństw (Retkiewicz, 2013). Wprawdzie praca jest tematycznie odległa od badań ściśle związanych z grami – skupia się na bardziej ogólnie rozumianej cyberprzestrzeni – ale część zawartych w niej rozważań może zostać wykorzystana jako swoisty punkt wyjścia do badań nad grami właśnie w kontekście cybergeografii.

O samych grach wideo wzmiankę odnaleźć można np. w publikacji Teresy Kozłowskiej-Szczęsnej i Krzysztofa Błażejczyka, gdzie pokrótce wymienione są funkcje klimatu i pogody w grach (Kozłowska-Szczęsna, Błażejczyk, 2010, s. 34), tę formę rozrywki uwzględnił również Piotr Werner w badaniu geograficznych uwarunkowań rozwoju infrastruktury społeczeństwa informacyjnego w Polsce (Werner, 2003, s. 214). Jednak w obu tych pracach o grach wspomina się mimochodem i z całą pewnością nie można ich traktować jako rzeczywistego wkładu w rozwój geograficznych badań nad tym tematem ani nawet przyczynku do nich.

Tematyką gier nieco częściej zajmują się badacze najmłodszego pokolenia. Jednym z bardzo nielicznych, jeśli nie jedynym geograficznym opracowaniem w całości poświęconym grom jest praca magisterska Krzysztofa Ząbeckiego dotycząca elementów postkolonializmu w przedstawieniu Globalnego Południa w grach. Autor przeanalizował obraz najbardziej słynnych regionów świata pod kątem stereotypowych przedstawień natury i kultury, by spróbować odpowiedzieć na pytanie, jaka jest przyczyna ich występowania i na ile teoria postkolonialna jest w stanie wyjaśnić to zjawisko (Ząbecki, 2014). Poza tym niektóre prace osób związanych z innymi dyscyplinami naukowymi tematycznie bardzo zbliżają się do obszaru badań geografii. Na przykład praca magisterska Sebastiana Wysockiego, absolwenta Wydziału Lingwistyki Stosowanej UW, porusza zagadnienie różnorodności nawiązań do kultury Europy Środkowo-Wschodniej w grach i wskazuje poszczególne elementy tej kultury wykorzystywane przez twórców (Wysocki, 2014). Spośród innych niegeograficznych opracowań bardzo bliski tej dyscyplinie jest również artykuł dotyczący przestrzeni w grach wideo autorstwa Andrzeja Pitrusa, w którym autor zwraca uwagę na ewolucję sposobu przedstawiania rzeczywistości w grach i wpływ różnych perspektyw obserwowania wydarzeń na ekranie na postrzeganie

świata gry, porównując przy tym obraz w grach wideo z obrazem kinowym (Pitrus, 2012).

Mimo tych nielicznych jak dotąd przejawów zainteresowania grami wideo w polskiej geografii można sądzić, że rosnące znaczenie tej formy rozrywki na świecie powinno w niedalekiej przyszłości przełożyć się na pewien wzrost zainteresowania tą dziedziną także wśród rodzimych geografów. Niemniej jednak tradycyjne, pozytywistyczne i scjentyistyczne podejście dominujące w polskiej geografii stanowi istotną przeszkodę, która sprawia, iż perspektywy rozwoju badań nad grami wideo wydają się – przynajmniej w najbliższych latach – ograniczone. Z dotychczasowych doświadczeń autora wynika, że dla znaczącej części środowiska geograficznego w kraju gry wideo stanowią temat niewarty uwagi, a wręcz leżący poza kręgiem zainteresowania nauk geograficznych. Zarazem wśród geografów – szczególnie tych o dłuższym doświadczeniu naukowym – którzy przychylniej spoglądają na gry jako przedmiot badań, zwykle jedną z barier stanowi ograniczona wiedza na ten temat.

#### **4. Podsumowanie i perspektywy dalszych kierunków badań**

Niniejszy artykuł miał na celu przedstawienie związków między naukami geograficznymi a grami wideo. W przeprowadzonej analizie współczesnego stanu badań zwraca uwagę bardzo szeroki zakres tematów, którymi mogą zajmować się geografowie, co związane jest przede wszystkim z interdyscyplinarnym charakterem geografii. Pozwala on na badanie gier, w szczególności ich aspektu przestrzennego, z bardzo różnych punktów widzenia. Owszem, przy nie zawsze widocznych granicach między geografą a innymi dyscyplinami niekiedy trudno określić, czy dane zagadnienie stanowi jeszcze przedmiot badań przypisany do geografii, czy też bardziej odpowiednie do ich badania są inne nauki: ekonomia do analizy przemysłu gier wideo, kulturoznawstwo i socjologia do badania aspektu kulturowego i społecznego w grach czy też informatyka i filozofia technologii w pracach nad cyberprzestrzenią. Niemniej jednak każda ze wspomnianych dyscyplin posiada swoje odrębne podejście i zbiór metod badawczych, dlatego też poszczególne zagadnienia mogą być rozpatrywane

z różnych perspektyw – nawet jeśli zakresy tych badań będą się w pewnej mierze pokrywały, przedstawiciele każdej z nauk mogą zaproponować własny punkt widzenia i własne rozwiązania.

Różnorodność zagadnień i podejść badawczych geografii do gier komputerowych sprawia, że nie da się ich zamknąć w ramach jednej subdyscypliny. Przedstawiony w drugiej sekcji niniejszego artykułu podział na geografie gier wideo, geografię w grach wideo i gry wideo jako geografie kultury, rozszerzony ponadto o zagadnienie gier wideo w dydaktyce geografii, stanowi próbę usystematyzowania badań nad grami nie tylko w ramach geografii kultury, ale w ogóle w naukach geograficznych. Podział ten nie jest próbą wydzielenia nowych subdyscyplin (wszak prowadzone badania przyporządkować można do tych już istniejących: geografii kultury, geografii ekonomicznej, cybergeografii, dydaktyki geografii itp.); pozwala on natomiast uporządkować badane zagadnienia z perspektywy przedmiotu badań, czyli samych gier.

Badania nad grami wideo w geografii stanowią wyraz reagowania na zmieniającą się rzeczywistość, a zarazem wpisują się w nurt dążenia – w tej dyscyplinie i w całej współczesnej nauce – ku interdyscyplinarności i poszukiwaniu nowych podejść badawczych. Najpełniej zjawisko to przejawia się w cybergeografii (nie tylko w kontekście badań nad grami wideo), wyraźnie widać je również w pracach analizujących zawartość gier. W obu przypadkach zwraca uwagę odejście od tradycyjnego obiektu badań geografii – materialnej powłoki ziemskiej. Pojawia się wobec tego pytanie: czy badacze zajmujący się wirtualnymi geografiami lub geograficzną treścią gier wideo w dalszym ciągu mogą być, zgodnie z funkcjonującymi dotychczas definicjami, uznawani za geografów?

Odpowiedź na to pytanie powinna być twierdząca. Badania nad grami stanowią zarazem szansę i wyzwanie dla geografii. Siłą tej ostatniej jest całościowe i interdyscyplinarne spojrzenie na rzeczywistość, ze szczególnym naciskiem na aspekt przestrzenny. Geograficzne badania nad różnorodnymi aspektami gier wideo dają możliwość wykorzystania specyficznych dla tej dyscypliny metod i podejść badawczych, a tym samym pozwalają na spojrzenie na gry z nowej perspektywy, czy też – biorąc pod uwagę, że gry mogą stanowić interesujący przedmiot badawczy dla niemal wszystkich dziedzin nauk geograficznych – nowych perspektyw. W przyszłości na szczególną uwagę zasługuje badanie geograficznych

aspektów treści gier („geografii w grach”) oraz analiza gier w kontekście cybergeografii. W obu przypadkach specyfika „wirtualnego” przedmiotu badań w połączeniu z metodyką typową dla geografii – być może zmodyfikowaną na potrzeby badania gier – mogłaby przynieść bardzo interesujące rezultaty. Dlatego też warto zwrócić uwagę środowiska geograficznego na potencjał związany z badaniem gier wideo. Nadzieje na rozwój badań nad tym zagadnieniem w polskiej geografii wiązać należy szczególnie z młodym pokoleniem geografów, które nie tylko będzie posiadało odpowiedni warsztat metodyczny, ale też będzie bardziej zainteresowane tą formą rozrywki.

## Literatura

- All the world's a game (10 grudnia 2011). *The Economist*. Online: <<http://www.economist.com/node/21541164>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Ash, J., Gallacher, L. A. (2011). Cultural Geography and Videogames. *Geography Compass*, 5(6), 351–368.
- Brightman, J. (25 czerwca 2014). *Game software market to hit \$100 billion by 2018 - DFC*. Online: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-06-25-game-software-market-to-hit-usd100-billion-by-2018-dfc>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Brysch, C. P., Huynh, N. T., Scholz, M. (2012). Evaluating Educational Computer Games in Geography: What is the Relationship to Curriculum Requirements? *Journal Of Geography*, 111(3).
- Crampton, J. W. (2006). Virtual Geographies. W: B. Warf (red.), *Encyclopedia of Human Geography* (s. 535–536). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Dyer-Witheford, N., Sharman, Z. (2005). The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry. *Canadian Journal of Communication*, 30(2), 187–210. Online: <<http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1575/1729>>. Data dostępu: 24 grudnia 2014.
- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Games Effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75–81. Online: <<http://wqedfoundation.org/wp-content/uploads/2013/01/Multiple-Dimensions-of-Video-Game-Effects.pdf>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.

- Graham, I., Shaw, R. (2010). Video games, geography and. W: B. Warf (red.), *Encyclopedia of geography* (s. 3015–3016). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Grandadam, D., Cohendet, P., Simon, L. (2013). Places, Spaces and the Dynamics of Creativity: The Video Game Industry in Montreal. *Regional Studies*, 47(10), 1701–1714. Online: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00343404.2012.699191>>. Data dostępu: 24 grudnia 2014.
- Ivory, J. D. (2013). Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *Review of Communication Research*, 1(1), 31–68. Online: <<http://www.rcommunicationr.org/index.php/component/jdownloads/finish/12/24?Itemid=0>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Johns, J. (2006). Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, 6(2), 151–180.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA – London: MIT Press.
- Kinsley, S. (2014). The matter of ‘virtual’ geographies. *Progress in Human Geography*, 38(3), 364–384. London: SAGE.
- Kozłowska-Szczęsna, T., Błażejczyk, K. (2010). Wpływ środowiska atmosferycznego na społeczeństwo jako przedmiot badań biometeorologii społecznej. *Przegląd Geograficzny*, 82(1), 5–48. Online: <[http://www.rcin.org.pl/igipz/Content/946/Wa51\\_8300\\_r2010-t82-z1\\_Przegląd-Geograficzny-Kozłowska.pdf](http://www.rcin.org.pl/igipz/Content/946/Wa51_8300_r2010-t82-z1_Przegląd-Geograficzny-Kozłowska.pdf)>. Data dostępu: 25 grudnia 2014.
- Longan, M. W. (2008). Playing with Landscape: Social Process and Spatial Form in Video Games. *Aether: The Journal of Media Geography*, 11(1), 23–40. Online: <[http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume\\_02/longan.pdf](http://geogdata.csun.edu/~aether/pdf/volume_02/longan.pdf)>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Migoń, P., Grykień, S., Pawlak, R., Sobik, M. (2002). *Słownik encyklopedyczny. Geografia*. Wrocław: Wydawnictwo Europa.
- Nyman, E. (2013). The Island as Container: Islands, Archipelagos, and Player Movement in Video Games. *Island Studies Journal*, 8(2), 269–284. Online: <<http://www.islandstudies.ca/sites/islandstudies.ca/files/ISJ-8-2-2013-Nyman.pdf>>. Data dostępu: 23 grudnia 2014.

- Pitrus, A. (2012). Miejsce zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo. W: A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audio-wizualnej* (s. 19–27). Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Porter, G., Starcevic, V. (2007). Are violent video games harmful? *Australasian Psychiatry*, 15(5), 422–426. Online: <[http://www.researchgate.net/publication/6011284\\_Are\\_violent\\_video\\_games\\_harmful/file/79e4150aad9256of34.pdf](http://www.researchgate.net/publication/6011284_Are_violent_video_games_harmful/file/79e4150aad9256of34.pdf)>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Retkiewicz, W. (2013). *Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka*. Łódź: Wydawnictwo UŁ.
- Rufat, S., Ter Minassian, H. (2012). Video games and urban simulation: new tools or new tricks? *Cybergeo: European Journal of Geography*. Online: <<http://cybergeo.revues.org/25561>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Satellite Maps Deliver More Realistic Gaming (2012). *Spinoff*. 88. Online: <<http://spinoff.nasa.gov/Spinoff2012/pdf/Spinoff2012.pdf>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Shaw, I. G. R., Sharp, J. P. (2013). Playing with the future: Social irrealism and the politics of aesthetics. *Social & Cultural Geography*, 14(3), 341–359. Online: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/14649365.2013.765027>>. Data dostępu: 23 grudnia 2014.
- Stuart, K. (19.05.2011). Ace Combat: Assault Horizon – preview. Online: <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/may/19/ace-combat-assault-horizon-preview>>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68–77. Online: <[http://www.researchgate.net/publication/220140234\\_The\\_effects\\_of\\_computer\\_games\\_on\\_primary\\_school\\_students%27\\_achievement\\_and\\_motivation\\_in\\_geography\\_learning/file/eob495253bacf10a47.pdf](http://www.researchgate.net/publication/220140234_The_effects_of_computer_games_on_primary_school_students%27_achievement_and_motivation_in_geography_learning/file/eob495253bacf10a47.pdf)>. Data dostępu: 21 grudnia 2014.
- Vanolo, A. (2012). The political geographies of Liberty City: A critical analysis of a virtual space. *City*, 16(3), 284–298.
- Weber, A., Jenny, B., Wanner, M., Cron, J., Marty, P., & Hurni, L. (2010). Cartography meets gaming: Navigating globes, block diagrams and 2D maps with gamepads and joysticks. *The Cartographic Journal*, 47(1), 92–100. Online: <[http://www.schweizerweltatlas.ch/swa\\_resources/](http://www.schweizerweltatlas.ch/swa_resources/)>

- swa\_publicationen/artikel/2010\_cartographic-journal\_weber\_etal.pdf>. Data dostępu: 25 grudnia 2014.
- Werner, P. (2003). *Geograficzne uwarunkowania rozwoju infrastruktury społeczeństwa informacyjnego w Polsce*. Online: <[http://www.wgsr.uw.edu.pl/uploads/f\\_psisp/teleinfo.pdf](http://www.wgsr.uw.edu.pl/uploads/f_psisp/teleinfo.pdf)>. Data dostępu: 25 grudnia 2014.
- Wysocki, S. (2014). *Kultura krajów Europy Środkowo-Wschodniej w grach komputerowych. Wybrane aspekty*. Praca magisterska napisana pod kierunkiem dr Marty Brzezińskiej. Wydział Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego.
- Ząbecki, K. (2014). *Obraz Globalnego Południa w grach komputerowych jako przejaw postkolonializmu*. Praca magisterska napisana pod kierunkiem dr Bogumiły Lisockiej-Jaegermann. Wydział Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego.

**mgr Krzysztof Ząbecki** – geograf, iberysta, doktorant na Wydziale Geografii i Studiów Regionalnych Uniwersytetu Warszawskiego.

---

## **Miejsce badań nad grami wideo w geografii**

**Abstrakt:** Geografia jako dyscyplina naukowa, która zajmuje się przestrzenią ziemską i funkcjonowaniem w niej człowieka, z pozoru nie jest związana z grami wideo. Jednak od początku XXI wieku badania nad grami prowadzone w ramach nauk geograficznych zyskują na znaczeniu i dotyczą bardzo zróżnicowanych aspektów wirtualnej rozrywki (choć tematyka ta wciąż jest niemal zupełnie pomijana przez polskich geografów). Jednym z nich są „wirtualne geografie” (virtual geographies): pole badań, które znacznie oddala się od tradycyjnej geografii, co skłania do refleksji nad przyszłością nauk geograficznych.

**Słowa kluczowe:** geografia, gry wideo, cyberprzestrzeń, wirtualne geografie

---

