

Przytulne UGranie

Co mają wspólnego poetyckie sielanki z grami cyfrowymi? Czy świat wirtualny może przynosić ukojenie? Zapraszamy do lektury rozmowy z dr Martą Tymińską, ekspertką od gier przytulnych, która bada między innymi rolę gier cyfrowych w kulturze



Doktor Marta Tymińska

Fot. Tomasz Ziółkowski

► **Jest pani psycholożką i kulturoznawczynią zajmującą się kulturotwórczą funkcją gier. Doktorat, który pani napisała, dotyczył awatarów w grach cyfrowych. Skąd takie zainteresowanie?**

Od bardzo wczesnej młodości interesowałam się kulturą popularną. Do dzisiaj w Zakładzie Produkcji Form Audiowizualnych UG, gdzie pracuję, prowadzę zajęcia o tej tematyce. Moje zainteresowania oscylują wokół komiksu, se-

riali i gier. Zainteresowanie tymi ostatnimi zaczęło się od dziewczęcego buntu. W czasach mojego dzieciństwa dziewczynom nie kupowano konsol do gier. Takie rzeczy otrzymywali przeważnie chłopcy, w tym mój brat. Nie zgadzałam się z tym i byłam autentycznie zafascynowana zarówno grami, jak i internetem. Czułam wewnętrzną potrzebę odnalezienia odpowiedzi na pytanie, dlaczego mnie to tak niesamowicie ciekawi. Ta ciekawość poznawcza

rosła we mnie latami. Interesowało mnie to, jak gry wpływają na ludzką psychikę, co ludzie mogą zrobić z grami i jak potem weryfikuje to wszystko nauka. Pamiętam, że mój brat namiętnie grał w grę „World of Warcraft” – to gra online typu Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, czyli MMORPG. W tej grze osoby opowiadają się za określoną frakcją, poznają świat i dokonują różnych heroicznych czynów. Jak w każdym MMO – Massively Multiplayer Online – jednocześnie w grze może uczestniczyć ogromna liczba ludzi. Zainteresowało mnie to, jak wiele osób o różnych doświadczeniach i wartościach przypisuje postaciom, którymi grają, swoje, wybrane, cechy. Stąd narodził się mój pomysł na temat pracy magisterskiej. Studiując psychologię, napisałam pracę, w której podkreślałam, że najważniejsze w grach cyfrowych są sam człowiek i relacja człowieka z obiektami w grze. Te emocje są przecież prawdziwe, ludzie są prawdziwi. Jeden z amerykańskich badaczy, Tom Boellstorff, uważał, że tak naprawdę nie ma podziału na świat wirtualny i realny. Istotne jest bowiem to, co aktualne, czyli to, co się z nami dzieje.

Gry cyfrowe to temat niezmiernie gorący w humanistyce. W moich interdyscyplinarnych badaniach, które prowadziłam na UG, zajmowałam się właśnie relacjami między graczem a granym przez niego awatarem. Po latach napisałam doktorat na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego, zatytułowany *Avatar w użyciu: problematyka rozumienia pojęcia w literaturze przedmiotu i środowisku osób grających*. Pisałam w nim, że awatary w grach cyfrowych odgrywają coraz istotniejszą rolę ze względu na swoją wszechobecność i różnorodność przybieranych

form. Stworzyłam też definicję awatarów. To istotne, ponieważ kiedy zaczęłam pisać doktorat, nikt jeszcze, na dobrą sprawę, nie podał definicji awatara. Wprawdzie w trakcie mojej pracy nad doktoratem ukazała się książka *Avatar, Assembled: The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies* [red. Jaime Banks, 2017 – przyp. S.D.K] opisująca, czym jest awatar, ale we wstępie autorzy podkreślali, że mało jest spójnych definicji tego pojęcia, które mogłyby być wykorzystane w badaniach czy projektowaniu gier. W pracy doktorskiej opisałam również typologię awatarów użyteczną w dyskursie groznawczym¹. Wcześniej, przed obroną pracy doktorskiej, napisałam do czasopisma „Replay”, z którym współpracuję do dzisiaj, tekst o typologii tropów w praktykach opowiadania historii opartych na awatarach. Interesowało mnie to, ponieważ fenomen gier opartych na awatarach doprowadził do pojawienia się nowych praktyk opowiadania historii. Moje badania potwierdziły, że kultura popularna postrzega doświadczenia związane z grami jako ściśle związane z tożsamością gracza, ponieważ ta ostatnia inspirowała nowe gatunki narracji niezwiązanych z grami².

► **Chyba rzadko się zdarza, żeby osoby o takich zainteresowaniach rozwijały swoją pasję w akademii. Czy praca na uczelni była zaplanowana, czy to raczej przypadek?**

Ja zawsze chciałam być badaczką i praktyczką. Do tego chciałam uczyć. Prawda jest taka, że większość ludzi zajmujących się humanistyczną refleksją nad grami ma doświadczenie podobne do mojego. Trochę doświadczenia w tworzeniu gier, garść doświadczenia w uczeniu, jak robić owe

gry, i nieco doświadczenia *stricte* badawczego z taką refleksją krytyczną na temat zjawisk, które się opisuje, ale też na temat faktów, które się tworzy. Dla mnie siłą rzeczy wszystko tutaj, na Uniwersytecie Gdańskim, jest takie, jak powinno być. Moje zainteresowania i kariera spinają się w piękną klamrę właśnie w tej uczelni. Jest niewiele miejsc w Polsce, gdzie można mieć akademicką refleksję nad grami wdrożoną w program. Tutaj natomiast jest tak, że na każdym kierunku Instytutu Badań nad Kulturą udało się wpisać w siatkę zajęć takie zajęcia, które są poświęcone groznawstwu albo designowi gier. Cieszę się, widząc, jak studentki i studenci chętnie na nie uczęszczają i jak autentycznie ich to fascynuje.

► **Jednak tematyką gier na UG zajmują się również naukowcy na innych wydziałach albo w innych instytutach naszego uniwersytetu.**

Tak, na Wydziale Nauk Społecznych pracuje doktor Piotr Prósiniński, który zajmuje się relacjami w grach wideo i projektowaniem gier zaangażowanych. Na Wydziale Biologii jest profesor Wojciech Glac, który cały czas używa narzędzi gier jako narzędzi dydaktycznych i szkoli z tego innych. Z kolei dwa piętra niżej, na Wydziale Historycznym, powstał kierunek projektowanie gier historycznych. Stworzył go Waław Kulczykowski, doktor archeologii z Zakładu Edukacji Historycznej UG. Prowadzi on autorskie zajęcia historia w grach i współtworzył naukowe gry komputerowe „Excavate!” oraz „Waterworks!” oparte na jego badaniach naukowych. Współpracuję ze wszystkimi tymi naukowcami. Nasz ośrodek jest coraz silniejszy. Rok temu, dla fanów gier cyfrowych i analogo-

wych, stworzyliśmy Koło Naukowe „UGranie”. Grupa w składzie: Mikołaj Kornacki, Magdalena Andres, Szymon Kułdo i Oliwier Chwalisz uformowała się przy wsparciu doktora habilitowanego Arkadiusza Janickiego, profesora UG, oraz Centrum Aktywności Studenckiej i Doktoranckiej UG. Opiekunem koła został wspomniany już doktor Kulczykowski, a ja jestem honorową członkinią. Koło popularyzuje różne dziedziny nauki z wykorzystaniem gier cyfrowych oraz analogowych, propaguje stosowanie tych gier w celach edukacyjnych i wspiera członków grupy w tworzeniu oraz wydawaniu wymyślonych przez siebie gier³. Jak widać, na Uniwersytecie Gdańskim działalność związana z groznawstwem rozwija się bardzo dynamicznie. My wszyscy się znamy, realizujemy wspólne projekty i chętnie ze sobą współpracujemy.

► **Jak to wygląda na innych uczelniach?**

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy od niemal dziewięciu lat prowadzi studia na kierunku badanie i projektowanie gier, po którym zdobywa się wykształcenie humanistyczne z naciskiem na umiejętności związane z badaniem i projektowaniem gier. Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej, prowadzi kierunek groznawstwo, adresowany do osób pasjonujących się grami wideo, wirtualną i rozszerzoną rzeczywistością, cyfrowymi technologiami oraz szeroko pojętą kulturą medialną. Uniwersytet Warszawski ma ciekawe koła naukowe w tym zakresie, ale nie ma dla groznawstwa osobnego kierunku. My zaś – tak jak wspomniałam – dynamicznie się rozwijamy. Tu, na północy, jesteśmy z pewnością

jedynym tak silnym ośrodkiem zajmującym się badaniem i produkcją form audiowizualnych.

► **W szerszej perspektywie – w czym może pomóc ta wiedza?**

Zacznijmy od humanistyki. Ona – w dużym uproszczeniu – ma nas nauczyć krytycznego myślenia w tym coraz bardziej skomplikowanym świecie. Natomiast groznawstwo jest po prostu kolejną odnogą tej refleksji. Żyjemy szybciej, pracujemy dynamiczniej, nasz złożony świat się kurczy, a wiele zjawisk wydaje się niezrozumiałych. Wyjaśnić tę rzeczywistość może właśnie gra. Może nas ona oswoić z nowym i skutecznie zmapować realne zagrożenia. Ponadto niektóre gry pomagają w podniesieniu nastroju. Wszystkie zależy od ich mechanik. Są również takie gry, które nam ten nastrój obniżają. Winne temu mogą być na przykład mechaniki hazardowe w grach, które mają bardzo duży potencjał uzależniający. To rzeczy, które warto wiedzieć, ale bez siania jednocześnie technofobicznej paniki.

► **Projektowała pani gry, przy których można odpocząć, wyciszyć się i właśnie poprawić sobie nastrój. Czy rzeczywiście stworzenie takich gier jest możliwe?**

Taki stan możemy osiągnąć dzięki tak zwanym grom przytulnym – cozy games. To taki gatunek gier, w którym nacisk kładzie się na brak przemocy, nadmiernego wysiłku i hazardu, zamiast tego dominuje relaks. Gracze zajmują się w nich przykładowo takimi czynnościami, jak zbieranie i uprawa roślin albo pielęgnowanie i dbałość o naszego awatara czy inne postaci w grze. Stanowią one ciekawy nurt w game designie. To gatunek mający na celu wzbu-

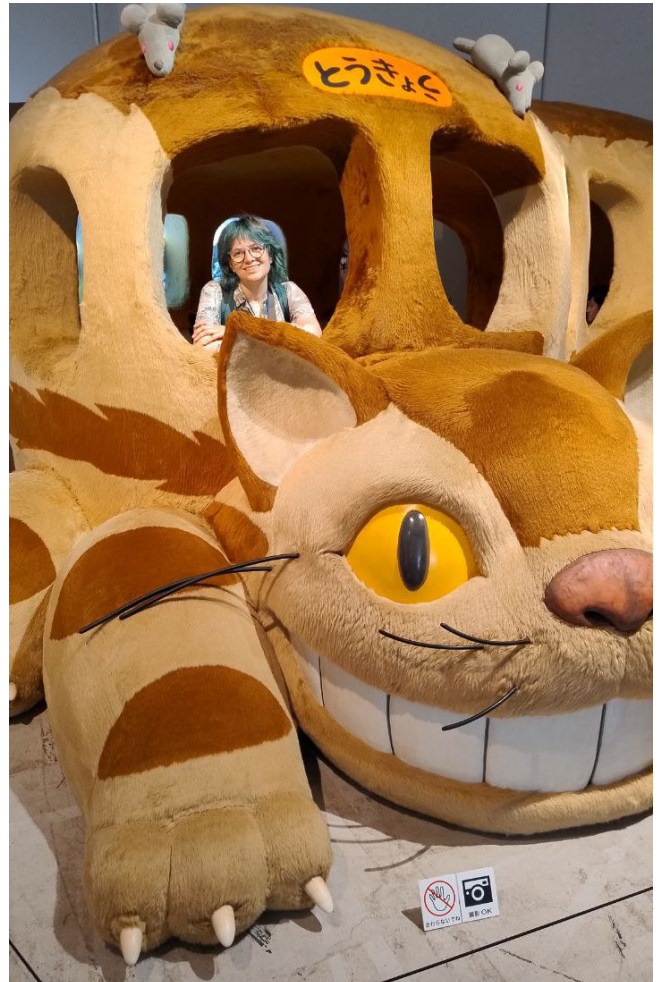
dzenie uczucia ciepła, komfortu i spokoju. W takich grach często pojawiają się antropomorficzne zwierzęta lub ludzkie, dziecięce postaci. W przytulnych grach niezbyt wymagająca rozgrywka jest uzupełniona subtelną muzyką i pięknym designem. One tak naprawdę były z nami od zawsze, tylko inaczej się nazywały. Niektórzy uważają, że ten styl ewoluował z popularnych kiedyś gier symulujących życie, w których gracz kontrolował jego sztuczną formę. Przykładem może być wirtualna gra o zwierzątkach „Tamagotchi”, która była niegdyś najmodniejszą zabawką również w Polsce. Gra znajduje się w przenośnej obudowie o wielkości i kształcie jajka, a jej interfejs składa się z trzech przycisków. W założeniu Tamagotchi to mały obcy gatunek, który złożył jajo na Ziemi, aby zobaczyć, jak wygląda tu życie. Od gracza zależy, czy jajo będzie rosło, stanie się dorosłym stworzeniem, będzie mądrzejsze, szczęśliwsze i czy będzie wymagało mniej uwagi. Trzeba się nim opiekować, karmić je i sprawiać, aby było zadowolone. Tego typu gry wpisują się w nurt gier przytulnych w ramach gatunku gier o oswojaniu – tend-and-befriend games.

Jeśli chodzi o dzisiejsze gry, które niezwykle ewoluowały od tego czasu, mówi się, że to raczej środowiska wirtualne albo obiekty empatyczne, a niekoniecznie gry. Gra z definicji musi mieć jasno określone zasady i prowadzić do jakiegoś wyniku, celu. Niektóre gry przytulne tego nie mają. W swoim spróbowaniu wysiłku do minimum cozy games są w pewnym sensie awangardowe. Niemniej sprawiają, że możemy regulować swoje samopoczucie podczas rozgrywki. Taka samoregulacja pozwala nabrać pewnego dystansu do wykonywanych zadań. To coś zupełnie nowego. Takie



Doktor Marta Tymińska przed wystąpieniem na temat mocy uzdrawiających mediów na TEDxUniversityofGdansk2024

Fot. Karol Zalewski



Doktor Marta Tymińska w kocibusie podczas wystawy poświęconej Studiu Ghibli, Tokio 2024

Fot. Karol Zalewski

gry więcej niż o historii bohatera mówią o historii świata, w którym żyjemy. Tym samym gra może wymodelować u gracza zachowania, dzięki którym na przykład będzie bardziej dbał o stan własnego zdrowia czy o otaczającą go przyrodę.

Wiele gier opiera się również na komforcie, który dają nam relacje międzyludzkie. Mamy tu do czynienia z psychologią pozytywną pokazującą nam, że w wirtualnym i interaktywnym środowisku możemy przeżyć historię mogącą nauczyć nas pewnych zachowań albo pozwalającą nam zrozumieć coś, co wcześniej było dla nas trudne do pojęcia, ponie-

waż tego nie doświadczyliśmy. To może być ulgą dla gracza. My to często porównujemy z poetyckimi sielankami albo malarstwem pejzażowym. To rzeczy, które już istnieją w kulturze i które dają nam ukojenie. Jedyne różnica jest taka, że gry przytulne są wirtualne i bardziej interaktywne.

Jeśli chodzi o pozytywne nastawienie, to te gry w pewnym sensie mogą zastąpić nam rzeczywistość i relacje międzyludzkie w świecie rzeczywistym. Mogą spowodować, że nasz umysł znajdzie potrzebną mu równowagę. Istnieją badania postpandemiczne⁴, które na to wskazują. Pochwalę się również, że osoba na

moim seminarium, Natalia Kotuk, napisała pracę licencjacką, w której analizowała przypadek poprawiania nastroju takimi grami w czasie pandemii na przykładzie „Animal Crossing: New Horizons”. Następnie w pracy magisterskiej kontynuowała temat w kontekście osób grających, będących w spektrum autyzmu. Wykazała się ogromną wrażliwością przy zbieraniu materiałów i udowodniła, że takie gry pozwalają uniknąć samotności.

Zawsze w takich sytuacjach rodzi się pytanie o zagrożenia związane między innymi z uzależnieniem od gier. Okazało się, że dochodzi do niego najczę-

ściej w dwóch przypadkach. Po pierwsze, kiedy w grze występują, wspomniane już przeze mnie, mechaniki hazardowe z bardzo wysoką stawką. Po drugie, kiedy gracz gra z innymi osobami. Tak naprawdę to inni ludzie nas uzależniają, a ściślej rzecz biorąc – robi to potrzeba bliskości z innymi, a nie sama gra. Tworzą się fora lub tak zwane neoplemiona graczy, które dzielą się swoimi przemyśleniami, refleksjami na temat gry i fani potrafią spędzić na dyskusjach o nich całe godziny. Niekiedy dłużej niż na samej grze. Tymczasem okazuje się, że bardzo mało ludzi uzależnia się, grając w pojedynkę.

► **Czy przy projektowaniu gier przytulnych wykorzystuje się mechanizmy, które mają zapobiec uzależnieniu? I jeśli tak, czy te same mechanizmy można wykorzystać w grach standardowych?**

Gry cyfrowe to potężny przemysł. Na całym świecie na ich produkcję przeznaczona jest ogromna ilość pieniędzy. Realizacja jednej gry niejednokrotnie przekracza budżety hollywoodzkich filmów czy seriali. To zaś sprawia, że większość gier to produkcje komercyjne, nastawione na wciąganie, intrygowanie, uzależnianie i tym samym – zarabianie. Od lat trwa debata dotycząca etyki projektowania w tym przemyśle.

Aktualnie my jako badacze możemy zwrócić uwagę na mniejsze studia. Tam zacząć proponować pewne zmiany, które – być może – oddolnie przeniosą się wyżej. Studia niezależne i awangardowe mogą tworzyć nietypowe gry, które odchodzą od wcześniej znanego nurtu. Proponują nowe formy rozgrywki czy narracji. Na początku roku studenci przychodzą do mnie, opowiadając o grach

typu „Fortnite”, a po kilku zajęciach sami wyszukują na przykład gry przytulne. To mogą być tytuły o wypakowywaniu rzeczy z kartonu, takie jak „Unpacking” z 2021 roku, gra o paleniu rzeczy w piecu – „Little Inferno” z 2012, gra o sianiu zboża „Stardew Valley” z 2016 czy inne symulatory farmy, gry o robieniu kawy, na przykład „Coffee Talk” z 2020, „Coffee Talk 2” z 2023, „Necrobarista” z 2020 i wiele innych. To brzmi nieprawdopodobnie, ale to wspaniałe gry, które potrafią wyciszyć. Oczywiście, że po jakimś czasie nudzą. Przerywa się je i wraca wtedy, kiedy ma się na to ochotę. To jest właśnie ta samoregulacja, o której mówiłam wcześniej. Myślę, że nie przesadzę, jeśli stwierdzę, że one w jakimś sensie pozwalają się cieszyć drobnymi rzeczami w naszym codziennym pędzie. Pozwalają je dostrzec i docenić.

Warto wspomnieć, że te przestrzenie na oddech wprowadza się również w grach z tak zwanego głównego nurtu. Zrozumiano bowiem, że gracz nie może być cały czas przebodźcowany. I tak na przykład w grze „The Last of Us” z 2013 roku bohater musi się wyciszyć, patrząc przez okno po sekwencji intensywnej walki. Ma się uspokoić, bo przed chwilą wydarzyło się coś strasznego. Takie zabiegi wprowadzane są już w wielu grach. Przykładem może być również gra „Cyberpunk 2077” z 2020, gdzie gracz w pewnym momencie dostaje misję polegającą na znalezieniu mnicha buddyjskiego. Gdy to się uda, ten każe mu medytować przez trzy minuty za pomocą wirtualnej rzeczywistości, w grze zwanej braindance. Nic się wtedy nie da zrobić. Trzeba medytować i podziwiać przyrodę. Póki co ta misja bardzo denerwuje graczy, ale to kwestia przyzwyczajenia i oczywiście zrozumienia. Warto również wspomnieć

o dodatku do gry „Wiedźmin III: Dziki Gon”, który ukazał się w 2016 roku, a nazywa się „Krew i Wino”. Ta gra nawet reklamuje się „relaksem w winiarni”. Można uruchomić tylko ten dodatek, przestać mordować fantastyczne stwory i pozwolić Geraltowi zostać winiarzem. Nadal, z definicji, żadna z gier z cyklu „Wiedźmin” nie jest przytulna, ale za pomocą odpowiednich mechanik czy zabiegów artystycznych może dawać trochę przestrzeni na zupełnie inne doświadczenia.

► **Niedawno wygłosiła pani gościnnie wykład w Okinawa Institute of Science and Technology w Japonii na temat potencjału gier przytulnych. Jakie korzyści zapewniają nam gry przytulne w przeciwieństwie do gier, które gwarantują rywalizację i napięcie?**

Te gry nie dają poczucia dyskomfortu i nie wymuszają poczucia pracy – tego, że siadamy do komputera i mamy wrażenie, że musimy coś zrobić. Gry przytulne – pozwolę sobie to tak uprościć – częściej „nie robią” rzeczy, niż je „robią”. Projektowanie czegoś takiego jest dużo trudniejsze.

► **Dlaczego?**

Projektowanie gier przytulnych opiera się na trzech podstawowych czynnikach. Po pierwsze, chodzi o wizualne uczucie miękkości, poczucie bezpieczeństwa oraz świadomość obfitości. Jeśli chodzi o tę ostatnią, to polega ona na tym, że rzeczy, które znajdujemy w grze, nigdy nam się nie kończą ani nie są nam zabierane. Po drugie, chodzi o wrażenie spokoju, ponieważ my w tej grze na wszystko mamy czas. Istotne jest również, że nie ma mierzalnych elementów interfejsu, który po-

kazywałby, jak czas ucieka, a zasoby się kończą. Nie ma też często komunikatów ponaglających do działania. Po trzecie, my czujemy się bezpiecznie w tym środowisku. Nie walczymy o to, aby przetrwać. W tej grze, gdy złapiemy równowagę, możemy coś stworzyć i potrafimy być kreatywni. Mechaniki, które się stosuje w tych grach, są często kreatywne, dodatkowo nie wprowadzają negatywnej interakcji z innymi graczami. One pozwalają na produkcję i tworzenie rzeczy z różnych elementów, zbieranie, hodowanie, a czasem nawet po prostu czekanie – to często jest charakterystyka idle games. To daje możliwość zaprojektowania świata z różnych elementów składowych, co jest trudniejsze niż zaprojektowanie modelu interakcji między graczami. W grach przytulnych jeszcze bardziej liczy się dbałość o szczegóły.

► **Na wspomniany w poprzednim pytaniu wykład zaprosili panią doktor Ekaterina Sangati oraz Federico Sangati. Spotkanie stało się okazją do rozmów o współpracy japońskiej instytucji zajmującej się nowoczesnymi technologiami z humanistyką uprawianą na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Gdańskiego. Jaka to będzie współpraca?**

Przetarliśmy szlaki. Na mój wykład przyszli naukowcy, którzy reprezentowali nauki ścisłe, a warto nadmienić, że w tym japońskim instytucie do najbardziej humanistycznych nauk zalicza się kognitywistykę, czyli naukę o umyśle, poznaniu i komunikacji, łączącą różne dyscypliny z psychologią i neuronaukami na czele. Z moimi rozmówcami zaczęliśmy myśleć o wdrożeniu cyklu wykładów, który łączyłby ze sobą kognitywistykę, rozmowy o samoregulacji

oraz wiedzę związaną z projektowaniem gier. Jeżeli jesteśmy w stanie zaprojektować grę, to tak naprawdę jesteśmy w stanie również zaprojektować bardzo wiele różnych wydarzeń, momentów i sytuacji, w których biorą udział ludzie. Przecież gry są modelem interakcji. To po przepracowaniu pomaga w życiu realnym. Możemy zaprojektować model interakcji, który wzmocni pozytywne relacje. To plany, aby połączyć kognitywistykę ze światem gier cyfrowych, nauki humanistyczne z naukami ścisłymi.

► **Czy w tym środowisku zawodowym dominują mężczyźni?**

Nie da się ukryć, że większość profesorów w groznawstwie to mężczyźni. Warto wspomnieć tu jednak o doktor habilitowanej Agacie Zarzyckiej z Instytutu Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego. Jej badania dotyczą między innymi analizy gier fabularnych przez pryzmat poststrukturalistycznych teorii krytycznych. Publikowała ona artykuły na temat współczesnej literatury fantastycznej i gotyku, narracyjnych gier fabularnych, gier wideo, narracji transmedialnych i fanfiction. Obecnie zaś zajmuje się biopolityką gier wideo.

Z moich obserwacji wynika, że tematykę gier niezależnych, awangardowych czy właśnie przytulnych częściej poruszają kobiety, osoby queerowe czy też osoby z grup marginalizowanych. Na myśl przychodzą mi teksty doktor Agaty Waszkiewicz, Martynty Bakun, doktor Magdaleny Kozyry czy Aleksandry Prokopek.

► **Czy takie gry mogą przyzwyczajać, zmieniać w stereotypy?**

To są gry, które celują w to, aby ludzie czuli się dobrze, aby czuli

się zaopiekowani i mile widziani. Z tego powodu często grają w nie osoby, które czują się wykluczone i niezrozumiane. W tym kontekście dużo pisałam i mówiłam o grze „Kind Words” z 2019. To jest takie miejsce, gdzie anonimowo można się dzielić przemyśleniami z innymi oraz prosić o rady. Ma ono bardzo dużo zabezpieczeń na poziomie moderacji i mechanik, żeby nie doszło do nadużyć, a każdy, kto tam się znajdzie, czuje się akceptowany. Niemniej wydaje mi się, że takie gry są raczej przestrzenią wytchnienia dla osób, które już wiedzą, czego potrzebują, a nie narzędziem perswazji i próbą zmiany przekonań czy nawet stereotypów. Można natomiast od nich zacząć, gdy uzna się, że dzieci są na to gotowe. Zaproponować wspólne granie właśnie od takich gier, a nie od tych, które są bardzo mainstreamowe.

► **Nastolatki mogą je poznać na Pasję Minicon – konwencie, który pani współorganizuje. W tym roku odbył się on już po raz siódmy w dniach 8 i 9 listopada w Gdyni. Co to za wydarzenie?**

Konwent jest organizowany przez Bibliotekę z Pasją oraz grupę „Ratel Squad”, do której należę. Całość imprezy poświęcona jest fantastyce. Zarówno literaturze, jak i jej innym, kreatywnym przejawom w kulturze popularnej. Wydarzeniem interesują się fani komiksu, mangi, anime i opowieści o zwierzakach w kulturze popularnej. Przyjeżdżają do nas pisarze i gracze, którzy nierzadko się przebijają za swoje ulubione postacie. Często sami współtworzą program. Przychodzą do nas z własnymi wykładami, a my układamy scenariusz wydarzeń. Uczestnicy słuchają ciekawych paneli i analiz. Biorą również udział

w takich aktywnościach, jak konkursy i warsztaty. Inni grają w gry w strefie planszówek albo mogą zanurzyć się w rozgrywki gier fabularnych według ustalonego scenariusza, czyli RPG, oraz larpów – Live Action Role-Playing. Ta ostatnia to zabawa na pograniczu gry i sztuki. Uczestnicy odgrywają role, podobnie jak w teatrze, ale na zasadzie improwizacji, bez scenariusza, z realnymi lub umownymi artefaktami i rekwizytami.

Impreza odbywa się w Pomorskim Parku Naukowo-Technologicznym i we wspomnianej Bibliotece z Pasją w Gdyni. W pierwszej edycji uczestniczyło trzysta osób. W ubiegłym roku gościliśmy niemal tysiąc pięćset osób. Dla mnie jest to takie prawdziwe groźnawstwo w działaniu – nie tylko badamy tę kulturę, ale również ją aktywnie tworzymy.

► Jakie są pani ulubione gry?

Z gier planszowych najbardziej lubię „Klub Detektywów”, wydaną przez Fox Games w 2019 roku. Moi studenci też uwielbiają w to grać. Zresztą aktualnie nie projektuję żadnych gier cyfrowych i uczę na przykładzie projektowania gier planszowych, bo wszystkie podstawowe mechaniki w jednym i w drugim przypadku się zgadzają.

Bardzo lubię też grę fabularną RPG „Brindlewood Bay”, gdzie gracze wcielają się w rolę starszych pań, które rozwiązują tajemnice dramatycznych zbrodni w małym miasteczku. To bardzo wciągająca gra. W tę grę grają wszyscy – chłopaki, dziewczyny, starsi i młodszy, a każdy, bez wyjątku, uwalnia w sobie swoją wewnętrzną babcie [śmiech]. Ona rozwiązuje ze swoimi koleżankami na prawdę makabryczne zbrodnie. Niemniej gracze nie powinni zapominać, że te starsze panie są w słusznym wieku, mogą się potknąć, zwichnąć biodro, przypalić garnek. Muszą dbać o siebie nawzajem, spędzać wspólnie miłe chwile, odpoczywać, rozmawiać. Każda babcia ma wpisane w swoją rolę to, co lubi, jakim przytulnym zajęciem się zajmuje. Ponadto gra opiera się na autentycznych, znanych z kultury popularnej scenariuszach przestępstw.

Z cyfrowych gier lubię grać w „Stardew Valley”. To niezależna gra komputerowa, która stanowi połączenie gry fabularnej z grą symulacyjną. Rozgrywka odbywa się w otwartym świecie. Gracz wciela się w pracownika korporacji, który zmęczony miastem postanawia wyjechać na wieś, gdzie dziadek zostawił mu farmę. Od teraz jego zadaniem jest uprawa

roli. Można grać w pojedynkę albo maksymalnie z ośmioma graczami. Symulator farmy zrobiony jest w bardzo uroczym nastroju. Przeżywamy tam perypetie życiowe innych bohaterów. Równocześnie wiele dowiadujemy się o świecie, o środowisku, o uprawie roli. Ta gra może być bardzo przytulna, a jednocześnie może taka nie być. Wszystko zależy od tego, którą ścieżkę rozgrywki wybierzemy.

► Co najbardziej lubi pani w swojej pracy akademickiej?

Szczerze? Chyba kontakt z człowiekiem. Niejednokrotnie mam większą ochotę opowiadać o pracach swoich studentów albo o tym, co wydarzyło się na zajęciach, niż o swojej pracy [śmiech].

Natomiast w moim zawodzie najwspanialsze dla mnie jest to, że mogę rozwijać swoje zainteresowania. Zdaję sobie sprawę z tego, jak ogromny to przywilej. Wydaje mi się, że mało kto ma w życiu tak dobrze. Niemal codziennie zajmuję się tym, co mnie pasjonuje. To sprawia, że zostałam w akademii. Nie musiałam, ale chciałam. Właśnie dla tej bezcennej swobody odkrywania.

► Dziękuję za rozmowę.

Sylwia Dudkowska-Kafar

¹ M. Tymińska, *Avatar w użyciu: problematyka rozumienia pojęcia w literaturze przedmiotu i środowisku osób grających*, praca doktorska napisana w roku 2018 i obroniona w 2019 na Uniwersytecie Gdańskim.

² M. Tymińska, *Avatars Going Mainstream: Typology of Tropes in Avatar-Based Storytelling Practices*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2016, nr 1(3), s. 101–117.

³ <https://ug.edu.pl/news/pl/4642/ugranie-nowe-kolo-naukowe-ug-dla-fanow-gier-cyfrowych-i-analogowych>

⁴ M. Barr, A. Copeland-Stewart, *Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being*, „Games and Culture” 2022, nr 17(1), s. 122–139; <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>