

Geniusze, prostacy, psychopaci – stereotypizacja w prezentacjach gier i graczy w serialach (rekonesans)

Seriale postrzegane są powszechnie przede wszystkim jako źródło rozrywki, nie wolno jednak zapominać, że nie tworzy się ich w oderwaniu od aktualnych mód, ideologii bądź trendów obyczajowych i że w związku z tym mogą się w serialach konkretyzować pewne realnie istniejące tendencje dotyczące stylu życia, manifestowania preferencji seksualnych czy stereotypizacji pewnych grup i zachowań. Jak konstatuje Wiktoria Kiwior, „w dzisiejszych czasach ogromna część wiedzy o świecie czerpana jest z doświadczenia zapośredniczonego przez środki masowego przekazu, które nie tylko oddziałują na kształtowanie się tożsamości jednostek, ale też na porządek relacji społecznych”¹. Co więcej, jak zauważa autorka, „mass media stanowią nie tylko przestrzeń przekazywania informacji czy miejsce rozrywki, ale są aktywnymi »aktorami« życia społecznego. Przekazując informacje, jednocześnie dokonują ich kreacji, wpływając na uznawane powszechnie wartości i normy społeczne”².

Egzemplifikację takiego mechanizmu stanowią liczne, ale dość jednorodnie realizacje motywu gier wideo (względnie RPG) pojawiające się w serialach należących do różnych konwencji: kryminalnych, obyczajowych, komediowych, sensacyjnych itd. Tendencja do pokazywania gier wideo w określony sposób wiąże się z nadużywaniem przez twórców scenariuszy pewnych utartych (a niekiedy nieznajdujących pokrycie w rzeczywistości) wzorców, wokół których budują oni swoje wizje postaci lub ich perypetii. Zauważyć trzeba, że konteksty, w których przywołuje się gry, zawężają się do monochromatycznego sposobu zilustrowania stereotypów. I choć badacze podkreślają, że „twórcy powstających obecnie [...] seriali często okazują się uważniejszymi obserwatorami realiów, niż artyści związani z filmem”³, to prawidłowość ta zdaje się nie do końca znajdować potwierdzenie w zrealizowanych projektach.

1 W. KIWIOR: *Obraz świata nastolatka na podstawie wybranych seriali dla dzieci i młodzieży*. W: *Seriale w kontekście kulturowym. Społeczeństwo i obyczaje*. Red. D. BORUSZEWSKA-PRZYTUŁA, M. CICHMIŃSKA, A. KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA. Olsztyn 2014, s. 99.

2 *Ibidem*, s. 100.

3 D. KOTUŁA: *Amerykański kryzys, vol. 2. Seriale w obliczu recesji*. W: *Seriale w kontekście kulturowym. Historia i polityka*. Red. M. CICHMIŃSKA, A. NARUSZEWICZ-DUCHLIŃSKA. Olsztyn 2014, s. 30.

Do podobnej konstatacji skłania znamieną jednowymiarowość realizacji motywów gry czy graczy konkretyzująca się w predylekcji do dwubiegunowego ich przedstawiania. Nadrzędnym imperatywem wydaje się przy tym przeświadczenie scenarzystów o wyłączenie eskapistycznych (czy kompensacyjnych) walorach rozgrywki i pominięcie innych istotnych jej płaszczyzn. Bilateralność interpretacji polega tedy w serialach na konstruowaniu wyraźnie nacechowanych wizerunków osób grających – od postaci geniusza do konterfektu prostaka o niskim ilorazie inteligencji. Ta druga tendencja znalazła egzemplifikację w jednym z odcinków kanadyjskiego serialu *Motyw* (*Motive*, CTV 2012–2016) zatytułowanym *A Bullet for Joey* (sezon 2, odcinek 11), w którym to na intelektualne niedostatki drugoplanowych bohaterów (okazujących się zresztą sprawcami zbrodni) wskazuje – pominąwszy płaszczyznę werbalną – ich zamiłowanie do gry wideo. W tym konkretnym przypadku jest to nieokreślonej produkcji i o nieustalonym tytule konsolowy symulator wyścigów (ta tematyka koreluje z możliwościami i upodobaniami bohaterów – mechaników samochodowych). Decyzja o wprowadzeniu tego motywu wydaje się o tyle interesująca, że scenarzyści – zazwyczaj budujący pogłębione portrety psychologiczne postaci i starający się unikać wtórności – oparli wizję postaci na stereotypie, wedle którego zainteresowanie grami świadczy o niedostatkach intelektualnych oraz braku dojrzałości emocjonalnej.

Ten drugi aspekt wyzyskali także twórcy amerykańskiego serialu komediowego *Younger* (TV Land 2015–, na podstawie wydanej w 2005 roku powieści o tym samym tytule autorstwa Pamelii Redmond Satran), którego jedną z osi fabularnych jest decyzja ponadczterdziestoletniej protagonistki o związaniu się z dużo młodszym mężczyzną. Wyznacznikiem poziomu niedojrzałości i braku zakotwiczenia w uporządkowanym stylu życia staje się skłonność męskich przyjaciół bohatera do udziału w całodniowych maratonach gier komputerowych, które na dalszy plan spychają wszystko inne – kwestie higieny, odżywianie czy konieczność chodzenia do pracy (bądź szukania jej)⁴. Ponieważ leitmotywem jednego z odcinków – *Sk8* (sezon 1, odcinek 8) – jest dorosłość rozumiana jako odpowiedzialność, wypełnianie zobowiązań oraz zakorzenienie w przestrzeni rodzinno-zawodowej, młodzi ludzie – w tym konkretnym założeniu estetycznym – egzemplifikują brak stabilności materialnej oraz poszanowania dla reguł społecznych i obyczajowych czy jawną negację tego stylu życia, który jeszcze niedawno był udziałem

⁴ Scenarzyści nie czynią tego zresztą w sposób dyskretny, lecz po prostu wkładają bohaterom w usta dialogi, w których ci rezygnują z chodzenia do toalety po to, aby nie uronić ani chwili z fascynującej rozgrywki. „Zdobędę te 900 punktów, nieważne, ile to zajmie. Poszukam sobie jakiejś pieluchy i do jutra się stąd nie ruszę” – deklaruje jeden z bohaterów (*Younger* 2015, sezon 1, odcinek 8).

protagonistki. Dwudziestokilkulatkowie zestawieni ze spełnionymi zawodowo, otoczonymi luksusem czterdziestolatkami ukazani zostają jako pozbawieni zawodowej i finansowej przyszłości. Przyjaciele chłopaka bohaterki mieszkają w wynajętym zagraconym, niezbyt czystym mieszkaniu, są zaniedbani i dość monotematyczni – wciąż rozmawiają o imprezowaniu, nicnierobieniu oraz, rzecz jasna, graniu. Widać więc aż nadto wyraźnie, że zamiarem twórców było pokazanie owego międzypokoleniowego rozżewu za pomocą niebywale stereotypowych środków, w tym właśnie gier wideo, które w tym ujęciu przedstawiałyby niewielką wartość jako środek służący wyłącznie celom rozrywkowym. Fenomen podobnego toku rozumowania, uwidoczniającego się zarówno w działaniach twórców, jak i w oczekiwaniach odbiorców, wyjaśnia Wiesław Godzic:

jak telewizja wybiórczo oświetla jakiś fragment rzeczywistości, pozostawiając w cieniu inne informacje o świecie, tak i widz selektywnie je odbiera, zwracając uwagę przede wszystkim na to, z czym się zgadza, co mu „pasuje” do jego wizji świata, potrzeb, wartości i oczekiwań. Również zapamiętywanie przekazanych wiadomości zależy od wartości i postaw widzów. Lepiej zapamiętywane są nie tylko te treści, które są zgodne z własnymi postawami, ale i te, które są „dogodne” dla potrzeb widza⁵.

Stereotypizacja motywów gier i graczy wynikać więc może z charakterystycznego sprzężenia zwrotnego, które zachodzi w relacji nadawca (twórca serialu) – odbiorca (widz). Wszak

teza, że środki masowej komunikacji wpływają w pewnym stopniu na poglądy i zachowania odbiorców, jest obecnie aksjomatem. W świecie nasyconym mass mediami doświadczenie przeżyte miesza się z nowym rodzajem doświadczenia – doświadczeniem zapośredniczonym. Media – obok rodziny, grupy rówieśniczej i szkoły – są jednym z najważniejszych czynników oraz kontekstów formowania tożsamości⁶.

Podobna presumpcja nie tylko znajduje potwierdzenie w przywołanych już przykładach, lecz także konkretyzuje się w kolejnej odsłonie realizacji motywu gracza. Wspomniana wcześniej polaryzacja sposobów interpretowania zdolności intelektualnych osób

5 W. GODZIC: *Telewizja i jej gatunki po „Wielkim Bracie”*. Kraków 2004, s. 8–9.

6 K. ARCIMOWICZ: *Dyskursy o ptci i rodzinie w polskich telesagach. Analiza seriali obyczajowych najpopularniejszych na początku XXI wieku*. Warszawa 2013, s. 15.

grających determinuje bardzo monochromatyczne metody ukazywania postaci zainteresowanych graniem, a stworzona w ten sposób opozycja jest dla widza niezwykle przejrzysta. Z materiału serialowego przeanalizowanego na potrzeby artykułu wynika bowiem, że jeżeli jeden ze zbiorów tworzą bohaterowie o niskim ilorazie inteligencji, to reguła kontrastu wymaga, aby drugi rodzaj protagonistów stanowili geniusze – najlepiej ekscentryczni, z problemami z socjalizacją i o skłonności do izolowania się od społeczeństwa.

W tak spreparowanej wizji bohatera o wysokim ilorazie inteligencji z łatwością mieści się jego upodobanie do rozrywki, która – przynajmniej w mniemaniu wielu scenarzystów – nie wymaga nawiązywania relacji interpersonalnych i wyraźnie zarezerwowana jest dla ludzi dysfunkcyjnych komunikacyjnie. Jednym z najważniejszych seriali wykorzystujących taki właśnie motyw jest *Teoria wielkiego podrywu* (*The Big Bang Theory*, CBS 2007–), amerykański sitcom opowiadający o losach grupy superinteligentnych, acz ekscentrycznych młodych ludzi. Protagonistom, wycofanym i niezintegrowanym społecznie, nieradzącym sobie w życiu codziennym w sytuacjach najzwyklejszych banalnych, przypisane zostają ponadto wszelkie fascynacje wykraczające – w rozumieniu bardzo stereotypowym – poza normę, a więc: zainteresowanie science fiction, fantasy, komiksami, tradycyjnymi RPG czy właśnie grami wideo. Wydaje się, że wspomnianą normę reguluje tu – podobnie jak miało to miejsce w przywołanych wcześniej produkcjach – szczególnie pojmowana przez twórców psychiczna dojrzałość wykładająca się w perspektywie modelowego uczestnictwa w życiu społecznym⁷ i sprowadzająca się do: znalezienia stabilnego zatrudnienia, założenia rodziny, wychowywania niestwarzających nadmiernych problemów dzieci itd. Aspekty te – przynajmniej w początkowych odsłonach *Teorii wielkiego podrywu* – nie znajdują się w obszarze zainteresowań postaci, które charakteryzuje przede wszystkim intelekt oraz wynikające zeń konflikty na tle emocjonalnym. Prezentacja bohaterów ma na celu uwypuklenie dysonansu pomiędzy nimi a umowną „resztą”, co w artykule *Geeksploitation. Gender and Genius in „The Big Bang Theory”* otwarcie krytykuje Jeffrey S. Sartain:

Zamiast wnikać w zawłość dyscyplin naukowych lub subkultur geeków prezentowanych w serialu, *Teoria wielkiego*

7 Prezentowanego dla odmiany w innych serialach – jak: *Siódme niebo* (*7th Heaven*, The WB 1996–2007), *Parenthood* (NBC 2010–2015), w mniejszym lub większym stopniu także *Żona idealna* (*The Good Wife*, CBS 2009–) lub *The Fosters* (ABC Family 2013–) – i parodiowanego w kolejnych: *Podmiejski czyściciel* (*Suburgatory*, ABC 2011–2014) i *Gotowe na wszystko* (*Desperate Housewives*, ABC 2004–2012), czy dekonstruowanego w takich produkcjach, jak: *Grace and Frankie* (Netflix 2015–), *Transparent* (Amazon Studios 2014–), a nawet *The Affair* (Showtime 2014–).

podrywu przykuwa uwagę ogólnikowymi, stereotypowymi i powierzchownymi wyobrażeniami o nich obu. Powierzchny sposób rozumienia kultury geekowskiej eksponowany w *Teorii wielkiego podrywu* podkreśla i wzmacnia [...] potencjalnie szkodliwe stereotypy dotyczące płci i intelektu⁸.

Serial realizuje wprawdzie zamiar komiczny, zatem zarówno postaci, jak i podejmowane przez nie akcje są – żeby sprostać konwencji – przedstawiane w sposób przerysowany, a ich interpretacja odbywa się zawsze w kontekście humorystycznym, ale nie sposób nie zauważyć, że:

Humor w *Teorii wielkiego podrywu* bazuje na powierzchownym oglądzie kultury geekowskiej i reprezentowanych przez nią walorów intelektualnych. I choć samo zainteresowanie inteligencją czy intelektualizmem uznać należy za coś przyjemnie niezwykłego w dobie antyintelektualnej telewizji, to jednak *Teoria wielkiego podrywu* nie ukazuje postaci inaczej, jak tylko przez pryzmat cieniutkich dialogów wypełnionych żartami na temat intelektu i kultury geekowskiej. Pozbawiona wnikliwej analizy i kompleksowego przedstawienia zjawiska, naszpikowana zaś tanimi gagami wykorzystującymi stereotypowe osądy, *Teoria wielkiego podrywu* staje się częścią rodzącego się subgatunku filmowo-serialowego – *geeksploitation* – wyzyskującego stereotypowy [...] wizerunek geeków w celu wspierania hegemonii mizoginicznego przekonania, że intelekt i życie umysłowe stanowią wyłączną domenę⁹.

Przyczyną tak ostrej krytyki jest być może fakt, że cieszący się ogromną popularnością serial lansuje bohaterów mocno zarchetyzowanych, realizujących powszechnie wyobrażenia o wyalienowanych geniuszach, u których brak socjalizacji czy nieprzystawalność do codzienności konkretyzuje się także w aspekcie wizualnym. Niemodne, omalże groteskowe uczesania, krzykliwe i pozbawione szyku zestawienia ubiorów i dodatków służą wizualnej amplifikacji niedopasowania do ogółu. Wprawdzie ów specyficzny „look” spełnia funkcję parodystyczną, ale podtrzymuje także stereotyp dotyczący między innymi osób grających, a mianowicie przekonanie, że nie interesują się one tak nieistotną kwestią jak moda. Podkreślić jednakowoż trzeba, że konwencja, w której realizowana jest *Teoria wielkiego podrywu*, dopuszcza rozmaitego rodzaju przerysowania,

⁸ J.A. SARTAIN: *Geeksploitation. Gender and Genius in „The Big Bang Theory”*. In: *Genius on Television. Essays on Small Screen Depictions of Big Minds*. Ed. A.L. CARLSON. New York 2015, s. 97. Jeżeli nie podano inaczej, tłumaczenia – K.O.

⁹ Ibidem.

hiperbolizacje itd., ponieważ są one elementarnymi składnikami sitcomu. Pisząca o cechach dystynktywnych tego wariantu komediowego Linda Aronson konstatuje:

Warto spojrzeć na sitcom jako „kolekcję figur”, ponieważ jest to bardziej precyzyjny ogląd. Sitcom to nie tyle komedia złożona z konkretnych sytuacji, ile pewne komediowe typy reagujące w swój indywidualny sposób na sytuację tak zaplanowaną, żeby wydobywała z nich elementy komiczne. Celem tej formuły jest opowiedzenie tego samego żartu odnoszącego się do konkretnej figury komicznej na milion rozmaitych sposobów¹⁰.

W takim ujęciu prezentacja bohaterów *Teorii wielkiego podrywu* jako ludzi nieporadnych fizycznie czy nieoperatywnych na poziomie społecznym jest jedynie stylizacją, wykreowaną na potrzeby określonej konwencji. Owe konkretne, acz przerysowane kreacje służą ponadto nadrzędnej celowi, jakim jest prezentacja incydentów o charakterze humorystycznym, będących budulcem fabuły w sitcomie. Aronson podkreśla, że

Sitcom potrzebuje figur do zbudowania komediowego konfliktu. Poza humorystycznym konfliktem fabularnym każdy odcinek musi się charakteryzować nieustającym fermentem interpersonalnym. Źródłem humoru w sitcomach jest właśnie zestawienie typowych dla bohaterów zachowań z reakcją na nowe sytuacje. Z tego powodu odcinki powinny być tak rozplanowane, aby postaci mogły się wykazać charakterystycznym dla nich zachowaniem. Komiczne idiosynkrazje każdej z postaci nazywane są **perspektywą komiczną postaci**¹¹.

Wyraźnie akcentowana opozycja pomiędzy geniuszami a „resztą społeczeństwa” stanowi każdorazowo w *Teorii wielkiego podrywu* oś konfliktu i katalizator wydarzeń o charakterze komicznym. Stereotypizacja, podkreślana tutaj za pomocą takich rekwizytów, jak ubiory czy właśnie gry, sytuuje postaci w określonej przestrzeni, której autentyczność podważa owa znamienna karykaturyzacja. Im bardziej uwypuklony zostaje kontrast, tym bardziej prawdopodobna staje się reakcja widza, dla którego perypetie bohaterów stanowić mają źródło humoru. Jak wskazuje Jonathan Bignell:

10 L. ARONSON: *Television Writing. The Ground Rules of Series, Serials and Sitcom*. Sydney 2000, s. 13.

11 Ibidem, s. 14.

Komedia telewizyjna bardziej niż inne gatunki telewizyjne opiera się na samoświadomości wykonawców oraz gotowości odbiorców do zaangażowania się w przesadne wypowiedzi czy zachowania postaci wykreowane w taki sposób, aby odwoływały się do konkretnej normy społecznej i następnie wykaczały poza nią w sposób, który jest zabawny¹².

Warto również dodać, że choć protagoniści *Teorii wielkiego podrywu* to figury bardzo stypizowane, to jednak – jak się okazuje w kolejnych sezonach – owe rozmaite mankamenty osobowościowe w żaden sposób nie przeszkadzają bohaterom w samorealizacji zawodowej czy uczuciowej.

Nieco inny zamiar przyświecał realizatorom serialu *Scorpion* (CBS 2014–), w którym wykreowana została postać Ralpha – genialnego, lecz wycofanego emocjonalnie chłopca. Os fabularną poszczególnych odcinków stanowią działania grupy wybitnie inteligentnych, wykształconych ludzi, którzy swoimi umiejętnościami wspomagają siły rządowe. Wspiera ich w tym niespecjalnie wyróżniająca się intelektem, choć bez wątplenia posiadająca inteligencję emocjonalną Paige, która jest matką Ralpha. Sama czołówka pierwszego sezonu serialu zapowiada już duży kontrast pomiędzy ekscentrycznymi geniuszami a ich mniej uzdolnioną współpracownicą – szef grupy, a jednocześnie narrator, tak mówi o bohaterce: „Paige nie jest taka jak my. Jest normalna. Ona tłumaczy dla nas świat, a my pomagamy jej zrozumieć jej genialnego syna”¹³. Owa wyraźnie eksplikowana różnica jest tutaj podkreślana zarówno z uwagi na przywoływany coraz częściej w serialach motyw geniusza, wokół którego budowana jest narracja poszczególnych odcinków, jak i z uwagi na predylekcję do stereotypowego wskazywania asocjacji pomiędzy wybitnym intelektem a aspołecznymi zachowaniami¹⁴ – stąd opozycja „geniusz” – „norma”. Rzecz jasna, elementem niezbędnym wizerunku osoby wybitnej intelektualnie staje się jej zdolność do bezproblemowego prowadzenia rozmaitych rozgrywek w świecie gier komputerowych, która w serialu charakteryzuje między innymi Ralpha. W jednym z odcinków nie tylko udaje mu się przejść kolejne

12 J. BIGNELL: *An Introduction to Television Studies*. New York 2008, s. 124.

13 „Paige isn't like us. She's normal. She translates the world for us while we help her understand her genius son”. Znamienne jest jednak to, że w czołówkach kolejnych sezonów informacja o „normalności” bohaterki już się nie pojawia.

14 Tę tematykę podejmują na przykład badacze w zbiorze *Genius on Television...* We wstępie Carlson konstatuje: „wprawdzie geniusze od dłuższego czasu cieszyli się zainteresowaniem [kultury] popularnej, ale telewizja nie wyzyskiwała tego tematu w takim stopniu, jak miało to miejsce w ostatniej dekadzie” (A.L. CARLSON: *Introduction*. In: *Genius on Television...*, s. 1–2), a potem dodaje, że „telewizyjne wizerunki geniuszy bardzo często wiążą geniusz z rozmaitymi odmiannami zaburzeń psychicznych” (ibidem, s. 6).

poziomy gry, lecz także wejść do utajnionej jej części. Działania chłopca prowadzą oczywiście do rozlicznych problemów z udziałem tajnych służb rządowych, a konkluzja w finale nie pozostawia wątpliwości co do oceny postępowania nieletniego geniusza, którego matka wprost eksplikuje swoją niechęć do wszelkich form (nad)aktywności syna w Internecie (wcześniej jedynie łagodnie napominała potomka, by grał w wyznaczonym na to czasie).

W omawianym odcinku przywołany także zostaje – choć bardziej na zasadzie luźnej refleksji – silnie zakorzeniony w zbiorowej świadomości motyw uzależnienia od gier. Jest to tematyka monochromatycznie interpretowana i relacjonowana przez media, równie często budząca zainteresowanie pedagogów i psychologów oraz mediów. Ponieważ zaś

Seriale stanowią nie tylko źródło narracji i opowieści o życiu, ale są też źródłem współczesnych zmityzowanych wyobrażeń, gdyż dostarczają odbiorcom prawd niezmiennych w postaci ciągle powtarzanych historii o miłości, rodzinie, szczęściu, kreując w ten sposób świat wyobrażeń i sensów wspólnych dla wszystkich widzów¹⁵,

– nietrudno odnieść wrażenie, że określone imaginacje dotyczące kwestii kontrowersyjnych ukonkretnić się mogą w formie stereotypów. W dodatku konwencja serialowa wymaga udratyzowanych i uproszczonych modeli kreowania fabuł oraz postaci, co skutkuje nadmiernym wyeksponowaniem problematyki uzależnienia od gier i bardzo wyjaskrawionymi metodami jej prezentacji. Co prawda „skrzywiony i uproszczony obraz świata pokazywany w telewizji jest niebezpieczny dla tych, którzy utożsamiają świat medialny z rzeczywistością”¹⁶, ale

oglądanie telewizji uruchamia różnorodne mechanizmy wpływu: informacyjnego, normatywnego oraz emocjonalnego [...]. Każdy z tych mechanizmów wywierania wpływu zakłada pewną relację między nadawcą a odbiorcą (widzem). Dlatego zamierzony wpływ oddziaływań nadawcy nie zawsze pokrywa się z osiągniętymi rezultatami. Co więcej, gdy ów zamiar wpływu jest czytelny dla widza i odebrany jako silny, nachalnie gwałcący swobodę jego wyboru – uzyskuje się efekt odwrotny od zamierzonego. Ludzie bronią poczucia swobody wyboru i niechętnie przyznają, iż ich opinie, wybory czy zachowania są „sterowane” i powstają w efekcie czyjejs

15 W. KIWIOR: *Obraz świata nastolatka...*, s. 101.

16 K. SKARŻYŃSKA: *Co robi z nami telewizja?* „Kultura Popularna” 2002, nr 2, s. 8.

perswazji. W związku z tym istnieje tendencja, by nie doceniać wpływu telewizji (ale i innych mediów) na własne sądy, decyzje i zachowania, natomiast przeceniać ich wpływ na innych ludzi, zwłaszcza takich, którzy pod różnymi ważnymi względami są od nas odmienni. Prawidłowość ta została wielokrotnie potwierdzona empirycznie w różnych miejscach świata i opisana jako „efekt osoby trzeciej”. Pamiętając więc o tym, iż chociaż czasem nie chcemy uznać wpływu telewizji na nasz umysł, może on istnieć. Wpływ telewizji nie jest jednak ani prosty, ani tak bezpośredni, jak to się czasem wydaje¹⁷.

Przywołana konstatacja skłania do wnikliwej i uważnej analizy materiału serialowego, w którym pojawia się motyw uzależnienia od gier, co służyć będzie naświetleniu mechanizmów kreowania postaci oraz sytuacji, w jakich ów topos się realizuje. Zacząć tutaj należy od stwierdzenia, że najchętniej problematykę uzależnienia podejmują twórcy seriali kryminalnych – podobne wątki niosą bowiem bardzo istotny ładunek dramatyzmu. Scenarzyści nie wykraczają jednak poza granice wyznaczone stereotypem i z upodobaniem odwołują się do syndromu nierozróżniania rzeczywistości gry od rzeczywistości realnej skutkującego działaniami o charakterze zbrodniczym. Ten właśnie stereotyp wyzyskują najpopularniejsze serie kryminalne ostatniej dekady, a więc: *CSI: Kryminalne zagadki Miami* (*CSI: Miami* – sezon 3, odcinek 18: *Game Over*; sezon 4, odcinek 9: *Urban Hellraisers*), *CSI: Kryminalne zagadki Nowego Jorku* (*CSI: NY* – sezon 4, odcinek 5: *Down the Rabbit Hole*; sezon 8, odcinek 15: *Kill Screen*), *Zabójcze umysły* (*Criminal Minds* – sezon 5, odcinek 13: *Risky Business*; sezon 8, odcinek 8: *The Wheels on the Bus*) czy *Prawo i porządek: sekcja specjalna* (*Law & Order: Special Victims Unit* – sezon 6, odcinek 14: *Game*; sezon 16, odcinek 14: *Intimidation Game*), ale też te mniej rozpoznawalne, jak spin-off serii *CSI* zatytułowany *CSI: Cyber* (2015–2016).

Konwencja kryminalna wymaga usytuowania określonego motywu w obszarze na tyle interesującym, aby widz – przyzwyczajony do tak zwanych spraw tygodnia, czyli mechanizmu, wedle którego realizowany jest serial – znalazł w odcinku intrygujące czy satysfakcjonujące wyjaśnienie zagadki. Pod względem konstrukcyjnym odcinki są z reguły bardzo schematyczne, a składające się na nie elementy – podporządkowane zasadzie „od zbrodni do rozwiązania”. A zatem kiedy popełnione zostaje przestępstwo, prowadzący śledztwo bohaterowie ustalają jego sprawcę, który następnie zostaje ujęty bądź uśmiercony (rzadko zbrodniarzowi udaje się uniknąć kary; bywa, że etap związany z wymierzeniem sprawiedliwości

¹⁷ Ibidem.

rozgrywa się dopiero po kilku odcinkach, niekiedy także w nowej serii). Poszczególne bloki kompozycyjne służą stopniowemu rozwiązywaniu zagadki, a finał, skupiający się na ujawnieniu sprawcy i jego motywów, powinien przynosić satysfakcję i potwierdzać prawidłowe funkcjonowanie systemu wyrażające się w zadośćuczynieniu ofierze i ujęciu zbrodniarza. Z tego między innymi powodu prezentowani w serialach zabójcy to bardziej figury niż osobowości, w związku z czym wykładnia ich działań (prezentowana często w wymyślny sposób) nie wymaga pogłębionej analizy psychologicznej. W tego rodzaju proceduralach nie przestępca jest bowiem w centrum, lecz stojący po stronie prawa policjanci; to te postaci mają stanowić o jakości produkcji, na nich skupiać się ma uwaga oraz sympatia widza. Mechanizmem, który sprzyja wywołaniu pozytywnych uczuć u odbiorcy, jest taki sposób prezentacji antagonistów, który ową przychylność uzasadni bądź uczyni oczywistą. Dlatego w wielu odcinkach wymienionych seriali sprawcy przestępstw przedstawiani są jako wynaturzeni, zaburzeni psychicznie, niedostosowani społecznie¹⁸. Zamiar udramatyzowania znajduje swoją realizację w kreowaniu przerysowanych postaci graczy, którzy pokazywani są jako sfrustrowani dewianci, pochłonięci wirtualną fascynacją i tracący wszelkie zainteresowanie rzeczywistością. Z niedostatkami tym wiąże się kolejna charakteryzująca ich cecha, mianowicie brak empatii, który sprawia, że osoby takie depersonalizują swoje ofiary i nie potrafią realnie ocenić własnego postępowania.

W powszechnym rozumieniu uzależnienie od gier różni się od wszelkich innych nałogów tym właśnie, że odnosi się do sfery zmieszania fikcji z rzeczywistością i wynikającej z tego niemożności identyfikacji żadnej z nich jako osobnego terytorium. Mniemanie to prowadzi do konkluzji, że graczowi z taką samą łatwością przyszyłoby zastrzelenie postaci z gry jak zabicie człowieka. U podstaw tego rozumowania leży niewiedza dotycząca mechanizmów zjawiska nazywanego imersją – „dosłownie oznaczając zanurzenie, zagłębienie czy pogrążenie, jednak metaforycznie opisując pewien szczególny akt odbioru polegający na zatraceniu się w świecie narracji”¹⁹ – jak również przekonanie, że doświadczenia gry w ogromnym stopniu rzutują na psychikę gracza. Wydaje się, że twórcy seriali inspirację czerpią z teorii, wedle których „bodźce wielokrotnie powtarzane przestają być stymulujące i znika reakcja fizjologiczna organizmu zwykle im towarzysząca. A zatem widzowie pod wpływem częstego oglądania scen agresji i przemocy stają

18 K. OLKUSZ: *Wizja zdominowana stereotypem? Artyści i ich dzieła w amerykańskich serialach (na wybranych przykładach)*. „Zeszyty Naukowe PWSZ we Włocławku. Rozprawy Humanistyczne” 2013, T. 14.

19 K.M. MAJ: *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*. „Teksty Drukie” 2015, nr 3, s. 25.

się przekonani o ich normalności i przestają na nie reagować”²⁰. Afirmacja podobnych tez bardzo często prowadzi do realizacji monotematycznych scenariuszy serialowych, w których funkcję dominującą pełni kreacja gracza-psychopaty, jak ma to miejsce w serialu *Murder in the First* (sezon 2), wspomnianych już *Zabójczych umysłach* czy *CSI: Miami*. W wielu serialach dokonuje się autentyfikacji zaburzeń doświadczanych przez antagonistów – służą temu elementy, które łączą z sobą świat gry (*gameworld*) i przestrzeń realną: na przykład terytorium rozgrywki stanowi odwzorowanie faktycznie istniejącego miejsca, co staje się katalizatorem zaburzeń. Tendencję tę egzemplifikuje chociażby kilka odcinków sezonu drugiego *Murder in the First*, w których młody człowiek zafascynowany rozgrywką w rodzinnym San Francisco zaczyna stwarzać własne poziomy gry już bezpośrednio w przestrzeni miejskiej. Podobny zamiar realizują twórcy odcinka *The Wheels on the Bus* w *Zabójczych umysłach*, w którym to dwóch braci pozbawionych dostępu do ulubionej (i będącej jedynym źródłem wzajemnego kontaktu) gry transferuje ją na plan rzeczywisty (funkcję szczególnych rekwizytów zaczynają pełnić elementy realne). Prawdziwe są również straty materialne oraz ofiary, młodzi ludzie jednak, uległszy desensytyzacji, po prostu nie są w stanie się uspołecznić i respektować norm regulujących zasady współtrwania.

Problem uzależnienia pokazywany jest też często w serialach w jeszcze innej monochromatycznej optyce, mianowicie jako nałóg, najczęściej śmiertelny, będący rezultatem drastycznego zaniedbania gracza – przez niego samego lub obojętne nań otoczenie. Egzemplifikację takiego sposobu prezentowania podobnej problematyki stanowi odcinek *CSI: Cyber* zatytułowany *Ghost in the Machine* (sezon 1, odcinek 11), w którym zmarły nastolatek uznany zostaje przez śledczych za uzależnionego od gier (poświęcał im bowiem cały swój wolny czas), a jego rodzice – za nieodpowiedzialnych i niezainteresowanych losem potomka.

Nic tedy niezwykle w tym, że scenarzyści, pragnący dostarczyć widzom aktualnej i zaangażowanej społecznie rozrywki, starają się odtworzyć obraz, który wedle ich mniemania stanowi odbicie tego istniejącego już w świadomości zbiorowej. Ten rodzaj artystycznej strategii zgodny jest z mechanizmem, wedle którego rzeczywistość „inspiruje telefikcję, a zarazem sama podlega nieuchronnemu przetwarzaniu zarówno w obrębie serialowego medium, jak i poza nim”²¹.

20 A. BROSCHE: *Przemoc w grach komputerowych a zjawiska desensytyzacji i katharsis wśród młodzieży gimnazjalnej*. „Edukacja. Studia. Badania. Innowacje” 2006, nr 2, s. 95.

21 A. KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA: *O telewizji i dyskursie telewizyjnym – historia, fikcje, rzeczywistość*. W: *Seriale w kontekście kulturowym. Historia i polityka...*, s. i.

Bez wątpienia stereotypem w prezentowaniu fascynacji grą posłużyli się również twórcy przywoływanego już serialu *Teoria wielkiego podrywu*, których merytoryczna poprawność nie uchroniła od niezbyt wyszukanego dydaktyzmu w realizacji motywu uzależnienia. Ofiarą nałogu pada bowiem w jednym z odcinków Penny, bardzo zadbana, skupiona na cielesności sąsiadka i (jeszcze wówczas) koleżanka bohaterów. Pochłonięta grą *Age of Conan* (Funcom, 2008) protagonistka do tego stopnia uniewrażliwia się na kwestie codziennego funkcjonowania, że neguje wszystkie dotychczasowe reguły dbania o wygląd. Grająca Penny z ucieleśnienia męskich marzeń przeobraża się w stereotypową ofiarę nadmiaru gier – zaniedbaną, niepilnującą diety, owładniętą żądzą kontynuowania rozgrywki. Tak oto twórcy serialu sumują większość stereotypów dotyczących gier i graczy.

Być może owa tendencja do przywoływania i konstruowania stylizowanych bohaterów oraz sytuacji wiąże się z doświadczaniem przez twórców „rozrywkowego skrzywienia”,

w którym sam fakt korzystania z gier staje się wystarczającym pretekstem do postrzegania ich odbiorców jako zagrożenia dla ładu społecznego. Słowo „skrzywienie” ma tu na celu podkreślenie, iż osoby oceniające zachowania graczy dostrzegają jedynie powierzchowny obraz sytuacji, sprowadzając istotę zawartości gier do wiążących się z nimi negatywnych skojarzeń (bierny odpoczynek, marnowanie czasu, uzależnienie, życie „wirtualnymi problemami” itd.), a pomijają przy tym potrzebę zrozumienia przedstawionych w grach spraw i problemów dotyczących realnego świata. Ten typ uproszczonego odbioru gier jest charakterystyczny dla osób, które nie korzystają z nich, nie znają dokładnie ich treści, ale oceniają graczy na podstawie zdawkowych informacji. Przykładowo negatywny stereotyp graczy ogranicza się do opisu ich jako osób „gorszych” (np. niewykształconych, agresywnych, pozbawionych moralności), które poświęcają czas na przemoc wobec przeciwników co prawda wirtualnych, lecz noszących znamiona „prawdziwych ludzi”²².

Obserwacja poczyniona przez Andrzeja Klimczuka jest o tyle zasadna, że gra niezwykle często pełni w serialach funkcję symbolizującą negatywne cechy bohaterów. Jako nośnik ujemnych skojarzeń wykorzystywana jest przede wszystkim w produkcjach kryminalnych, czego przykładem mogą być dość liczne realizacje motywu

22 A. KLIMCZUK: *Rozrywkowe skrzywienie – kiedy dokuczliwość społeczna gier komputerowych przekroczy dopuszczalny poziom?* „Homo Communicativus” 2008, nr 2 (4), s. 106.

perwersyjnego psychopaty, ujawniającego i urzeczywistniającego swoje mordercze skłonności za pośrednictwem gier. Występują tutaj oczywiście różne warianty tego samego modelu – w kilku odcinkach serialu *Zabójcze umysły* pojawiają się bardzo sztampowe obrazy morderców a to po prostu lubiących gry wideo (i w ten sposób utylizujących swoją agresję), a to wabiących swoje ofiary pod pretekstem rozgrywki MMORPG. Zamiar quasi-dydaktyczny determinował wyraźnie decyzje scenarzystów wspomnianego już odcinka *CSI: Cyber*, który stanowi zarówno prezentację tezy o szkodliwym wpływie gier na morale nastolatków (ci bowiem wdają się w podejrzone konszachty z oferującym im kupno sprzętu dealerem broni), jak i lekcję wychowania. Główna bohaterka Avery Ryan, kreowana na niezaprzeczalny autorytet psycholog kierująca zespołem dochodzeniowym, wygłasza przepiękny truizmemi wykład o tym, że w realnym świecie rodzice nigdy nie pozwoliliby małoletniemu na kontakt z obcym czterdziestopięcioletkiem, takiej rezerwy nie zachowują natomiast w odniesieniu do wirtualnej rzeczywistości. Na podobną predylekcję scenarzystów do monochromatycznego prezentowania gier w serialach zwraca uwagę między innymi Leigh Alexander, dziennikarka i krytyczka, dość kęśliwie konstatująca na blogu:

Gry wideo zawsze miały złą reputację w telewizji. W najlepszym wypadku pokazują wam stereotypową postać zgarbionego dziwaka siedzącego na kanapie i szarpiącego kontroler niczym kierownicę zabawkowego autka [...]. Możecie co gorsza wpaść w panikę z powodu złowieszczych insynuacji, jakoby brutalne gry mogły być odpowiedzialne za rozbudzenie morderczych skłonności. Jest to szczególnie powszechne w serialach kryminalnych – wiecie, to tam, gdzie podejrzany lubi gry i z tego powodu prawdopodobnie nie potrafi odróżnić fikcji od rzeczywistości, czy coś w ten deseń²³.

Z fenomenem demonizowania gier w serialach koreluje także tendencja do amplifikowania roli przemocy rzekomo propagowanej przez gry, a konkretyzującej się przede wszystkim w scenach, w których wyraźnie zostaje zaznaczony związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy rozgrywką a popełnioną zbrodnią. Intrygująca, choć nader zideologizowaną realizację kwestii agresji związanej z grami stanowi bardzo kontrowersyjny odcinek jednego z kultowych amerykańskich seriali kryminalnych *Prawo i porządek: sekcja specjalna*. W czarnym odcinku sezonu szesnastego (2014/2015), zatytułowanym *Inti-*

23 L. ALEXANDER: *Law & Order: SVU „Intimidation Game” Is Not What Games Are About*. „Hopes & Fears.com”. <http://www.hopesandfears.com/hopes/culture/video-games/168413-gamergate-svu-episode-reviewed-by-leigh-alexander> [dostęp: 12.09.2015].

midation Game, przywołany zostaje – wieloparametrowo zresztą – aspekt przemocy funkcjonującej w grze i poza nią. Leitmotywem odcinka nie jest wszelako wyłącznie agresja, lecz przede wszystkim kwestia zmaskulinizowania sfer związanych nie tylko z użytkowaniem, lecz także z produkcją gier. Zgodnie z wizją scenarzystów, środowisko graczy charakteryzować może głęboka nienawiść do kobiet, ponieważ te z bliżej nieokreślonych powodów nie mają wystarczających kompetencji do projektowania gier. Fabuła odcinka ogniskuje się wokół przybierającej na sile kampanii nienawiści skierowanej przeciwko twórczyni debiutującej gry. Początkowe cybernękanie przeobraża się w porwanie, a to – w brutalny gwałt i próbę zabójstwa. Kidnaperami okazują się młodzi gracze, którzy swoje działania postrzegają nie tylko jako manifestację określonego stanowiska, lecz przede wszystkim jako rozgrywkę, do której pretekstem stała się rzekomo dwuznaczna moralnie konduita twórczyni gry. Przemoc wirtualna zostaje tutaj bardzo dosłownie przeniesiona na plan realny, albowiem w finale odcinka podczas wymiany ognia między policjantami a porwaczami²⁴ jeden z detektywów pyta agresora, czy czuje się tak, jak wtedy, gdy gra. W odpowiedzi na to drugi z mężczyzn, mierząc do przedstawiciela prawa, z uśmiechem konstatuje, że owszem, „właściwie to takie samo uczucie”.

Istotnym elementem odcinka jest próba nakreślenia postaw wobec obecności kobiet w branży gier²⁵. Naiwnie pojmowana i niezręcznie konstruowana opozycja pomiędzy tym, co sfeminizowane, a tym, co zmaskulinizowane, sprowadza się do hipotezy, że gry projektowane i dystrybuowane przez mężczyzn mają na celu wyłącznie destrukcję i zaspokajają pierwotne instynkty wyrażające się jako bezustanne pragnienie zabijania²⁶. Tymczasem rozgrywka proponowana przez kobietę²⁷ jest kwintesencją pacyfizmu, propagującą budowanie i rozwój zamiast niszczenia²⁸ i przez to zdecydowanie bardziej kreatywną.

24 Podczas którego pewne ujęcia realizowane są w mechanice FPS (*first-person shooter*), a więc w środowisku trójwymiarowym z perspektywy grającego.

25 Ten temat pojawia się również w czasopiśmie adresowanym do kobiet, czego dowodzi na przykład artykuł Grzegorza GIEDRYSZA: *Gramy w milczeniu* („Wysokie Obcasy Extra” 2015, nr 4), podejmujący problematykę prezentowaną w omawianym odcinku *Prawa i porządku*.

26 Ulubioną rozgrywką sprawców jest fikcyjna, nieudolnie nawiązująca do serii *Call of Duty*, bardzo tendencyjnie zatytułowana gra *Kill or Be Slaughtered* (tytuł ten staje się hasłem rozpoznawczym młodych agresorów).

27 Gra nosi tytuł *Amazonian Warriors*.

28 Co piszący dla „Forbesa” Erik Kain komentuje następująco: „because of course women who play games don't like violence!”. E. KAIN: „*Law & Order: SVU*” Takes On GamerGate, Can't Press Reset Button. <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2015/02/12/law-order-svu-takes-on-gamergate-cant-press-reset-button/#3d3240b231c5> [dostęp: 11.09.2015].

Celem twórców serialu nie jest wszelako gloryfikacja feminizmu czy propagowanie modelu silnej kobiety, czego dowodzi ostatnia scena odcinka, w której ofiara informuje zaangażowaną w jej sprawę policjantkę, że odchodzi z branży, ponieważ dręczyciele kobiety osiągnęli cel i publicznie ją upokorzyli („Kobiety w grach. Czego ja oczekiwałam? Wypisuję się”)²⁹. Jak konstatuje Erik Kain, „przesłanie jest jasne. Gracze są tacy niedobrzy, a przemysł gier tak okropny, że kobiety powinny to rzucić, zanim przytrafi im się coś złego”³⁰. Warto zwrócić uwagę na fakt, że niedługo po emisji odcinka³¹ w sieci pojawiło się wiele negatywnych komentarzy wskazujących na brak społecznej zgody na podobny sposób ukazywania wyolbrzymionych na potrzeby scenariusza problemów³². Jak pisze Kain, „odcinek ten prezentuje obraz dużo bardziej groteskowy i koszmary niż rzeczywistość realna”³³. Krytykujący *Intimidation Game* widzowie zwracali także uwagę na niezbyt wiarygodne wtręty językowe, które w zamiarze scenarzystów miały się wpasować w tematykę odcinka (policjantka stwierdza między innymi, że aby ochronić ofiarę, stróże prawa powinni „osiągnąć kolejny poziom”):

To nie ma żadnego sensu. Ludzie nie używają takich wyrażen. Gdyby odcinek opowiadał o kierowcy wyścigowym, który dopuścił się gwałtu, to nie powiedziałby on „Hej, zahaczmy o pit stop”. Profesor wykładający angielski nie powiedziałby „Rozważ zrewidowanie swoich założeń!”. Są ludzie poważnie uzależnieni od gier, ale wątpię, żeby ktokolwiek z nich mówił jak postać z *Ralphą Demolki*³⁴.

29 Warto zaznaczyć, że zamierzeniem twórców serialu jest każdorazowo pokazanie opozycji pomiędzy dobrem (reprezentowanym przez policjantów i prokuratorów) a złem (uosabianym przez sprawców zbrodni). „Prawo i porządek zawsze dotyczy zemsty; to serial o karzącej sprawiedliwości”. Cyt. za: R. RUBLE: *Round up the Usual Suspects. Criminal Investigation in „Law & Order”, „Cold Case”, and „CSI”*. Westport 2009, s. 109.

30 E. KAIN: „*Law & Order: SVU*”...

31 Odcinek został wyemitowany 11 lutego 2015 r. w stacji NBC.

32 Według większości blogerów, problemy stanowią nawiązanie do wydarzeń autentycznych, tzw. GamerGate, o którym więcej informacji znaleźć można w tekście B. CHIPMANA: *Law & Order: SVU – „Intimidation Game” Review: Ice-T Goes Gangsta On GamerGate*. <http://birthmoviesdeath.com/2015/02/16/law-order-svu-intimidation-game-review-ice-t-goes-gangsta-on-gamergate> [dostęp: 11.09.2015]. Analiza GamerGate w artykule P. STERCZEWSKIEGO: *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*. <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-warto-rozmawiac-gamergate> [dostęp: 11.09.2015].

33 E. KAIN: „*Law & Order: SVU*”...

34 P. HAAS: „*Law And Order: SVU” Is Making Another Gamer Episode And It’ll Probably Suck*. <http://www.cinemablend.com/games/Law-Order-SVU-Making-Another-Gamer-Episode-It-Probably-Suck-69781.html> [dostęp: 11.09.2015].

Opinię tę podziela także inny komentujący, który pisze:

Interesujące jest to, że odcinek szybko definiuje się jako Fin-centryczny³⁵, a Ice-T chłłoszcze „tych złych”, jednocześnie dowcipkując o grach („Nie ma żadnego przycisku reset w prawdziwym życiu!”), przekładając internetowy slang we właściwym sobie stylu [...], a nawet serwując uroczco zwięzłą analizę psychologiczną GamerGate: „W ich świecie inwestor jest jak bóg! Niektórzy kołesie nie są gotowi oddać takiej władzy kobiecie”³⁶.

Wtórąje komentującemu kolejny zniesmaczony widz:

rezultaty [usiłowań scenarzystów – K.O.] były zabawne, ale nie tylko ze względu na sztywniaką grę aktorską czy niezręczne próby naśladowania kultury graczy. Odcinek zakończył się dosadną i wyczerpującą sceną, która otwarcie wykpiwała kobiety z branży growej będące ofiarami internetowych nadużyć³⁷.

Jeszcze inny bloger pisze o odcinku *Prawa i porządku*, że

To banalny i straszny śmieć, demonizujący zapalonych graczy i zmieniający złożoną dyskusję o mizoginii w grach w kreskówkową karykaturę dobra walczącego ze złem. Nawet tak przerażającą i całkowicie realny scenariusz porwania twórcy serialu musieli przyprawić kreskówkowymi bandziorami (którzy często rozmawiają o tym, jak bardzo nie chcą kobiet w branży gier wideo, bo tak) i boleśnie beznadziejnymi kwestiami typu: „Nie ma przycisku reset w prawdziwym życiu”³⁸.

35 Odafi „Fin” Tutuola to postać, którą gra Ice-T (właśc. Tracy Lauren Marrow), amerykański aktor, raper i piosenkarz.

36 B. CHIPMAN: *Law & Order: SVU – „Intimidation Game” Review...*

37 S. MACHKOVECH: „*Law & Order SVU*” Takes on GamerGate, Everyone Loses. <http://arstechnica.com/gaming/2015/02/law-order-svu-takes-on-gamergate-everyone-loses> [dostęp: 11.09.2015].

38 J. SCHREIER: *So That Was „Law & Order’s” GamerGate Episode*. http://kotaku.com/so-that-was-law-orders-gamergate-episode-1685333828?hipra_discussion_redesign=on&utm_expid=66866090-52.r5txldOmRkqnbJxnyozIeA.2&utm_referrer=http%3A%2F%2Fwww.google.pl%2Furl%3Fsa%3D%26rct%3Dj%26q%3D%26esrc%3Ds%26source%3Dweb%26cd%3D4%26ved%3DoCEMQFjADahUKEwjLlYwZ8u7HAhXHh3IKHUGfCe4%26url%3Dhttp%253A%252F%252Fkotaku.com%252Fso-that-was-law-orders-gamergate-episode-1685333828%26usg%3DAFQjCNHEp2LE69gP5oT5zUxUxktqYROFw [dostęp: 11.09.2015].

Dyskusja³⁹ dotycząca przekazu *Intimidation Game* ogniskowała się przede wszystkim wokół trzech aspektów. Po pierwsze, kultura graczy została zaprezentowana w sposób tendencyjny, określający osoby grające jako psychopatów posługujących się slangiem⁴⁰, dla których zabijanie jest powszedniością i którzy nie odróżniają świata gry od świata realnego. Po wtóre, w sposób bardzo umowny i nacechowany twórcy serialu podjęli dyskusję dotyczącą statusu oraz problemów kobiet związanych z branżą gier. Po trzecie wreszcie, dyskurs feministyczny sprowadzony został w finale do znamienego wycofania bohaterki i ugruntowania jej wizerunku jako permanentnej ofiary. Krytykujący produkcję komentatorzy bardzo często przywoływali także inny, również nieudany i ideologicznie uwarunkowany odcinek dwunastego sezonu (2010) zatytułowany *Bullseye*; w odcinku tym w bardzo niekorzystny sposób zaprezentowane zostały osoby grające. Warto tutaj przypomnieć, że twórcy serialu *Prawo i porządek* (zarówno serii pierwotnej, jak i licznych spin-offów) realizują poszczególne odcinki, inspirowane autentycznymi aktualnymi wydarzeniami, ze szczególnym uwzględnieniem tych najbardziej medialnych czy kontrowersyjnych⁴¹. W tym sensie każdy odcinek oparty na faktach stanowi w istocie komentarz do konkretnych incydentów czy zjawisk społecznych. Przypomnieć także trzeba, że *Prawo i porządek* ma bardzo długą tradycję jako stały składnik telewizyjnego⁴² programu (serial debiutował bowiem już w 1990 roku) i wielu krytyków oraz badaczy zjawisk

39 Inne komentarze to m.in.: T. TORRES: „*Law & Order: SVU’s*” *Gamergate Episode’s Top 5 Strangest Moments*. <http://www.techtimes.com/articles/32529/20150212/top-5-strangest-moments-law-order-svu-gamergate.htm>; Ch. ZIMMER: *Law & Order SVU „Intimidation Game” Recap & Review*, dostęp online: <http://allthingslawandorder.blogspot.com/2015/02/law-order-svu-intimidation-game-recap.html>; D. RIENDEAU: *The Cheesiest Lines From „Law and Order: SVU’s” Gamer Episode*. <http://www.polygon.com/2015/2/12/8024221/law-order-svu-gamergate-harassment>; Ch. STEELE: „*Law & Order: SVU*” *Goes Gamergate*. <http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2476682,00.asp> [dostęp do stron: 11.09.2015].

40 Uwypukla to nie tylko wspomniana już stylizacja językowa (postrzegana jako niepotrzebna i sztuczna), lecz także pewna konkretna scena – przesłuchania matki jednego ze sprawców. Kobieta konstatuje: „Sposób, w jaki oni rozmawiają... Anthony mówi, że to tylko takie męskie gadanie, ale to chyba nie do końca tak jest”. Sugerowana w dialogu brutalność językowa sprawców ostatecznie przekłada się na agresję fizyczną, skierowaną przeciwko ofierze.

41 Raymond Ruble pisze o tym następująco: „Because so many social controversies weave their way into the series’ plot lines, the show represents a paradigm for what philosophers call »consciousness raising«, or the attempt to educate the audience about the multifaceted complexities of our criminal justice system. *Law & Order* is a TV series that serves up enlightenment giftwrapped as entertainment”. R. RUBLE: *Round up the Usual Suspects...*, s. 109.

42 Używam tego określenia świadomie, ponieważ serial debiutował w czasach, kiedy inne platformy medialne nie były dostępne, i jako taka produkcja został na zawsze wpisany w tradycyjny sposób dystrybuowania seryjnej fabuły.

kultury uznaje go za jedną z ważniejszych i cenniejszych produkcji. Ta wiarygodność wykładająca się jako metoda budowania narracji aktualnych oraz relewantnych w kontekście społecznego dyskursu nie jest niestety zachowana w omawianym odcinku. Przeciwnie, zmarginalizowane i zbanalizowane zostało przez twórców to, co stanowiło największy potencjał fabularny: obecność kobiet w branży gier oraz prezentacja środowiska graczy. Zatem obecne w wypowiedziach wielu twórców seriali „pragnienie, by nie pozostawać w tyle za rzeczywistością i wyczerpująco ją diagnozować”⁴³, w tym przypadku nie zostało zrealizowane.

W analizowanym materiale serialowym znaleźć można także (nieliczne co prawda) przykłady prób zaprezentowania socjalizującego waloru gier, wskazania ich wartości w budowaniu więzi międzyludzkich czy roli kompensacyjnej. Egzemplifikację podobnych usiłowań stanowi epizod w jednym z odcinków *iZombie* (The CW 2015–), w którym przyjaciele zrozpaczonego bohatera starają się go pocieszyć, oferując towarzyszenie w rozgrywce. Trochę bardziej rozbudowana sekwencja dotycząca gier pojawia się w pierwszym odcinku kryminalno-obyczajowej produkcji *Ties that Bind* (Up TV 2015–), kiedy nastoletnie dzieci głównej bohaterki usiłują okazać swoje wsparcie i w pewien sposób „oswoić” osierocone kuzynostwo. Scena, w której chłopcy rozpoczynają wspólnie grę, stanowi zwieńczenie tych starań oraz symboliczny moment scalenia niepełnej dotychczas rodziny. Także w pozostałych odcinkach serii harmonia rodzinna sygnalizowana jest poprzez czynności wykonywane w czasie wolnym przez młodych ludzi, w tym właśnie granie. Trzeba jednak dodać, że czynność tę podejmują wyłącznie przedstawiciele płci męskiej, co jest zresztą charakterystyczne dla większości przedstawień graczy w serialach.

Nieco inaczej pokazana zostaje rozgrywka w serialu *House of Cards* (Netflix 2013–), w którym antybohater, polityczna bestia, Frank Underwood co jakiś czas zatracza się w grach FPS, by zutilizować swoje frustracje. Prezentacja ta jest jednak – z uwagi na tematykę serialu oraz skomplikowany psychologicznie portret głównej postaci – niejednoznaczna. Z pozoru bowiem Underwood istotnie realizuje zamiar eskapistyczny, jednak sceny wyczerpujących fizycznie ćwiczeń na zniechęconym przez bohatera „wiosłarzu” czy popełnionych z zimną krwią morderstw sugerują, że odprężenie podczas gry nie wiąże się wyłącznie z potrzebą wyciszenia.

Warto również zwrócić uwagę na fakt, że serialowi twórcy jedynie incydentalnie odwołują się do prawdziwych gier, co może się

43 A. KRAWCZYK-ŁASKARZEWSKA: *O telewizji społecznej i nietowarzyskiej*. W: *Seriale w kontekście kulturowym. Społeczeństwo i obyczaje...*, s. i.

wiązać zarówno z predylekcją do negatywnego sposobu ich ukazowania, jak i nieopłacalnością jednorazowego wykorzystania określonej marki⁴⁴. Niekiedy wszakże odwołanie do autentycznej gry stanowi relewantny element kreowanego świata – tu za przykład może posłużyć *Teoria wielkiego podrywu*, w której wykorzystano bardzo wiele odwołań do autentycznych gier. Bartłomiej Kossakowski w artykule zamieszczonym na portalu Gram.pl wskazuje, że twórcy sitcomu zdumiewająco dobrze opanowali tematykę gier lub zatrudniają kompetentnych konsultantów, ponieważ w serialu raczej „nie zdarzają się merytoryczne wpadki”⁴⁵. Prawdziwe gry prezentowane są także w *House of Cards*, co autentyfikuje fabułę i samego bohatera, wszak „serial musi w pewnej części odwzorowywać rzeczywistość, ale jednocześnie jest istotnym elementem jej kreowania oraz nadawania znaczeń”⁴⁶. W tym kontekście warto też zwrócić uwagę na fakt, że „obniżanie rangi gier zdaje się wiązać z tym, jak są one przedstawiane w serialach i filmach – spreparowane przez rekwizytorów w najprostszycy programach modelowania 3D; gry wymyślone na potrzeby filmów i seriali wyglądają zawsze, jakby wyprodukowano je 15 lat temu”⁴⁷.

Nietrudno się zgodzić z podobnym twierdzeniem, gdy ogląda się na przykład rozgrywkę fikcyjnego FPS-a w przywołanym już odcinku *Prawa i porządku* czy konsolówki z seriali *Motyw*, *Zabójcze umysły* bądź *Younger*, przy czym należałoby wziąć pod uwagę fakt, że w tego typu serialach mniejszy nacisk kładzie się na detale scenograficzne, które pełnią funkcję tła, co oznacza, że ich wartość poznawcza jest drugorzędna w stosunku do fabuły. Gry są w produkcjach serialowych przede wszystkim nośnikami określonych treści, spełniają funkcję rekwizytów dopełniających określony obraz, sytuację czy postać. Prezentacja autentycznych gier jest możliwa i uzasadniona wtedy, gdy za ich pomocą buduje się pewne konkretne asocjacje, tak jak ma to miejsce w wysokobudżetowym, bardzo mrocznym i nastrojowym *House of Cards*, w którym każdy szczegół służy skonkretyzowanemu celowi, ma nadbudowywać znaczenia, tworzyć specyficzny, bo autentyfikowany, klimat narracji.

W perspektywie przedstawionych rozważań dotyczących stereotypizacji wizerunku gracza w serialach absolutną koniecz-

44 Prawdopodobnie nie bez znaczenia jest fakt, że tzw. lokowanie produktu odbywać się powinno w sposób stały, utrwalający pozytywny wizerunek reklamowego artykułu czy wyrobu, co niemożliwe jest w przypadku incydentalnych odwołań do gier w jednym sezonie danego serialu.

45 B. KOSSAKOWSKI: *Seriale dla graczy #1 – „The Big Bang Theory”*, <http://www.gram.pl/artykul/2012/12/14/seriele-dla-graczy-1-the-big-bang-theory.shtml> [dostęp: 6.09.2015].

46 W. KIWIOR: *Obraz świata...*, s. 102.

47 L. ALEXANDER: *Law & Order: SVU...*

nością wydaje się analiza dyskursywnych przejawów oddziaływania mowy wartościującej i wykluczającej w kulturze. Problem gier wideo i postaci gracza jest w tym kontekście o tyle fortunnym wyborem, że ze względu na stosunkową nowość samego medium gier komputerowych i powszechne niezrozumienie jego specyfiki – pomimo rosnącej liczby opracowań naukowych w zakresie gronawstwa (*game studies*) – docierające do masowego odbiorcy sygnały o efemerycznych przejawach negatywnego oddziaływania gier zyskują piętno kontrowersji. Negatywne emocje gry wyzwalają nawet wśród osób powagą wykonywanego zawodu zobowiązanych do wypowiedzania się o zjawiskach kultury *sine ira et studio*. Pre-dylekacja twórców seriali do posługiwania się kodami opartymi na stereotypach wynika najprawdopodobniej z braku potrzeby uwiarygodnienia fabuł detalami o – najprościej rzecz ujmując – dyskusyjnym charakterze, w dodatku trudnymi do zrozumienia przez masowego odbiorcę. W serialach kreacja fikcyjnego świata odbywa się zazwyczaj na zasadach uproszczonych na potrzeby widza – i właśnie z uwagi na to dyskursywne uśrednienie stereotypizacja określonego medium czy grupy społecznej zyskuje na perswazyjnej nośności.

Ksenia Olkusz

**Geniuses, Simpletons, Psychopaths –
Stereotyping in Presentations of Games and Game Players in TV Series
(Reconnaissance)**

Summary: The article deals with the stereotypical ways in which game players are represented in various TV series whose characters are constructed on the basis of well-worn (and not necessarily authentic) patterns. As a result, one-dimensional motifs of games and players lead to unvarying representations which tend to be bipolar. The screenwriters seem to be convinced that the only function of video games is escapism. The TV series characters are, therefore, constructed on the basis of definite patterns limited to specific personality models ranging from the genius to the simpleton with a low IQ. The article exemplifies stereotypes of games and players. It argues that the monochromatic way of presenting the players results – among others – from the fact that producers and screenwriters are willing to favour the expectations of average viewers and attempt to mirror some universally-acknowledged convictions which are not true.

Key words: stereotype, character, player

Ksenia Olkusz

**Génies, rustauds, psychopathes :
la stéréotypisation dans les présentations de jeux et de joueurs
dans des séries
(enquête préliminaire)**

Résumé : Cet article traite des images de joueurs dans des séries et de leur stéréotypisation, elle-même définie en tant que conséquence du recours abusif aux motifs conventionnels par les créateurs des scénarios lors de la construction de la narration. En effet, la réalisation unidimensionnelle des motifs et des personnages de joueurs entraîne des modes monotones de leur présentation, inclinés à se transformer en des modes bipolaires.

Les créateurs semblent convaincus du fait que les jeux ne servent qu'à des fins évasives. Ainsi les personnages des séries sont-ils construits selon les schémas qui les restreignent à des modèles concrets d'individus qui s'étalent du génie au portrait d'un rustaud au niveau du QI peu élevé.

Mots clés : stéréotype, personnage, jeu