

Dr Jerzy Zygmunt Szeja

Gry i młodzi gracze

Czy granie w gry komputerowe jest niebezpieczne?

Na początku odpowiem na pytanie postawione w podtytule, ponieważ zapewne to ono zainteresowało osobę, która czyta ten artykuł. Tak, gry komputerowe mogą być niebezpieczne. Ale nie dlatego, że taka jest ich natura, ale z tego powodu, że prawie nie ma dziedzin działalności człowieka, które nie niosłyby ze sobą zagrożeń. Tak publicznie chwalone zajęcia sportowe, niewątpliwie bardzo pożyteczne dla każdego człowieka, a szczególnie młodego, mogą prowadzić nie tylko do wzrostu tężyzny fizycznej, sprawności, koordynacji ruchowej itd., ale też do wielu kontuzji. Większość dyscyplin sportowych, i to nie tylko uprawianych wyczynowo, ale też okazjonalnie, grozi zarówno urazami, jak i trwałym kalectwem. Są sporty, w których corocznie giną sportowcy: himalaści, szybownicy, uczestnicy wyścigów. W dodatku społeczną akceptację zdobyły sporty, w których zaangażowanie wymaga stalego pobudzania w sobie agresji, jak boks, rugby, zapasy oraz liczne gry zespołowe z piłką nożną na czele.

Z drugiej strony każde hobby, w które dostatecznie mocno się zaangażujemy, może rodzić stany oceniane negatywnie przez osoby postronne. Zapewne wszyscy znamy jakichś zapalonych hobbystów, którzy by nic innego nie robili, tylko poświęcali się ulubionej dziedzinie. A jeśli akurat nie mogą się jej oddawać, z niechęcią myślą i mówią o czymś innym. I to dotyczy zarówno sportów tak statycznych, jak szachy, jak i zajęć tak podobno relaksujących, jak wędkarstwo. Kilka lat temu media doniosły o morderstwie, jakiego dopuścił się łowiący na warszawskim brzegu Wisły emeryt, rozdrażniony płoszącym mu ryby kajarkarzem, dwukrotnie młodszym od siebie. Zaczął od bardzo obraźliwych określeń, a skończył pchnięciem noża.

W takim kontekście gry komputerowe nie cechują się niczym osobliwym. Część graczy to pasjonaci, którzy spędzają przed ekranem dużo czasu,

często kosztem innych zajęć, w tym nauki, jeśli są uczniami lub studentami. Większość gra z umiarem. To trochę tak, jak z oglądaniem telewizji: są tacy, którzy spędzają przed ekranem większość życia, inni racjonalnie dawkują tę rozrywkę. Niemniej jednak statystyczny Polak ogląda TV przeszło cztery godziny dziennie. Grająca młodzież podobnie dużo czasu poświęca zabawom z komputerami i konsolami.

Tak więc poprawne pytanie nie brzmi, „Czy gry komputerowe są niebezpieczne?”, bo w specyficznych okolicznościach mogą być groźne, jak wszystko, tylko „Dlaczego gry komputerowe postrzegane są jako niebezpieczne?”. Aby na tak postawione pytanie odpowiedzieć, warto przywołać prace antropologa Richarda Schechnera, który bardzo interesował się grami i zabawami jako źródłami kultury. Stwierdza on, analizując prace innego badacza: *W krajach Zachodu zabawa jest kategorią podejrzaną: to działanie skazane nierealizowalnością, nieautentycznością, podwójnością (...). Schutz na pierwszy plan wysuwał „świat powszechnej pracy” jako archetyp naszego doświadczenia rzeczywistości. (...) Jakkolwiek inne spostrzeżenia Schutza są użyteczne, nie mogą się zgodzić na tego typu hierarchię. To właśnie zabawa, a nie świat powszechnej pracy stanowi podstawę, wzorzec, matczynik wszelkich doświadczeń i oddzielających się od zabawy, łuszczących się sfer rzeczywistości¹.*

Podobną postawę przyjmuje znakomity mediewista i antropolog Johan Huizinga, w grach dostrzegając czynnik kulturo- i społecznotwórczy. Autor „Homo ludens” nazywa *zabawę (...)* *czynnością powołującą do życia związki społeczne, które ze swej strony chętnie otaczają się tajemnicą².*

W grach widzą zagrożenie osoby kierujące się mentalnością purytańską, które we wszystkim, co nie jest pracą zarobkową lub działalnością w inny

¹ Schechner R. *Zabawa* [w:] idem, *Przyszłość rytuału*, Warszawa 2000, s. 34.

² Huizinga J. *Homo ludens*, Warszawa 1998, s. 31.

Gry i młodzi gracze

sposób utylitarną, dopatrują się znamion dzieła szatana, czemu sprzyja owa aura tajemnicy (niegrający zwykle nie mogą zrozumieć, o co chodzi w tych rozrywkach, zwłaszcza że sami często nie potrafią użytkować nawet najprostszych programów komputerowych). Doskonale ten trend obrazuje okładka książki „Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci”³, na której tytuł wpisany jest w płomienie. Swoją drogą książka powołuje się na błędne metodologicznie badania przeprowadzone na niereprezentatywnej próbie, mylące skutek z przyczyną. Jest to zresztą błąd często spotykany. Bo o ile nie daje się udowodnić teza miła autorom badań, że gry komputerowe niszczą psychikę dziecka, to bardzo łatwo wykazać, że w gry o podwyższonym poziomie agresji chętniej grają osoby agresywne, a w zabawy spokojniejsze: dzieci grzeczne. Agresywni chłopcy z chęcią wybierają słynną brutalną GTA, a spokojniejsze dziewczynki częściej np. The Sims. I choć nikt rozsądny nie twierdzi, że ciemne zakamarki podwórzowych studni Pragi źle działają na umysły przebywających tam i nudzących się, krótko ostrzyżonych młodych ludzi, tylko że to dresiarze z różnych powodów upodobałi sobie takie miejsca, to jednak podobne sądy dotyczące gier komputerowych są powszechne. Nikt poważny nie twierdzi, że ktoś polubił bicie innych pięściami, ponieważ zaczął trenować boks, bo przecież jest zupełnie odwrotnie. Tyle że boks i niebezpieczne miejsca niektórych miast to kwestie proste i oswojone. A gry komputerowe zagościły w naszej cywilizacji stosunkowo niedawno i w świadomości osób poszukujących prostych odpowiedzi na temat powodów tak licznych dewiacji społecznych zastąpiły miejsce przedtem zajmowane m.in. przez telewizję. Tak zresztą jest z każdym medium, które pojawia się w naszej szybko zmieniającej się cywilizacji: niecałe sto lat temu to kino ściągało na siebie gromy ludzi książki. Oskarżane było o sianie zepsucia i tandetną, żerującą na najniższych instynktach, rozrywkę. I jeżeli spojrzymy na produkcję filmową pierwszych lat kina, trudno tam znaleźć dzieła wybitne. Królowały nieskomplikowane komedie oparte na prostackim humorze. I jakże szybko pojawiły się produkcje o podejrzanym charakterze, w tym niedwuznacznie pornograficzne.

Jeżeli więc gry komputerowe będą się rozwijały tak jak film, za pewien czas doczekamy się nie tylko upowszechnienia społecznej aprobaty dla nich, ale

też gier wykazujących wybitne wartości artystyczne. Już dziś można wskazać wiele tytułów, które mają niebanalną problematykę i stawiają swym uczestnikom wymagania nie niższe niż najlepsze dzieła kultury popularnej. Dobrym przykładem jest polska produkcja pt. „Wiedźmin”⁴, oparta na znanych książkach Andrzeja Sapkowskiego. Można mieć nadzieję, że za kilka lat pojawią się gry, dla których właściwym kontekstem będą książki wysokoartystyczne.

Badacze kultury dawno zauważyli wybitne wartości gier oraz ambiwalentny do nich stosunek części dorosłych. Zygmunt Freud na długo przed Hui- zingą i Caillois⁵ dostrzegł kulturotwórczą wartość gry/zabawy (*Spiele*) dziecięcej. Znajduje dla niej powody identyczne z motywacją działalności artystycznej: *Czy pierwszych śladów działań poetyckich nie powinniśmy szukać już u dziecka? Ulubionym i najintensywniejszym zajęciem dziecka jest zabawa. (...) każde bawiące się dziecko zachowuje się jak poeta, tworząc swój własny świat*⁶. Gra/zabawa dostarcza dziecku przyjemności. Jej źródło tkwi w fantazjowaniu. Tej samej przyjemności pożąda człowiek dorosły, ale tylko artysta może fantazjować na jawie bez narażania się na potępienie społeczne. *Fantazjowanie człowieka jest trudniejsze do obserwacji niż zabawa dzieci. Dziecko bawi się wprawdzie również, samo lub wraz z innymi dziećmi stwarza w tym celu zamknięty system psychiczny, ale jeśli nawet nie odgrywa czegoś przed dorosłymi, to nie kryje przed nimi swojej zabawy. Dorosły natomiast wstydy się swoich fantazji i ukrywa je przed innymi*⁷.

Gry komputerowe a szkoła

Istotnym składnikiem kultury współczesnej, a zwłaszcza projektowanego jej kierunku określanego jako Web 2.0 mają być gry komputerowe i to one są – moim zdaniem – nadzieją pedagogów, choć prawie żaden z nich nie zdaje sobie z tego sprawy. Większość gier komputerowych ma fabułę i inne składniki świata przedstawionego, co zbliża je do literatury pięknej i filmu fabularnego. Najwięcej podobieństw łączy gry i fantastykę, szczególnie z takimi jej pododmianami, jak *fantasy*, *science fiction* i *horror*⁸. Fabuła gier bardzo często ma wyraźne korzenie mityczne, a bohaterowie są wcieleniami najważniejszych archetypów osobowych: Sieroty, Męczennika, Wędrowca, Wojownika,

³ Gala A., Ulfik-Jaworska I. [red.] *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Marki 2004.

⁴ Gra wydana przez CD Projekt w 2008 r.

⁵ Caillois R. *Ludzie a gry i zabawy* [w:] idem, *Żywioł i ład*, Warszawa 1973, s. 295-467.

⁶ Freud Z. *Poeta i fantazjowanie* [w:] Pospiszyl K. *Zygmunt Freud – człowiek i dzieło*, Wrocław 1991, s. 249.

⁷ Ibidem, s. 250.

⁸ Por. Szeja J. *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej* [w:] Surdyk A. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier, Gra jako medium, tekst i rytuał*, Poznań 2007, t. 1, s. 189-195.

Maga-Czarodzieja, Starego Mędrca, Dziewicy, Czarownicy, Królowej. Szczególnie często są spotykane postaci uosabiające archetyp Cienia, co powierzchniowym obserwatorom gier dostarcza motywów do oskarżeń o ich demoralizujący wpływ. Tymczasem w takim kształcie zabaw z komputerem tkwi wielki potencjał kulturowy, bo jak pisze znakomity polski znawca Junga Zenon Waldemar Dudek: *Archetypy wprowadzają porządek w życie osoby, społeczeństwa i kultury. Mogą uczynić człowieka mądrym, nawet mimo jego ograniczonej wiedzy*⁹. Mądrość jest synonimem życiowej skuteczności i etyczności zarazem, więc jej wykształcenie jest celem nauczania. Zauważmy też, że podmiot takiego procesu wpajania archetypów zdobywa mądrość, choć nie zdobywa wiedzy. Niemniej jednak nie jest to naszym problemem: obecna cywilizacja wiedzy ma wprost w nadmiarze, a sztuką jest jej odnalezienie – np. wyszukanie w Internecie wiarygodnej, pożądanej informacji wśród innych, tymczasowo nieprzydatnych lub o wątpliwej jakości.

Istotne są pytania praktyka: Jak konkretnie miałyby wyglądać nauczanie we współczesnej kulturze multimedialnej i interaktywnej? Co robić z masowym odejściem młodzieży od czytania literatury należącej do kanonu? Na pewno już niedługo większość systemów oświatowych krajów zaawansowanych technologicznie będzie musiała na te pytania odpowiedzieć. Na dziś można rzec tylko tyle: należy promować skuteczne i bezpieczne korzystanie z Internetu i nie powinno się zabraniać zabaw z grami komputerowymi, a instytucje oświatowe powinny być zainteresowane promowaniem szczególnie wartościowych tytułów dostosowanych do odpowiedniego wieku ucznia oraz upowszechnianiem wiedzy na temat ratingu gier i zasad obowiązującego w Europie systemu PEGI¹⁰. Za szczególnie szkodliwe powinno się uznać postawy negujące gry z przyczyn ideologicznych, na podstawie wątpliwych przesłanek i niepoprawnych merytorycznie, tendencyjnych badań.

Wśród licznych typów gier komputerowych najwartościowsze dla realizowania celów formacyjnych są cRPG (komputerowe odpowiedniki narracyjnych gier fabularnych), ale z roku na rok wzrasta potencjał gier typu MMORPG (internetowe RPG rozgrywane z innymi ludźmi), które wydają się szczególnie przeznaczone dla osób stale obecnych

w sieci¹¹. Gry te są znakomitą platformą socjalizacyjną i powołują do istnienia masowe społeczności sieciowe nowego typu.

Niedostrzeżenie w grach wyżej zarysowanych możliwości pedagogicznych ma źródło m.in. w niedostatkach zrozumienia, w jaki sposób literatura działa formacyjnie. Wiele osób nie rozumie istoty kształcenia polonistycznego w tym zakresie, a dowodów na to dostarczyły m.in. publiczne dyskusje na temat ministerialnej listy lektur obowiązkowych. Szczególnie przykre jest, że właściwie żadna ze stron tej dyskusji nie wykazała się odpowiednią wiedzą. Np. wbrew mniemaniom ministra Romana Giertycha i większości jego adwersarzy literatura piękna nie działa przez swoją wymowę ani przez przykład. Cóż bowiem pozytywnego łączy dzieje Konrada, Kordiana, hrabiego Henryka, Wokulskiego, Raskolnikowa, Judyma, Baryki, Ziembiewicza? Błądzi ten, kto myśli, że Sopot i Kmicic mogą być wzorotwórczy dla współczesnej młodzieży. Nie bardziej niż Józio z „Ferdynand”, czyli tak naprawdę wcale. Jak stwierdza Jerzy Kaniewski: *znaczenie kanonu zasadza się nie na potencjalnie zamkniętych w nim sensach, a na wartości samej lektury, rozumianej nie tylko jako proces odczytywania wpisanych w dzieło znaczeń, ale i jako umiejętność stawiania utworowi pytań i poszukiwania na nie odpowiedzi*¹². Polonista właściwie realizuje swoje powołanie, gdy wyposaża uczniów w umiejętność odbioru dzieła, zachęca do lektury i budzi refleksję. Formacyjny charakter ma sam akt czytania kompetentnego odbiorcy, który w ten sposób staje się uczestnikiem kultury. Podobnie do refleksji może zapraszać film i gra komputerowa. Zresztą w bardzo wielu grach ich uczestnik musi przeczytać wiele tekstów o charakterze literackim. Celują w tym zwłaszcza gry z podgatunku cRPG.

Gry komputerowe są ważnym składnikiem naszej zaawansowanej technologicznie cywilizacji. Jak i inne zjawiska mogą być też niebezpieczne, jednak już dziś, mimo niewielu lat swego rozwoju, wykazują cechy, których wykorzystanie może mieć bardzo pozytywne konsekwencje. Na pewno powinny być uważnie badane przez naukowców i instytucje do tego powołane, jak na Zachodzie DiGRA (*Digital Games Research Association*)¹³, a w Polsce PTBG (Polskie Towarzystwo Badania Gier)¹⁴.

⁹ Dudek Z.W. *Cień, Anima, Wielka Matka*, Charaktery nr 7/2005.

¹⁰ Zob. <http://www.pegi.info/pl/index>

¹¹ Por. Szeja J. *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

¹² Kaniewski J. *Jaki kanon?*, Polonistyka nr 5(445)/2007, s. 11.

¹³ Istnieje od 2003 r. Pierwszym przewodniczącym DiGRA był prof. Frans Mäyrä, następnym prof. Tanya Krzywinska (od 2006 r.). DiGRA jest stowarzyszeniem skupiającym naukowców i praktyków zajmujących się badaniem gier i powiązanych z nimi zagadnień.

¹⁴ Założone w 2004, zarejestrowane w 2005 r.

Bibliografia

1. Caillois R. *Ludzie a gry i zabawy* [w:] idem, *Żywioł i ład*, Warszawa 1973.
2. Dudek Z.W. *Cień, Anima, Wielka Matka*, Charaktery nr 7/2005.
3. Freud Z. *Poeta i fantazjowanie* [w:] Pospiszyl K. *Zygmunt Freud – człowiek i dzieło*, Wrocław 1991.
4. Gala A., Ulfik-Jaworska I. [red.] *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Marki 2004.
5. Huizinga J. *Homo ludens*, Warszawa 1998.
6. Kaniewski J. *Jaki kanton?*, Polonistyka nr 5(445)/2007.
7. Schechner R. *Zabawa* [w:] idem: *Przyszłość rytuału*, Warszawa 2000.
8. Szeja J. *Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej* [w:] Surdyk A. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier, Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, Poznań 2007.
9. Szeja J.Z. *Cywilizacja zabawy? Próba spojrzenia w przyszłość* [w:] Surdyk A., Szeja J.Z. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności*, Homo Communicativus nr 3(5), Poznań 2008.
10. Szeja J.Z. *Fabula na żywo*, Perspektywy nr 11/2001.
11. Szeja J.Z. *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
12. Szeja J.Z. *Jakie są przyczyny popularności gier komputerowych?*, Nowa Poliszczyna nr 4/2005.
13. Szeja J.Z. *Nowe formy kształcenia: narracyjne gry fabularne*, Polonistyka nr 7/2000.
14. Szeja J.Z. *Świat graczy* [w:] Surdyk A., Szeja J.Z. [red.] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym*, Homo Communicativus nr 2(4), Poznań 2008.

Autor jest kulturoznawcą, polonistą, nauczycielem licealnym i akademickim, prezesem Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Klasyfikacja **PEGI** dzielona jest na dwie części: klasyfikacji wiekowej i opisu treści.

Oznaczenia klasyfikacji wiekowej znajdują się w lewym dolnym rogu na froncie opakowania zawierającego grę.

Oznaczenia dotyczące treści zawartych w grze (jeśli występują) znajdują się z tyłu opakowania wraz z powtórzonym oznaczeniem wiekowym. W zależności od rodzaju gry, na okładce mogą znajdować się obrazki wskazujące na występowanie w grze następujących elementów: przemoc, wulgaryzmy, lęk, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w Internecie z innymi ludźmi.

Należy pamiętać, że *rating* wiekowy nie uwzględnia poziomu trudności ani umiejętności niezbędnych do danej gry, natomiast dostarcza wiarygodnych informacji o stosowności gry z punktu widzenia ochrony dzieci. Przykładowo klasyfikacja 12 oznacza, że gra nie zawiera treści nieodpowiednich dla dzieci w wieku 12 lat i powyżej.

Więcej informacji na stronie www.pegi.info