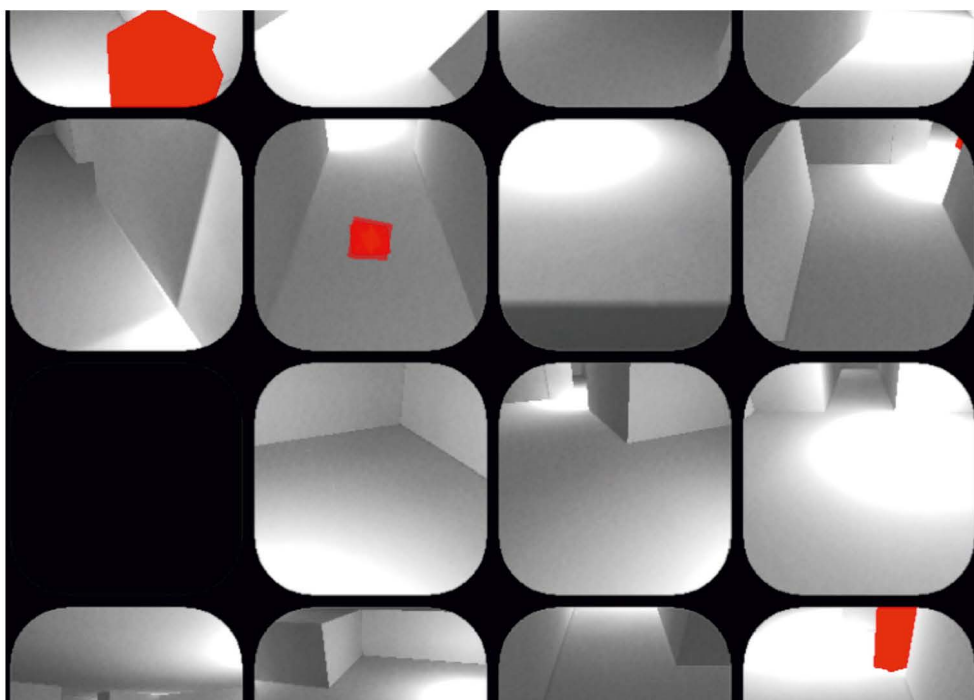


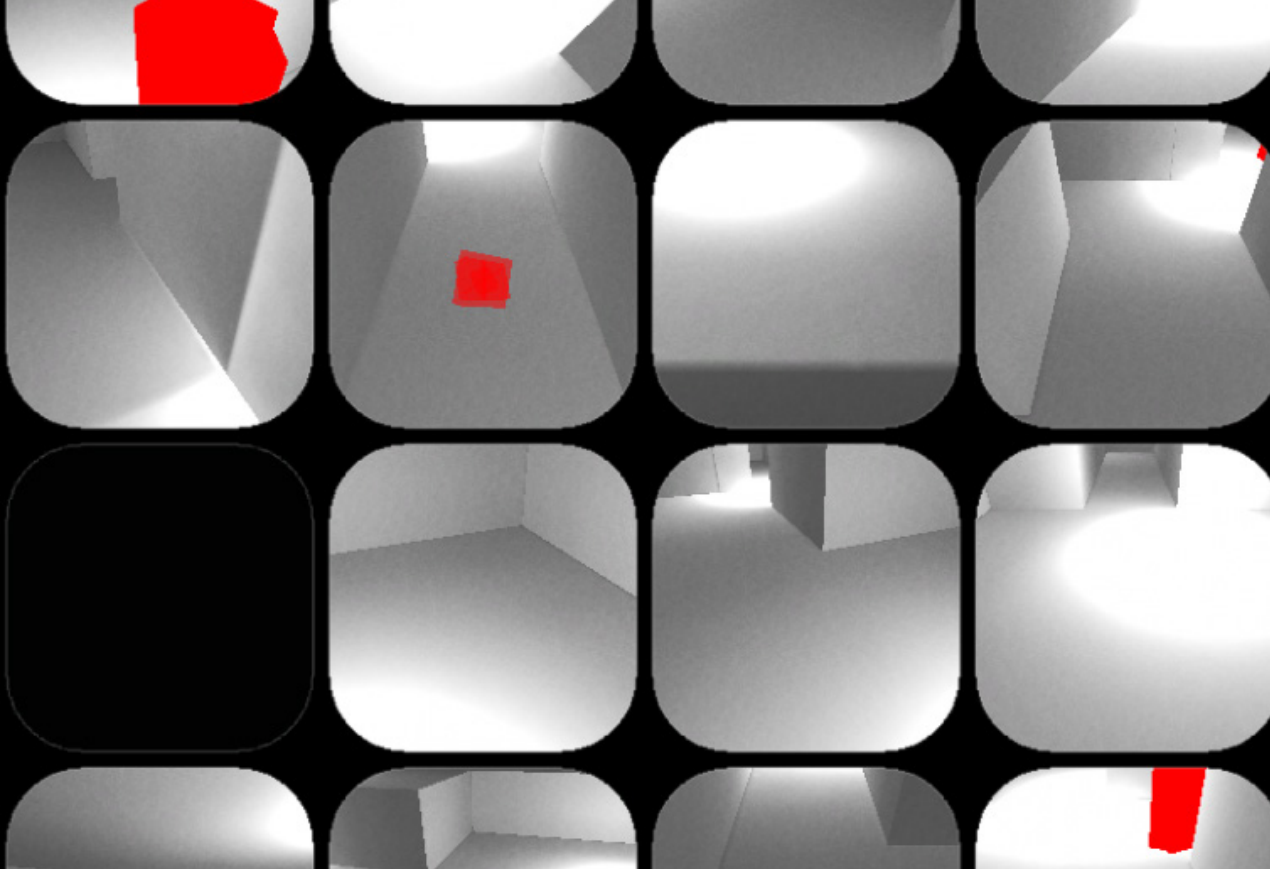
# Replay

The Polish Journal of Game Studies

Numer 1(9) 2022

Issue 1(9) 2022





# Replay

The Polish Journal of Game Studies

**Replay – The Polish Journal of Game Studies** (ISSN: 2391–8551) is devoted to interdisciplinary study of games, gaming, and gamers. We publish original research results conducted from different perspectives – cultural, sociological, and philosophical among others, with a strong focus on the history of digital games. We wish to develop a common language digital games scholars could use independently from the perspectives they employ. For this reason, we also welcome papers concerning the typology of digital games and its corresponding terminology. The journal publishes papers both in Polish and English.

*Kolegium redakcyjne/Editorial Board*

Redaktorzy założyciele/Founding Editors: Maria B. Garda, Paweł Grabarczyk

Redaktor naczelny/Editor-in-Chief: Paweł Grabarczyk

Zastępczyni redaktora naczelnego/Deputy Editor-in-Chief:

Dominika Staszenko-Chojnacka

Członkowie redakcji/Editorial Board Members

Stanisław Krawczyk, Magdalena Kozyra,

Aleksandra Prokopek, Marcin M. Chojnacki

Sekretarz redakcji/Editorial Secretary: Daniel Sołtysiak

*Rada naukowa/Academic Advisory Board:*

Przewodniczący/Chairman:

dr hab. prof. UŁ Piotr Sitarski

Członkowie/Members:

prof. dr hab. Ryszard W. Kluszczyński (University of Łódź)

dr hab. prof. SWPS Mirosław Filiciak (University of Social Sciences and Humanities)

Graeme Kirkpatrick, Ph.D. (University of Manchester)

Jaakko Suominen, Ph.D. (University of Turku)

Melanie Swalwell, Ph.D. (Flinders University)

Maria B. Garda, Ph.D. (University of Turku)

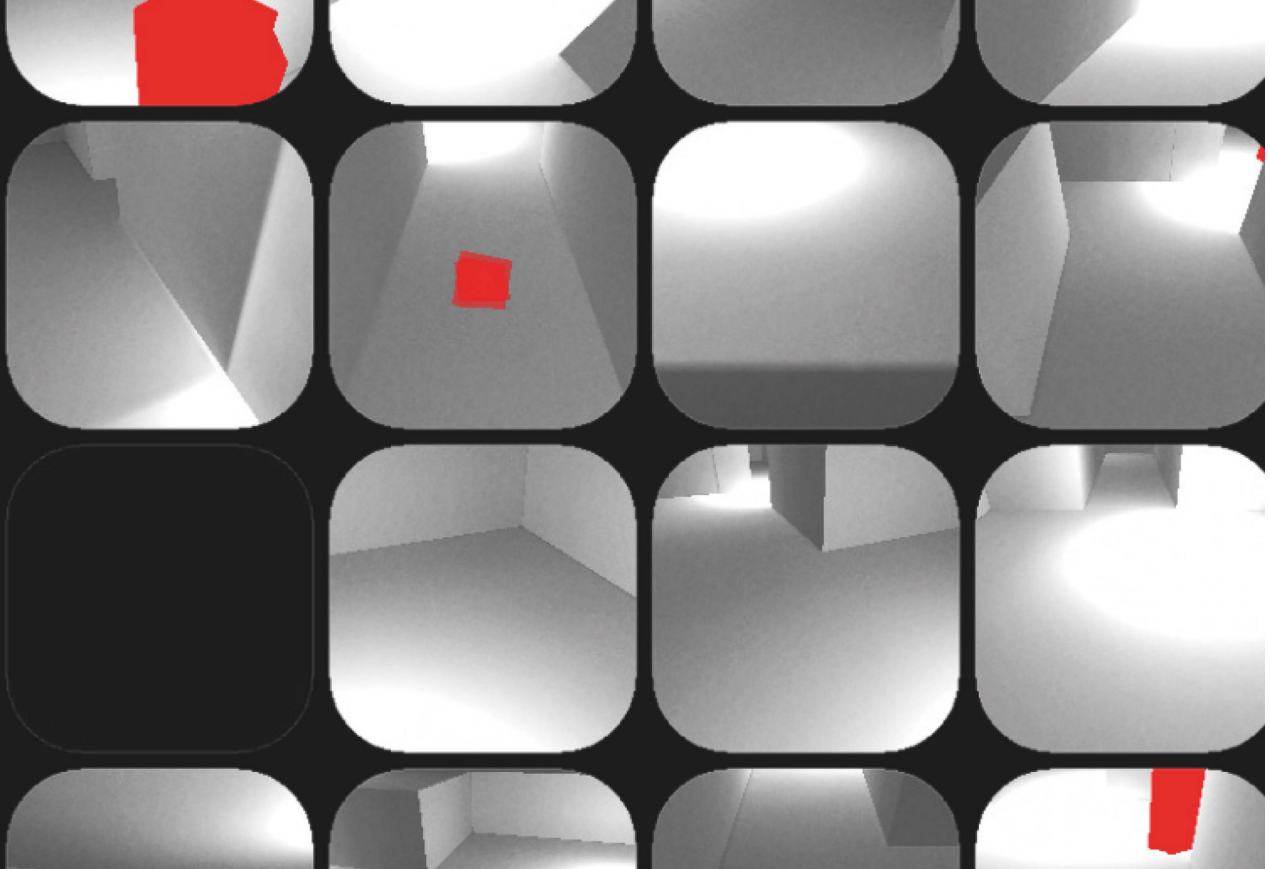
*Adres redakcji/Editors address:*

Katedra Filmu i Mediów Audiowizualnych

Wydział Filologiczny, Uniwersytet Łódzki

90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

[www.replay.uni.lodz.pl](http://www.replay.uni.lodz.pl)



# Replay

The Polish Journal of Game Studies

Numer 1(9) 2022  
Issue 1(9) 2022

*Dominika Staszenko-Chojnacka* – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny  
Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej, 90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

*Redaktor inicjujący/Initiating Editor:*

Sylvia Mosińska

*Korekta techniczna/Proofreading:*

Elżbieta Rzymkowska

*Projekt okładki/Cover:*

Łukasz Orzechowski

*Redakcja językowa/Language Consultant:*

Wojciech Szymański

*Opracowanie graficzne i skład/Graphical coverage and composition:*

Agent PR

Ilustracja na okładce pochodzi z gry „Rybczynski” (2014) autorstwa Piotra Iwanickiego

Cover art is taken from the video game “Rybczynski” (2014) by Piotr Iwanicki

*Font tytułowy/Title font:*

Tyler Dunn

© Copyright by Authors, Łódź 2022

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2022

ISSN 2391-8551

e-ISSN 2449-8394

Wydanie I. W.10951.22.0.C

Ark. wyd. 3,5; ark. druk. 3,875

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-237 Łódź, ul. Jana Matejki 34A

[www.wydawnictwo.uni.lodz.pl](http://www.wydawnictwo.uni.lodz.pl)

e-mail: [ksiegarnia@uni.lodz.pl](mailto:ksiegarnia@uni.lodz.pl)

tel. 42 635 55 77

# Spis treści/Contents

Filip Jankowski <b>(Post)pandemic academia, or rising from the ashes</b>	7
Monika Paleczna <b>Computer games as a subject of psychological research – negative and positive aspects of gaming</b>	11
Julia Sowa <b>Gamebook wzbogacony literacką przeszłością – analiza gry paragrafowej <i>Dziady</i> część V. <i>Dziady, które nie śpieprzają</i> autorstwa Mikołaja Kołyszki</b>	43
Katarzyna Prajzner <b>Recenzja książki Joanny Pigulak <i>Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo</i>, Universitas, Kraków 2022</b>	59



**Filip Jankowski\***

## (Post)pandemic academia, or rising from the ashes

we live in interesting times. The COVID-19 pandemic struck academic life hard, especially when it comes to conferences and personal meetings between researchers. Two important game conferences had to be postponed: the 2020 DiGRA conference in Guadalajara, Mexico, and the 2021 Central and Eastern European Game Studies (CEEGS) Conference in Tallinn, Estonia. Fortunately, despite the ongoing risks, it was possible to hold both overdue conferences in 2022 (though DiGRA was moved to Kraków, Poland). Not that there were no illnesses at both events; even during DiGRA itself, some participants tested positive for COVID-19. However, the conference life must go on.

At DiGRA 2022, several researchers attempted to demonstrate how the COVID-19 pandemic affected our lives. For example, in their talk *Playing A|part Together in Animal Crossing: New Horizons During the COVID-19 Pandemic*, Gabrielle Trépanier-Jobin and Pierre Gabriel Dumoulin showed how Nintendo's game helped the players sustain mutual elementary social relations. Similar conclusions can be drawn from the presentation *Digital Gaming During the Early COVID-19 Pandemic: Healthy Escapism and Social Connectedness* by Timo Partala. Based on the sample of 146 games, Partala argued that staying home and playing digital games promoted the so-called healthy escapism, that is: "managing boredom and loneliness, coping with stress, seeking mental distraction, and fulfilling the need for social connectedness." Far from being solely an alienating medium, digital games helped people cope with the forced lockdown.

A connection can be drawn between the forced lockdown and Magdalena Zrodowska's keynote talk in disability studies. Zrodowska, whose work is deeply rooted in cinema and media studies, argued for the term "dis/cinema," that is,

---

\* The Jagiellonian University, e-mail: [filip.jankowski@doctoral.uj.edu.pl](mailto:filip.jankowski@doctoral.uj.edu.pl)



cinema for people who cannot experience it multimodally due to sightlessness or deafness. Dis/cinema challenges the normative and repressive norms of experiencing cinema that exclude disabled people. The introduction of sound cinema in the 1920s and 1930s would serve as an example; it meant the sudden disappearance of dialogue subtitles, which excluded deaf persons from participating in visual culture. One might note that many more people experienced a somewhat similar exclusion in the lockdown, though only from some cultural forms and only temporarily. And as a digression, I would say that dis/cinema manifests itself in a French-developed digital game *A Blind Legend* (2015), dedicated to blind players, which undermines the common belief that digital games *must be* video games.

Speaking of the “game/not-game” division, what I found to be one of the most exciting presentations at DiGRA was Olli Tapio Leino’s *The Tragedy of the Art Game*. The “tragedy” results from inconclusive attempts to reconcile the author/player stances, especially seen in the so-called art games. While the author wants to express themselves, the player desires, in turn, a suitable environment to play, thus trying to avoid the author’s persuasion. Different conclusions can be drawn from Braxton Soderman’s talk *The Playful Attitude and the Critical Attitude*. There, the researcher argued against the fetishistic appraisal of game-specific values dominating in game studies (influenced by Mihály Csíkszentmihályi’s concept of flow) over the actual ideological content and meaning of games.

The “what is a game?” question returned in Sonia Fizek’s talk at the CEEGS 2022 conference, revolving around her recent book *Playing at a Distance*. Fizek’s account of idle games that do not require the player’s constant attention concluded in a reappraisal of interpassivity: watching instead of participating in a game. Fizek concluded her talk with the statement that “we play games as much as games play us,” reversing the standard view of digital games as interactive media. Games shape our knowledge of the world, just like we shape their meaning. Hence, the player’s activity meets the game’s activity.

The COVID-19 pandemic was referenced in Jonne Arjoranta’s presentation during the CEEGS 2022 workshop about political activism, *Playing the Socialist: Solution to the Climate Crisis*. Within the workshop, Arjoranta presented his JavaScript game *Half-Earth*, which simulated the political fiction scenario: a socialist revolution in 2022 aiming to solve the climate crisis. After the revolution, the player needs to balance between different factions, prevent climate catastrophe, and not get overthrown by political enemies. However, Arjoranta admitted that regardless of the player’s attempts, playthroughs might still lead to catastrophic events such as wildfires and flooding. He suggested that in the game, the climate issue may be solved only by degrowth and depopulation. In other words, the Earth may avoid the environmental catastrophe if the player allows for industrial decline and (what is even more controversial) significant population loss during

the recurring pandemics. Yet, the ultimate solution may need forward-looking planning, and thus *Half-Earth* advocates for a change of mentality, opposing the dogma of economic growth.

Beatriz Blanco referred to the pandemic as well. Her talk during the same workshops, *Punhos de Repudio – A Ludic Revenge Against Pandemic Negationists*, described some games made by Brazilian designers infuriated by the politics of the far-right president Jair Bolsonaro and the fanaticism of his supporters. For example, progressive designers in Brazil created *Punhos de Repudio*, where the main objective is to fight Bolsonaro's voters (including COVID-19 deniers), with mechanics inspired by brawler games like *Double Dragon*. However, Blanco stated that *Punhos de Repudio* mainly responds to Brazilian mainstream political games, whose right-wing developers called for lynchings of opposition politicians. Thus, *Punhos de Repudio* constitutes a reaction against the actual reaction in Brazil.

Politics also caught the attention of Hanna Wirman, the last keynote at CEEGS 2022. A researcher of Hong Kong gaming history, Wirman said in her talk, *Games and (Inter)national Politics*, that the resistance against China's violation of human rights during the Hong Kong protests was tremendous. Moreover, it affected numerous tactical games aimed against the continental Chinese repression. Yet, Wirman also stressed that games in the region – even board ones – had been involved in politics since their beginnings, which challenges the common view of gaming as an escapist form of entertainment. One example is the 1909 board game *Pank-a-Squith* about the suffragette movement.

Digital games can also be indirectly involved in political discourses, and this was discussed with regard to Poland and Czechia. In their two talks (*Polish Ghost in American Shell, The Invention of Leshy*), Tomasz Majkowski, Aleksandra Prokopek, and Magdalena Kozyra indicated the local roots of the seemingly cosmopolitan productions *The Witcher 3: Wild Hunt* and *Cyberpunk 2077*. The last game, while making use of an American-licensed universe, references the Polish systemic transformation in the 1990s. It includes the audiovisual cues typical for that period (advertisements on every surface, failed infrastructure, omnipresent poverty, and organized crime). Tereza Fousek Krobová, Justyna Janik, and Jaroslav Švelch made a similar effort in their talk *Haunted Spaces of Post-Soviet Horror Games*. They presented a comparative study of two games: Czech-developed *Someday You'll Return* and Polish-developed *The Medium*, both firmly rooted in the local landscapes and history.

The current global crisis is being addressed at game studies conferences, and also in game studies journals. A special issue of the *Arts and Cultural Studies Review*, "Playing While the World Burns: Games in a Time of Crisis," will soon appear, edited by Justyna Janik and Daniel Vella. Just as games are still interested in politics (at least some of them), research has not missed another important phenomenon of collective life: pandemics.



**Monika Paleczna\***

# Computer games as a subject of psychological research – negative and positive aspects of gaming<sup>1</sup>

## *Abstract*

Computer games are an interactive form of entertainment that is popular with younger and younger players. Therefore researchers are actively seeking information on the consequences of pursuing this type of pastime. At the beginning, the researchers' attention was focused mainly on the negative aspects of gaming. Nowadays, more and more benefits related to this activity are being indicated. In 2014, Granic, Lobel and Engels published an article on the benefits of playing computer games. The researchers focused on four areas: cognitive, motivational, emotional, and social. They wanted to inspire new research on mental health benefits of gaming by pointing to various research reports they selected. This paper aims to present the research directions explored in recent years by researchers who strive to describe the positive and negative consequences of gaming. I present the main directions and examples of research in these areas, highlighting the ambiguity of the current results. Problematic areas related to gaming include aggression and violence, addiction, weakening of social relations, experiencing undesirable emotions, sexualization, racial prejudice, and racial discrimination. The indicated opportunities and benefits are the strengthening of cognitive, motor, emotional, and social competences.

**Keywords:** computer games, video games, player, negative and positive aspects, advantages and disadvantages

---

\* Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, e-mail: [monika.paleczna@up.krakow.pl](mailto:monika.paleczna@up.krakow.pl)

<sup>1</sup> This work was supported by the Polish National Science Centre under grant number [2018/31/N/HS6/01201].

The provision of entertainment is the primary function of computer games (Ritterfeld & Weber 2006; Halim, Fazal-ur-Rehman & Baig, 2010), and their audience is made up of users of all ages. Increasingly younger children are turning to computer games. In the UK, children aged 3–4 years spend around 6 hours and 12 minutes per week on gaming, while adolescents aged 12–15 years spend around 13 hours 45 minutes on this activity (Ofcom 2018). Sălceanu (2014) established that half of the Romanian parents surveyed allowed their children to spend 1–2 hours a day playing games, while 28% of these parents agreed to 3–4 hours. Almost one in three teenagers in Poland plays computer games four times a week or more frequently (Bójko, Dzielska, Mazur & Oblacińska, 2019). Given the fact that computer games are an important form of leisure activity for increasingly younger individuals, researchers are actively seeking information on the consequences of pursuing this type of pastime. In the late 1980s and early 1990s, their focus was on the detrimental consequences of gaming, especially in the context of children and adolescents. Nowadays, the positive aspects of gaming are being highlighted more and more often (Granic, Lobel & Engels, 2014). This paper aims to demonstrate both the negative and positive aspects of the activity of gaming.

## **Negative phenomena associated with gaming**

### **Aggression and violence**

One of the most frequently described negative phenomena is the occurrence of aggression and violence in some computer games. These games are regularly called violent games by researchers (e.g., Barlett et al., 2009; Arriaga, Monteiro & Esteves, 2011; Burkhardt & Lenhard, 2022), but the term might be unclear. It refers to the violent content of these games, specifically to the fact that the players are exposed to that content (and, as a result, engage in violent acts themselves). The results of a series of studies confirm the hypothesis that playing computer games which feature violence is associated with the presence of aggression in players. Violent games aggravate violent behavior (Greitemeyer & Mügge, 2014) while increasing physiological arousal and aggression-related thoughts and emotions (Anderson & Bushman, 2001). Enthusiasts of violent computer games are prone to inflicting heavier punishment (Bartholow & Anderson, 2002) and display higher levels of hostility (Arriaga, Esteves, Carneiro & Monteiro, 2006) and higher levels of emotional desensitization (Arriaga, Monteiro & Esteves, 2011). Bluemke, Friedrich and Zumbach (2010) found that those who played a violent game for five minutes exhibited higher levels of aggressiveness than those who played a peaceful game for the same period of time. The researchers emphasized that both types of games elicited similar levels of arousal, although they varied in content. Therefore, in

their view, it was the element of violence that was the explanatory factor for these changes. Burkhardt and Lenhard (2022) conducted a meta-analysis of 30 effect sizes from 21 studies and discovered a positive effect of violent video games on aggressive behavior. Similar conclusions were reached by Addo, Fang, Kulbo et al. (2021), who collected data from over 3,000 young adults. Other studies suggest that not only playing but also watching someone else play can lead to an increase in aggressive thoughts and behaviors. The researchers, however, have opposing views on which of these two activities produces the greater effect. Cooper and Mackie (1986) and Silvern and Williamson (1987) identified comparable increases in aggression in both players and observers. In contrast, Zhang, Cao and Tian (2021) indicated that it was active gaming that gave rise to greater levels of aggression. Mathur and VanderWeele (2019) found that most studies confirmed a statistically significant relationship between gaming violence and violent player behavior, but the effects were usually small.

Therefore, the correlation between violent games and aggressive behaviors, thoughts, and emotions is quite problematic. Firstly, not all scientific findings support the hypothesis under analysis. For instance, Winkel, Novak, and Hopson (1987) and Hawk and Ridge (2021) stated that game content did not affect the aggressive behavior of study participants, while Fleming and Rickwood (2001) failed to identify a connection between playing violent games and the players' aggressive mood. Tear and Nielsen (2013) also failed to support the hypothesis that playing violent games diminished prosocial behavior. The researchers focused on three games which in a pilot study received similar ratings in terms of interest, frustration, and arousal. The games varied only in their content: one game contained violence, one displayed prosocial behavior, and the third game featured neither. No differences in prosocial behavior, however, were noted by the researchers when the experimenter accidentally dropped a pen. Secondly, some researchers point to the potential role of other factors. Having analyzed more than 400 scientific articles, Bushman and Huesmann (2006) concluded that the short-term effects that were observed in studies on violence in the media resulted from encoded scripts, schemas, or beliefs, rather than from direct exposure to the media. Zheng and Zhang (2016) additionally pointed to the crucial role of gender and trait aggressiveness. The strength of interdependence between violent games and aggressiveness is also related to the identification process – the stronger it is, the more the player identifies with a violent character (Konijn, Nije Bijvank & Bushman, 2007). More recent research also does not confirm a direct effect of games on aggression. Ferguson and Wang (2019) determined that a player would need to play 27 hours a day to produce significant changes in aggression. The lack of such a relationship was also indicated by Przybylski and Weinstein (2019), who analyzed data from over a thousand British adolescents.

Although the number of results available is large, their interpretation and generalization is hampered by the fact that very different games are used in the studies. Combs (2010) found, however, that the genre of the game was directly related to violent acts and words, the number of weapons, and total violent content. Aleissa, Alenezi, Saleheen et al. (2022) analyzed the relationship between the type of computer games played and aggressive behavior in adolescents. Adolescents who preferred action games had higher levels of verbal and physical aggression. Playing adventure games was associated with higher physical aggression, anger, hostility, and verbal aggression scores. Adolescents who chose simulation games had higher levels of verbal aggressiveness, and those who played sports games had higher levels of anger and physical aggression. Strategy/puzzle games were associated with higher levels of anger, hostility, and verbal aggression. Although this study showed some relationships between the type of games and aggressive behavior in players, it did not answer the question about the impact of game types on the aggression level of the study participants. In another study, Dickmeis and Roe (2019) showed that self-reported physical aggression correlated positively with fighting and online shooter games (both characterized as high-violence and high-competitiveness) and negatively with simulation games (characterized as low-violence and low-competitiveness). Therefore, it seems reasonable to assume that the game genre should be an important variable considered by researchers of the relationship between aggression in the game and aggressive behavior of players.

A particular type of aggression that players are exposed to is aggression from other players in multiplayer games. For example, Fortim and de Moura Grando (2013) found that 16% of female players in their study experienced some sort of aggressive sexual behavior. Similarly, Callou, Bezerra, dos Santos Moreira et al. (2021) found that women experienced verbal aggression, insults, and humiliation in games. This data comes from interviews with 13 female players. Due to the small number of respondents, it is not possible to generalize these conclusions, but they can be the basis for generating new hypotheses. Additionally, there is not much data on how players (mainly women) react to different types of aggression. This is a gap that should be filled by further research. However, it should be emphasized that aggression or violence on part of another player is a different phenomenon than the violent content of the game (as aggression by players can be independent of the game content).

To sum up, the results regarding the impact of aggression in computer games on player aggression are ambiguous. Many studies have been carried out in this area, which demonstrate both the existence and non-existence of such an effect. Several meta-analyses have been conducted, but sometimes they take into account completely different studies, so it is difficult to compare their conclusions. It seems that the answer to the question about the impact of aggression in computer

games on the player's aggression requires further, even more thorough research, for example, taking into account the game genre or choosing even more precise criteria for meta-analysis.

### **Addiction to computer games**

Another negative phenomenon associated with playing computer games is the excessively frequent indulgence in this activity. The DSM-5 (APA 2013) diagnosis of the Internet gaming disorder (IGD) qualifies it as a disorder that deserves further analysis. This means that this phenomenon necessitates further theoretical and empirical research. At present, DSM-5 describes the following symptoms: preoccupation with video games, withdrawal symptoms when gaming is not possible, increased level of tolerance (there is a need to spend increasingly more time playing games to satisfy the gaming urge), inability to or unsuccessful attempts to quit gaming, loss of interest in other activities, continuing to play games despite negative consequences, deceiving others about the amount of time spent on gaming, using gaming to cope with low moods, entertaining the risk of damaging one's relationship or the risk of losing one's job due to gaming. The World Health Organization, which has developed the latest International Statistical Classification of Diseases and Health Problems – ICD 11 (World Health Organization 2018), also defines the gaming disorder. It is characterized as a pattern of persistent or recurrent behavior linked to playing online and offline games where the player has impaired control over gaming (for example, its frequency and intensity), gives higher priority to gaming rather than to other interests and daily activities, and continues to play or escalates gaming despite the occurrence of negative consequences. Although DSM-5 does not yet include the gaming disorder in the main section of the manual, and the WHO introduced this disorder only several years ago, the results of the research conducted so far support the premise that the problem of addiction also applies to computer players.

Some researchers determined that the gaming disorder was a serious issue. For example, Grüsser, Thalemann and Griffiths (2006) collected data from over seven thousand players and discovered that over ten percent of their respondents met three or more criteria for addiction. Symptoms of video game addiction were also highlighted by Chappell, Eatough, Davies and Griffiths (2006) as well as by Van Den Eijnden, Koning, Doornwaard Van Gorp and Ter Bogt (2018). The first team of researchers noted withdrawal symptoms and mood changes, while the second team identified decreased psychosocial wellbeing and deteriorating academic performance in adolescents. However, it is difficult to compare these results, especially since researchers adopted different game addiction operationalizations and methodologies (online questionnaire; interpretative phenomenological analysis; IPA; IGD scale). Researchers are also looking for factors



that are associated with addiction. By way of example, Green, Delfabbro, and King (2020) noted that poor self-concept among players was a risk factor, especially for games that facilitated role-playing and identity formation. Wang, Ho, Chan and Tse (2015) focused on the role of personality, linking gaming addiction with low conscientiousness and low openness to experience.

Some researchers link the gaming disorder with loot boxes, the keys to which players collect or (more often) purchase (though without money being directly involved; Yokomitsu et al., 2021). These are boxes with valuable, but unknown, random items that enhance gameplay (Macey & Hamari, 2022). Due to the payment for keys and the randomness of items, some researchers identify loot boxes as a form of gambling (King, 2018; Macey & Hamari, 2022). This use of simulated (non-financial) gambling elements is called *gambification*. The term means the introduction of gambling mechanics to the digital world, including computer games (Hing, Russell, King et al., 2023). While researchers do not deny the possibility that *gambification* can lead to positive effects (e.g., promoting certain behaviors), they tend to focus on the negative consequences (Macey & Hamari, 2022). It should also be noted that through loot boxes game developers generate profits from released (often) free games (King, 2018).

It should be emphasized, however, that despite efforts to describe computer game addiction and the gaming disorder, many issues remain imprecise. Aarseth et al. (2017) argued that the gaming disorder included in the ICD-11 should be removed until the basic matters were resolved, such as: low quality of gaming disorder research, poor operationalization referring too much to the substance use and gambling criteria, or the lack of consistent criteria for the disorder. Similarly, Kuss, Griffiths and Pontes (2017) pointed to the weaknesses of the Internet gaming disorder criteria described in the DSM-5 (e.g., the possibility to diagnose IGD based on offline games), but they maintained that problematic gaming existed and could be considered as an example of disordered gaming (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez & Pontes, 2017). Despite the growing number of studies on gaming addiction, van Rooij, Ferguson, Colder Carras et al. (2018) emphasized that there were still too few of them to talk about a formal diagnosis. The researchers agreed that there were people whose life problems were related to gaming, but this was not enough to talk about a formal gaming disorder. According to them, further research evidence was needed. Due to the controversy surrounding the gaming disorder, the research presented above should be interpreted with caution.

To sum up, the problem of addiction to computer games is extremely complex. Not all researchers agree that the gaming disorder really exists, and those who study it define and measure it in different ways. These researchers who study the gaming disorder indicate that players experience negative effects from excessive gaming and require clinical intervention.

## **Weakening of social relations**

Impaired social relations are also considered to be the adverse consequences of gaming. Both players and those around them point to this particular aspect. The players' perspective became the topic of a paper published by Kowert, Domahidi, Festl and Quandt (2014). The researchers established that those who often played online games had a smaller circle of friends and the relations they had with these friends were of worse quality. The perspective of individuals who form social relationships with players was analyzed by Van Schie and Wiegman (1997). Their studies confirmed that children who played computer games frequently were rated as socially inactive by their peers. The reduction in the number of relationships and the deterioration of social relations are particularly evident in computer game addicts (Zamani, Kheradmand, Cheshmi, Abedi & Hedayati, 2010).

The number of studies on the negative impact of computer games on social relations is small. Given the importance of social relationships in life, research in this area should be developed.

## **Experiencing undesirable emotions**

Experiencing undesirable emotions is yet another detrimental aspect of gaming. Computer games provide players with a wide range of feelings. Bringula, Lugtu and Aviles (2015) established that these included happiness, excitement, and delight, but also anxiety, irritation, and stress. Such a wide range of emotions can be elicited by both a variety of in-game experiences (Van Reekum, Johnstone, Banse et al., 2004) and the game design itself, such as the colors used (Joosten, Van Lankveld & Spronck, 2010). Anger and fear are mentioned by players as some of the undesirable emotions experienced. They are related to a diversity of factors. One such factor is the duration and frequency of gaming. The longer and the more often people play, the greater the anger (Demirok, Ozdamli, Hursen et al., 2012) and fear (Shokouhi-Moghaddam, Khezri-Moghadam, Javanmard et al., 2013), as well as anxiety and stress (Bringula, Lugtu & Aviles, 2015) they feel. Another factor linked to playing computer games is their content, and primarily their violent storylines. Baldaro, Tuozi, Codispoti et al. (2004) observed a significant increase in anxiety in respondents who played a violent game. The researchers, however, pointed to a vital limitation of their research, which was the varying levels of intellectual stimulation, competitiveness, or excitement in the game. There is also a sense of hostility in enthusiasts of violent games, as confirmed by Arriaga, Esteves, Carneira and Monteiro (2006) and by Hasan, Bègue, Scharkow and Bushman (2013). Such feelings of hostility during a game may be more powerful than during face-to-face contact with another person (Williams & Clippinger, 2002). Frustration is yet another feeling experienced by players. It results from having to wait for the game

to load, the need to pause the game mid-play, or from losing and having to start from the beginning (Colwell, 2007).

Several studies have shown that players may experience undesirable emotions, and their source may be both the design of the game and its content or gameplay-related factors. In order to confirm or deny such a relationship, it is necessary to conduct more research that will be free of existing limitations, such as different levels of intellectual stimulation in games.

### **Avatar sexualization**

One of the negative phenomena linked to the creation of one's own character in a game is the sexualization of avatars. The Task Force on the Sexualization of Girls of the American Psychological Association (2010) points to four phenomena when defining sexualization: treating sexual attractiveness as the sole determinant of a person's worth; equating physical attractiveness with being sexy; taking away an individual's ability to make decisions and treating them only as an object that can be sexually exploited; sexuality being inappropriately imposed upon an individual.

The sexualization of avatars and its consequences have been discussed in numerous research papers. In Behm-Morawitz and Mastro's (2009) study, both female and male students played a game with either a sexualized or non-sexualized protagonist. Based on the data obtained, the researchers put forward a hypothesis that playing a sexualized female character affected people's beliefs about women in the real world. Moreover, female study participants playing such an avatar had a lower sense of self-efficacy. An even higher degree of sexualization – hypersexualism – was the subject of a study conducted by Reinhard (2009). The researcher tested the reactions of men and women to female avatars represented in a hypersexualized manner. Such avatars had large breasts, a narrow waist, and long legs. Only female participants in the study (not the male participants) were more engaged in the game when they used hypersexualized avatars.

One of the identified consequences of sexualization may be self-objectification – perceiving oneself through the lens of physical appearance while ignoring personality traits (Fredrickson & Roberts, 1997). Vandenbosch, Driesmans, Trekels, and Eggermont (2017) put forward a conjecture that adolescents who chose a sexualized avatar manifested a higher level of self-objectification than those whose characters were not sexualized. The researchers established that sexualized avatars displayed a link with self-objectification in both young girls and boys, regardless of whether they used a male or female character. Similar results were obtained by Fox, Bailenson and Tricase (2013). In their study, virtual

reality goggles were used to immerse women in a virtual world. Women choosing sexualized avatars presented more body-related thoughts than women who used non-sexualized avatars. In the opinion of the authors, these results supported the hypothesis that sexualized avatars led to objectification. Moreover, women who were presented with sexualized avatars, especially ones with faces, showed greater acceptance of myths related to rape, such as the one which lays the blame for rape on women. As it was unfeasible to generalize these results because of the very specific and complex technique used, too different from the virtual worlds available to average users, other researchers made an attempt to replicate these results in a less immersive virtual environment – *Second Life* (Fox, Ralston, Cooper & Jones, 2015). In this study contact with a sexualized avatar was indeed associated with the feeling of self-objectification, irrespective of whether the character was watched or controlled. Additionally the authors confirmed the impact of self-objectification on the correlation between avatar sexualization and the acceptance of a rape myth. Comparable conclusions were reached by Beck, Boys, Rose, and Beck (2012) as well as by Driesmans, Vandenbosch and Eggermont (2015). The first team established that exposure to female sexual objectification and violence against women led to increased acceptance of rape myths in men. The second team noted that teenagers who played a sexualized character showed greater tolerance of sexual harassment and greater acceptance of rape myths.

Another damaging effect of sexualization is the experience of unwanted behavior online. Behm-Morawitz and Schipper (2016) searched for a link connecting avatar gender with sexualization and cyber-harassment. They noted that female avatar owners were more likely to experience sexual harassment than male avatar owners. No differences were identified between women with more and less sexualized avatars in relation to cyber-harassment on the whole; however, its specific form – sexual harassment – was found to be considerably more frequent in the case of female avatar owners. The latter were also more likely to receive obscene comments. No correlations were found for male avatars. A link between sexualized avatars and sexual harassment was also demonstrated by Burnay, Bushman and Larøio (2019). After the game was over, subjects were presented with two jokes each – two sexist jokes first, followed by one sexist joke and one non-sexist joke – and they were asked to specify which one they would send to their partner. Men using a sexualized avatar sent more sexist text messages to women.

In conclusion, sexualization is still present in computer games, even if it is less marked today than it was several decades ago. Both male and female players experience it. Sexualization leads to such negative effects as self-objectification and acceptance of the rape myth.

## Racial prejudice and racial discrimination

Racial prejudice is an antipathetic attitude towards people belonging to a particular racial group, based upon a faulty and inflexible generalization (Allport, 1954). Racial prejudice may lead to racial discrimination, which stands for the unequal treatment of people because of the racial group they belong to (Pettigrew & Taylor, 2000). Yang, Gibson, Lueke, Huesmann and Bushman (2014) conducted two experiments in which they tested the effects of playing a White or Black avatar in a violent game on players' racial stereotypes and aggression. The researchers concluded that playing a Black avatar causes greater aggression than playing a White avatar. Moreover, this also reinforces stereotypes that Black people are aggressive. The relationship between racial prejudice and discrimination and computer games is not often analyzed by researchers, and it requires additional attention.

## Positive aspects of playing computer games

### Cognitive processes

Computer games can serve to improve human cognitive functioning. With a view of determining their potential, scientists analyze various aspects of games and the gaming process itself. One such aspect is the type of games. According to Zelinski and Reyes (2009), shooter games improve visual attention and response speed, while strategy and role-playing games train working memory and long-term memory retrieval. Another type of games – action games – was described by Bediou, Adams, Mayer et al. (2018). The researchers performed a meta-analysis of the results presented between 2000 and 2015. They demonstrated the impact of action games on attention processes, spatial cognition, and player's perception (although for the latter, these are only preliminary results). However, the researchers pointed out that further analyses were necessary – ones that would involve more subjects, more experimental studies, and longer training times. Another team of scientists analyzed simulation games. Pillay, Brownlee and Wilss (1999) carried out a test of a flight simulator in the game entitled *Pilot Wings*. They concluded that completing all the tasks required players to activate complex cognitive processes such as inductive reasoning, data analysis, problem-solving, and interpretation of explicit and implicit information. A slightly different approach was presented by Barlett, Vowels, Shanteau, Crow and Miller (2009). They did not look at the type of the game but its content. They established that both violent and non-violent games increased cognitive competence in the subjects. At the same time, they emphasized that the games differed in terms of the amount of action, the required level of focus, and their appeal.

Another perspective on data analysis concerns the positioning of respondents on the player/non-player continuum. Researchers compare the results of those who say they play computer games (with some frequency) with the results of those who say they do not play games at all. By way of example, Boot, Kramer, Simons, Fabiani and Gratton (2008) demonstrated differences between players and non-players in their attention and perception skills, their memory, task-switching, and mental rotation ability. Players achieved better results in all these areas. A similar pattern was observed by Colzato, van den Wildenberg, Zmigrod and Hommel (2013) with respect to working memory. It was the computer game players who were faster and more accurate in monitoring and updating information.

Another method of data analysis is linked to the number of cognitive abilities subject to research. Many of the studies discussed above focused on the correlation of computer games and various cognitive abilities. In contrast, the results of studies concerning single abilities will be presented below, these abilities being attention, mental rotation, thinking and reasoning, mathematical skills, and reading and writing. Learning processes and motivation will also be considered.

## Attention

Attention is one of the fundamental cognitive competences. Dye, Green and Bavelier (2009) indicated that players had enhanced attention skills, allowing them to react faster during gameplay and enabling them to better allocate their attention for other tasks. However, differences between cognitive abilities in this particular area in players and non-players were also present outside the context of computer games. Donohue, Woldorff and Mitroff (2010) determined that players were better than non-players in processing information arriving simultaneously in different modalities, such as visual and auditory. The advantage of the players was evident both in the correctness of their answers and in their faster reaction time. By way of illustration, Green and Bavelier (2006) demonstrated that players achieved better results than non-players in tasks employing flankers (Eriksen & Eriksen, 1974). The tasks required the respondents to indicate which shape appeared in one of six circles visible on the screen. The procedure required ignoring shapes that appeared elsewhere. Players achieved better scores when the figures were presented both centrally and peripherally. In a study by Castel, Pratt, and Drummond (2005), players and non-players achieved similar results in regard to inhibitory processes, but their reaction times were different. Although both groups achieved similar correctness rates, the players had faster reaction times. The advantage of players over non-players in their attention skills was also demonstrated by Yuji (1996). The children participating in the study had to decide whether the second image was the same as the first by pressing an appropriate button. Children who played

computer games made fewer mistakes and had quicker reaction times than non-playing children.

Such promising results concerning the attention mechanism in players constitute a starting point for training suggested by researchers. On the one hand, this type of training develops attention processes in a healthy population. A training program of this type was developed by Larose, Gagnon, Ferland and Pépin (1989). This twelve-hour program, developed for children with attention difficulties, was based on playing computer games. The scientists confirmed its effectiveness – they noted an improvement in searching through a visual field in members of the experimental group (compared to the control group). At the same time, similar tools are used in the clinical field. The findings of Green and Bavelier (2007) and Achtman, Green, and Bavelier (2008) support the argument for the role of computer games in visual rehabilitation.

## **Mental rotation**

Another aspect that is of interest to researchers is mental rotation (Shepard & Metzler, 1971). The ability to create a mental representation of a specific object and manipulate it in space is related to the graphics used in games: in 2D or 3D form. Gecu and Cagiltay (2015) determined that players of 3D games were more successful at making mental rotations than 2D game players and non-players. However, both types of games were found to improve this particular skill. Cherney (2008) established that both 2D and 3D games could be an effective training tool when learning how to make mental rotations. In her study, participants played a 3D racing game or a 2D version of *Tetris*. The control group was assigned with solving paper versions of puzzles such as sudoku. Members of the experimental group improved their effectiveness of mental rotations when compared to the control group. Also, De Lisi and Wolford (2002) corroborated the role of computer games in improving this specific ability in children. The young respondents participated in eleven sessions that lasted 30 minutes each, which they described as enjoyable.

## **Thinking and reasoning**

Thinking and reasoning is yet another process that is the subject of research of cognitive psychologists. One study showed that players and non-players assumed diverse problem-solving strategies. The former were more likely to use thinking by analogy, while the latter chose the trial-and-error method (Hong & Liu, 2003). Moreover, the results of many studies support the hypothesis that playing computer games improves the respondents' competences in different styles of

thinking. Chakravarti and Chakravarti (2015) noted greater improvements in logical thinking and critical analysis skills in those subjects who played computer games (compared to those who did not). Another type of thinking – computational thinking – became the focus of studies carried out by Zhao and Shute (2019). The researchers used the game *Penguin Go*, whose story is based on the breeding behavior of emperor penguins. The players were tasked with guiding a penguin through a particular area by programming its subsequent steps. The program was developed based on a selection of specific commands, such as “move forward”, “turn around”, “waddle”, and deciding on the correct order of these commands. In order to achieve the objective of the game, the study participants had to use their skills linked to algorithmic thinking, conditional logic, and debugging. The researchers observed that the game had a positive effect on the study participants’ computational thinking. Bottino, Ferlino, Ott and Tavella (2007) focused on the relationship between playing computer games and strategic thinking. The participants in the study, aged 7–8 and 9–10, were divided into three groups: with excellent, average, and poor academic achievements. Each group was assigned computer games with the appropriate cognitive load. The researchers noted that pupils from classes participating in the experiment scored better in strategic thinking than those from the remaining classes.

Analyzing the positive consequences of playing computer games, researchers focused the most on the improvement of cognitive skills. Their results are very promising, although researchers are aware of the limitations of their research. It seems that the relationship between computer games and the improvement of cognitive functions is one of the best documented positive consequences of gaming.

### **Mathematical skills, reading and writing**

Knowledge of mathematics is one of the core competences acquired by children in school. Mathematical education can be more attractive and also more effective thanks to computer games. This premise was confirmed by Kebritchi, Hirumi and Bai (2010). Teenagers assigned to an experimental group participated in lessons that were enhanced with mathematical computer games. In the control group, lessons were conducted in a conventional manner. The researchers observed a significant improvement in the performance of students from the experimental group (compared to the control group). In post-study interviews, students explained that they found the games appealing because of the combination of mathematics, problem-solving, and shooting. The potential for exploration and the adventurous character of the game were defined as positive aspects of this form of learning. Teachers, in turn, emphasized that the process of moving away



from the traditional “paper-pencil” form of education changed the way students viewed mathematics.

Computer games are also considered a tool that can make it possible to equalize educational opportunities. The first group that can benefit from this form of education are children of low socioeconomic status. Aunio and Mononenn (2018) used games to improve numeracy (and reading in the other group). 33 children were assigned to an intervention group and two control groups. Children with low socioeconomic status improved their counting ability, but the differences between groups were not statistically significant. The second group which can benefit from this type of support are children with difficulties in learning maths. Räsänen, Salminen, Wilson, Aunio and Dehaene (2009) compared the performance of children who found it difficult to learn how to count and took part in training using computer games with the performance of children who had average results in mathematics. It was established that students in the first group ultimately performed better than those in the second group.

The learning of reading and writing is yet another vital area of education. As in the case of mathematics, computer games can support conventional forms of education also in this regard. Schmitt, Hurwitz, Duel and Linebarger (2018) carried out a literacy assessment in two groups of preschool children. Some of these children played computer games which aimed to improve their reading and writing abilities. During that time, the other half played computer games that focused on problem-solving skills. The researchers determined that children from the first group scored better on lowercase letter identification, letter-sound awareness, letter-sound fluency, letter sequencing, alliteration and phonics (linking letters to sounds), vocabulary, and overall literacy. The potential of computer games can also be used at higher levels of education. Franceschini, Bertoni, Ronconi et al. (2015) posited that by improving cognitive processes (including auditory, visual, and visuospatial attention) through action games, it was possible to improve reading skills in children with dyslexia.

In summary, several studies have explored the potential role of computer games in learning math, reading and writing. Firm conclusions cannot be drawn because the number of these studies is too small, and because too few children participated in most studies. However, a hypothesis indicating the potential of computer games in acquiring these skills can be put forward.

## Learning processes and motivation

Learning processes and motivation should also be listed as another area of interest to researchers. O’Neil, Wainess, and Baker (2005) emphasized that although the potential role of games in education was undeniable, the available empirical evidence

supporting this thesis was still insufficient. At the same time, the use of computer games in the educational process might lead to more effective learning than in the case of traditional lessons. The two studies conducted in this area were linked to history and geography lessons. Huizenga, Admiraal, Akkerman, and ten Dam (2007) used the game entitled *Frequency 1550* to teach children about medieval Amsterdam. The researchers divided twenty elementary school classrooms into two groups. The first group played a game and the second group learned the history of the city in a conventional way. The game-playing students achieved higher grades in tests than the control group. A similar research premise was employed by Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakuş, İnal and Kızılkaya (2009) when testing the acquisition of knowledge about continents. Students played a computer game for a period of three weeks. Their task was to return children lost in Turkey to their countries of origin. The game included information on seven continents and twenty countries. The researchers noted an increase in the knowledge of children after the study was completed; however, they emphasized that the study was conducted on a small sample ( $n = 17$ ).

Computer games can also be used as a tool to motivate pupils. On the one hand, researchers highlight the motivation of pupils to attend classes. Rosas, Nussbaum, Cumsille et al. (2003) demonstrated that computer games could be used as a motivator to encourage better attendance and punctuality. They based their conclusions on the results of over 1,200 students. On the other hand, computer games provide a tool that can motivate pupils to study. Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakuş, et al. (2009) noted that the use of computer games in education increased intrinsic motivation and decreased extrinsic motivation in school kids. Papastergiou (2009) decided to test the motivation of pupils to learn by means of a game. Two applications were developed for the project. The *LearnMem1* application was a game in which students encountered rooms arranged in the shape of a labyrinth, and in *LearnMem2* the player gained the same knowledge, but it was presented in thematic blocks and practised using an interactive quiz. Pupils agreed that the application with the game gave them greater motivation to learn than the one without the game.

In conclusion, some researchers discuss the use of computer games to strengthen motivation and improve learning in students. Preliminary conclusions point to the positive role of games in this respect, but it needs to be investigated in a more thorough way (for example by increasing the number of study participants).

## Motor skills

Another aspect on which computer game researchers like to focus is motor skills. The first area of research concerns a healthy population of players and non-players. Borecki, Tolstych, and Pokorski (2012) compared motor skills in 30 players of *Counter*

*Strike* (where they take on the role of soldiers on the battlefield) and 30 individuals who never played computer games. Players were shown to have much more accurate hand movements than non-players. They performed motor tasks faster and made fewer errors. The second area of research involves clinical populations (people who have some degree of mental or physical conditions). Some researchers focus on stimulating motor development in those children in whom it has been observed to be delayed or impaired. Page, Barrington, Edwards, and Barnett (2017) and Hickman, Popescu, Manzanares et al. (2017) carried out a review of the literature on this topic. The first team of researchers noted that the use of computer games led to significant improvements in most of the studies described. The conclusions made by the other team also attested to the effectiveness of this training method. The researchers underlined, however, that the samples under analysis were limited, and additionally there was a problem with therapy individualization. Patients with Parkinson's disease are another example of a clinical population. In this case, gaming consoles are used more often than computers. This results from the fact that they are fitted with a motion sensor, making it possible to recognize the patient's movements. This function was used by Grunert, Krause, Feig et al. (2019), who developed a game centered around basketball. The player is required to accurately throw the ball into the basket, which forces the player to maintain a specific body posture. Thanks to motion sensors, the body posture is registered, and the player receives feedback on whether it is correct. The game was tested in a pilot study by 15 patients, who assessed it as a positive support tool in rehabilitation.

In summary, the results of research on the positive impact of games on motor skills are promising, but the methodology of further research should be substantially improved (primarily through a larger number of study participants) in order to enable more precise and accurate conclusions.

## **Emotional competence**

Emotional competence is next on the list of phenomena connected to gaming. In one study players tended to turn to games after having experienced a stressful situation, and the relief felt was a vital element of the gaming experience (Reinecke, 2009). The correlation between computer games and emotional competence was observed at both the neural and behavioral levels. Pallavicini, Ferrari and Mantovani (2018) performed a meta-analysis of data in this area. The researchers identified five research articles which concluded that playing computer games induced changes in the brain related to facial expression processing (Bailey & West, 2013), influenced positive emotional responses (Naugle, Naugle & Wikstrom, 2014), and could support stress management training (Bouchard, Bernier, Boivin,

Morin & Robillard, 2012; Dennis & O'Toole, 2014; Dennis-Tiwary, Egan, Babkirk & Denefrio, 2016).

In conclusion, a few studies have been devoted to the relationship between computer games and emotional competence. They show that games have the potential to improve this competence in players, but further research is needed in this area.

## **Social competence**

The study of the relationship between games and social competence encompasses an entire tradition of researching prosocial behaviors. Many such analyses support a hypothesis about the correlation between prosocial games and prosocial behaviors. Greitemeyer and Osswald (2010) conducted four experiments in which subjects played a game with prosocial, violent, or neutral behaviors. It was confirmed that players from the first group (playing the prosocial game) were more willing to help the experimenter pick up his scattered pencils, keener to participate in another (unpaid) experiment, and more likely to help the experimenter who was being harassed. Between 36 and 54 subjects participated in these studies. Greitemeyer and Mügge (2014) came to similar conclusions. The researchers analyzed 98 studies and found that prosocial games influenced people to take prosocial actions. According to Saleem, Anderson and Gentile (2012), prosocial games are not only linked to prosocial behaviors but also to a decreased likelihood of aggressive behavior. However, according to Ferguson and Garza (2011), the occurrence of prosocial behaviors only takes place online. Their deduction is based on their observations of over a thousand adolescent players eagerly helping other players in a game but being less willing to help within their communities.

In MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games), players learn how to meet people and how to build relationships and satisfying collaborations with those they meet (Ducheneaut & Moore, 2005). Seniors use such games as places where they can seek and maintain social connections (Zhang & Kaufman, 2016). Trepte, Reinecke and Juechems (2012) used an online survey and demonstrated that online games could be a source of strong social ties if they are continued in both online and offline worlds. However, this task is challenging when it comes to seniors (Zhang & Kaufman, 2017). Based on online survey data from over four hundred MMORPG players, Utz, Jonas, and Tonkens (2012) found that time spent playing games was positively correlated with the number and quality of online relationships, but it was negatively correlated with the number and quality of offline relationships.

Computer games can also be used to shape social competence in people who display its shortage. Based on testimonies posted by players on the blog created in

2011 by Ashly Burch, Lorentz (2014) emphasized that computer games provided a space suitable for social experimentation. This is particularly important for children on the autism spectrum (Piper, O'Brien, Morris & Winograd, 2006). Thanks to computer games, they can learn such primary skills as recognizing faces (Tanaka, Wolf, Klaiman, et al., 2010) and people (Rias & Dehkordi, 2013), or maintaining eye contact (Bartolome, Zorrilla & Zapirain, 2013). However, these conclusions are based on small populations [e.g., 6 people in the study by Rias & Dehkordi (2013)] or predictions (Bartolome, Zorrilla & Zapirain, 2013).

In conclusion, the researchers argue that computer games can develop social skills. They pay particular attention to multiplayer games. Many of the presented results have been obtained through online surveys. It is therefore necessary to plan further research using actual computer games to assess their effectiveness in developing social competences. Researchers also see the potential of computer games in developing social skills in children with autism spectrum disorders, but there is too little research in this area and the data come from only a few children.

## Conclusion

Computer games are an increasingly popular form of entertainment. Initially, researches focused mainly on the negative consequences of gaming. The most frequently quoted effect was the increase in aggression and violence levels in players. There is evidence which links aggressive thoughts and behaviors to the experience in playing violent games. Nonetheless, the majority of studies on aggression are correlational in character, so they do not provide a basis for causal inference. Another detrimental consequence – addiction to computer games – has begun to receive more attention only in recent years. This results from the fact that an increasing number of players are showing symptoms of addiction. Still, this disorder requires a more detailed analysis in order to provide its suitable framework definition. The sexualization of avatars is yet another negative phenomenon connected to gaming. It can lead to self-objectification or exposure to sexual harassment. Less attention has been paid to reduced emotional and social competence, also a feature typical for players of computer games. However, preliminary research shows that players experience unwanted emotions and display worsening quantity and quality of relations with other people

Despite numerous criticisms directed towards computer games, researchers are increasingly discussing them in a positive light. Players seem to have a certain advantage over non-players in terms of primarily cognitive, but also motor, emotional, and social functioning, and the process of playing itself is associated with the improvement of these competences. However, the studies so far have

not clearly demonstrated whether people with higher abilities (e.g., motor skills) become players more willingly or whether they develop these abilities through games. For example, if people who are more emotionally competent play more games than people less emotionally competent, the influence of computer games on this competence may be overestimated. More research is needed to evaluate the impact of computer games on various competencies, not just the differences between players and non-players.

Research on the positive influence of computer games on players is conducted on healthy and clinical populations. The promising results of the research are the basis for the development of diverse programs and training projects, for example, ones aimed at improving cognitive processes, enhancing motor skills in patients with Parkinson's disease, or developing social skills in children on the autism spectrum. It should be highlighted, however, that in light of current research it is the potential of computer games that is discussed rather than their proven role. Most of the studies described are correlational in character and were conducted on small populations. Much richer data comes from research on the negative effects of computer games. This can be explained by the fact that researchers have been analyzing them much longer than positive consequences.

---

## Bibliography

- Aarseth, E., Bean, A.M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C.J., Haagisma, M.C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R.K.L., Prause, N., Przybylski, A., Quandt, T., Schimmenti, A., Starcevic, V., Stutman, G., Van Looy, J., & Van Rooij, A.J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088>
- Achtman, R.L., Green, C.S., & Bavelier, D. (2008). Video games as a tool to train visual skills. *Restorative neurology and neuroscience*, 26(4, 5), 435–446.
- Addo, P.C., Fang, J., Kulbo, N.B., Gumah, B., Dagadu, J.C., & Li, L. (2021). Violent video games and aggression among young adults: the moderating effects of adverse environmental factors. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 17–23. <https://doi.org/10.1177/2158244015599428>
- Aleissa, M.A., Alenezi, S., Saleheen, H.N., Bin Talib, S.R., Khan, A.H., Altassan, S.A., & Alyahya, A.S. (2022). The association between video game type and aggressive

- behaviors in Saudi youth: a pilot study. *Behavioral Sciences*, 12(8), 289. <https://doi.org/10.3390/bs12080289>
- Allport G. (1954). *The Nature of Prejudice*. Addison-Wesley.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (wyd. 5). Washington, DC.
- American Psychological Association, Task Force on the Sexualization of Girls (2010). *Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls*. Washington, DC: APA. Retrieved May 24, 2021 from <http://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf>
- Anderson, C.A., & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12(5), 353–359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>.
- Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., & Monteiro, M.B. (2006). Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 32(2), 146–158. <https://doi.org/10.1002/ab.20134>
- Arriaga, P., Monteiro, M.B., & Esteves, F. (2011). Effects of playing violent computer games on emotional desensitization and aggressive behavior 1. *Journal of Applied Social Psychology*, 41(8), 1900–1925. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2011.00791.x>
- Aunio, P., & Mononen, R. (2018). The effects of educational computer game on low-performing children's early numeracy skills—an intervention study in a preschool setting. *European Journal of Special Needs Education*, 33(5), 677–691. <https://doi.org/10.1080/08856257.2017.1412640>
- Bailey, K., & West, R. (2013). The effects of an action video game on visual and affective information processing. *Brain research*, 1504, 35–46. <https://doi.org/10.1016/j.brainres.2013.02.019>
- Baldaro, B., Tuozi, G., Codispoti, M., Montebanarocci, O., Barbagli, F., Trombini, E., & Rossi, N. (2004). Aggressive and non-violent videogames: short-term psychological and cardiovascular effects on habitual players. *Stress and Health: Journal of the International Society for the Investigation of Stress*, 20(4), 203–208. <https://doi.org/10.1002/smi.1015>
- Barlett, C.P., Vowels, C.L., Shanteau, J., Crow, J., & Miller, T. (2009). The effect of violent and non-violent computer games on cognitive performance. *Computers in Human Behavior*, 25(1), 96–102. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.07.008>
- Bartholow, B.D., & Anderson, C.A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38(3), 283–290. <https://doi.org/10.1006/jesp.2001.1502>

- Bartolome, N.A., Zorrilla, A.M., & Zapirain, B.G. (2013, July). Autism Spectrum Disorder children interaction skills measurement using computer games. In *Proceedings of CGAMES'2013 USA* (pp. 207–211). IEEE. Retrieved February 7, 2021 from <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6632634>
- Beck, V.S., Boys, S., Rose, C., & Beck, E. (2012). Violence against women in video games: A prequel or sequel to rape myth acceptance? *Journal of interpersonal violence*, *27*(15), 3016–3031. <https://doi.org/10.1177/0886260512441078>
- Bediou, B., Adams, D.M., Mayer, R.E., Tipton, E., Green, C.S., & Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological bulletin*, *144*(1), 77–110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex roles*, *61*(11–12), 808–823. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>
- Behm-Morawitz, E., & Schipper, S. (2016). Sexing the avatar: Gender, sexualization, and cyber-harassment in a virtual world. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, *28*(4), 161. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000152>
- Bluemke, M., Friedrich, M., & Zumbach, J. (2010). The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, *36*(1), 1–13. <https://doi.org/10.1002/ab.20329>
- Boot, W.R., Kramer, A.F., Simons, D.J., Fabiani, M., & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *Acta psychologica*, *129*(3), 387–398. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2008.09.005>
- Borecki, L., Tolstych, K., & Pokorski M. (2012). Computer games and fine motor skills. In Lambris, J.D. (ed). *Advances in Experimental Medicine and Biology* (pp. 343–348). Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Bottino, R.M., Ferlino, L., Ott, M., & Tavella, M. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, *49*(4), 1272–1286. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.02.003>
- Bouchard, S., Bernier, F., Boivin, É., Morin, B., & Robillard, G. (2012). Using biofeedback while immersed in a stressful videogame increases the effectiveness of stress management skills in soldiers. *PloS one*, *7*(4), e36169. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036169>
- Bójko, M., Dzielska, A., Mazur, J., & Oblacińska, A. (2019). Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków. *Problemy Higieny i Epidemiologii*, *100*(2), 95–103.
- Bringula, R., Lugtu, K., & Aviles, A. (2015). “How do you feel?": emotions exhibited while playing computer games and their relationship to gaming



- behaviors. *International Journal of Cyber Society and Education*, 8(1), 39–48. <https://doi.org/10.7903/ijcse.1341>
- Burkhardt, J. & Lenhard, W. (2022) *A Meta-Analysis on the Longitudinal, Age-Dependent Effects of Violent Video Games on Aggression*. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1980729>
- Burnay, J., Bushman, B.J., & Larøi, F. (2019). Effects of sexualized video games on online sexual harassment. *Aggressive behavior*, 45(2), 214–223. <https://doi.org/10.1002/ab.21811>
- Bushman, B.J., & Huesmann, L.R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348–352. <https://doi.org/10.1001/archpedi.160.4.348>
- Callou, R.C.M., Bezerra, S.J.B., dos Santos Moreira, F.T.L., Belém, J.M., & Albuquerque, G.A. (2021). Cyberbullying e violência de gênero em jogos online. *Saúde e Pesquisa*, 14(3), 1–15. <https://doi.org/10.17765/2176-9206.2021v14n3e7920>
- Castel, A.D., Pratt, J., & Drummond, E. (2005). The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search. *Acta psychologica*, 119(2), 217–230. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2005.02.004>
- Chakravarti, M., & Chakravarti, A. (2015). *Does Gaming Help Improve Cognitive Skills?* Retrieved January 27, 2021 from <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1504/1504.01665.pdf>
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M.N., & Griffiths, M. (2006). EverQuest – It’s just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 205–216. <https://doi.org/10.1007/s11469-006-9028-6>
- Cherney, I.D. (2008). Mom, let me play more computer games: They improve my mental rotation skills. *Sex Roles*, 59(11–12), 776–786. <https://doi.org/10.1007/s11199-008-9498-z>
- Colwell, J. (2007). Needs met through computer game play among adolescents. *Personality and Individual Differences*, 43(8), 2072–2082. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.06.021>
- Colzato, L.S., van den Wildenberg, W.P., Zmigrod, S., & Hommel, B. (2013). Action video gaming and cognitive control: playing first person shooter games is associated with improvement in working memory but not action inhibition. *Psychological research*, 77(2), 234–239. <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>
- Combs, S.E. (2010). *Video games and violence: A content analysis of print advertisements and internet trailers* (Doctoral dissertation, University of Alabama Libraries).
- Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children 1. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(8), 726–744. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1986.tb01755.x>

- De Lisi, R., & Wolford, J.L. (2002). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *The Journal of genetic psychology*, 163(3), 272–282. <https://doi.org/10.1080/00221320209598683>
- Demirok, M., Ozdamli, F., Hursen, C., Ozcinar, Z., Kutguner, M., & Uzunboylu, H. (2012). The relationship of computer games and reported anger in young people. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 22(1), 33–43. <https://doi.org/10.1017/jgc.2012.4>
- Dennis, T.A., & O'Toole, L.J. (2014). Mental health on the go: Effects of a gamified attention-bias modification mobile application in trait-anxious adults. *Clinical Psychological Science*, 2(5), 576–590. <https://doi.org/10.1177/2167702614522228>
- Dennis-Tiwary, T.A., Egan, L.J., Babkirk, S., & Deneffrio, S. (2016). For whom the bell tolls: Neurocognitive individual differences in the acute stress-reduction effects of an attention bias modification game for anxiety. *Behaviour research and therapy*, 77, 105–117. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2015.12.008>
- Dickmeis, A., & Roe, K. (2019). Genres matter: Video games as predictors of physical aggression among adolescents. *Communications*, 44(1), 105–129. <https://doi.org/10.1515/commun-2018-2011>
- Donohue, S.E., Woldorff, M.G., & Mitroff, S.R. (2010). Video game players show more precise multisensory temporal processing abilities. *Attention, perception, & psychophysics*, 72(4), 1120–1129. <https://doi.org/10.3758/APP.72.4.1120>
- Driesmans, K., Vandenbosch, L., & Eggermont, S. (2015). Playing a videogame with a sexualized female character increases adolescents' rape myth acceptance and tolerance toward sexual harassment. *Games for health journal*, 4(2), 91–94. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0055>
- Ducheneaut, N., & Moore, R.J. (2005). More than just 'XP': learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*, 2, 89–100. <https://doi.org/10.1108/17415650580000035>
- Dye, M.W., Green, C.S., & Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47(8–9), 1780–1789. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2009.02.002>
- Eriksen, B.A., & Eriksen, C.W. (1974). Effects of noise letters upon the identification of a target letter in a nonsearch task. *Perception & psychophysics*, 16(1), 143–149.
- Ferguson, C.J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.10.026>
- Ferguson, C.J., & Wang, C.K.J. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 48, 1439–1451. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01069-0>
- Fleming, M.J., & Rick Wood, D.J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and

- positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31(10), 2047–2071. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2001.tb00163.x>
- Fortim, I. & de Moura Grando C. (2013). Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, 1–13.
- Fox, J., Bailenson, J.N., & Tricase, L. (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930–938. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.027>
- Fox, J., Ralston, R.A., Cooper, C.K., & Jones, K.A. (2015). Sexualized avatars lead to women's self-objectification and acceptance of rape myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349–362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>
- Franceschini, S., Bertoni, S., Ronconi, L., Molteni, M., Gori, S., & Facoetti, A. (2015). “Shall we play a game?": Improving reading through action video games in developmental dyslexia. *Current Developmental disorders reports*, 2(4), 318–329. <https://doi.org/10.1007/s40474-015-0064-4>
- Fredrickson, B.L., & Roberts, T. (1997). Objectification theory: Toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21, 173–206. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>
- Gecu, Z., & Cagiltay, K. (2015). Mental Rotation Ability and Computer Game Experience. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 5(4), 15–26. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2015100102>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R.C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Green, C.S., & Bavelier, D. (2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of experimental psychology: Human perception and performance*, 32(6), 1465. <https://doi.org/10.1037/0096-1523.32.6.1465>
- Green, C.S., & Bavelier, D. (2007). Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. *Psychological science*, 18(1), 88–94. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2007.01853.x>
- Green, R., Delfabbro, P.H., & King, D.L. (2020). Avatar-and self-related processes and problematic gaming: A systematic review. *Addictive Behaviors*, 106461. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106461>
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of personality and social psychology*, 98(2), 211–221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>
- Greitemeyer, T., & Mügge, D.O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video

- game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578–589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Griffiths, M.D., Kuss, D.J., Lopez-Fernandez, O., & Pontes, H.M. (2017). Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming: Commentary on: Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal (Aarseth et al.). *Journal of behavioral addictions*, 6(3), 296–301. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.037>
- Grunert, R., Krause, A., Feig, S., Meixensberger, J., Rotsch, C., Drossel, W.G., Themann, P., & Winkler, D. (2019). A technical concept of a computer game for patients with Parkinson's disease – a new form of PC-based physiotherapy. *International Journal of Neuroscience*, 129(8), 770–775. <https://doi.org/10.1080/00207454.2019.1567510>
- Grüsser, S.M., Thalemann, R., & Griffiths, M.D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & behavior*, 10(2), 290–292. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956>
- Halim, Z., Fazal-ur-Rehman, M., & Baig, A.R. (2010). Evolution of entertainment in computer games. *International Journal of Computer Applications*, 3(9), 38–45. <https://doi.org/10.5120/765-1068>
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M., & Bushman, B.J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224–227. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.10.016>
- Hawk, C.E., & Ridge, R.D. (2021). Is it only the violence? The effects of violent video game content, difficulty, and competition on aggressive behavior. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 33(3), 134–144. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000291>
- Hickman, R., Popescu, L., Manzanares, R., Morris, B., Lee, S.P., & Dufek, J.S. (2017). Use of active video gaming in children with neuromotor dysfunction: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 59(9), 903–911. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13464>
- Hing, N., Russell, A.M., King, D.L., Rockloff, M., Browne, M., Newall, P., & Greer, N. (2023). Not all games are created equal: Adolescents who play and spend money on simulated gambling games show greater risk for gaming disorder. *Addictive Behaviors*, 137, 107525. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107525>
- Hong, J.C., & Liu, M.C. (2003). A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. *Computers in Human Behavior*, 19(2), 245–258. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00013-4](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00013-4)
- Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., & ten Dam, G. (2007). *Learning History by playing a mobile city game. October 2007 Proceedings of the 1st European*

- conference on game-based learning (ECGBL) (pp. 127–134). Paisley, Scotland: University of Paisley.
- Joosten, E., Van Lankveld, G., & Spronck, P. (2010). Colors and emotions in video games. In *11<sup>th</sup> International Conference on Intelligent Games and Simulation GAME-ON* (pp. 61–65).
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation. *Computers & education*, *55*(2), 427–443. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.007>
- King, D.L. (2018). *Online gaming and gambling in children and adolescents: normalising gambling in cyber spaces*. Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Konijn, E.A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B.J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental psychology*, *43*(4), 1038–1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in human behavior*, *36*, 385–390. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>
- Kuss, D.J., Griffiths, M.D., & Pontes, H.M. (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*(2), 103–109. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.062>
- Larose, S., Gagnon, S., Ferland, C., & Pépin, M. (1989). Psychology of computers: XIV. Cognitive Rehabilitation Through Computer Games. *Perceptual and Motor Skills*, *69*(3–1), 851–858. <https://doi.org/10.1177/00315125890693-126>
- Lorentz, P. (2014). Social contributions of video gaming for gamers' social life. *Institute for Research on Children, Youth and Family*. Retrieved February 7, 2021 from [https://www.researchgate.net/publication/307992985\\_Social\\_Contributions\\_of\\_Video\\_Gaming\\_to\\_Gamers'\\_Social\\_Life](https://www.researchgate.net/publication/307992985_Social_Contributions_of_Video_Gaming_to_Gamers'_Social_Life)
- Macey, J., & Hamari, J. (2022). Gambification: A definition. *New Media & Society*. <https://doi.org/10.1177/14614448221083903>
- Mathur, M.B., & VanderWeele, T.J. (2019). Finding common ground in meta-analysis “wars” on violent video games. *Perspectives on Psychological Science*, *14*(4), 705–708. <https://doi.org/10.1177/1745691619850104>
- Naugle, K.E., Naugle, K.M., & Wikstrom, E.A. (2014). Cardiovascular and affective outcomes of active gaming: using the Nintendo Wii as a cardiovascular training tool. *Journal of strength and conditioning research/National Strength & Conditioning Association*, *28*(2), 443–451. <https://doi.org/10.1519/JSC.0b013e31829999c3>
- Ofcom (2018). *Children and parents: Media use and attitudes report 2018*. Retrieved March 17, 2021 from: [https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0024/134907/children-and-parents-media-use-and-attitudes-2018.pdf](https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0024/134907/children-and-parents-media-use-and-attitudes-2018.pdf)

- O'Neil, H.F., Wainess, R., & Baker, E.L. (2005). Classification of learning outcomes: Evidence from the computer games literature. *The Curriculum Journal*, 16(4), 455–474. <https://doi.org/10.1080/09585170500384529>
- Page, Z.E., Barrington, S., Edwards, J., & Barnett, L.M. (2017). Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review. *Journal of science and medicine in sport*, 20(12), 1087–1100. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.05.001>
- Pallavicini, F., Ferrari, A., & Mantovani, F. (2018). Video games for well-being: A systematic review on the application of computer games for cognitive and emotional training in the adult population. *Frontiers in psychology*, 9, 2127. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02127>
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & education*, 52(1), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Pettigrew T., & Taylor M. (2000). Discrimination. In E.F. Borgatta & R.J.V. Montgomery (eds.), *Encyclopedia of Sociology*. New York: Macmillan.
- Pillay, H., Brownlee, J., & Wilss, L. (1999). Cognition and recreational computer games: Implications for educational technology. *Journal of research on computing in education*, 32(1), 203–216.
- Piper, A.M., O'Brien, E., Morris, M.R., & Winograd, T. (2006, November). In *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work* (pp. 1–10). Retrieved May 24, 2021 from [https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2006/01/sides\\_cscw.pdf](https://www.microsoft.com/en-us/research/wp-content/uploads/2006/01/sides_cscw.pdf)
- Przybylski, A., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 6, 171474. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Räsänen, P., Salminen, J., Wilson, A.J., Aunio, P., & Dehaene, S. (2009). Computer-assisted intervention for children with low numeracy skills. *Cognitive development*, 24(4), 450–472. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2009.09.003>
- Reinecke, L. (2009). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126–142. <https://doi.org/10.1027/1864-1105.21.3.126>
- Reinhard, C.D. (2009). *Hypersexualism in video games as determinant or deterrent of game play: Do men want them and do women want to be them?* Retrieved May 24, 2021 from <https://forskning.ruc.dk/en/publications/hypersexualism-in-video-games-as-determinant-or-deterrent-of-game>
- Rias, R.M., & Dehkordi, S.R. (2013). Computer game approach for children with autism spectrum disorder: A pilot study. In *6th WSEAS World Congress: Applied Computing Conference* (pp. 174–179). Retrieved February 7, 2021 from [https://www.researchgate.net/profile/Sara\\_Reisi\\_Dehekordi/publication/270577404\\_](https://www.researchgate.net/profile/Sara_Reisi_Dehekordi/publication/270577404_)

- Computer\_Game\_Approach\_for\_Children\_with\_Autism\_Spectrum\_Disorder\_A\_Pilot\_Study/links/54ae7d720cf24aca1c70cc78/Computer-Game-Approach-for-Children-with-Autism-Spectrum-Disorder-A-Pilot-Study.pdf
- Ritterfeld, U., & Weber, R. (2006). *Video Games for Entertainment and Education*. In P. Vorderer & J. Bryant (eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 399–413). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., Lopez, X., Lopez, V., Rodriguez, P., & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71–94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)
- Saleem, M., Anderson, C.A., & Gentile, D.A. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on children's helpful and hurtful behaviors. *Aggressive Behavior*, 38(4), 281–287. <https://doi.org/10.1002/ab.21428>
- Sălceanu, C. (2014). The Influence of Computer Games on Children's Development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 149, 837–841. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.323>
- Schmitt, K.L., Hurwitz, L.B., Duel, L.S., & Linebarger, D.L.N. (2018). Learning through play: The impact of web-based games on early literacy development. *Computers in Human Behavior*, 81, 378–389. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.036>
- Shepard, R.N., & Metzler, J. (1971). Mental rotation of three-dimensional objects. *Science*, 171(3972), 701–703. <https://doi.org/10.1089/g4h.2012.0010>
- Shokouhi-Moqhaddam, S., Khezri-Moghadam, N., Javanmard, Z., Sarmadi-Ansar, H., Aminae, M., Shokouhi-Moqhaddam, M., & Zivari-Rahman, M. (2013). A study of the correlation between computer games and adolescent behavioral problems. *Addiction & health*, 5(1–2), 43–50.
- Silvern, S.B., & Williamson, P.A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8(4), 453–462. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(87\)90033-5](https://doi.org/10.1016/0193-3973(87)90033-5)
- Tanaka, J.W., Wolf, J.M., Klaiman, C., Koenig, K., Cockburn, J., Herlihy, L., Brown, C., Stahl, S., Kaiser, M.D. & Schultz, R.T. (2010). Using computerized games to teach face recognition skills to children with autism spectrum disorder: the Let's Face It! program. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 51(8), 944–952. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2010.02258.x>
- Tear, M.J., & Nielsen, M. (2013). Failure to demonstrate that playing violent video games diminishes prosocial behavior. *PloS one*, 8(7). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0068382>

- Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>
- Utz, S., Jonas, K.J., & Tonkens, E. (2012). Effects of passion for Massively Multiplayer Online Role-playing games on interpersonal relationships. *Journal of Media Psychology*, 24(2), 77–86. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000066>
- Vandenbosch, L., Driesmans, K., Trekels, J., & Eggermont, S. (2017). Sexualized video game avatars and self-objectification in adolescents: The role of gender congruency and activation frequency. *Media Psychology*, 20(2), 221–239. <https://doi.org/10.1080/15213269.2016.1142380>
- Van Den Eijnden, R., Koning, I., Doornwaard, S., Van Gorp, F., & Ter Bogt, T. (2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 697–706. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.65>
- van Reekum, C., Johnstone, T., Banse, R., Etter, A., Wehrle, T., & Scherer, K. (2004). Psychophysiological responses to appraisal dimensions in a computer game. *Cognition and emotion*, 18(5), 663–688. <https://doi.org/10.1080/02699930341000167>
- van Rooij, A.J., Ferguson, C.J., Colder Carras, M., Kardefelt-Winther, D., Shi, J., Aarseth, E., et al. (2018). A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution. *Journal of Behavioral Addictions*, 7, 1–9. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.19>
- Van Schie, E.G. & Wiegman, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance 1. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(13), 1175–1194.
- Wang, C.W., Ho, R.T., Chan, C.L., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive behaviors*, 42, 32–35. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.03>
- Williams, R.B., & Clippinger, C.A. (2002). Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. *Computers in human behavior*, 18(5), 495–506. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00009-2](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00009-2)
- Winkel, M., Novak, D.M., & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal of Research in Personality*, 21(2), 211–223. [https://doi.org/10.1016/0092-6566\(87\)90008-0](https://doi.org/10.1016/0092-6566(87)90008-0)



- World Health Organization. (2018). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics* (11th Revision). Retrieved May 24, 2021 from <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>
- Yang, G.S., Gibson, B., Lueke, A.K., Huesmann, L.R., & Bushman, B.J. (2014). Effects of avatar race in violent video games on racial attitudes and aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(6), 698–704. <https://doi.org/10.1177/1948550614528008>
- Yokomitsu, K., Irie, T., Shinkawa, H., & Tanaka, M. (2021). Characteristics of gamers who purchase loot box: a systematic literature review. *Current Addiction Reports*, 8(4), 481–493. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00386-4>
- Yuji, H. (1996). Computer games and information-processing skills. *Perceptual and motor skills*, 83(2), 643–647. <https://doi.org/10.2466/pms.1996.83.2.643>
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., & Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Addiction & Health*, 2(3–4), 59–65.
- Zelinski, E.M., & Reyes, R. (2009). Cognitive benefits of computer games for older adults. *Gerontechnology: international journal on the fundamental aspects of technology to serve the ageing society*, 8(4), 220–235.
- Zhang, F., & Kaufman, D. (2016). Older adults' social interactions in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Games and Culture*, 11(1–2), 150–169. <https://doi.org/10.1177/1555412015601757>
- Zhang, F., & Kaufman, D. (2017). Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) and socio-emotional wellbeing. *Computers in Human Behavior*, 73, 451–458. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2017.04.008>
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021). Effects of violent video games on players' and observers' aggressive cognitions and aggressive behaviors. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203, 105005. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105005>
- Zhao, W., & Shute, V.J. (2019). Can playing a video game foster computational thinking skills? *Computers & Education*, 141, 103633. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103633>
- Zheng, J.K., & Zhang, Q. (2016). Priming effect of computer game violence on children's aggression levels. *Social Behavior and Personality: an international journal*, 44(10), 1747–1759. <https://doi.org/10.2224/sbp.2016.44.10.1747>

**Monika Paleczna** – absolwentka Psychologii na Uniwersytecie Jagiellońskim w Krakowie. Na tej samej uczelni ukończyła studia doktoranckie, gdzie obroniła pracę doktorską na temat zależności między tożsamością i samooceną adolescentów a ich wirtualnymi reprezentacjami-awatarami. Projekt ten był finansowany z grantu Preludium Narodowego Centrum Nauki. Obecnie pracuje na Uniwersytecie Pedagogicznym w Krakowie.



**Julia Sowa\***

# Gamebook wzbogacony literacką przeszłością – analiza gry paragrafowej *Dziady* część V. *Dziady, które nie spieprzają* autorstwa Mikołaja Kołyszki

## Abstrakt

Artykuł porusza zagadnienia ukazujące powiązania postmodernistycznych kategorii pastiszu i parodii w odniesieniu do gier paragrafowych. Pierwsza część tekstu stanowi przekrój najważniejszych kwestii teoretycznych dla późniejszej analizy paragrafówki, zaczynając od przedstawienia jej definicji, najpopularniejszych gatunków, a także podstawowego podziału gier. W związku z problematyką *gamebooków* zwracam również uwagę na zwiększającą się intermedialność współczesnych utworów, a także znaczenie drugoosobowej narracji. Wspominam również o gatunku gier artystycznych (*art games*) oraz krótko przytaczam twórczość jednej z ich przedstawicielek – Anny Anthropy. Następnie omawiam postmodernistyczne kategorie pastiszu i parodii wraz z ich znaczeniem w zestawieniu z relacją przeszłość-teraźniejszość. W kontekście parodii wspominam również o podziale Gérarda Genette'a na transtekstualne odniesienia między utworami. Wszystkie wymienione zagadnienia znajdą odniesienie podczas analizy gry paragrafowej stanowiącej „półoficjalną” kontynuację Mickiewiczowskich *Dziadów* łączących parodystycznie ujętą kulturę ludową ze współczesnymi elementami nowych mediów.

**Słowa kluczowe:** gra paragrafowa, *Dziady*, pastisz, parodia, Adam Mickiewicz, immersja

—

\* Uniwersytet Łódzki, e-mail: [juliasowa@interia.eu](mailto:juliasowa@interia.eu)

Umberto Eco w dopiskach na marginesie *Imienia róży* napisał: „książki zawsze mówią o innych książkach i wszelka opowieść snuje historię już opowiedzianą” (Eco 1987, s. 469). Stwierdzenie to jest niewątpliwie ważne w kontekście moich nadchodzących rozważań dotyczących relacji między historią już przedstawioną, a tą, która do niej bezpośrednio nawiązuje. Wspomniany przez Eco element powtarzalności czy też powielania treści wynika m.in. z kwestii, którą Fredric Jameson nazywa „śmiercią podmiotu” bądź, szerzej mówiąc, „końcem indywidualizmu jako takiego” (1998, s. 5). Schyłek, o którym pisze badacz, związany jest z „przejściem” od klasycznie rozumianego modernizmu (osobisty, niepowtarzalny i indywidualny styl) do postmodernizmu. Jest on ukierunkowany przede wszystkim jako odpowiedź na ustalone formy „wysokiego modernizmu” podbijającego uniwersytety, muzea czy galerie sztuki (Jameson 1998, s. 2). Twierdzi on, że cechą charakterystyczną nowego okresu jest płaskość i brak głębi, szczególnie w związku z relacją z przeszłością. Postmodernistyczna próba odzyskania odrzuca „tradycyjne formy rozumienia (narrację, historię, itd...)” (Felluga 2019), co doprowadza, według Jamesona, do wspomnianej pustki i braku głębi, czyli jakościowej powierzchowności. Postmoderniści tkwią w teraźniejszości, co sprawia, że „kultura zamienia się w komorę echa wypełnioną naszymi prywatnymi, aktualnymi poglądami na temat tego, co powinno stanowić prawdę” (Godwin 2019, s. 6).

Mimo że Fredric Jameson wyraźnie zaznacza w swoich tekstach negatywny stosunek do wspomnianego zagadnienia, warto podkreślić, że nie wszyscy badacze podzielają jego opinię. Linda Hutcheon jawnie nie zgadza się ze stwierdzeniami teoretyka jakoby postmodernizm był ahisteryczny i płaski. Teoretyczka w wielu swoich tekstach nie tylko podkreśla jego historyczny aspekt, ale i powiązuje go z kategorią autorefleksyjności i tzw. „parodystyczną intertekstualnością” (1991, s. 216). Termin ten podkreśla powiązanie ironii zaznaczającej różnicę w stosunku do przeszłości, jednak poprzez jej intertekstualny charakter „równocześnie potwierdza – tekstualnie i hermeneutycznie – związek z przeszłością” (Hutcheon 1991, s. 219). Tym sposobem badaczka poprzez zaznaczenie relacji między tekstami kładzie nacisk na historyczny i parodystyczny charakter postmodernizmu.

Oprócz przedstawionych rozważań, elementem charakterystycznym dla wspomnianego okresu jest „erozja starszego rozróżnienia między kulturą wysoką a tak zwaną kulturą masową lub popularną” (Jameson 1998, s. 2). Kwestia ta jest niezwykle znacząca, ponieważ kultura i sztuka niemalże od samych swoich początków, powiązane były z kwestią kategoryzacji – przede wszystkim względem klasycznie przyjętej jakości i renomie danej sztuki/kultury. W rozważaniach dotyczących kategoryzacji podkreślana jest również znacząca dla postmodernizmu kwestia historyczności dzieł. „Podział na sztukę wysoką i niską wynika raczej z historycznej różnicy między starymi, nobliwymi sztukami (...) a młodszymi sztukami, które narodziły się w XIX i XX wieku, w epoce industrialnej” (Dziamski 2017, s. 19).

W postmodernizmie z kolei następuje zwrot ku intertekstualności, co doprowadza do tego, że przywoływane dzieła niezależnie od swojego wcześniejszego statusu są włączane do nowej formy artystycznej „do tego stopnia, że granica między sztuką wysoką a formami komercyjnymi wydaje się coraz trudniejsza do wyznaczenia” (Jameson 1998, s. 2). Warto również zaznaczyć, że samo rozróżnienie na kultury wyższe i niższe jest przez wielu badaczy negatywnie oceniane. Pierre Bourdieu w związku ze swoimi koncepcjami habitusu i dystynkcji wspomina o dominacji klas uprzywilejowanych, a także wyraża swoją niechęć wobec arcydzieł jako „gęstej sieci fałszywych doświadczeń, wzajemnie sobie odpowiadających i wzmagających się” (2005, s. 69–75). Kategoryzacja w dalszym ciągu jest często rozumiana przez ramy klasowości, gdzie sztuka wysoka miała charakter uniwersalny, a ta nowsza (popularna, masowa, medialna) sprowadzana była do prostej rozrywki popularnej wśród większej grupy ludzi. Postmodernistyczny zwrot ku sztukom niższym skłania badaczy także do rozważań na temat odbiorców artystycznych działalności. Bowiem współcześnie „dostrzeżemy wiele podobieństw między fanem kultury popularnej, »konserterem« literatury i muzyki klasycznej, kolekcjonerem sztuki (...), a nawet uczynym prowadzącym badania naukowe” (de Kloet, van Zoonen 2007, s. 322). Ten krótki wstęp przybliżający podstawowe obszary wymienionych przeze mnie zagadnień powiązany jest oczywiście z tematem tejże pracy, czyli analizą gry paragrafowej *Dziady* część V. *Dziady, które nie spieprzają* autorstwa Mikołaja Kołyszki. Zanim jednak przejdę do omawiania wybranej przeze mnie treści, chciałabym przybliżyć kilka terminologicznych kwestii ważnych dla późniejszej analizy, zaczynając od samej gry paragrafowej.

*Gamebooki* już od kilku dekad rozwijają się i proponują coraz to nowsze rozwiązania, co niewątpliwie związane jest ze znaczącym zwrotem ku interaktywności, która ma wpływ również na sztukę we współczesnych mediach. Kwestia współoddziaływania i reagowania rzutuje także na odbiorców, którym „zaczyna zależeć na odgrywaniu roli, jak również na posiadaniu realnego wpływu na fabułę, budowaniu relacji z innymi postaciami, niebanalnej narracji, niesztampowości” (Bernacki 2017, s. 176). Wiąże się to m.in. z zastąpieniem linearnych sposobów opowiadania narracjami hipertekstowymi, które kreują wielość potencjalnych rozwiązań fabularnych. Mimo że poprzez swoje decyzje odbiorca w dalszym ciągu eksploruje historię liniowo – wybiera tylko jedną ścieżkę opowieści – to czytelnik poprzez wielokrotny wybór określonych dróg eksploruje historię w sposób unikalny i mało prawdopodobny do odtworzenia przez inne osoby (Costikyan 2007, s. 7). W tym sensie *gamebook* jest „ergodyczny”, co oznacza, że „nietrywialny wysiłek jest wymagany, by pozwolić czytelnikowi na poruszanie się po tekście” (Wake 2016, s. 194).

Wymienione wyżej elementy, a także kwestia opowiadania hipertekstowego, niemal idealnie wpasowują się w esencję gier paragrafowych, ponieważ tam

„zadaniem czytelnika-gracza jest wcielenie się w postać głównego bohatera i dokonywanie wyborów mających wpływ na fabułę opowieści” (Jaworski 2015, s. 80–81). W tym miejscu warto zaznaczyć różnicę pomiędzy *gamebookiem* a hiperfikcją (*hypertext fiction*) oraz fikcją interaktywną (*interactive fiction*). Mimo że cechy hiperfikcji w większości utożsamiają się z cechami charakterystycznymi dla gier paragrafowych („przeczytaj fragment”, „wybierz link/paragraf”, „przeczytaj kolejny fragment”) to ważne jest, by podkreślić, że powszechnie uważa się „hipertekst jako domenę literatów, a *gamebooki* są postrzegane jako zdegradowana *hackwork*” (Costikyan 2007, s. 7). Z kolei fikcję interaktywną charakteryzuje fakt, że „stała się ona możliwa dopiero wraz z pojawieniem się szybkich komputerów cyfrowych, które są zdolne do obsługi słów”, ponieważ stanowią one „formę cyfrowej narracji i gry komputerowej” (Wake 2016, s. 199). Badacze podkreślają jednak znaczącą różnicę w obrębie medium wykorzystywanego przez fikcję interaktywną – w komputerze – i przez *gamebooka* – w klasycznie rozumianej książce (Zob. Wake 2016; Hendrix 2011; Salter 2014).

Mimo że najpowszechniejszymi gatunkami, w których realizowane są paragrafówki, są *fantasy* i *science-fiction* (zwykle osadzone w postapokaliptycznym świecie), to wraz z rozwojem *gamebooków* zaczęto sięgać również po inne kategorie, tj. horror, tematykę historyczną, obyczajową, detektywistyczną, a nawet erotyczną (Jaworski 2015, s. 82). Jaworski za Michealem J. Trescą wyróżnia trzy zasadnicze odmiany gier paragrafowych: labiryntowe, fabularne i gry mieszane. Pierwsze z nich, zwane klasycznymi, najczęściej rozgrywają się w „tajemniczym labiryncie», «nieprzebytym lesie» etc., a zadanie gracza podczas zabawy sprowadza się do odtworzenia «mapy labiryntu» (za pomocą ołówka i kartki papieru) oraz walki z zamieszkującymi tajemniczy świat przeciwnikami” (Jaworski 2015, s. 81–82). O zwycięstwie w walce najczęściej decyduje element losowy – rzut kostką, monetą itp. i jest on zwykle zależny od parametrów bohatera, w którego wciela się odbiorca (tj. zręczność, odporność, szczęście itp.), zapisywanych w danej karcie postaci. Gra kończy się wraz z osiągnięciem określonego celu np. zdobycia skarbu czy odkrycia tajemnicy. W drugiej z odmian paragrafówek, fabularnej, najważniejszą kwestią jest historia – „gracz dokonuje wyboru odpowiednich fragmentów tekstu, podąża określoną «ścieżką fabularną», tworząc za każdym razem odmienną opowieść, jego uwaga nie skupia się na «walce», grę tego typu charakteryzuje brak czynnika losowego” (Jaworski 2015, s. 82). Gra kończy się poznaniem jednego z alternatywnych zakończeń, dzięki czemu odbiorca może ponownie uczestniczyć w grze poprzez wybór innego bohatera czy też odmiennej ścieżki fabularnej. Dzięki drugoosobowej narracji, rozbudowanej strukturze dialogowo-narracyjnej i związanymi z nią opisami historii może dojść do „jak najdalej posuniętej identyfikacji gracza-czytelnika z bohaterem, wytworzenia iluzji »uczestnictwa« w świecie przedstawionym i zatarcia granicy między uczestnikiem-graczem a »autorem opowieści«” (Jawor-

ski 2015, s. 82). Z kolei trzeci typ, tzw. gry mieszane, stanowią „połączenie dwóch poprzednich modeli rozgrywki, często jest nimi hybryda gatunkowa – elementy *gamebooka* (fabuła) nakładają się na »labiryntową« formę poruszania się po świecie przedstawionym (np. połączenie gry książkowej z grą planszową)” (Jaworski 2015, s. 82). Ważną kwestią dla rozwoju gier paragrafowych oczywiście okazał się Internet, dzięki któremu doszło do rozpowszechnienia się *gamebooków*.

Dzięki technice hipertekstu oraz hiperłączy odbiorcy mogą w nowy sposób doświadczać paragrafówek. „Ścieżki, jakie wyznacza przed czytelnikiem autor, mogą sięgać znacznie dalej, historia ma być dłuższa i bardziej rozbudowana, a konsekwencje podejmowanych wyborów donioślejsze. Ramy snutyh narracji stają się tym samym bardziej elastyczne, potencjalnie otwarte” (Bernacki 2017, s. 186). W tym miejscu chciałabym wspomnieć o paradoksalnej naturze *gamebooka*, która „sytuuje czytelnika w wielu pozycjach jednocześnie” (Wake 2016, s. 192). Bezpośredni zwrot w narracji drugoosobowej odnosi się zarówno do czytelnika tekstu w czasie rzeczywistym, jak i do postaci, w którą się wciela. Doprowadza to do tego, że świat rzeczywisty oraz fabularny wchodzi ze sobą w interakcję, potęgując tym samym wytwarzającą się immersję. Intrygująca w związku z tym wydaje się kwestia tożsamości czytelnika z postacią, którą operuje rozgrywką. Elementem, który sprzyja identyfikacji, jest zastosowanie wspólnej perspektywy, z której „można obserwować i konstruować świat zewnętrzny i jego mieszkańców” (Wake 2016, s. 201). Z jednej strony dzięki temu wytwarzana jest empatyczna więź między czytelnikiem a postacią. Względem nich kreuje się tzw. „aktywność wyobrażeniowa”, która na przestrzeni całej interakcji czytelnika z *gamebookiem* może zarówno osłabiać wspomnianą relację, jak i ją umacniać. Więż może być osłabiona przez jego paragrafową i hipertekstową formę – brak przejrzystości, dużą częstotliwość przerywania immersji opowieści. Jednak równocześnie przerwy w zanurzeniu związane są z wykonaniem czynności istotnej dla dalszej gry (rzut kostką, napisanie notatki, tworzenie mapy, wybór ścieżki itp.), co potęguje relację między czytelnikiem a postacią (Wake 2016, s. 207). Ostatecznie jednak wraz z zakończeniem rozgrywki dobiega kres identyfikacji związanej ze wspólnym punktem widzenia. *Gamebooki* propagują więc identyfikację czytelnika z postacią poprzez zastosowanie „podwójnej perspektywy”. Z jednej strony „czytelnik jest zaangażowany w akt immersyjnej lektury empatycznej”, z drugiej natomiast musi być on „świadomy aktu czytania samego w sobie, aktu odpowiadania na liczne wymagania tekstu” (Wake 2016, s. 207).

Ze względu na swój rozrywkowy charakter, powszechnie gry paragrafowe uznawane są za przykład sztuki niskiej. Jednak dzięki rozwojowi nowych mediów, a także większym skupieniu się na stronie językowej opowieści (odejście od „mechaniki gry”: rzuty kostką, karty postaci itp.), *gamebooki* coraz bardziej zbliżają się ku kulturze wysokiej (Jaworski 2015, s. 89). Potwierdzeniem tych słów może być



twórczość polskich młodych autorów gier paragrafowych – Benjamin Muszyńskiego czy Mikołaja Kołyszki, którzy traktują je jako pełnoprawną formę literacką zdolną do propagowania czytelnictwa oraz doprowadzającą do rozwoju edukacji. „Tworzone przez nich prace coraz częściej bazują nie tyle na systemie rozgrywki, ile warstwie językowej oraz stawianiu odbiorcy przed trudnymi, moralnymi wyborami” (Bernacki 2017, s. 176). Przypominają one tym samym nurt cyberrozrywki nazywany *art games*, gdzie „to nie szata graficzna ani rozrywkowość odgrywają najważniejszą rolę, lecz treść i twórcze wykorzystanie immanentnych możliwości gier komputerowych” (Strużyna 2014, s. 188). Refleksji tutaj podlegają nie tylko same gry, ale również przyzwyczajenia graczy, które poprzez podejmowanie tematów m.in. społecznych czy kulturowych – takich jak płeć, rasa, patriarchy, kolonializm itp. – skłaniają swoich odbiorców do przemyśleń.

Przykładem twórczości zrealizowanej w nurcie *art games* jest działalność Anny Anthropy, amerykańskiej autorki gier komputerowych. Programistka w swoich pracach nie tylko „negatywnie ocenia komercyjną scenę gier wideo, podkreślając ich schematyczność i ubogą warstwę narracyjną”, ale również krytykuje „obecne w społeczeństwie postawy i zachowania nietolerancyjne, w tym stereotypy i przemoc symboliczną” (Strużyna 2014, s. 190). Za najważniejszą pracę Anthropy uznaje się autobiograficzną grę *Dys4ia* (2012), która skupia się na powodach decyzji, procesie i skutkach podjętej przez autorkę terapii hormonalnej. Autorka w grze zwraca szczególną uwagę na warstwę emocjonalną, empatię oraz poczucie obcości związane z procesem korekty płci. W innych pracach autorka również podejmuje tematykę tożsamości płciowej. W *Defend the Land* (Anthropy 2011) twórczyni zwraca uwagę na wykluczenie osób identyfikujących się poza binarną normą płci. Gracz jest tam bowiem utożsamiany z rolą prześladowcy, który poszukuje osoby „przebranej” za kobietę na festiwalu przeznaczonego wyłącznie dla płci żeńskiej. *Art games* według Anny Anthropy poprzez podejmowanie tematyki społecznej i etycznej stają się doświadczeniem umożliwiającym rozwój wiedzy, a także empatii drugiego człowieka. Poprzez zmaganie się z nietypową strukturą i poznawanie nowych znaczeń, gracz może czerpać „odmienne doświadczenia odbiorcze” zachęcające „odbiorcę do refleksji nie tylko nad poruszaną tematyką społeczną, lecz także nad kwestią statusu gracza” (Strużyna 2014, s. 196).

Tak jak wspomniałam na początku tekstu, Fredric Jameson uważał, że wraz z nastaniem postmodernizmu dochodzi do śmierci podmiotu i końca indywidualizmu. Uważa on, że nowa epoka zastępuje „związki z przeszłością fascynacją teraźniejszością”, co doprowadza do wytworzenia się tzw. „kultury pastiszu”, czyli zjawiska skupiającego się wokół powierzchownego znaczenia (Godwin 2019, s. 3). Pastisz określany jest jako naśladowanie „swoistego lub niepowtarzalnego stylu”, który jest praktyką neutralną – „bez ukrytego motywu (...), bez impulsu satyrycznego, bez śmiechu” (Jameson 1998, s. 5). Badacz określa pastisz mianem

„pustej parodii”, ponieważ „w świecie, w którym stylistyczna innowacja nie jest już możliwa, pozostaje jedynie naśladowanie martwych stylów” (1998, s. 7). W swoich rozważaniach Jameson wspomina, że praktyka pastiszu jest charakterystyczna dla kultury masowej (przykład filmów nostalgicznyc), rzadko natomiast związana jest z kulturą wysoką (1998, s. 7).

Z kolei kategoria parodii, w odróżnieniu od pastiszu, odnosi się do historii, proponując nam „model dla procesu zmiany i reorganizacji (...) przeszłości”, którego przedmiotem zawsze będzie inne dzieło sztuki bądź „inna forma kodowanego dyskursu” (Hutcheon 2007, s. 23, 40). Współcześnie pojęcie to nie ma na celu ośmieszenia czy też zniszczenia dzieła, do którego nawiązuje. „Parodia implikuje dystans między sparodiowanym tekstem a nowym dziełem, dystans sygnalizowany zwykle przez ironię” (Hutcheon 1978, s. 202). Każda parodia bowiem składa swój własny i oryginalny hołd pierwowzorowi, z którego czerpie inspirację. Poprzez nawiązanie do parodiowanego dzieła dochodzi do sytuacji określanej jako „powtórzenie z różnicą”. Bowiem praca powstająca na podstawie odniesienia do innego dzieła implikuje „krytyczny dystans pomiędzy tekstem w tle, który jest parodiowany, a nowym wcielającym go dziełem” (Hutcheon 2007, s. 64).

W tym miejscu warto wspomnieć o badaniach dotyczących zależności między tekstami Gérarda Genette’a, który za pomocą kategorii transtekstualności, rozumianej jako „wszystko, co wiąże się w sposób widoczny bądź ukryty z innymi tekstami”, wyróżnił pięć typów relacji między dziełami (Genette 1982, s. 317). W jednym z nich – hipertekstualności – wykorzystywany jest zabieg parodii pojmowany jako każdy tekst utworzony z dzieła wcześniejszego przez transformację lub naśladowanie (1982, s. 326–349). Ważne jest jednak zaznaczenie, że tutaj termin ten jest rozumiany w szerszym zakresie. Bowiem Genette „chce ograniczyć parodię do tak krótkich tekstów jak wiersze, przysłowia, kalambury i tytuły”, co wiąże się z wyłącznie „minimalną transformacją innego tekstu” (Hutcheon 2007, s. 43). Parodia będzie więc rozumiana jako zabieg przekształcający dzieła, do których nawiązuje, w stopniu, który znacząco wpływa na odbiór powstałego tworu. „Dokonuje ona syntezy sztuki z terażniejszością (...), by stworzyć nową formę – nie obciążoną, lecz wzbogaconą przeszłością” (Hutcheon 2007, s. 159).

*Dziady* część V. *Dziady, które nie spieprzają* autorstwa docenianego w Polsce twórcy gier paragrafowych Mikołaja Kołyszki to projekt, który jest istną hybrydą powyżej wymienionych zagadnień. Zanim jednak przejdę do ich analizy, chciałabym wspomnieć o jego kilku technicznych aspektach. *Dziady* część V..., które powstały w formie książki interaktywnej, jak sama nazwa wskazuje, są kolejną częścią znanego przede wszystkim z lektur szkolnych dzieła Adama Mickiewicza. Zostały one również wydane w wersji papierowej, dzięki inicjatywie *crowdfundin-gowej*. Inicjatywa ta miała miejsce na stronie internetowej *wspieram.to*, gdzie w zależności od kwoty wsparcia można było otrzymać konkretną nagrodę. W przypad-

ku wyższych kwot osoby wspierające otrzymywały gadżety (mapę, karty i podstawki postaci), natomiast trzy osoby, które zdecydowały się wpłacić najwyższą kwotę, miały możliwość nazwania jednej z głównych postaci swoim imieniem, a także mogli dopasować do niej zestaw konkretnych cech charakterystycznych. Fabuła opiera się na znanej z oryginału postaci Guślarza, który, mimo że został zamordowany i pochowany na cmentarzu, jako upiór dalej straszy mieszkańców wsi. W historii odbiorca może wcielić się w jedną z czterech postaci, by spróbować rozwiązać zagadkę jego śmierci, oraz odkryć, co (bądź też kto) powoduje strach wśród mieszkańców Wiłkomierza. Podczas rozgrywki gracz może wcielić się w jedną z czterech postaci: Konrado-Gustawa – parodystyczną wersję głównego bohatera z Mickiewiczowskich *Dziadów*; Karolinę Zann – wykształconą kobietę z XIX wieku, która nosi imię jednej z patronek projektu; Nowosilcowa – kolejną postać wzorowaną na pierwowzorze; oraz Guślarkę – znawczynię ludowej wiedzy tajemnej.

*Dziady* Kołyszki, ze względu na swój gatunek, posiadają wszystkie klasyczne cechy *gamebooków*. Składają się one bowiem z pięciuset paragrafów połączonych ze sobą za pomocą hiperłącza, w których w większości przypadków użytkownik staje przed wyborami mającymi wpływ na dalszą rozgrywkę i fabułę. Jak już wspomniałam wcześniej, odbiorca wciela się w jedną z wymienionych postaci, dzięki której na końcu gry dociera do jednego z alternatywnych zakończeń (w *Dziadach* część V... jest ich aż kilkanaście). Element interaktywnego wyboru, a także możliwość wcielenia się w daną postać (a co za tym idzie, również odbieranie historii z jej punktu widzenia), sprawiają, że gra paragrafowa zwiększa poczucie immersji oraz zatarcia granicy pomiędzy graczem a autorem. Wyjątkiem dla tych sytuacji są te fragmenty rozgrywki, w których Mikołaj Kołyszko bezpośrednio zwraca się do czytelnika, wyjaśniając najważniejsze kwestie, czy też informując go o nadchodzącym wyborze czy wydarzeniach. Przykładem takiej sytuacji może być fragment ze wstępu gry:

Drogi czytelniku, masz teraz jedyną i niepowtarzalną okazję porozmawiać bezpośrednio z samym wieszczem. Możesz zadać jedno pytanie, ale nie biorę odpowiedzialności za to, co ci odpowie.

- Co oznacza przedstawiona w trzeciej części *Dziadów* tajemna liczba czterdzieści i cztery? → § 4
- Z czego to spowiadałeś się w Paryżu, że ksiądz musiał konsultować się aż z papieżem, by udzielić ci rozgrzeszenia? → § 5
- Na serio musiałeś tak cisnąć Słowackiemu po rodzicach w *Dziadach*? Koleś dopiero po tym cię znenawidził. Wcześniej był fanem! → § 6
- Serio? Naprawdę musiałeś napisać Pana Tadeusza trzynastozgłoskowcem? Wiesz, jak to się teraz czyta!? → § 7 (Kołyszko 2021, s. 18).

Warto również wspomnieć, że sama tematyka historii przedstawionej w *gamebooku* nie należy do typowych dla gatunku. Bowiem *Dziady* Kołyszki podejmują się zagadnień związanych z kulturą ludową, ich wierzeniami, a także legendami i mistycznymi słowiańskimi opowieściami. Dlatego też, według odmiany Tresciego, paragrafówkę można dopasować do typu gier mieszanych łączących w sobie elementy labiryntowe i fabularne. Z kategorii labiryntowych w analizowanym *gamebooku* da się wyróżnić m.in. aspekty charakterystyczne dla gier planszowych, czyli obecność mapy, kart postaci i związane z nimi parametry mające znaczenie w wypadku walki. W przypadku *Dziadów...* były to Punkty Mocy, Asertywności, Mendozy, czy też Przejętej Energii, które wykorzystywane były najczęściej w celu otrzymania jakiejś konkretnej informacji, przejścia do odpowiedniego miejsca, bądź walki w ostatecznej rozgrywce. Kwestią bezpośrednio powiązaną ze wspomnianą bitwą jest element losowy, który również jest charakterystyczny dla paragrafówek labiryntowych – u Kołyszki w przypadku drukowanej książki konieczne jest zastosowanie rzutu monetą, natomiast w wersji *e-bookowej* monetę można „zastąpić dowolną aplikacją mobilną emulującą rzuty kośćmi (na przykład *RPG Simple Dice*) i każdy nieparzysty wynik wirtualnego rzutu traktować jak orła, a parzysty jak reszkę” (Kołyszko 2021, s. 28). Z kolei elementem klasycznym dla typu fabularnego gier paragrafowych w *Dziadach...* jest sama historia rozwiązania tajemniczej śmierci Guślarza opierająca się na decyzjach, które „prowadzą opowieść do przodu”. W tym przypadku ważnym zabiegiem jest również narracja w drugiej osobie liczby pojedynczej, która pozwala graczowi utożsamić się z wybraną przez niego postacią podczas dokonywanych przez niego wyborów. Wzmacnia ona także wspomnianą wyżej „aktywność wyobrażeniową”, a także stosowaną w *gamebookach* „podwójną perspektywę”, która w zależności od wykonywanych czynności (np. czytanie, podejmowanie wyborów, czy też zapisywanie notatek), może wzmacniać lub osłabiać zaangażowanie się odbiorcy w historię.

Jako że współczesna popkultura jest niejako „odzwierciedleniem potrzeby »kontynuacji uczestnictwa« w światach przedstawionych” (Perzyńska 2013), co niewątpliwie jest widoczne w znaczącej popularności takich zjawisk jak *sequel*, *prequel*, *spin-off*, *crossover*, *remake*, uważam, że ze względu na swój tytuł oraz tematykę *Dziady* część V... również można analizować pod względem cech charakterystycznych dla *sequelu*. W przypadku tego dzieła, paragrafówka Kołyszki faktycznie jest reklamowana jako kontynuacja dzieła Mickiewicza – „Kolejna część bestsellerowego dzieła literackiego, które poruszało (lub usypiało) całe pokolenia! Teraz w nowej epickiej *gamebookowej* odsłonie!” (Kołyszko 2021). Ważnym elementem jest również to że, twórca zadbał o kwestię autorstwa dzieła, bowiem nie tylko przypisuje go sobie, ale również graczowi (który decyduje o zakończeniu), jak i samemu Adamowi Mickiewiczowi, którego „duch” ukazuje się zza grobu Kołyszce i zleca napisanie dalszych wydarzeń związanych ze śmiercią Guślarza.

Jednak tę rękę paragrafową trudno jednoznacznie zaklasyfikować do kategorii „klasycznej kontynuacji” *Dziadów*, bowiem nie posiada ona wspólnej konwencji z poprzednimi częściami – Mickiewiczowski dramat zostaje zastąpiony drugoosobową narracyjną prozą, a o dalszych losach bohaterów decyduje odbiorca.

Ze względu na swój historyczno-kulturowy charakter *gamebooka* Kołyszki niewątpliwie można również zestawić z kategorią pastiszu i parodii. Piąta część *Dziadów* jest twórczością opartą na dziele kultury, które pozostanie powszechnie znane, a także wykorzystuje pewne zabiegi tekstu pierwotnego, takie jak np. postacie (Nowosilcow, Konrado-Gustaw), sceny, charakterystyczne cechy czy relacje; i dostosowuje je do własnych konkretnych potrzeb – uśmiercenie Guślarza jako wątek napędzający historię i prowokujący bohaterów do działania. Paragrafówka również nie wpływa na historię stworzoną przez Mickiewicza – nie zmieniają się oryginalne wydarzenia. Fabuła natomiast skupia się przede wszystkim na postaciach drugoplanowych z oryginału i kontynuuje ich losy według uznania autora, a także posiadającego decyzyjny głos odbiorcy. W grze pojawiają się nawet sami autorzy, którzy prowadzą ze sobą dialogi, a także trzy postacie, które noszą imiona patronów zbioru projektu Kołyszki. W tym rozumieniu wydaje się dość jasne, że omawianemu *gamebookowi* zdecydowanie jest bliżej do kategorii parodii niż pastiszu. Wynika to przede wszystkim z faktu, że w rozumieniu Jamesona pastisz powiązany jest z zanikiem indywidualizmu, powierzchownością, a także bezrefleksyjnym naśladownictwem, co z mojej opinii, nie występuje w dziele Kołyszki. Wręcz przeciwnie, *Dziady...* charakteryzuje w większym stopniu czerpanie z dóbr literackich Mickiewicza i zestawianie ich ze współczesnymi realiami. Poprzez zastosowany przez autora *gamebooka* krytyczny dystans oraz wszechobecną ironię w opowiadanej historii względem pierwowzoru wytwarza się tzw. „powtórzenie z różnicą”. Dzięki czerpaniu z elementów historycznych (legandy, wierzenia, a także sama twórczość wieszczka) i zestawienie ich z teraźniejszymi realiami (kwestia równouprawnienia kobiet, używanie inkluzywnego języka) „kolejna część” *Dziadów* nabiera nowego znaczenia. Poprzez zmianę formy opowiadania, a także czerpanie z dóbr literackich Mickiewicza, współczesne dzieło nie tylko oddaje hołd swojemu pierwowzorowi, ale i zostaje wzbogacone częścią przeszłości.

Gra paragrafowa Kołyszki poprzez swoje umiejscowienie w dyskursie historycznym, przy jednoczesnym wykorzystaniu rozpoznawalnej fabuły, posiada pewne cechy historiograficznej metapowieści. „Jest to rodzaj poważnie ironicznej parodii, która osiąga oba cele: interteksty historii i fikcji przybierają równorzędny (...) status w parodystycznym przeformowaniu tekstualnej przeszłości zarówno »świata«, jak literatury” (Hutcheon 1991, s. 217). W tym znaczeniu intertekstualność *gamebooka* „wymaga od czytelnika nie tylko rozpoznania utekstowionych śladów literackiej i historycznej przeszłości, ale także świadomości tego, co dzieje się – wskutek ironii – z tymi śladami” (Hutcheon 1991, s. 220). Ważna w związku

z tym jest więc autorefleksyjność u czytelnika. Ze względu na aspiracje twórcy do stworzenia kontynuacji *Dziadów*, *gamebook* posiada wiele parodystycznych elementów, najczęściej o podłożu intertekstualnym. Jednym z nich są cytaty z wcześniejszych części cyklu dramatów, czego przykładem może być scena z początku książki, w której autor decyduje się na odprawienie rytuału, by przywołać ducha samego Mickiewicza, wypowiadając najprawdopodobniej najbardziej rozpoznawalne słowa z *Dziadów części II*:

Tę pustkę dźwiękową przerwałem słowami dobrze znanego, lecz w swoim ukrytym znaczeniu przerażającego i nierozumianego przez ogół zaklęcia:

– Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... – wyszeptałem z trudem przez ściśnięte ze strachu gardło.

– ... co to będzie, co to będzie? – odpowiedziało mi coś z odległej otchłani znajdującej się za zwierciadłem (Kołyшко 2021, s. 15).

Interekstualnym elementem są również aluzje w paragrafówce dotyczące poszczególnych części dzieła Mickiewicza, takie jak chęć dokończenia przez Kołyшко pierwszej części *Dziadów* (która została wydana prawdopodobnie jako nieukończona, po śmierci autora), wyraźnej niechęci wieszczka do Nowosilcowa i Słowackiego, czy też wyjaśnienie znaczenia słynnej liczby „czterdzieści i cztery”. Elementami o podłożu paratekstualnym są z kolei m.in. wspomniany wcześniej wstęp do książki, w którym Kołyшко i Mickiewicz decydują się napisać część piątą, a także wyjaśniają podstawowe reguły i zasady związane z grą paragrafową, jak i samą rozgrywką. Warto również dodać, że sam pełen tytuł gry – *Dziady część V. Dziady, które nie spieprzają* – ma charakter paratekstualny, bowiem bezpośrednio odnosi się do pozostałych części utworów Mickiewicza. Natomiast elementy parodystyczne odnoszące się do krytycznego dyskursu przy użyciu ironii możemy dostrzec u Kołyшко m.in. przy charakterystyce niektórych postaci. Słabą stroną Karoliny Zann jest bowiem bycie „kobietą w dziewiętnastowiecznym Królestwie Polskim” oraz „racjonalistką (w dobie romantyzmu)”; oraz to, że Konrado-Gustaw „ma słabość do mężatek” (Kołyшко 2021, s. 23). Oprócz tego w dziele dochodzi również do transformacji stylistycznej (trawestacji), bowiem *gamebook* nie posiada typowej dla Mickiewiczowskiego dramatu stylizacji.

W grze paragrafowej, oprócz aluzji i odniesień do samego dzieła pierwotnego, pojawiają się również nawiązania do elementów i twórczości z kultury współczesnej (popularnej). W szczególności te wzmianki mają miejsce w rozmowach autora z Mickiewiczem, w których to wspomniana jest m.in. parodystyczna *XIII Księga Pana Tadeusza* napisana przez Aleksandra Fredrę. Kołyшко odnosi się również do spopularyzowanej we współczesnej kulturze rywalizacji między wieszczem a Juliuszem Słowackim. Oprócz tego w jednej ze scen autor wykorzystuje wyszukiwar-

kę *Google* w celu znalezienia informacji, a także realizacja samej gry paragrafowej w formie *e-booka* opatrzonego hiperłączami podkreśla współczesne przemiany medialne. Zrealizowanie *Dziadów* Kołyszki w formie łączącej wszystkie wymienione wyżej elementy jest możliwe między innymi dzięki intermedialności, która określa zdolność przekazywania treści w nowych mediach. Dzięki zastosowanej literaturze sieci i powiązanym z nią hipertekstem odbiorca nie tylko obcuje z fabułą, ale i jest osobą decyzyjną przy jej przebiegu poprzez interaktywne wybory w *gamebooku*. Można więc powiedzieć, że intermedialność pozwala na odkrycie *Dziadów* na nowo we współczesnej kulturze, dzięki parodystycznemu i krytycznemu zestawieniu klasycznego dzieła z nowomiedialnymi aspektami znanymi z naszej obecnej codzienności. Dzięki temu paragrafówka Kołyszki udowadnia, że postmodernistyczna śmierć podmiotu i indywidualności nie ma miejsca w tym przypadku każdego tekstu. Autor nie tylko odnosi się do przeszłości w sposób refleksyjny, ale i zestawia ją z elementami współczesnymi, które kreują nowoczesną formę opowiadania wzbogaconą o historyczno-literackie kwestie dzięki zastosowaniu m.in. „parodystycznej intertekstualności”.

---

## Bibliografia

- Bernacki, P. (2017). Gry paragrafowe – relikty przeszłości czy nadzieja na przyszłość?, *Folia Bibliologica*, 49.
- Bourdieu, P. (2005). *Dystynkcja. Społeczna krytyka władzy sądzenia*, tłum. P. Biłos, Warszawa.
- Brenskott, K. (2019). Od adaptacji, przez remake i sequel do crossoveru, czyli historia pewnej przeklętej kasety wideo. W *Perspektywy Ponowoczesności*, t. 9, red. K. Olkusz. Wrocław: Ośrodek badawczy Pacta Ficta.
- Costikyan, G. (2007). Games, Storytelling, and Breaking the String. W *In Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, red. P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin. Cambridge: MIT Press.
- Dziamski, G. (2017). Sztuka wysoka i niska. *Dyskurs: Pismo Naukowo-Artystyczne ASP we Wrocławiu*, 23.
- Eco, U. (1987). Dopiski na marginesie *Imienia róży*. W *Imię róży*, tłum. A. Szymonowski, Warszawa.
- Genette, G. (1982). *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki. Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria.
- Godwin, A. (2019). *The Culture of Pastiche, A Defense of Jamesonian Postmodern Depthlessness*.

- Hutcheon, L. (1991). *Historiograficzna metapowieść: parodia i intertekstualność historii*, tłum. J. Margański, *Pamiętnik Literacki*, 82.
- Hutcheon, L. (2007). *Teoria parodii. Lekcja sztuki XX wieku*, tłum. A. Wojtanowska, W. Wojtowicz. Wrocław: Oficyna Wydawnicza ATUT – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe.
- Jameson, F. (1998). *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern 1983–1998*. New York: Verso.
- Jaworski, K. (2015). Wybór należy do Ciebie... Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozrywki. *Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego*, 28.
- De Kloet, J., van Zoonen, L. (2007). Fan Culture – Performing Difference. W *Media studies: Key issues and debates*. London: Rotledge.
- Kołyżko, M. (2021). *Dziady część V. Dziady, które nie śpieprzają*. Wydawnictwo Otwarte.
- Perzyńska, A. (2013). Opowiadać dalej – fanfiki, mashupy, uniwersa – alternatywa i konwergencja. W *Problemy konwergencji mediów*, red. M. Kaczmarczyk, D. Rott. Sosnowiec–Praga: Oficyna Wydawnicza „Humanitas”.
- Strużyna, A. (2014). Artystyczne gry Anny Anthropy, *Homo Ludens*, 6.
- Wake, P. (2016). Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook, *Narrative*, 24(2).

## Źródła internetowe

- Anthropy, A. (2011). *Defend the Land*.
- Anthropy, A. (2012). *Dys4ia*.
- Felluga, D. *Modules on Jameson: On Postmodernity. Introductory Guide to Critical Theory*. <http://www.purdue.edu/guidetotheory/postmodernism/modules/jamesonpostmodernity.html> (data dostępu: 20 stycznia 2023).
- [https://wspieram.to/dziady?pokaz\\_projekt=1&active\\_tab=aktualizacje#a10072](https://wspieram.to/dziady?pokaz_projekt=1&active_tab=aktualizacje#a10072) (data dostępu: 20 stycznia 2023).



---

Julia Sowa

## **A gamebook enriched with the literary past – an analysis of the paragraph game *Dziady Część V. Dziady, które nie spieprzają* by Mikołaj Kołyszko**

### *Abstract*

This article addresses issues showing the interconnectedness of the postmodern categories of pastiche and parody in relation to gamebooks. The first part of the text is a cross-section of the most important theoretical issues for the subsequent analysis of the gamebooks, starting with the presentation of their definitions, the most popular genres, and the basic division of such games. In relation to the issue of gamebooks, I also draw attention to the increasing intermediality of the contemporary works, as well as the importance of second-person narration. I also mention the genre of art games and briefly cite the work of one of their representatives, Anna Anthropy. I then discuss the postmodern categories of pastiche and parody and what they mean in relation to the past-present relationship. In the context of parody, I also mention Gérard Genette's division of transtextual references between works. All the above-mentioned issues will be referred to when analysing the gamebook, which is a 'semi-official' continuation of Mickiewicz's *Dziady*, combining a parodic take on folk culture with contemporary new media elements.

**Keywords:** gamebooks, *Dziady*, pastiche, parody, Adam Mickiewicz, immersion

**Julia Sowa** (ur. 1999) – absolwentka Filmoznawstwa, studentka studiów magisterskich kierunku Media audiowizualne i kultura cyfrowa na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Łódzkiego. Jej zainteresowania badawcze związane są z kategorią adaptacji filmowych oraz zagadnieniem skupiającym się wokół filmowych biografii kobiet i przedstawicieli grup niedoreprezentowanych.



**Katarzyna Prajzner\***

## Recenzja książki Joanny Pigulak *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022

Gry komputerowe jako szczególnie zjawisko medialne i kulturowe stanowią poważne wyzwanie badawcze z trzech co najmniej powodów. Pierwszym z nich jest fakt, że na poziomie najbardziej ogólnym funkcjonują one zarówno jako programy komputerowe, teksty kultury, jak i gry, posiadające reguły. Przyglądanie się którejkolwiek z tych warstw w odniesieniu do konkretnego, poddawanego analizie przypadku uruchamia potencjalnie tradycje badawcze w spektrum którego rozpiętość wyznaczają odległości między takimi polami refleksji jak medioznawstwo, narratologia, kulturowe aspekty gier i zabaw, semiotyka czy kognitywistka, decyduje więc o wyborze pożytecznej analitycznej ramy teoretycznej wymagają nie tylko ogromnych kompetencji, ale także sporej badawczej odwagi i oryginalności w stawianiu diagnoz, co stanowi drugi istotny powód, dla którego podejmowanie tego typu refleksji jest zadaniem wyjątkowo trudnym. Trzecim czynnikiem jest kłopotliwa prawda o grach komputerowych, która może brzmieć nieco banalnie, ale wydaje się warta podkreślenia, ponieważ to właśnie ona determinuje wysoki stopień ryzyka związanego z ich badaniem, a mianowicie to, iż mówimy o zjawisku zróżnicowanym tak bardzo, że z ogromnym trudem (o ile w ogóle) poddaje się ono pragmatycznej procedurze definiowania własnych konstytutywnych cech. To z kolei w konsekwencji prowadzi do wątpliwości na temat możliwości mówienia o samym zjawisku czegokolwiek w sposób bezdyskusyjny.

Powyższe uwagi stanowią wstęp do rozważań na temat książki Joanny Pigulak, która w tomie *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* podejmuje się wyzwania polegającego na tropieniu zależności między wspomnianymi w tytule mediami w trybie szeregu zróżnicowanych perspektyw badawczych:

---

\* Uniwersytet Łódzki, e-mail: [katarzyna.prajzner@uni.lodz.pl](mailto:katarzyna.prajzner@uni.lodz.pl)

od transmedialności poczynając, poprzez filmoznawczy aparat analizy środków wyrazu i narratologię po kognitywistykę, groznawstwo i teorię VR. Systematycznie poddając analizie wpływ, jaki estetyka gier komputerowych wywiera na współczesną kinematografię, przyglądając się inkorporacjom dźwiękowych i wizualnych elementów języka filmu przez gry, podejmując zagadnienie narracji w aspektach czasowym i przestrzennym i wreszcie wprowadzając kategorię immersji jako tryb szczególnego przypadku odbioru tekstów interaktywnych do swoich rozważań, Autorka z dużą precyzją wskazuje silnie zróżnicowane źródła ram teoretycznej refleksji, która prowadzi przez obszar interesujących ją zagadnień, w próbie ustalenia charakteru relacji, jakie tworzą się pomiędzy filmem a grami komputerowymi. Mimo częstego sięgania bo bogatych, adekwatnych i poznawczo inspirujących źródeł, lektura całości recenzowanej pozycji systematycznie ujawnia problem, który lokuje się na najbardziej ogólnym poziomie formatowania podjętego w książce zagadnienia. W szerokiej ramie teoretycznej film i gry funkcjonują jako źródła estetycznych i semiotycznych rozwiązań, których transfery są nie tylko możliwe do prześledzenia, ale przede wszystkim możliwe jest opisanie tych procesów jako tekstotwórczych, co samo w sobie nie jest założeniem kontrowersyjnym, aczkolwiek staje się nieco problematyczne ze względu na to, w jaki sposób autorka postrzega charakter medium takiego jak gry wideo. Są one mianowicie w książce konsekwentnie określane jako rzeczywistość wirtualna, przy czym czasami określenie to funkcjonuje jako metafora, a czasami wydaje się definiować podstawowe własności medium, co powoduje nie tylko czytelniczą dezorientację ale przede wszystkim jest źródłem powtarzającego się paradoksu, wyłaniającego się przy próbie konfrontacji teoretycznych założeń z analityczną praktyką. Zanim przybliżę sposób funkcjonowania owego paradoksu, chciałabym pokrótce omówić problematyczność utożsamiania gier wideo z rzeczywistością wirtualną na poziomie identyfikowania własności medium wyrażanych za pomocą pojęć interaktywności i immersji. To ostatnie pojęcie, wywodząc się z pola refleksji nad, wyjątkowym pod względem statusu reprezentacji, sytuacji semiotycznej i komunikacyjnej, teoretycznym modelem VR, wydaje się funkcjonować razem z wpisanym w siebie założeniem, że stosunek interaktywności do immersyjności ma charakter wprost proporcjonalny, innymi słowy: z im bardziej interaktywnym środowiskiem mamy do czynienia, tym bardziej percypowana przez użytkownika reprezentacja będzie generowała poczucie rzeczywistości. Takie założenie jest możliwe do utrzymania tylko i wyłącznie w odniesieniu do teoretycznego modelu rzeczywistości wirtualnej, w którym znika ekran, interfejs, kodowanie, medialne środki wyrazu i kompetencje związane z ich odczytywaniem; w teoretycznym modelu VR użytkownik reaguje na reprezentację jak na rzeczywistość, ponieważ wygląda i zachowuje się ona jak rzeczywistość. Tylko w takiej hipotetycznej sytuacji stopień responsywności systemu determinuje jego immersyjność, przy każdorazowej próbie prze-

szczępienia pojęcia immersji na grunt faktycznie istniejącego medium, należy zidentyfikować czynniki wpływające na możliwość postrzegania go w sposób transparenty, to znaczy określić progowe warunki automatycznego dekodowania, co autorka czyni na przestrzeni całej książki w sposób bardzo pieczołowity i przekonujący, dając tym samym pierwszy powód do powątpiewania w słuszność określania gier mianem rzeczywistości wirtualnej. O ile jednak ta warstwa paradoksu ma charakter powierzchowny, to znaczy można z niego wybrnąć uznając, że określenie rzeczywistość wirtualna jest rozumiane metaforycznie, o tyle identyfikacja możliwości podejmowania działań w grze z intensyfikacją stanu zanurzenia w reprezentacji jest nie tylko nieadekwatna w stosunku do specyfiki medialnej gier komputerowych, ale staje się przyczyną czytelniczej dezorientacji, ponieważ bardzo kompetentne analizy poszczególnych gier, pojawiające w każdym rozdziale książki i stanowiące niewątpliwie najbardziej wartościowe jej fragmenty, nie wytrzymują już tego założenia, ujawniając faktyczne własności omawianych przypadków to znaczy fakt, że mowa jest o grach, których zasadniczą cechą jest to, że posiadają reguły. Narracyjny czy fikcyjny poziom gier jest, jak twierdzi Jesper Juul, jednym z dwóch kompatybilnie istniejących w grach systemów tłumaczących doświadczenie gracza i jego relacje z interaktywnym tekstem kultury. Drugim oczywiście są reguły (Juul 2005). Badacz twierdzi także, że można postrzegać interaktywne reprezentacje jako fikcyjne światy z zastrzeżeniem jednak, że gry w wyjątkowy sposób przejawiają tendencję do prezentowania światów, które nie są spójne. To, że reguły stanowią konstytutywny i jedyny chyba bezdyskusyjny element gier (także gier komputerowych) powoduje, zdaniem Juula, że jako gracze możemy zarówno wierzyć w fikcję, jak i w nią nie wierzyć, przy czym ów akt niewiary nie pozostawia gracza w pustce zwątpienia, lecz może wynikać z „przekierowania” jego uwagi na poziom reguł (Juul 2005). Działania podejmowane w oparciu o reguły nie przekładają się na rozumienie ich rezultatów w trybie symbolicznym, znajdującym swoje narracyjne uzasadnienie na poziomie reprezentacji, a zatem nie przyczyniają się do zaistnienia immersji – wręcz przeciwnie kierują uwagę na warstwę ludyczną cyfrowego obiektu. Oznacza to nie tylko, że gracz świadom jest ontologicznego statusu artefaktu, w którym wchodzi w interakcje, ale także własnej pełnionej względem niego funkcji decyzyjnego operatora, który nie projektuje własnej tożsamości w reprezentowany świat, ponieważ dokonuje na nim możliwych wewnątrz reguł operacji, determinowanych celowością rozgrywki.

Autorka wykazuje wysoką świadomość tych procesów oraz charakteru relacji, jakie wytwarzają się między interaktywnym tekstem a jego użytkownikiem na poziomie tekstowej analizy, jak dzieje się to na przykład w opisie retrospekcji interaktywnej w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, kiedy to, jak pisze Pigulak: „Użytkownik przejmuje kontrolę nad Ciri – staje się ona jego alternatywnym awatarem podczas trwania retrospekcji (...) użytkownik musi nauczyć się kontrolować

Ciri, a zatem na nowo przyswoić zasady konstytuujące rozgrywkę. (...) Dopiero przyswojenie alternatywnych zasad umożliwia ponowną transgresję – poczucie niezmediatyzowanego zanurzenia w wirtualną rzeczywistość”. (Pigulak 2002, s. 203–204). Uwzględnienie tego rodzaju doświadczeń, na które Autorka zwraca uwagę w analitycznych partiach książki, jako elementu programowej poetyki wpisanej w charakter medium, nie zaś jako incydentalnych zaburzeń immersyjnego doznania, wywołanego przez „rzeczywistość wirtualną” medialnej reprezentacji w teoretycznej ramie całego wywodu podkreśliłoby jego spójność i uczyniłoby argumentację bardziej konsekwentną.

Przyglądanie się grom w perspektywie, by tak rzec, znaczeniowoczej audio-wizualności, z pominięciem własności cyfrowych obiektów czy preformatywnego doświadczenia interaktywnego tekstu nie pozwala w pełni opisać praktyk z nim związanych oraz sposobów powoływania go do istnienia, co znakomicie jest widoczne w prezentowanych w książce analizach, choć poniekąd stoi w sprzeczności z licznymi deklaracjami jej własnej celowości. Na poziomie przyglądania się kulturowym interfejsom, z jakich korzystają gry twierdzenie, że: „Badanie gier wideo wiąże się z poszukiwaniem nowych wymiarów filmowego obrazowania i tego wszystkiego, co film wytwarza w kulturze” (Pigulak 2022, s. 148), wydaje się mało kontrowersyjne, ale z pewnością nie jest wystarczające nawet w odniesieniu do warstwy reprezentacji w konkretnej grze. Gry komputerowe, jak wszystkie cyfrowe obiekty nie tylko remediują wypracowane na gruncie innych mediów strategie kodowania, rozwiązania formalne czy estetyczne klisze, nie ograniczając się tylko do obszaru kinematografii, ale także – znów jest to cecha cyfrowych obiektów w ogóle – remiksują je w akcie tworzenia własnego języka. Wewnętrzna polemiczność wywodu, która nie jest wypowiedziana wprost, lecz w akcie lektury całości jest systematycznie odczuwalna, ujawnia się także wówczas, gdy z jednej strony deklarowana teza wyraża się zdaniem następującym: „Wydaje się zatem, że wykorzystanie metod filmoznawczych w badaniu gier cyfrowych nie tylko może pomóc zbadać rozmaite inter- i transmedialne relacje, w które gry wideo wchodzi z filmem, ale również określić, w jaki sposób twórcy stymulują interakcje użytkownika z interaktywnym środowiskiem czy też kształtują doświadczenie immersji” (Pigulak 2022, s. 161), z drugiej natomiast najbardziej inspirujące, oryginalne i trafne jej fragmenty czerpią z refleksji poświęconej szczególnej specyfice gier komputerowych lub mediów cyfrowych w ogóle. Na przykład podrozdział rozdziału trzeciego zatytułowany „Przestrzeń – symulowanie przestrzeni kinematograficznych w grach wideo” nie tylko wprowadza pojęcia nawigowalności i wirtualnej kamery, ale także znakomicie demonstruje ich operacyjność, zastanawiające jest jednak dlaczego refleksja ta czyniona jest w niejkiej rozłączności z rozdziałem drugim poświęconym wizualnym i dźwiękowym środkiem filmowego wyrazu w grach wideo. Wydaje się że powodem tej słabo uzasadnionej metodologicznie

rozłączności jest brak kompatybilności omawianych fragmentów w wymiarze retorycznym: rozdział drugi przekonuje, iż gry korzystają ze strategii komunikacyjnych, wypracowanych na gruncie kina ponieważ tego rodzaju implantacje są wysoce skuteczne pod względem narracyjnym, podrozdział o symulowaniu przestrzeni kinematograficznych ukazuje natomiast skalę modyfikowalności owych strategii oraz ich specyficzną dla gier funkcjonalność. Podobnie fragment poświęcony horrorowi jako konwencji gatunkowej, wykorzystywanej w grach dobitnie i przekonująco ukazuje jak gry w typowy dla siebie, a tym samym odmienny od tego co obserwujemy na gruncie mediów, z których zapożyczają gatunkowe interfejsy kulturowe, sposób generują odczucie strachu i niepewności. Analizy zawarte w tej części wyraźnie ukazują informacyjną głównie funkcję gatunkowych zapożyczeń, źródło generowania lęku i niepewności wyraźnie identyfikując z mechanizmami pozbawiania gracza kontroli nad tekstem. Te ostatecznie uwagi mogą posłużyć jako pretekst do wyrażenia opinii na temat całości recenzowanego tekstu, który w wymiarze retorycznym czy perswazyjnym stanowić może pretekst do polemik (jak, pojawiające się w rozdziale pierwszym, omawiającym wpływ gier wideo na współczesną kinematografię, zdanie: „Reżyserzy kinematograficznych adaptacji gier imitują kluczowe dla doświadczenia rozgrywki wrażenie sprawczości gracza zarządzającego wirtualną przestrzenią, korzystając z poetyk filmów akcji” (Pigulak 2022, s. 63), natomiast we fragmentach analitycznych stanowi znakomitą egzemplifikację wyjątkowości charakteru medialnego gier komputerowych. W kontekście wspomnianych zastrzeżeń i pozytywnych wrażeń z lektury książki Joanny Pigulak można wyrazić pewien żal, że Autorka nie zaufała własnej intuicji i talentom analitycznym na tyle, by w oparciu o rzetelnie opisane doświadczenia tekstowe wyprowadzić diagnozę uniwersalną, która uzyskałaby pełnoprawny retoryczny status, czyniąc pozycję niewątpliwie wartościową, choć w wielu miejscach polemiczną, propozycją wręcz znakomitą.

---

## Bibliografia

- Jull, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Pigulak, J. (2022). *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. Kraków: Universitas.



---

Katarzyna Prajzner

**Recenzja książki Joanny Pigulak *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Universitas, Kraków 2022**

*Abstract*

What is the relationship between computer games and cinema? Why computer games tend to employ camera movement, shot-selection and framing similar to that used in the cinema? To what extent, though, is it useful to look at games more closely in the light of cinema? These are the central organising questions of Joanna Pigulak's 2022 monograph *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. The book focuses very much on film-like quality of graphics and genres of computer games and explores the extent to which the tools of film analysis can be applied to them. The book argues persuasively that likeness between cinema and games is the reason for calling games virtual reality, what makes the main framework somewhat debatable. Pigulak's great strength is in analysing fragments of computer games and demonstrating how differences between cinema and games are allowing for defining new qualities of interactive texts even when fundamentally similar building blocks are involved.

**Keywords:** computer games, cinema, interface, immersion, interactivity