



Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI

W KRAKOWIE

Wydział Malarstwa

Kierunek: Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych

Darya Soika

Nr albumu 11280

ARCADIA

Praca dyplomowa

przygotowana pod kierunkiem dr Moniki Nęckiej

Aneks artystyczny

przygotowany pod kierunkiem dr hab. Roberta Sowy, prof ASP

Kraków 2024

OŚWIADCZENIE AUTORA PRACY

Świadomy/a odpowiedzialności oświadczam, że przedłożona praca dyplomowa pt:

„ARCADIA”

została napisana przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami. Oznacza to, że przy pisaniu tej pracy poza niezbędnymi konsultacjami nie korzystałam/łem z pomocy innych osób, a w szczególności nie zlecałam/łem opracowania pracy lub jej części innym osobom, nie odpisywałam/łem pracy lub jej części z prac innych osób.

Przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem jakichkolwiek procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w wyższej uczelni.

Ponadto oświadczam, że w/w praca nie narusza praw autorskich w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz dóbr osobistych chronionych prawem cywilnym.

Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że gdyby powyższe oświadczenie okazało się nieprawdziwe, decyzja o wydaniu mi dyplomu może zostać cofnięta.

Oświadczam także, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

15.05.2022 rok

Darya Soika

Data

czytelny podpis autora pracy

WSTĘP.....	5
Rozdział 1: Gry jako forma sztuki i rozrywki.....	8
Rozdział 2: Wpływ gier na zachowanie człowieka.....	13
Rozdział 3: Gry jako Źródło inspiracji i kreatywności.....	18
Rozdział 4: Kultura popularna lat 90.....	21
4.1 Telewizja.....	21
4.2 Muzyka.....	23
4.3 Kino.....	25
4.4 Moda.....	27
Rozdział 5: Potencjał edukacyjny gier komputerowych.....	29
5.1 Teoria gier a nauczanie.....	29
5.2 Różnorodne gry edukacyjne.....	31
5.3 Integracja gier w edukację i kulturę.....	36
Rozdział 6: Część Praktyczna.....	40
6.1 Wstęp.....	40
6.2 Inspiracje.....	41
6.3 Grupa docelowa.....	43
6.3 Koncepcja gry.....	44
Podsumowanie.....	47
Bibliografia.....	48
ZAŁĄCZNIKI.....	51

WSTĘP

Gry komputerowe, jako integralna część dzisiejszej kultury, stanowią fascynujące pole badawcze. Przeszły one długą drogę od klasycznych 8-bitowych gier z prostą mechaniką do współczesnych arcydzieł nominowanych do różnych nagród w kategorii sztuki. Na przykład, gra "The Last of Us" zgarnęła aż 48 prestiżowych nagród, w tym wyróżnienia takie jak Nagroda Annie, Nagroda Golden Trailer oraz Nagroda Writers Guild of America¹. Podobnie, "Wiedźmin 3: Dziki Gon" od polskiego producenta CD Projekt Red został uhonorowany Nagrodą Annie, Nagrodą Writers Guild of America oraz Nagrodą Empire². I pomimo faktu, że nowoczesne gry wideo to nie tylko rozrywka, ale prawdziwe dzieła sztuki, w moim dyplomie postanowiłam się skupić na grach z lat 90. Złota era gier wideo to lata 70. i 80., wraz z pojawieniem się automatów do gier i rozprzestrzenianiem się konsol domowych. Istnieje kilka powodów, dla których w moim dyplomie skupiłam się na dekadzie lat 90., a mianowicie:

Rozwój technologiczny i innowacje:

Rozwój technologiczny był nieodłącznym elementem epoki lat 90., która miała ogromny wpływ na rozwój gier komputerowych. Przejście od bitowych dźwięków do stosunkowo wiernego odtwarzania popularnych piosenek, wraz z wprowadzeniem trójwymiarowej grafiki oraz dostępnością szybszych procesorów i lepszych kart graficznych, otworzyło nowe możliwości dla twórców gier. Jednocześnie, lata 90. były okresem, w którym powstały wiele kultowych tytułów, takich jak "The Legend of Zelda: Ocarina of Time", "Super Mario 64" czy "Final Fantasy VII", które nie tylko osiągnęły ogromną popularność, ale także wprowadziły nowe standardy w zakresie rozgrywki, fabuły i grafiki. Ta era przełomowa zrewolucjonizowała sposób, w jaki ludzie grali i postrzegali rozrywkę wideo.

¹ IMDb "The Last of Us (Video Game 2013) - Awards"

² IMDb "The Witcher 3: Wild Hunt (Video Game 2015) - Awards"

Wpływ kulturowy:

Lata 90. to również okres, w którym gry komputerowe zaczęły wpływać na kulturę masową w sposób nieodwracalny. *“Do 1993 roku gry wideo zarabiały więcej niż przemysł filmowy – sam Street Fighter II zarobił w tym roku 1,5 miliarda dolarów, czyli około pół miliarda więcej niż Jurassic Park.”*³ Postacie z gier, jak Mario czy Sonic, stały się ikonami popkultury, a gry komputerowe zaczęły przesyłać ważne społecznie i kulturowo przekazy. Wiele gier, szczególnie gry akcji i przygodowe, ukazywało bohaterów walczących z siłami zła w celu przywrócenia pokoju i sprawiedliwości. Przykłady to "The Legend of Zelda: A Link to the Past" i "Sonic the Hedgehog". Niektóre gry, takie jak "Street Fighter II" czy "Mortal Kombat", przedstawiały różnorodność postaci i umiejętności, co pomagało w przełamywaniu stereotypów kulturowych i rasowych.

Ewolucja gatunków:

Lata 90. były okresem, w którym gry komputerowe zaczęły eksplorować nowe gatunki i formy rozrywki. Od gier fabularnych po gry strategiczne i symulacyjne, ta dekada przyniosła wiele nowych pomysłów i innowacji, które nadal kształtują obecną rzeczywistość gier komputerowych. Na przykład gra "The Legend of Zelda: A Link to the Past" jako pierwsza wykorzystwała pomysł poruszania się pomiędzy dwoma światami, "The Elder Scrolls II: Daggerfall" spopularyzowało format RPG z otwartym światem, a "Metal Gear Solid" ustawił wysoką poprzeczkę dla narracji i prezentacji w grach wideo.

Nostalgia:

Dla wielu osób lata 90. to okres dzieciństwa lub młodości, w którym gry komputerowe odgrywały istotną rolę jako sposób na rozrywkę i spędzanie wolnego czasu. W tym czasie gry komputerowe stopniowo zaczęły wypierać tradycyjne gry planszowe i karciane, stając się preferowaną formą zabawy dla wielu osób. Ten

³ https://www.cracked.com/article_30960_the-90s-officially-turned-gaming-into-a-pop-culture-fixture.html
(dostęp 31.08.2021)

trend był częściowo spowodowany coraz większą dostępnością gier komputerowych – coraz więcej osób miało znajomych lub rodzinę, która posiadała konsolę do gier lub komputer, co sprawiło, że gra komputerowa stawała się łatwiej dostępna.

Aktualność tematu wynika z rosnącego znaczenia gier komputerowych jako zjawiska kulturowego oraz *medium artystycznego*. W dobie dynamicznego rozwoju technologii, gry przestały być jedynie formą rozrywki, stając się istotnym elementem kultury popularnej. Praca dyplomowa ma na celu pokazać jak gry komputerowe wpłynęły na naszą percepcję sztuki, rozrywki i edukacji.

Zadania badawcze obejmują analizę *definicji* gier komputerowych jako formy sztuki i rozrywki, śledzenie kluczowych etapów rozwoju branży gier oraz badanie wpływu gier na zachowanie człowieka. Ponadto, skupiam się na roli gier jako źródła inspiracji i kreatywności dla innych dziedzin artystycznych. W kontekście lat 90 analizujemy także zjawiska popkulturowe, takie jak muzyka, film, moda i telewizja, identyfikując ich wpływ na młodzież i kształtowanie trendów kulturowych.

Praca dyplomowa to gra edukacyjna, która nie tylko odwołuje się do historii gier komputerowych, lecz także integruje je z procesem nauczania i pokazuje sam proces tworzenia gier. Analizuję skuteczność tego podejścia, starając się zidentyfikować potencjał edukacyjny gier komputerowych i sposoby, w jakie mogą być wykorzystane w procesie nauczania.

W tym kontekście, dyplom ten ma na celu nie tylko wyjaśnienie związku pomiędzy grami komputerowymi a popkulturą lat 90, ale również ukazanie potencjału edukacyjnego, jaki niosą ze sobą gry komputerowe. W swojej pracy b staram się odpowiedzieć na pytanie, w jaki sposób gry mogą służyć nie tylko rozrywce, lecz także edukacji, stanowiąc istotny element kultury i narzędzie kształtujące nasze społeczeństwo.

Rozdział 1: Gry jako forma sztuki i rozrywki

W dzisiejszym świecie gry stały się nieodłącznym elementem życia społecznego. Co więcej, wraz z dynamicznym rozwojem technologii, gry przekształciły się z prostych form rozrywki i stały się potężnym narzędziem wpływania na różne obszary naszej aktywności, zdolne wywoływać głębokie przeżycia i emocje. To właśnie gry komputerowe stały się najważniejszym elementem hybrydyzacji sfery artystycznej i technologicznej. Współczesne gry pokazują produkt artystyczny we własnej treści estetycznej. Od zaawansowanej grafiki po wyrafinowane narracje, gry wideo doskonale eksponują swoje artystyczne aspiracje poprzez różnorodne elementy, takie jak projektowanie postaci, scenografie, muzyka i dialogi. Każdy szczegół w grze, od malowniczych światów po finezyjne detale, stanowi integralną część jej artystycznego wyrazu, co sprawia, że są one nie tylko formą rozrywki, ale także nośnikiem estetycznych doświadczeń dla graczy.

Wszyscy możemy się zgodzić, że gry są formą rozrywki, jednak co ze sztuką? Faktycznie, gry komputerowe zawsze były postrzegane głównie jako narzędzie do zabawy i rozrywki. Ich historia sięga końca lat 50. i początku lat 60. XX wieku, kiedy pojawiły się pierwsze prototypy gier wideo, takie jak "Tennis for Two" czy "Spacewar!"⁴. W latach 70., za sprawą konsoli takiej jak Magnavox Odyssey czy kultowego automatu "Pong" firmy Atari, gry zaczęły stawać się popularne na całym świecie. To właśnie wtedy narodziła się przemysłowa branża gier komputerowych, która od tamtego czasu dynamicznie się rozwija.

Początkowo gry komputerowe skupiały się głównie na prostych koncepcjach i mechanicznych rozgrywkach, ale wraz z postępowaniem technologii, zaczęły ewoluować zarówno pod względem grafiki, jak i narracji. Przykłady takie jak "Pac-Man", "Tetris", czy "Super Mario Bros." z lat 80. zapoczątkowały złoty wiek gier, który trwał przez całe lata 90. i przyniósł wiele klasyków oraz innowacji w dziedzinie rozrywki elektronicznej.

⁴ Tristan Donovan "REPLAY The History of Video Games", Lewes, United Kingdom, 2010 s. 6-17

Pomimo ogromnego wpływu na kulturę masową i szerokiej popularności, gry komputerowe początkowo nie były traktowane jako forma sztuki. Były one raczej postrzegane jako produkt przemysłu rozrywkowego. Dopiero w późniejszych latach, wraz z rozwojem technologicznym i artystycznym, coraz więcej osób zaczęło doceniać potencjał gier komputerowych jako formy ekspresji artystycznej.

Branża gier stała się potężnym czynnikiem kształtującym współczesną kulturę poprzez swoje innowacyjne podejście do narracji, grafiki, oraz dźwięku. Gry nie tylko dostarczają rozrywki, ale także angażują graczy w interaktywne środowiska, umożliwiając im aktywne uczestnictwo w historii, co sprawia, że stanowią one unikalne medium artystyczne. Gry komputerowe powstają na styku wszystkich możliwych sztuk jako najnowsza forma wyrażania siebie i ucieleśniania pomysłów. Malarstwo, fotografia, muzyka, design, architektura, reżyseria, wszystko to może być tylko elementem w tej lub innej grze.

Warto zauważyć, że w 2011 roku gry komputerowe zostały oficjalnie uznane przez rząd USA odrębną formą sztuki, obok teatru i kina.⁵ To przełomowe wydarzenie stanowiło uznanie wkładu gier komputerowych w dziedzinę sztuki oraz potwierdzenie ich rosnącego znaczenia w kulturze współczesnej. Dowodem na to jest również wystawa w The Smithsonian American Art Museum, zatytułowana "The Art of Video Games", która zaprezentowała publiczności sztukę wideo w kontekście sztuki muzealnej. I to już nie pierwsza wystawa, poświęcona gram. Dodatkowo, kolekcja Muzeum Sztuki Nowoczesnej (MoMA) zawiera 36 gier komputerowych, które uznane zostały za ważne dzieła sztuki. MoMA na swojej stronie pisze, że gry w ich kolekcji przedstawiają raczej część kolekcji architektury i designu, lecz jednocześnie zgadza się z poglądem, że gry są formą sztuki.⁶

Mimo tych kroków w kierunku uznania gier jako formy sztuki, nie wszyscy się z tym zgadzają. Co potwierdza nawet poprzez swój artykuł zatytułowany "Video games can never be art". W swoim tekście przytacza argument. W swoim tekście

⁵ CNN "Supreme Court sees video games as art" by John D. Sutter, 2011

⁶ MoMA Magazine "When Video Games Came to the Museum" by Paola Antonelli, Paul Galloway, 2022

przytacza argument, że *“nikt w branży ani poza nią nigdy nie był w stanie zacytować gry godnej porównania z wielkimi poetami, filmowcami, powieściopisarzami i poetami”*.⁷

Jonathan Jones w swoim artykule dla The Guardian pisze o tym że sztuka jest rezultatem reakcji jednostki na życie, a każda definicja sztuki, która to pomija, jest bezużyteczna, a także o tym że sztuka musi być działaniem osobistej wyobraźni.⁸ Tutaj już sobie pozwolę się nie zgodzić z tym stwierdzeniem, ponieważ sztuka może być również interpretacją wspólnej lub zbiorowej wizji, idei czy doświadczeń społecznych. Wiele dzieł powstaje w ramach współpracy artystów, zespołów twórczych czy instytucji kulturowych, które niekoniecznie się bazują wyłącznie na indywidualnej wyobraźni jednej osoby. W takich przypadkach, tworzenie sztuki może odbywać się w kontekście wspólnotowym, gdzie uczestniczący artyści współtworzą dzieło, wykorzystując różnorodne perspektywy i pomysły.

Czym jest sztuka? *„Sztuka nie ma żadnego celu, jest celem sama w sobie, jest absolutem, bo jest odbiciem absolutu – duszy”*, pisał Stanisław Przybyszewski. Emil Zola z kolei zauważył, że *„Sztuka jest wycinkiem rzeczywistości widzianym przez temperament artysty”*. Mikołaj Gogol twierdził, że *„Sztuka to ciągle jednanie się z życiem”*⁹. Te różnorodne definicje ukazują, że sztuka nie poddaje się jednoznacznej interpretacji, a jej granice są płynne i zależą od kontekstu historycznego, kulturowego, a nawet indywidualnej wrażliwości.

Nie ma jednej, precyzyjnej odpowiedzi na pytanie, co można uznać za sztukę, a co nie. Współczesność rzuca nowe wyzwania temu pojęciu, rozszerzając definicje sztuki na takie dziedziny jak gry komputerowe. Czy gra, która wymaga kreatywności, opowiada historie i angażuje emocje, może być uznana za formę sztuki? Takie pytania budzą kontrowersje. W miarę jak kultura ewoluuje, tak też redefiniujemy sztukę.

⁷ rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art (dostęp 14.12.2012)

⁸ The Guardian “Sorry MoMA, video games are not art” by Jonathan Jones, 2012

⁹ rysunek.arsmedia.pl/index.php/cytaty-o-sztuce/ (dostęp 21.08.2017)

Debaty na temat tego, czy gry komputerowe mogą być uznane za formę sztuki, pozostają otwarte, jednak coraz więcej osób docenia kreatywność, emocje i znaczenie artystyczne, jakie gry mogą przynieść.

Dodatkowo, gry stały się ważnym narzędziem kultury masowej, generując ogromne zyski i przyciągając uwagę nie tylko młodego pokolenia, ale także osób w różnym wieku. Fenomen e-sportu oraz popularność transmisji na platformach streamingowych świadczą o rosnącym wpływie gier na obecne sposoby spędzania czasu wolnego.

“Sporty elektroniczne, wprowadzone po raz pierwszy pod koniec lat dziewięćdziesiątych, zwane powszechnie e-sportami, odnoszą się do zorganizowanych gier opartych na rywalizacji”¹⁰. Dziś kraje na całym świecie uznają e-sport za praktykę profesjonalną, prowadzącą turnieje w sposób podobny do tradycyjnych wydarzeń sportowych¹¹. Korea Południowa jest światowym liderem w dziedzinie e-sportu, gdzie zawody w grach komputerowych cieszą się ogromną popularnością i przyciągają setki tysięcy fanów na arenach oraz miliony widzów online.

Już od 2000 roku, Korea Południowa ma własne zasady i struktury organizacyjne związane z e-sportem. Istnieją tam profesjonalne ligi, drużyny, a także systemy kwalifikacji i turniejów, które nadzorowane są przez specjalne organizacje. Ponadto, zawodowi gracze e-sportowi w Korei Południowej mogą korzystać z rozmaitych benefitów, takich jak kontrakty sponsorskie, wsparcie finansowe oraz specjalne warunki treningowe.

W kontekście społecznościowej interakcji, gry online i multiplayer umożliwiają budowanie społeczności wirtualnych, gdzie gracze z całego świata łączą się w wspólnym celu, tworząc unikalne formy komunikacji i współpracy. To zjawisko

¹⁰ Michael G Wagner “On the Scientific Relevance of eSports”, 2006

¹¹ Stein, V., & Scholz, T. (2014). The intercultural challenge of building the European eSports League for Video Gaming. In C. Barmeyer & P. Franklin (Eds.), *Case Studies in Intercultural Management: Achieving Synergy from Diversity* (pp. 80–94). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

wpływa na sposób, w jaki ludzie budują relacje, zarówno wirtualnie, jak i w rzeczywistości.

Ostatecznie, rola gier komputerowych we współczesnej kulturze nie ogranicza się jedynie do aspektu rozrywkowego; są one także nośnikami wartości kulturowych, inspirującym szeregiem dziedzin, od filmu i muzyki po modę i sztukę. Ich wpływ na kształtowanie dzisiejszej kultury jest niezaprzeczalny, co czyni je nieodłącznym elementem współczesnej kultury.

Rozdział 2: Wpływ gier na zachowanie człowieka

Wpływ gier na zachowanie człowieka jest tematem szeroko dyskutowanym w dzisiejszym społeczeństwie. Od czasów swojego powstania gry komputerowe wywołują różnorodne reakcje. Wstępując w świat gier, wchodzimy w interaktywną przestrzeń, która może zarówno kształtować nasze myślenie i emocje, jak i wpływać na nasze działania poza światem wirtualnym.

“W 2023 r. liczba graczy na całym świecie wyniosła 3,220 miliarda, a według ekspertów do końca 2024 r. liczba ta prawdopodobnie osiągnie 3,320 miliarda. Z raportu Statista wynika, że około 20% populacji graczy to osoby w wieku poniżej 18 lat czyli 618 milionów graczy. Największa populacja graczy na świecie to osoby w wieku od 18 do 34 lat – 1,17 miliarda.”¹²

Gry wideo wywierają wpływ na rozwój różnorodnych zachowań ludzkich, zarówno pozytywnych, jak i negatywnych. Dlatego stanowią one przedmiot zainteresowania badaczy z różnych dziedzin, takich jak psychologia, socjologia, pedagogika, nauki o komunikacji i informatyka. Badania nad wpływem gier wideo obejmują szeroki zakres aspektów, od emocjonalnych reakcji graczy po ich interakcje społeczne oraz skutki na zdrowie psychiczne i fizyczne.

Badania pokazują, że uzależnienie od gier wideo może prowadzić do negatywnych zachowań u graczy, takich jak depresja i problemy z zachowaniem. Szczególnie gry zawierające przemoc mogą być powiązane z agresywnymi zachowaniami, zwłaszcza gdy prezentują realistyczne sceny przemocy. W 2018 roku cztery duże kraje, w tym Stany Zjednoczone, przeanalizowały 24 badania obejmujące 17 000 dzieci. Ich wnioski były dość jednoznaczne: dzieci, które grały w gry wideo o agresywnej tematyce, częściej wykazywały agresywne zachowania, takie jak bójkki czy używanie przemocy¹³. *“Warto zauważyć, że badania dotyczące powiązań*

¹² explodingtopics.com/blog/number-of-gamers (dostęp 11.06.2024)

¹³ The Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS) “Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time” by Anna T. Prescott, James D. Sargent, and Jay G. Hull, 2018

między przemocą w grach a fizyczną agresją nie biorą pod uwagę szerszego kontekstu sposobu, w jaki dzieci, zwłaszcza chłopcy, są kształtowani przez otaczającą kulturę.”¹⁴

Wyniki badań wskazują również na potencjalne zagrożenia związane z korzystaniem z internetu i graniu w gry wideo, szczególnie jeśli chodzi o problemy zachowania, takie jak agresja i wycofanie się. W Japonii społeczeństwo zwróciło uwagę na wiele problemów wynikających z Internetu, gier online i smartfonów, z których jednym jest problem uzależnienia od korzystania z tych urządzeń. To prowadzi nas do klasycznego problemu japońskiego społeczeństwa, mianowicie hikikomori, gdzie osoba pozostaje w domu przez długi czas, nie socjalizuje się i nie pracuje, i robi tylko to, co lubi. *“W kategoriach behawioralnych, Hikikomori oznacza od trzech do sześciu miesięcy lub więcej izolacji domowej na własne życzenie, charakteryzującej się unikaniem relacji społecznych i rodzinnych (choć relacje online mogą istnieć), a także wycofaniem się z pracy i/lub edukacji.”¹⁵* Badanie *“A preliminary cross-cultural study of Hikikomori and Internet Gaming Disorder: The moderating effects of game-playing time and living with parents”* twierdzi że *“osoby z objawami hikikomori są narażone na ryzyko wystąpienia zaburzenia związanego z grami internetowymi (Internet gaming disorder), a związek ten jest poważniejszy u osób, które grają dłużej dziennie i u tych, które nadal mieszkają z rodzicami, w zależności od ich kultury”¹⁶.*

Analiza odpowiedzi na pytania dotyczące relacji między wirtualnym ja a prawdziwym ja pokazuje, że gracze starają się kompensować swoje potrzeby życiowe poprzez osiągnięcie sukcesów w grach wideo.

¹⁴ magazine.wsu.edu/web-extra/the-evidence-that-video-game-violence-leads-to-real-world-aggression/ (dostęp 2018)

¹⁵ A preliminary cross-cultural study of Hikikomori and Internet Gaming Disorder: The moderating effects of game-playing time and living with parents by Vasileios Stavropoulos, Emma Ela Anderson, Charlotte Beard, Mohammed Qasim Latifi, Daria Kuss, Mark Griffiths, 2018

¹⁶ A preliminary cross-cultural study of Hikikomori and Internet Gaming Disorder: The moderating effects of game-playing time and living with parents by Vasileios Stavropoulos, Emma Ela Anderson, Charlotte Beard, Mohammed Qasim Latifi, Daria Kuss, Mark Griffiths, 2018

Niemniej jednak, nie wszystkie gry wywierają negatywny wpływ, a niektóre mogą nawet spełniać pozytywną rolę w kompensowaniu potrzeb życiowych i spełnianiu niespełnionych ról w życiu realnym.

Dwóch badaczy badało to dokładnie w 2006 roku. *“Przyjrzeni się ponad 5800 wiadomościom wysłanym podczas gry w trybie wieloosobowym online i sprawdzili, czy wiadomości te były społeczno-emocjonalne, czy zorientowane na zadania. Wiadomości społeczno-emocjonalne to takie, które pomagały graczom nawiązać ze sobą kontakt, takie jak „Dzięki za pomoc”, „Tak, zgadzam się z tobą” i „Wow, to było zabawne”. Wiadomości zorientowane na zadania skupiają się na samej grze, takie jak „Jak otworzyć te drzwi?” lub „Po prostu poćwicz jeszcze trochę.”*¹⁷ Z przedstawionego badania wynika, że zarówno aspekty społeczne, jak i zadaniowe są istotnymi elementami współpracy w grach online. Gracze nie tylko skupiają się na mechanikach gry (jak rozwiązywanie problemów czy osiągnięcie celów), ale także nawiązywaniu relacji z innymi graczami. Oznacza to, że gry wieloosobowe mogą pełnić funkcję społeczną, budując więzi i relacje, jednocześnie oferując graczom wspólną przestrzeń do współpracy w realizacji zadań.

Zgodnie z raportem Entertainment Software Association *“ponad połowa (52%) graczy na całym świecie twierdzi, że gry wideo pomogły im przetrwać trudne momenty w życiu, a w Stanach Zjednoczonych odsetek ten wzrasta do 59%. Gracze zgadzają się również, że gry wideo przynoszą inne korzyści dla zdrowia psychicznego:*

Około 75% graczy na świecie uważa, że gry wideo zapewniają stymulację umysłową i redukcję stresu.

Prawie dwie trzecie graczy (64%) postrzega gry jako zdrową odskocznnię od codziennych wyzwań, a 63% twierdzi, że pomagają im czuć się szczęśliwsi. Gracze w Brazylii (83%) i Polsce (76%) najczęściej podkreślają, że gry sprawiają,

¹⁷ Pena, J. & Hancock, J.T. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games. *Communication Research* 33

iz czują się bardziej szczęśliwi, a w Stanach Zjednoczonych odsetek ten wynosi 71%.”¹⁸

Także w raporcie mówią o tym, że ludzie nabyli cenne umiejętności życiowe, które można wykorzystać poza wirtualnym światem gier wideo, takie jak kreatywność, umiejętności rozwiązywania problemów, zdolność adaptacji i umiejętności komunikacyjne.

Fundacja AbleGamers, znana również jako AbleGamers Charity - publiczna organizacja, której celem jest poprawa ogólnej jakości życia osób niepełnosprawnych dzięki grom wideo, informuje o tym, że gry wideo pozytywnie wpływają na graczy, zwłaszcza niepełnosprawnych. Jedną z najważniejszych zalet gier wideo jest to, że mogą one pomóc osobom niepełnosprawnym poprawić ich zdolności poznawcze.”*W przypadku osób niepełnosprawnych, takich jak ADHD, dysleksja, zaburzenia ze spektrum autyzmu (ASD) i inne, gry wideo mogą być skutecznym sposobem na poprawę tych umiejętności. Innym pozytywnym wpływem gier wideo jest to, że mogą one pomóc osobom z niepełnosprawnością fizyczną i rozwojową poprawić ich umiejętności motoryczne. Ponadto niektóre gry wideo są zaprojektowane specjalnie dla osób niepełnosprawnych, takie jak te, które wykorzystują technologię wykrywania ruchu lub adaptacyjne kontrolery. Te gry w szczególności mogą pomóc graczom poprawić ich zdolności fizyczne i umiejętności lokomocyjne. Gry wideo mogą być również przydatnymi narzędziami terapeutycznymi i rehabilitacyjnymi dla osób z niepełnosprawnością. Wielu terapeutów i pracowników służby zdrowia wykorzystuje gry wideo w ramach swoich planów leczenia pacjentów z niepełnosprawnością. Takim czynem gry mogą pomóc w poprawie umiejętności poznawczych i motorycznych, być przydatnymi narzędziami w terapii i rehabilitacji, dostarczać rozrywki i przyjemności oraz zapewniać wsparcie społeczne, które pomaga zmniejszyć izolację społeczną.”¹⁹*

Zjawisko gier niesie ze sobą także pewne wady i kontrowersje. Wszystkie aspekty, które wyżej opisałam, świadczą o konieczności zdrowego podejścia do korzystania

¹⁸ theesa.com/global-report-reveals-positive-benefits-of-video-gameplay/ (dostęp 10.11.2023)

¹⁹ ablegamers.org/positive-effects-of-video-games/ (dostęp 8.03.2023)

z gier komputerowych, z uwzględnieniem ograniczeń czasowych, odpowiedzialnego rodzicielskiego nadzoru i edukacji na temat bezpiecznego i zdrowego użytkowania tej formy rozrywki.

Z jednej strony, gry komputerowe mogą rozwijać umiejętności takie jak refleks, logiczne myślenie i współpracę. Coraz więcej badań wskazuje na to, że granie może mieć także pozytywny wpływ na zdrowie psychiczne, oferując formę odskoczni od codziennych wyzwań i stresu. Istnieją również gry edukacyjne, które wspierają rozwój intelektualny i umiejętności rozwiązywania problemów. Ważnym elementem jest także socjalizacja poprzez gry wieloosobowe, które mogą pomagać w budowaniu relacji i komunikacji z innymi.

Z drugiej strony, nie można zapominać o potencjalnych zagrożeniach. Nadmierne granie, szczególnie w młodym wieku, może prowadzić do uzależnienia, zaburzeń snu oraz problemów ze zdrowiem fizycznym i psychicznym. Wiele kontrowersji budzi także kwestia przemocy w grach i jej wpływu na zachowania agresywne u młodych osób. W związku z tym, edukacja oraz zrównoważone korzystanie z tej formy rozrywki są kluczowe, by unikać tych negatywnych konsekwencji.

Rozdział 3: Gry jako źródło inspiracji i kreatywności

Gry komputerowe, oprócz roli rozrywkowej, pełnią istotną funkcję jako źródło inspiracji dla różnych dziedzin artystycznych. W niniejszym rozdziale analizujemy, w jaki sposób gry stymulują kreatywność oraz jak ich wpływ rozciąga się na muzykę, literaturę i sztuki wizualne.

Gry wideo mogą w sobie łączyć różne dziedziny sztuki dzięki zaawansowanej grafice, skomplikowanej fabule, muzyce, czy nawet interakcji z graczami. Istnieje wiele przykładów gier zainspirowanych dziełami sztuki. Na przykład, gra RPG "Transistor" czerpie inspirację z prac Gustava Klimta, podczas gdy przygodowa gra akcji "Ōkami" znajduje swoją inspirację w tradycyjnej japońskiej sztuce²⁰. A co z odwrotnymi przykładami? Czy istnieje sztuka, zainspirowana grami wideo? Tak, istnieje!

Pierwszym takim przykładem jest chiński artysta Gao Hang. Jego najnowsze prace koncentrują się na redefiniowaniu obrazu w grafice cyfrowej, zwłaszcza w kontekście ostatnich dwóch dekad. Fascynuje go sposób, w jaki nowoczesne technologie kreują obrazy, które mogą być zarówno imponujące, jak i dziwaczne. Hang doskonale łączy techniki aerografu z malarstwem klasycznym, co pozwala mu na tworzenie dzieł, które balansują pomiędzy ostrością a rozmyciem. Jego prace są wizualnie przyciągające i pełne nostalgii za estetyką gier z lat 90. Artysta przekształca przedmioty z gier wideo w niepowtarzalne dzieła sztuki, które wywołują wspomnienia i skłaniają do refleksji nad tym, jak technologia zmienia nasze postrzeganie rzeczywistości.

Nicole Shinn, multidyscyplinarna artystka z USA, stanowi kolejny przykład twórcy, który czerpie inspirację z kultury gier komputerowych. Jej prace emanują estetyką lat 90., retro gier, anime i mangi, fantasy oraz science fiction komiksów. Już sama jej strona internetowej przenosi nas w świat wczesnego internetu, gdzie obfitość gif-animacji, różnorodność fontów i nostalgiczna grafika tworzą niepowtarzalną

²⁰ Frank G. Bosman, Archibald L.H.M. van Wieringen "Video Games as Art", 2022

atmosferę. Projekt "Flash Player Graveyard" stanowi doskonały przykład tego, jak artystka koncentruje się na estetyce gier online. Zine ten pełni funkcję swego rodzaju pomnika dla flash playera, gdzie każda strona poświęcona jest określonemu rodzajowi gry lub estetyce, charakterystycznej dla złotej ery Neopetów, Runescape czy Line Rider. To fascynujące spojrzenie na dziedzictwo kultury internetowej i gier komputerowych, które pozostawia trwały ślad w naszej współczesnej percepcji.

Opisane wcześniej przykłady nie tylko czerpią inspirację z gier wideo, ale także wykorzystują nostalgię, która rezonuje z wieloma widzami. Być może to nostalgia sprawia, że odczuwamy takie silne emocje?

Chciałabym szczególnie zwrócić uwagę na projekt Tabor Robaka "Virtual Dreamscapes", który podkreśla, jak współczesne gry mogą inspirować artystów do tworzenia nowatorskich dzieł. Jego podejście pokazuje, że interakcja z grami wideo nie ogranicza się jedynie do zabawy, ale otwiera drzwi do głębszej refleksji na temat tego, co znaczą dla nas obrazy i narracje wirtualne. Niezależnie od tego, czy jest to eksploracja estetyki, czy wykorzystanie elementów z gier, artyści ci przekształcają naszą nostalgię w coś nowego i znaczącego.

Projekt Robaka pokazuje, jaką samotność może wywołać w człowieku technologia, izolację, jakiej może doświadczyć gracz, podążając za idealistycznymi przestrzeniami światów gier wideo. *"Jako były grafik znanych marek, Robak rozumie marketing konsumencki ze strony wewnętrznej. W swojej sztuce wykorzystuje te same umiejętności i estetykę, których używał przy projektowaniu reklam, ale twierdzi, że lubi "łamać je w sposób, który nie jest możliwy, gdy faktycznie trzeba sprzedać produkt".*²¹ Projekt Tabor Robaka doskonale pokazuje jak artyści mogą inspirować się tym, co w grach wideo najbardziej nas porusza.

W sztukach wizualnych gry komputerowe inspirują artystów do eksperymentowania z nowymi formami wyrazu. Grafika komputerowa, projekty

²¹ interviewmagazine.com/art/tabor-robak-next-gen-open-beta (dostęp 22.11.2013)

postaci czy pejzaże w grach stają się źródłem inspiracji dla malarzy, rzeźbiarzy i innych twórców wizualnych. Rozwinięte w grach światy otwierają nowe perspektywy dla artystów, poszerzając horyzonty estetyczne i umożliwiając nowoczesne podejścia do sztuki.

Gry komputerowe coraz częściej stanowią inspirację dla przemysłu filmowego. To prowadzi do adaptacji ich fabuł na ekrany kinowe i telewizyjne. Takie ekranizacje przyciągają uwagę fanów gier i poszerzają ich zasięg, docierając do szerszej publiczności. Przykłady takich ekranizacji to filmy takie jak "Assassin's Creed", "Tomb Raider" czy "Resident Evil", które cieszą się popularnością wśród graczy i kinomanów.

Z adaptacjami gier jest jeden problem. Mimo wielu lat prób, branża filmowa nadal zмага się z wyzwaniami związanymi z adaptacjami gier, które często nie spełniają oczekiwań krytyków. Jednak sytuacja zaczęła się zmieniać wraz z premierą uroczego live-action filmu "Sonic the Hedgehog" od Sega i Paramount w 2020 roku. Film ten uzyskał pozytywne recenzje krytyków i przywrócił unikalny styl komedii Jim Carreya po długiej przerwie w filmach. "Tomb Raider" z Alicią Vikander zdobył w ciągu lat spore grono zwolenników, a "Werewolves Within" z 2021 roku okazał się prawdziwą perełką²². Jak można zobaczyć, tendencja się zmienia więc myślę że w przyszłości czeka na nas wiele świetnych filmów, zrobionych na bazie gier.

Istotną rolę w grach odgrywa strona wizualna. Zwykle przy grach pracuje grono artystów. Niezależnie od tego, czy jest to grafika koncepcyjna, obrazy promocyjne, animacja, kompozycje, czy interfejsy użytkownika, sztuka odgrywa przynajmniej pewną rolę w każdym z nich. Artystyczne koncepcje w grach mogą inspirować innych twórców, co widać w rosnącej liczbie wystaw sztuki inspirowanej grami. Artyści z różnych dziedzin zaczynają czerpać z estetyki gier, co z kolei wpływa na szerszą kulturę wizualną. Niektóre projekty artystyczne pokazują, jak różnorodny i inspirujący może być świat gier wideo dla artystów .

²² Vulture "All 51 Video-Game Movies, Ranked" by Jordan Crucchiola, 2024

Rozdział 4: Kultura popularna lat 90.

Lata 90. w Stanach Zjednoczonych to okres dynamicznego rozwoju i przemian w kulturze popularnej, który pozostawił trwały ślad na współczesnej estetyce i rozrywce. Była to dekada zdominowana przez nowe formy wyrazu w muzyce, filmie, modzie i technologii, które kształtowały sposób, w jaki młodzi ludzie identyfikowali się z kulturą masową. Z perspektywy czasu, te lata wydają się stosunkowo spokojne. Mimo że istniała broń jądrowa, nie było bezpośrednich zagrożeń wojną nuklearną. Internet zbliżał się do codzienności, ale był jeszcze w fazie rozwoju i nikt nie myślał o nim jako o czymś rewolucyjnym. Stany Zjednoczone przeżywały długi czas wzrostu gospodarczego bez poważnych kryzysów związanych z zimną czy gorącą wojną, co sprawiało, że ludzie koncentrowali się na własnym życiu, jakby reszta świata ich nie dotyczyła. Pod koniec lat 90. wiele osób zaczęło się niepokoić problemem znanym jako Y2K. Obawiano się, że komputery mogą się zawiesić, ponieważ wiele programów i danych było zapisanych z użyciem dwucyfrowego kodu roku, na przykład „95” zamiast „1995”. To sprawiło, że branża technologiczna była w stanie gotowości, a ludzie czekali na przejście do nowego tysiąclecia, obawiając się, co może się wydarzyć, ale ostatecznie nic się nie stało²³. W takiej atmosferze kształtowała się kultura popularna tamtych czasów.

4.1 Telewizja

Czym jest kultura popularna? To charakterystyczny typ kultury powszechnie dostępny i faworyzowany, przez „masy”, „lud”, czyli liczne i szerokie rzesze ludzi, przy tym zasadniczo jest to pojęcie zawężone do obszaru kultury symbolicznej, szczególnie tej związanej z działalnością intelektualną, artystyczną (estetyczną), zabawowo-rozrywkową (ludyczno-rekreacyjną). Obejmuje takie zjawiska jak media (w tym Internet, telewizja, radio), sport, kino, muzyka, literatura popularna, sztuki piękne itp. Kultura popularna kształtuje się na podstawie codziennych wydarzeń,

²³ Chuck Klosterman, *The Nineties A Book*, New York 2022 s. 8-24

pragnień i potrzeb ludzi. To, co jest istotne w kulturze popularnej, odzwierciedla to, co przeżywa i czuje większość społeczeństwa.

Telewizja, będąc ważnym medium kształtującym opinię publiczną, wpływała na świadomość społeczeństwa lat 90. Dobrym przykładem jest sąd nad O.J. Simpsonem, który miał miejsce w latach 1994-1995. To był jeden z najbardziej medialnych procesów w historii amerykańskiego systemu prawnego. O.J. Simpson, były gwiazdor futbolu amerykańskiego i aktor, był oskarżony o morderstwo swojej byłej żony Nicole Brown Simpson oraz jej przyjaciela Ronalda Goldmana. Proces był transmitowany na żywo przez telewizję, co przyciągnęło ogromną uwagę publiczności. Telewizja odegrała kluczową rolę w kształtowaniu narracji procesu. Wiele programów informacyjnych i talk-show skupiło się na sprawie. To doprowadziło do powstania kulturowego fenomenu. Telewizyjne relacje z procesu przyczyniły się do polaryzacji opinii społecznej. Rasa, klasa społeczna i status celebryty były często przedmiotem dyskusji. Te sprawy podsycali kontrowersje związane z samym procesem. Simpson, jako czarnoskóry mężczyzna oskarżony w sprawie, w której ofiary były białe, stał się symbolem szerszych problemów społecznych dotyczących rasizmu i sprawiedliwości.

W latach 90. widzowie przestali oglądać programy w tym samym czasie, co spowodowało ogromny wzrost różnorodności dostępnych treści. Wśród najpopularniejszych programów telewizyjnych znalazły się „Sajnfeld”, „Przyjaciele” i „Ostry dyżur”, wszystkie emitowane w czwartki na NBC. „Sajnfeld”, oparty na codziennym humorze Jerry’ego Sajnfelda, zrewolucjonizował format sitcomu, poruszając tematy z życia codziennego. Zyskał ogromną popularność, a jego zakończenie stało się wielkim wydarzeniem w kulturze popularnej. „Przyjaciele” byli jednym z niewielu programów, które zdołały naśladować jego sukces.

W latach 90. na telewizyjnej scenie pojawiły się dwa kontrowersyjne programy: „Bivis i Batthed” na MTV oraz „South Park” na Comedy Central. Oba serie były częścią nowej fali animacji dla dorosłych, które kwestionowały tradycyjne normy i

ukazywały społeczne tematy w sposób satyryczny. Te seriale animowane zyskały popularność, mimo że spotykały się z krytyką ze strony rodziców i grup religijnych, które uważały, że telewizja sieciowa przestała być odpowiednia dla rodzin.

Zjawisko reality TV zyskało ogromną popularność. Programy takie jak "The Real World" na MTV, który zadebiutował w 1992 roku, były pionierami tego gatunku, dokumentując życie grupy młodych ludzi mieszkających w jednym domu. To podejście do narracji opartej na rzeczywistości zainicjowało nowy trend w telewizji, koncentrując się na interakcjach międzyludzkich i codziennych wyzwaniach.²⁴

4.2 Muzyka

Muzyka lat 90. była w dużej mierze związana z jej komercjalizacją. Nawet zespoły alternatywne i rockowe brały w tym udział. Przemysł muzyczny przeżywał rozkwit, a artyści zarabiali więcej niż kiedykolwiek wcześniej. Marketing niszowy umożliwił artystom łatwiejsze dotarcie do swojej publiczności, a postęp technologiczny sprawił, że słuchanie muzyki stało się bardziej dostępne. W tej dekadzie narodziło się wiele gatunków i subkultur, które do dziś kształtują muzykę.

Album Nevermind zespołu Nirvana zdobywa największy sukces komercyjny z kiedykolwiek stworzonych albumów. Jego popularność wynikała z unikalnego brzmienia, które odbiegało od tradycyjnej punkowej estetyki, choć nadał było punk-muzyką. Nirvana nie dążyła do mainstreamowego sukcesu, co paradoksalnie przyczyniło się do ich ogromnej popularności. To idealny przykład ideologii kontrkultury. Nevermind stał się symbolem tej ideologii, prezentując emocjonalne teksty i surowe brzmienie, które odbijały uczucia pokolenia. Utwory takie jak "Smells Like Teen Spirit" stały się hymnami dla młodych ludzi, które wyrażały ich frustracje i niezadowolenie z otaczającego ich świata.

²⁴ The 1990s: the loss of shared experience by Steve Allen, Robert J. Thompson, 2024

Dzięki takim cechom album nie tylko zdefiniował nowy kierunek w rocku, ale również wpłynął na cały przemysł muzyczny, zmieniając sposób, w jaki muzyka była tworzona i promowana. Nirvana, mimo że nie miała pierwotnie ambicji osiągnięcia komercyjnego sukcesu, stała się jednym z najbardziej wpływowych zespołów swojego czasu.

Rap i hip-hop przeszły niezwykłą transformację, przechodząc z statusu subkultury lat 80. XX wieku do globalnej dominacji w latach 90. Artyści tacy jak Public Enemy i N.W.A. wprowadzili do mainstreamu silne przesłania polityczne i społeczne, podkreślając ważne tematy związane z rasizmem, nierównościami i przemocą, co zresztą przyciągnęło uwagę mediów oraz nowych słuchaczy. Na listach przebojów Billboardu zaczęli pojawiać się nowi, wpływowi artyści, jak Snoop Dogg, Eminem, The Notorious B.I.G. i 2Pac, a później Jay-Z. Każdy z tych artystów wniósł unikalny styl i perspektywę. Eminem zrewolucjonizował hip-hop swoją techniką rymowania i osobistymi tekstami, 2Pac i The Notorious B.I.G. przyczynili się do rozwoju narracji opowiadającej o życiu w złożonym świecie.

W latach 90. zjawisko znane jako "pokolenie MTV" zdominowało rynek muzyczny, wprowadzając na scenę boys i girls bandy, takie jak Backstreet Boys, *NSYNC oraz Spice Girls. Te grupy młodzieżowe przyciągnęły ogromną rzeszę fanów, a Spice Girls osiągnęły niebywały sukces, stając się najpopularniejszą brytyjską grupą w Ameryce Północnej od czasów Beatlesów²⁵. Ich sukces zapoczątkował odrodzenie amerykańskiego popu dla nastolatków, który wydawał się mieć niekończący się popyt.

W tym okresie pojawił się również nowy gatunek muzyczny zwany Teen Pop, który istniał głównie w późnych latach 80., 90. oraz wczesnych 2000. Wiele gwiazd Teen Pop, takich jak Britney Spears, Justin Timberlake i Christina Aguilera, zaczynało swoją karierę jako dziecięcy aktorzy w programach Disney'a. Ich przejście z telewizji do muzyki ilustruje, jak blisko związane były te dwa światy, a także jak duży wpływ miały na formowanie gustów muzycznych młodszych pokoleń. Ten

²⁵ Sound of Life "90s Music Trends That Shaped a Decade" by Rachael Hope, 2022

rozwój w muzyce pop był świadectwem zmieniającej się kultury młodzieżowej i wciąż rosnącej siły wpływu mediów na życie nastolatków.

Powstały ruchy związane z feminizmem trzeciej fali, takie jak Riot Grrrl, które łączyły muzykę punk z aktywizmem, zwracając uwagę na kwestie równości płci, przemocy wobec kobiet i reprezentacji w mediach.

W latach 90. bycie gwiazdą muzyczną stało się synonimem bycia supergwiazdą – artyści wyznaczyli trendy, często pojawiali się w popularnych programach telewizyjnych i zarabiali ogromne sumy pieniędzy²⁶. Ten okres był niezwykle udany dla przemysłu muzycznego. Muzycy nie tylko dominowali na listach przebojów, ale także stawali się ikonami kulturowymi, a ich wpływ rozciągał się na różne dziedziny, takie jak moda i styl życia.

4.3 Kino

Kino lat 90. z kolei przyniosło wiele filmów, które stały się klasykami i pozostawiały trwałe ślady w popkulturze. Produkcje takie jak "Matrix", "Forrest Gump" czy "Pulp Fiction" zdefiniowały estetykę dekady i wpłynęły na kolejne pokolenia filmowców. Rozwój efektów specjalnych i eksperymentowanie z formą filmową były charakterystyczne dla tego okresu, kształtując nowe standardy w przemyśle filmowym.

Jednym z powodów, dla których filmy z lat 90. wciąż cieszą się popularnością, jest ich obraz prostszego, bardziej niewinnego świata. Wydają się odzwierciedlać czasy, gdy problemy były mniejsze, a życie – łatwiejsze. W tych filmach często widzimy bohaterów, których zmagania – mimo że wyrażają pewne życiowe trudności – wydają się dziś stosunkowo błahe. To poczucie prostoty i bez troski jest tym, co sprawia, że filmy z tej dekady są dla wielu tak pociągające. „*Wiele z tych*

²⁶ explorepopculture.com/unit-7-1990s

filmów zostało napisane przez pokolenie wyżu demograficznego, więc nawet jeśli bohater zmagał się z trudnościami finansowymi, wciąż było mu stać na mieszkanie w przyzwoitej dzielnicy” – zauważa Elizabeth Sankey, twórczyni filmu dokumentalnego “Beyond Clueless” z 2014 roku, który analizował kino młodzieżowe, zwłaszcza z połowy i końca lat 90.”²⁷

Lata 90. były okresem rozwoju kina niezależnego, które wprowadziło na scenę wielu uznanych dziś reżyserów. Quentin Tarantino, z filmami takimi jak “Pulp Fiction” i “Wściekłe psy”, zrewolucjonizował sposób opowiadania historii na ekranie, wprowadzając nowatorskie podejście do narracji, dialogów i konstrukcji postaci. Jego twórczość otworzyła drogę dla innych twórców, którzy w tym czasie zadebiutowali: Spike Jonze, Paul Thomas Anderson, czy Wes Anderson. Reżyserzy tacy jak David O. Russell, Noah Baumbach i Sam Mendes przyczynili się do tego, że kino niezależne stało się bardziej doceniane na globalnej scenie filmowej. Był to czas, w którym reżyserzy mogli swobodnie eksplorować niekonwencjonalne narracje i tematy i zdobywać uznanie krytyków i publiczności.

Ten okres dał światu wiele arcydzieł kina, które szybko stały się ponadczasową klasyką. To czas ogromnych postępów w dziedzinie technologii CGI. Filmy jak Park Jurajski zrewolucjonizowały kino dzięki zastosowaniu pionierskiej grafiki komputerowej, po raz pierwszy w historii kina tak realistycznie ożywiając dinozaury na ekranie. Przełomowy Toy Story z 1995 roku, jako pierwszy w pełni animowany komputerowo film fabularny, zapoczątkował erę 3D w animacji, na zawsze zmieniając przemysł filmowy.

Odrodzenie kina katastroficznego stało się głównym elementem kasowym takich hitów jak Twister, Dzień Niepodległości, Titanic i Armageddon. Titanic Jamesa Camerona, który był połączył epicką historię miłosną z monumentalnym widowiskiem katastroficznym, stał jednym z najbardziej dochodowych filmów wszech czasów²⁸.

²⁷ The Guardian “From Clueless to Tarantino: why the 90s was Hollywood’s fairytale decade” by Rebecca Nicholson

²⁸ pl.wikipedia.org/wiki/Lista_najbardziej_dochodowych_filmów

Rozwinał się gatunek filmów młodzieżowych, które na trwałe wpisały się w popkulturę. Clueless, 10 Things I Hate About You i She's All That stały się ikonami tej dekady. Ciekawym zabiegiem było sięganie do literackiej klasyki – Clueless było luźno oparte na powieści "Emma" Jane Austen, She's All That inspirowane "Pigmalionem", a 10 Things I Hate About You czerpało z Szekspirowskiego "Poskromienia złoŃnicy". Historie z przeszłości zyskały nowy kontekst w młodzieżowych realiach.

Jednak lata 90. przyniosły także technologiczne zmiany w przemyśle filmowym – koszt produkcji filmów znacząco spadł, co otworzyło drzwi dla licznych niskobudżetowych produkcji.

4.4 Moda

W dziedzinie mody lat 90. były jednym z najbardziej zróżnicowanych okresów, charakteryzujących się odważnymi i ekstrawaganckimi stylizacjami. Moda tego okresu stała się formą wyrazu indywidualności i sprzeciwu wobec ustalonych norm.

Chociaż telewizja i film zawsze odgrywały rolę w kształtowaniu mody, dopiero w latach 90. XX wieku wpływ ten osiągnął nowy poziom wraz z rozprzestrzenieniem się technologii, w tym komercyjnego Internetu i sieci kablowych. Przemysł muzyczny i filmowy wpłynął na popularne trendy, które pojawiły się w tej dekadzie, tworząc styl grunge z dżinsowymi kombinezonami, mini spódniczkami i przyciętymi kardigany. Była to era flanelowych koszul, podartych dżinsów i bojówek spopularyzowanych przez zespoły takie jak Nirvana i Pearl Jam.

Swobodny styl grunge, charakterystyczny dla początku lat 90., kontrastował z glamoirem supermodelek, takich jak Naomi Campbell czy Cindy Crawford. Jednak Kate Moss, z jej szczupłą sylwetką i niechlujnym, "bezdolnym" wyglądem, doskonale wpasowała się w ten nowy, surowy estetyczny trend. Jej styl, określany

często jako "heroin chic," symbolizował odejście od idealizowanej, dopracowanej kobiecości na rzecz bardziej zaniedbanego, autentycznego wyglądu. W połowie dekady moda zaczęła ponownie zwracać się w stronę subtelniejszej kobiecości, z bardziej eleganckimi krojami i delikatniejszymi tkaninami.

„Zjawisko supermodelek osiągnęło szczyt w latach 90., a wśród najbardziej rozpoznawalnych były Linda Evangelista, Cindy Crawford, Naomi Campbell i Christy Turlington. Kiedy te cztery ikony mody szły ramię w ramię podczas pokazu Versace na sezon jesień/zima 1991 w Mediolanie, były bardziej znane niż same ubrania.”²⁹

Tymczasem dla pokolenia nastolatków wychowanych w MTV i fikcyjnych życiach innych nastolatków (np. Beverly Hills, 90210 i The Fresh Prince of Bel-Air) modę zaczęto definiować jako połączenie eleganckich ubrań (mini spódniczki w kratę, buty do kolan) oraz luźne swetry rozpinane, podarte dżinsy i czapki z daszkiem.

Mimo grange’u byli popularne jeszcze dwie subkultury istotne: preppy i punk. Styl preppy czerpał inspiracje z hip-hopu, a szykowny wygląd z mini spódniczkami i marynarkami zyskał popularność dzięki filmom i teledyskom, takim jak „Baby One More Time” Britney Spears. Punk lat 90. nawiązywał do stylu skateboardowego, łącząc odważne wzory, kolorowe, sterczące włosy i skórzane kurtki. Podarte dżinsy i chockery były również typowymi elementami tego buntu przeciwko mainstreamowej modzie.³⁰

W sumie, muzyka, film, moda i telewizja w latach 90. tworzyły symbiotyczny ekosystem popkultury, który nie tylko oddziaływał na społeczeństwo, ale także odzwierciedlał jego zmieniające się oblicze.

²⁹ fashionhistory.fitnyc.edu/1990-1999/ (dostęp 15.09.2020)

³⁰ masterclass.com/articles/1990s-fashion (dostęp 24.11.2022)

Rozdział 5: Potencjał edukacyjny gier komputerowych

5.1 Teoria gier a nauczanie

Gry, jako interaktywne media, mają unikalną zdolność angażowania graczy w procesy uczenia się w sposób, który jest jednocześnie zabawny i efektywny. Aby uczeń mógł osiągnąć najlepsze wyniki, ważne jest, aby pomóc mu znaleźć wewnętrzną motywację i poczucie niezależności. W przeciwieństwie do tradycyjnych metod nauczania, gry stawiają ucznia w centrum doświadczenia, pozwalając mu na aktywny udział, samodzielne podejmowanie decyzji i rozwiązywanie problemów w kontrolowanym środowisku. To podejście wspiera wewnętrzną motywację, a także pozwala na naukę przez doświadczenie. Ponadto mechaniki gry, takie jak poziomowanie trudności, natychmiastowa informacja zwrotna oraz systemy nagradzania, wpływają na utrzymanie zaangażowania i sprzyjają osiągnięciu stanu „flow” – pełnej koncentracji i satysfakcji z wykonywanego zadania

Stan „flow”, czyli stan przepływu - to stan w którym człowiek jest całkowicie zaangażowany w wykonywane zadanie. W stanie przepływu osoba jest tak pochłonięta aktywnością, że traci poczucie czasu, a jej uwaga koncentruje się wyłącznie na danym działaniu. Zjawisko to po raz pierwszy opisał węgiersko-amerykański psycholog Mihály Csíkszentmihály, który w swojej książce „Przeływ. Psychologia optymalnego doświadczenia” wyróżnił kilka kluczowych cech tego stanu³¹:

1. Całkowite zaangażowanie, skupienie i koncentracja na zadaniu;
2. Rozumienie celu oraz ścieżki do jego osiągnięcia;
3. Utrata poczucia czasu – godziny mogą minąć, ale osoba tego nie zauważa.

³¹ web.swps.pl/strefa-zarzadzania/artykuly/18668-flow-w-teorii-i-praktyce (dostęp 23.08.2024)

4. Poczucie ekstazy, bycie poza światem realnym, w innej rzeczywistości;
5. Przekonanie o posiadaniu odpowiednich kompetencji do wykonania zadania;
6. Spokój wewnętrzny i harmonijne działanie;
7. Silna wewnętrzna motywacja do osiągnięcia celu.

“Kilka badań wykazało, że stan przepływu stymuluje uwalnianie dopaminy, neuroprzekaźnika odpowiedzialnego za uczucie przyjemności i motywacji. W dłuższej perspektywie może to prowadzić do ogólnego wzrostu poziomu szczęścia i dobrostanu psychicznego, ponieważ stan przepływu sprzyja pozytywnym emocjom.”³²

Wykorzystując stan potoku, nauczyciele inspirują uczniów do pasji nauką i osiągnięcia nowych poziomów. Istnieje kilka sposobów wzbudzenia stanu “flow”, które opisał John Spencer w swojej książce “Making Learning Flow”³³.

- **Dobór odpowiedniego poziomu trudności.** Zadania mają być dopasowane do poziomu uczniów. Kluczowe w osiągnięciu stanu przepływu jest, by zadania nie były ani zbyt łatwe (bo to prowadzi do nudy), ani zbyt trudne (co wywołuje frustrację). Takim czynem najlepsze zadanie to to, które nieco przekracza obecne umiejętności.
- **Zachęcanie do pełnego zaangażowania.** Nic dziwnego, że wpadamy w stan przepływu podczas hobby, w wypadku środowiska edukacyjnego zrobić to trudniej. Zadania dla uczniów powinni być angażujące i autentyczne, wymagające od nich aktywnego uczestnictwa i kreatywności. Uczniowie będą bardziej wciągnięte, jeżeli poczują, że to co robią ma sens i wpływ.

³²A Review on the Role of the Neuroscience of Flow States in the Modern World by Joshua Gold and Joseph Ciorciari, 2020

³³ John Spencer, Making Learning Flow, Bloomington, Indiana, 2017

- **Autonomia.** Ważne dla osiągnięcia przepływu jest poczucie kontroli nad tym, co robisz. Uczniowie powinni mieć możliwość podejmowania decyzji i wyborów, które wpływają na przebieg nauki.
- **Skupienie uwagi.** Środowisko edukacyjne powinno być tak zaprojektowane, aby minimalizować rozpraszacze i umożliwiać pełne skupienie na zadaniu. Bardziej zrelaksowane, a nawet leniwe tempo lekcji zamiast szybkiej zmiany zajęć może zwiększyć produktywność uczniów.
- **Wykorzystanie różnych narzędzi i technologii.** Gry edukacyjne, interaktywne ćwiczenia czy projekty grupowe mogą pobudzać ciekawość i kreatywność uczniów, wprowadzając różnorodność, która sprzyja zaangażowaniu. Humor pomaga również stworzyć środowisko, w którym sami uczniowie chcą się uczyć.

Należy pamiętać, że głównym celem tego podejścia jest edukacja. Dlatego nie możemy zapominać o tradycyjnych metodach nauczania, które w połączeniu z grą pozwalają umieścić zdobywaną wiedzę w odpowiednim kontekście. Kluczem do sukcesu jest umiejętne łączenie klasycznych form nauki, takich jak wykłady czy praca z podręcznikami, z elementami grywalizacji. . Wtedy uczniowie z przyjemnością uczą się niezbędnych umiejętności.

5.2 Różnorodne gry edukacyjne

Współczesna edukacja stale ewoluuje, aby sprostąć rosnącym wymaganiom dynamicznie zmieniającego się świata. Tradycyjne metody nauczania, oparte na bezpośrednim przekazywaniu wiedzy, stopniowo ustępują miejsca bardziej nowoczesnym i elastycznym podejściom, które kładą nacisk na aktywny udział uczniów w procesie edukacyjnym. Jednym z mediów, pomagającym w zdobywaniu wiedzy występują gry. Gry edukacyjne mogą być wykorzystane w różnych obszarach i na wiele sposobów. Można je podzielić na trzy główne kategorie: gry

dydaktyczne, gry symulacyjne i gry narracyjne. W tej części przyjrzymy się bliżej każdemu z tych rodzajów.

Gry dydaktyczne:

Gry dydaktyczne to gry stworzone specjalnie przez pedagogikę w celu zdobywania nowej wiedzy, umiejętności i zdolności. Innymi słowy, są to gry stworzone lub przystosowane specjalnie do celów edukacyjnych. One często koncentrują się na rozwoju konkretnych umiejętności, takich jak logiczne myślenie, znajomość faktów, zdolności analityczne, matematyczne, czy językowe. Najbardziej znane gry dydaktyczne, które skutecznie łączą rozrywkę z nauką, to Duolingo i Kahoot! Duolingo to aplikacja do nauki języków, która stosuje elementy gry, takie jak punkty, poziomy, czy codzienne cele, aby zmotywować użytkowników do regularnej nauki słówek, gramatyki i wyrażenia w różnych językach. Z kolei Kahoot! – to platforma edukacyjna umożliwiająca tworzenie interaktywnych quizów na różne tematy, gdzie system punktacji i rywalizacji motywuje do nauki. Obie te gry cieszą się popularnością na całym świecie, jednak chciałabym skupić się na innej grze dydaktycznej – **Freerice**, która wyróżnia się swoją charytatywną misją.

“Freerice” to darmowa, edukacyjna gra online stworzona przez Organizację Narodów Zjednoczonych do spraw Wyżywienia i Rolnictwa (FAO), której celem jest jednoczesne rozwijanie wiedzy graczy i pomoc w walce z głodem na świecie. Gra działa na zasadzie quizu – za każdą poprawną odpowiedź na pytanie z różnych kategorii, takich jak słownictwo, geografia, matematyka, nauka czy języki obce, użytkownik zdobywa wirtualne ziarna ryżu. Te ziarna są następnie przeliczane na rzeczywiste darowizny, które FAO przekazuje osobom potrzebującym w ramach pomocy żywnościowej.

Każda poprawna odpowiedź oznacza ufundowanie przez sponsorów 10 ziaren ryżu, które są przekazywane poprzez Światowy Program Żywnościowy ONZ (WFP). Freerice pozwala użytkownikom na zabawę i naukę, jednocześnie czyniąc

dobro na rzecz globalnej walki z głodem. W ten sposób Freerice skutecznie łączy naukę z altruistycznym działaniem, co dodatkowo wzmacnia motywację graczy.

Gra została uruchomiona w 2007 roku i od tego czasu zyskała ogromną popularność, przyciągając graczy z całego świata. Gracze mogą wybierać poziomy trudności, co sprawia, że Freerice jest dostępna zarówno dla młodszych, jak i starszych użytkowników. W ciągu kilku lat działania gry, zebrano miliardy ziaren ryżu, które wsparły programy dożywiania w najbardziej potrzebujących regionach świata.

Gry symulacyjne:

Gry symulacyjne czy symulatory to rodzaj gry komputerowej, której zadaniem jest imitacja wrażenia różnych doznań, jakie człowiek zaznaje w codziennej rzeczywistości. Symulatory pozwalają graczom ćwiczyć rzeczywiste umiejętności w bezpiecznym środowisku. W większości gier symulacyjnych można obserwować akcję z perspektywy pierwszej osoby.

Symulatory pozwalają graczom wczuć się w różnorodne role, takie jak pilotowanie samolotu, prowadzenie czołgu, kierowanie samochodem czy pływanie łodzią, oferując realistyczne doświadczenia. W niektórych krajach symulatory samochodowe są nawet wykorzystywane w procesie nauki prawa jazdy, stanowiąc bezpieczny sposób na rozwijanie umiejętności kierowcy.

Gry symulacyjne nie ograniczają się wyłącznie do transportu – istnieje wiele innych, które symulują różne aspekty życia i pracy. Przykładem unikalnego symulatora jest gra **Paper, Please**, która przenosi graczy w zupełnie inną rzeczywistość.

Paper, Please to komputerowa gra stworzona przez producenta niezależnych gier komputerowych, Lucasa Pope'a, skupiająca się na emocjach towarzyszących

pracy w charakterze przedstawiciela urzędu imigracyjnego. Akcja gry toczy się w fikcyjnym komunistycznym państwie Arstotzka, w czasach zimnej wojny. Gracz wciela się w urzędnika imigracyjnego, którego zadaniem jest kontrolowanie przepływu osób wjeżdżających do kraju. Terroryci, przemytnicy i szpiedzy mogą ukrywać się wśród napływu ludności cywilnej.

Decyzję o tym, kto wjedzie do kraju, a kto nie, należy podjąć wyłącznie na podstawie dokumentów dostarczonych przez podróżnych biorąc pod uwagę różne czynniki, takie jak fałszywe paszporty, nieprawidłowe wize, polityczne naciski i zagrożenia związane z terrorystami czy przemytem.

Papers, Please porusza ważne kwestie społeczne, takie jak biurokracja, władza, kontrola graniczna, a także etyczne dylematy związane z uchodźcami i prawami człowieka. Gra nie tylko wymaga od gracza podejmowania trudnych decyzji, ale także stawia moralne wyzwania, pokazując wpływ codziennej pracy biurokratycznej na losy ludzi. Często pojawiają się sytuacje, w których decyzje nie są czarno-białe. Gracz musi rozważyć, czy trzymać się surowych przepisów, czy też pomóc osobom w trudnej sytuacji, co może mieć konsekwencje zarówno dla ciebie, jak i twojej rodziny.

Grę można uznać za edukacyjną, choć i nie w tradycyjnym sensie. Nie ma w niej typowego przekazywania wiedzy, natomiast gracz się angażuje w skomplikowane moralne dylematy. Trudne wybory uczą empatii, refleksji nad konsekwencjami swoich wyborów oraz krytycznego myślenia. Mimo tego, gra ukazuje, jak skomplikowane i czasochłonne mogą być procesy administracyjne. Takim czynem gracz nie uczy się teorii, lecz doświadcza skutków swoich wyborów i zmusza do myślenia, analizy i refleksji.

Gry narracyjne:

Gra fabularna w klasycznym rozumieniu to gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. W kontekście mojej pracy chciałabym jednak skupić się na szerzej rozumianym opowiadaniu historii w grze, a więc na narracji jako istotnym elemencie gry. Oznacza to, że w tej kategorii nie ograniczam się wyłącznie do tradycyjnych RPG (z ang. role-playing game), ale włączam również powieści wizualne oraz inne gry, które, choć mogą należeć do różnych gatunków, zawierają spójną i logicznie rozwijającą się narrację – w naszym przypadku o charakterze edukacyjnym.

Przykład takiej gry to **Never Alone**, również znana jak Kisima Ingitchuna. Never Alone to gra platformowa stworzona we współpracy z rdzennym ludem Inupiat z Alaski, która łączy rozrywkę z edukacją na temat ich kultury. Gra opiera się na tradycyjnej opowieści ludu Iñupiaq, „Kunuksaayuka”, którą po raz pierwszy spisał główny narrator Robert Nasruk Cleveland w swoim zbiorze “Stories of the Black River People”³⁴. Wydana w 2014 roku, zdobyła popularność dzięki unikalnemu połączeniu elementów fabularnych z tradycjami, mitami i wierzeniami Inupiat. Gracze wcielają się w postać dziewczynki o imieniu Nuna i jej towarzysza, białego lisa, którzy razem przemierzają lodowe pustkowia, rozwiązując zagadki i pokonując przeszkody, by uratować swoją wioskę. Każda postać ma swoje mocne i słabe strony.

Fabula gry i struktura jej narracji wzorowane są na tradycyjnym przekazywaniu mądrości z pokolenia na pokolenie, wprowadzając graczy w świat mało znanej kultury. Przez całą grę graczowi towarzyszy ustna narracja w języku Iñupiaq. Za ukończenie poziomów gracz jest nagradzany dostępem do wideo-wstawkami poświęconymi kulturze, mitologii i codziennemu życiu ludu Inupiat. Krytycy zwrócili uwagę, że gra skutecznie łączy elementy rozrywki z edukacją, poszerzając wiedzę o kulturze rdzennych mieszkańców Alaski, jednocześnie zapewniając angażującą rozgrywkę³⁵.

³⁴ neveralonegame.com/kunuksaayuka/ (dostęp 06.10.2014)

³⁵ gamespot.com/reviews/never-alone-review/1900-6415968/ (dostęp 05.02.2015)

Chcę zauważyć, że to dzielenie, które zrobiłam w tej części jest formalne. Nawet gry, które nie są zrobione jako edukacyjne też mogą mieć taki potencjał. Na przykład gra Red Dead Redemption 2 uczniowie wykorzystują w edukacji dla nauczania historii Stanów Zjednoczonych końca XIX wieku. badając kapitalizm i kolonializm, a także nierówności gospodarcze i rasowe. Ponadto program kursu obejmuje studium pamięci o wojnie secesyjnej i mitach z nią związanych. W jednej z najbardziej popularnych gier Minecraft można zbudować wszystko, dzięki czemu gra już miała duży potencjał edukacyjny, jednak jej twórcy poszli dalej i stworzyli osobną platformę, którą można wykorzystać w programach edukacyjnych. Stworzyli Minecraft Education Edition, która jest edukacyjną wersją gry Minecraft zaprojektowaną specjalnie do użytku w klasie. Minecraft Education Edition pozwala zabrać całą klasę na wycieczkę do dowolnego miasta na świecie, a nawet cofnąć się do innej epoki. Uczniowie mogą uczyć się chemii dzięki interaktywnemu Chemistry Resource Pack, w grze są interaktywne postacie niezależne (NPC) do opowiadania historii i zadawania pytań, co więcej, gra jest dostępna dla uczniów niepełnosprawnych dzięki czytnikowi immersyjnemu. I to tylko część możliwości Minecraft Education Edition.

5.3 Integracja gier w edukację i kulturę

W ostatnich latach gry odgrywają coraz większą rolę w instytucjach edukacyjnych i kulturowych, które dostrzegają ich potencjał jako narzędzi dydaktycznych oraz środków promujących interaktywne formy nauki i angażowania publiczności. Coraz więcej instytucji dostrzega w nich nie tylko formę rozrywki, ale także skuteczne narzędzie wspierające procesy edukacyjne i kulturalne. Aktywne uczestnictwo sprzyja głębszemu zrozumieniu oraz stymuluje rozwój kreatywności i krytycznego myślenia. Takim czynem gry wykorzystują w celu przekazywania wiedzy i do pogłębiania zrozumienia zjawisk kulturowych i społecznych.

The Smithsonian American Art Museum przedstawił pierwszą na świecie grę Alternatywnej Rzeczywistości opartą na muzeum zatytułowaną „Ghosts of a Chance” w 2008 roku³⁶. Gra trwała trzy miesiące, zarówno online, jak i w świecie rzeczywistym, i przyciągnęła ponad 6000 graczy.

W ramach projektu badawczego stworzono eksperymentalną grę, która rozpoczęła się od pozorowanej informacji prasowej muzeum, przedstawiającej dwóch nowych kuratorów: Daniela Libbe i Daisy Fortounis. Na pierwszy rzut oka wydają się oni postaciami prawdziwymi, jednak po uważnym przejrzaniu tekstu staje się jasne, jednak po dokładniejszym przeanalizowaniu tekstu ujawnia się, że Daniel i Daisy to duchy, fikcyjne postacie stworzone na potrzeby tej gry. Ponieważ istoty bezcielesne nie potrafią tworzyć prawdziwych dzieł sztuki, Daniel i Daisy potrzebują pomocy innych osób, którym zależy na muzeum, aby uratować jego artefakty i historie.

Gracze biorą udział w interpretacji historii o duchach, tworząc dzieła sztuki, które zostaną wystawione w muzeum. Co tydzień duchy dzieliły się nowymi, dramatycznymi rozdziałami ze swojego życia, opisując dzieło sztuki, które ich zdaniem najlepiej odzwierciedla ich doświadczenia. Zadania dla graczy często wymagały głębokiego przemyślenia i analizy kontekstów kulturowych i historycznych. Uczestnicy omawiali koncepcje na forach internetowych, badając pojęcia i opracowując pomysły, które mogłyby przekazać odpowiednie uczucia i doświadczenia.

W rezultacie artefakty stworzone przez graczy zostały umieszczone w katalogu internetowym i wystawione w Luce Foundation Center, przyciągając uwagę ponad sześciu tysięcy członków społeczności Smithsonian Museum i jego miłośników. Wystawa „Ghosts of a Chance” była kamieniem milowym w prezentowaniu sztuki jako interaktywnego i partycypacyjnego procesu, umożliwiającego każdemu uczestnikowi wniesienie wkładu w dziedzictwo kulturowe.

³⁶ University of Maryland “Ghosts of a Chance: A Museum-Based Alternate Reality Game” by Georgina Goodlander”, 2009

Kolejnym przykładem stosowania gier w instytucji edukacyjnej to Quest To Learn School. To pierwsza w świecie szkoła w której sam proces nauczania jest zbudowany na grach. Jak sami piszą u siebie na stronie *“Opracowana od podstaw przez zespół edukatorów, badaczy i projektantów gier, a także oparta na ponad trzydziestu latach badań nad procesem uczenia się, Quest to Learn przekształca szkołę w jeden z elementów ekosystemu edukacji, który wykracza poza cztery ściany instytucji i angażuje dzieci w sposób ekscytujący, inspirujący i kulturowo istotny.”*³⁷

Program szkoły jest podobny do większości zwykłych szkół: uczniowie również uczą się przedmiotów takich jak geografia, chemia, matematyka i inne typowe dyscypliny. Różnica polega na podejściu do nauczania: wcielają się w rolę naukowców biotechnologicznych, projektantów, naukowców, lekarzy i detektywów, co pozwala na praktyczne zastosowanie wiedzy w realistycznych sytuacjach. Zamiast zwykłych ocen, uczniowie wykonują questy (zadania) i podnoszą swoje poziomy doświadczenia, tzw. levelowanie. Ten system może zastąpić lub uzupełnić tradycyjny system oceniania, w którym uczniowie mają tylko jedną próbę na osiągnięcie sukcesu. W sytuacji, gdy nie zaliczą zadania, ich wynik nie determinuje ostatecznego świadectwa – zamiast tego mają możliwość poprawy i dalszej nauki bez poczucia nieodwracalnej porażki.

W jednym z innowacyjnych przykładów zastosowania gier edukacyjnych, gra Galactic Mappers została wykorzystana w klasie szóstej do nauczania geografii. Uczniowie, współpracując w zespołach, mieli za zadanie stworzyć zróżnicowane geograficznie kontynenty.

Galactic Mappers doskonale ilustruje, jak gry edukacyjne mogą służyć nie tylko do przyswajania wiedzy teoretycznej, ale także do rozwijania umiejętności miękkich oraz integrowania oceniania w czasie rzeczywistym. Nauczyciel mógł śledzić na

³⁷ q2l.org/apps/pages/index.jsp?uREC_ID=3458293&type=d

bieżąc, jak uczniowie radzili sobie z zadaniami, a oceny obejmowały trzy główne obszary: umiejętności geograficzne, projektowanie mapy oraz umiejętność słuchania współpracowników³⁸. Ten przykład potwierdza, że gry mogą stanowić skuteczne narzędzie dydaktyczne, angażując uczniów w sposób, którego tradycyjne metody nauczania często nie zapewniają.

Opisany powyżej przykład pokazuje, że ocena, która zazwyczaj odbywa się za pomocą testów czy kartkówek, może być zintegrowana z samym procesem gry. Dzięki temu uczniowie są mniej zestresowani dlatego że czują się mniej oceniani w klasycznym sensie, a bardziej zachęcani do aktywnego udziału w procesie nauki.

³⁸ Edutopia "How a Classroom Game Becomes an Embedded Assessment" by C. Ross Flatt, 2014

Rozdział 6: Część Praktyczna

6.1 Wstęp

Moja praca licencjacka była poświęcona badaniu technologii i sztucznej inteligencji w kontekście sztuki, co było dla mnie szczególnie fascynującym tematem.

Chciałam kontynuować ten wątek w swojej dalszej pracy, jednocześnie rozwijając swoją pasję do gier komputerowych. W ramach dyplomu postanowiłam połączyć te dwie dziedziny i stworzyć projekt, który byłby angażujący dla graczy. Po długich rozważaniach doszłam do wniosku, że najlepszym sposobem na realizację tego pomysłu będzie stworzenie gry, która opowiada historię rozwoju gier komputerowych z lat 90.

Projekt ma na celu uchwycenie wyjątkowego charakteru tamtej dekady, jednocześnie oferując refleksję nad wpływem gier na dzisiejszą sztukę i edukację. Część praktyczna mojej pracy obejmuje stworzenie szkicu prototypu gry edukacyjnej, która zadaje pytania o rolę gier w społeczeństwie i ich potencjał jako medium przekazywania wiedzy.

Główna idea projektu i cel jego powstania to przedstawienie uczniom wieku starszego (15-19 lat) historii rozwoju gier komputerowych oraz kształtowania się popkultury poprzez dostępne i angażujące medium, jakim są gry komputerowe. Wierzę, że gry dają wyjątkową możliwość zaangażowania gracza w sposób bardziej aktywny i interaktywny niż np. książki, które wymagają pełnej koncentracji i statycznej formy odbioru. Gry natomiast mogą w dyskretny sposób wprowadzać użytkownika w temat, pozwalając mu eksplorować go we własnym tempie i bez formalnego nacisku na edukację.

Przed przystąpieniem do tworzenia prototypu gry, przeprowadzono research, który objął kilka kluczowych elementów. Wyciąg kluczowych punktów umożliwił usystematyzowanie informacji dotyczących głównych założeń projektu, wyzwania

oraz celów, które gra miała spełnić. Stworzyłam dla siebie wstępną bibliografię która była niezbędna do zrozumienia historii gier, kontekstu życia w latach 90. i ogólnego zrozumienia wykorzystanie mechaniki gier w celach edukacyjnych. Wykorzystano również konkretne przykłady gier, które miały kluczowy wpływ na mechanikę oraz narrację prototypu. Stworzono moodboard wizualny, który pomagał uchwycić nastrój i charakterystyczne elementy graficzne związane z epoką lat 90. oraz popkulturą tego okresu. Zostały także zaprojektowane prototypy postaci, które zawierały szczegółowe opisy zarówno ich wyglądu, jak i psychologii, co umożliwiło lepsze zrozumienie ich ról w fabule. Dzięki tak kompleksowemu podejściu możliwe było wypracowanie spójnej koncepcji gry, która łączyła w sobie różnorodne elementy — od narracji po aspekty wizualne, co znacząco ułatwiło proces prototypowania i dalszego rozwoju projektu.

Ważnym elementem tej koncepcji jest to, aby gra nie była postrzegana jako edukacyjna w tradycyjnym sensie, ponieważ takie podejście może zniechęcać potencjalnych graczy. Zamiast tego, moim celem jest wzbudzenie ciekawości i zainteresowania tematem, bez narzucania go wprost. Gra jest rezultatem mojej analizy problemu opisanego w pracy, a jej struktura i fabuła mają na celu subtelnie wpleść wątki związane z historią gier oraz popkulturą, pozwalając graczowi zdobywać wiedzę w naturalny i przyjemny sposób. To medium nie tylko przekazuje informacje, ale również inspirowanie do dalszej eksploracji tematu, dając jednocześnie przyjemność z rozgrywki.

6.2 Inspiracje

Moja gra czerpie inspiracje z wielu różnych źródeł, zarówno z klasycznych gier wideo, jak i z szeroko pojętej kultury lat 90. Kluczowym elementem mojego procesu twórczego było zagłębienie się w wizualne i tematyczne trendy tamtej dekady, aby uchwycić jej niepowtarzalny charakter.

Jednym z głównych źródeł inspiracji są japońskie *visual novel*, które mają bogatą historię sięgającą lat 80., a w latach 90. zyskały międzynarodową popularność. Te

narracyjne gry, koncentrujące się na opowiadaniu historii i emocjonalnym zaangażowaniu, miały ogromny wpływ na moją wizję. Tytuły takie jak *Policenauts* i *Snatcher*, stworzone przez Hideo Kojimę, pomogły ukształtować ten gatunek dzięki skomplikowanym fabułom i głębokiej charakterystyce postaci. Ich podejście do narracji idealnie współgra z moim celem, jakim jest połączenie fabuły z edukacyjną treścią.

Kolejną inspiracją był *Doom*, i konsole tamtych lat, będące symboliką epoki. Chociaż charakter gry *Doom* jest bardziej akcyjny, to jednak stanowi przykład innowacji lat 90., które zrewolucjonizowały sposób, w jaki postrzegamy gry dzięki perspektywie pierwszoosobowej i przełomowej technologii. Takie podejście do immersji w grze stanowi dla mnie ważny punkt odniesienia przy tworzeniu własnego projektu.

Oprócz gier komputerowych, zwróciłam się także ku filmom i serialom z lat 90., aby nadać mojej grze odpowiedni ton wizualny i tematyczny. Filmy takie jak *Matrix* (1999) oraz *Terminator* (1995) były istotnymi punktami odniesienia, przedstawiając futurystyczne wizje, które odzwierciedlały zarówno optymizm, jak i obawy związane z technologią. Mimo analizy roli technologii w życiu ludzi lat 90. inspiracją byli różne serie jak, *Przyjaciele*, *Sabrina, nastoletnia czarownica* czy serial animowany *Daria*. Poprzez oglądanie tych seriali można zobaczyć i lepiej zrozumieć życie nastolatków i ludzi młodych w ten czas, zrozumieć problemy, zrozumieć problemy, które ich niepokoiły i zastosować pewne techniki opowiadania historii. Dzięki analizie tych źródeł udało mi się uchwycić nostalgię i specyficzny nastrój, który dominował w kulturze tamtego czasu.

Ważnym źródłem informacji i inspiracji był serial dokumentalny *High Score* od Netflix, który przedstawia historię rozwoju gier komputerowych. Odkryłam tam szczegóły, o których wcześniej nie wiedziałam, a które wzbogaciły moją grę. Na przykład rola *konsultanta gier komputerowych* – to zostało wprowadzone do mojej gry jako inspiracja zaczerpnięta z tego serialu. Dowiedziałam się, jak konsultanci

pomagali kształtować ikoniczne gry, i włączyłam tę rolę do jednej z moich postaci, co nadało narracji autentyczności i głębi.

Kolorowe i pełne życia grafiki z lat 90., a także retro-futurystyczna estetyka tego okresu, odegrały istotną rolę w kształtowaniu wizualnej strony mojej gry. Od pikselowej sztuki po wczesną grafikę trójwymiarową, chciałam oddać urok i charakter tamtych czasów. Analizowałam również reklamy, plakaty i oprawę pudełkową gier z lat 90., by stworzyć atmosferę, która nie tylko oddaje technologiczną stronę gier, ale także ducha ówczesnej kultury. Muzyka, specjalnie stworzona do gry, nawiązuje do gatunków synthpop i lo-fi. Choć synthpop jest raczej muzyką lat 80., jest mocno kojarzony z estetyką retro-futurystyczna. Natomiast lo-fi zdobył swoją popularność w latach 90. i nadaje klimat domowy i spokojny, co pasuje do życia codziennego, opisywanego w kontekście gry.

6.3 Grupa docelowa

Grupa docelowa mojej gry edukacyjnej to przede wszystkim młodzież w wieku od 15 lat, a więc uczniowie liceum. Decyzja o takiej grupie wiekowej wynika z zawartości gry – pojawią się w niej elementy romantyczne oraz inne aspekty, które mogłyby nie być odpowiednie dla młodszych dzieci. Choć w prototypowej wersji gry te elementy mogą jeszcze nie być w pełni rozwinięte, to docelowo gra ma być skierowana do starszej młodzieży.

Gracze, których pragnę zaangażować, powinni interesować się nie tylko grami komputerowymi, ale również szeroko rozumianą popkulturą. Szczególnie atrakcyjna dla nich powinna być forma visual novel, która łączy w sobie elementy interaktywnej fabuły i ilustracji. Zainteresowania graczy mogą obejmować również komiksy, mangę, anime, filmy animowane, a także technologię, jednak bardziej w kontekście związanym z popkulturą i rozrywką, a nie stricte informatycznym.

Gra, choć opowiada historię rozwoju gier komputerowych lat 90., ma styl wizualny czerpiący inspiracje z różnych źródeł. Łączy w sobie elementy realistyczne z

bardziej ilustracyjnymi, nawiązując jednocześnie do wpływów zarówno zachodnich, jak i japońskich. Styl ten ma oddawać charakter epoki, którą przedstawia gra, ale nie jest bezpośrednio związany z estetyką retro-futuryzmu.

Główna idea mojej gry to zaangażowanie młodych graczy poprzez interaktywną rozrywkę, w której przy okazji będą mogli zdobywać wiedzę. Forma gry, a nie jej treść edukacyjna, ma być głównym atutem, co pozwoli na subtelne przekazywanie informacji, nie odpychając graczy skojarzeniami z tradycyjnymi grami edukacyjnymi.

6.3 Koncepcja gry

Fabula gry obraca się wokół głównego bohatera, który zmienia szkołę i czuje się zagubiony, nie mając jasno określonych zainteresowań. W miarę postępów w grze gracz będzie miał możliwość wpływania na rozwój wydarzeń, co zadecyduje o tym, czy bohater odnajdzie pasję do gier komputerowych, czy też nie. Kluczowym elementem gry będzie proces zbierania drużyny, która pomoże w stworzeniu wymarzonej gry. Wybór drużyny oraz podejmowane decyzje będą miały bezpośredni wpływ na to, jak udany będzie finalny produkt.

Gra zawiera elementy nieliniowe, co oznacza, że decyzje gracza będą prowadziły do różnych ścieżek fabularnych. Rozgałęziony system dialogów pozwoli na interakcję z innymi postaciami w grze, a wybory gracza będą kształtować kierunek wydarzeń oraz kształtować relacje między postaciami. W grze znajdą się również alternatywne zakończenia, które będą podkreślały, że choć wiele opcji będzie prowadziło do różnych wyników, tylko jeden z nich będzie prawdziwym rozwiązaniem problemu, podczas gdy inne będą prowadziły gracza w błąd.

W grze występują różnorodne postacie, które odzwierciedlają znane archetypy. Czym jest archetyp? *“Musimy sięgnąć daleko wstecz, ponieważ archetyp w języku greckim oznacza pierwowzór i pochodzi od słów arche – początek i typos – typ.”*³⁹ Archetyp to emocja, postać lub wydarzenie, które historycznie zakorzeniło się w

³⁹ <https://www.copywriter.pl/archetyp-co-to/> (dostęp 3.02.2023)

ludzkiej podświadomości i z czasem przekształciło się w uniwersalny symbol lub element narracyjny. Pojęcie to stało się powszechnie znane dzięki pracom Carla Gustava Junga⁴⁰, psychologa analitycznego, który uważał, że archetypy stanowią kluczowy składnik tzw. „nieświadomości zbiorowej”.

Oto kilka przykładów archetypów z mojej gry:

Archetyp Bohatera – jest kluczowym elementem każdej fabuły. To persona, która uosabia cnotliwe cechy charakteru, takie jak uczciwość, szlachetność, odwaga, męstwo i ofiarność. Bez niego nie istnieje żadne dzieło narracyjne.

W mojej grze archetyp Bohatera ma główny bohater.

Archetyp Mentora – To postać, która staje się przewodnikiem i nauczycielem dla Bohatera. Mentor służy radą i wsparciem w trudnych chwilach. Czasami daje nadzieję, innym razem trudną lekcję. To właśnie on pokazuje Bohaterowi, że posiada on umiejętności potrzebne do osiągnięcia celu swojej podróży. W mojej grze Mentorem głównego bohatera jest bibliotekarz.

Archetyp Zwiastuna – Nie zawsze jest to żywa postać. Zwiastun potrafi ukrywać się w przedmiotach, sytuacjach lub pozornie błahych słowach. Pojawia się w momencie, gdy Bohater jest gotowy do zmiany i nie da o sobie zapomnieć, dopóki nie podejmie wyzwania. Motywuje, pobudza do działania, a czasami również manipuluje Bohaterem. W grze Zwiastunem jest dziewczyna sportowca.

Archetyp Cienia – Ucieleśnia ciemne siły, stając się godnym przeciwnikiem dla bohatera. Cień stwarza konflikt poprzez dualizm, który prowokuje Bohatera do rozwoju i ujawnia jego najlepsze cechy. Może być siłą zewnętrzną lub wewnętrznym demonem, z którym bohater musi się zmierzyć. W mojej grze archetyp Cienia reprezentuje sportowiec.

⁴⁰ Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, Christopher Vogler s. 29-40

Archetyp Sprzymierzeńca – Uzupełnia wizerunek Bohatera, pomagając mu się otworzyć. Jego rolą jest ukazanie dodatkowych aspektów osobowości Bohatera oraz inspiracja w krytycznych momentach. Dzięki Sprzymierzeńcowi Bohater lepiej poznaje siebie i otaczający go świat, co bardziej odsłania jego charakter przed odbiorcą. W grze Sprzymierzeńcem głównego bohatera jest jego przyjaciel.

Aktualnie tworzony jest szkic prototypu, który stanowi fundament dla przyszłego projektu. Moje plany obejmują dopracowanie stylu wizualnego, pełne rozwinięcie historii oraz stworzenie gry gotowej do realizacji. Wierzę, że ostateczny produkt dostarczy rozrywki oraz zainteresuje i zaangażuje graczy w tematykę historii gier komputerowych i ich wpływu na popkulturę.

Podsumowanie

W mojej pracy dyplomowej starałam się ukazać wielowymiarowy wpływ gier komputerowych, zarówno jako formy sztuki, jak i narzędzia rozrywki, edukacji oraz inspiracji. Dyskusja na temat gier jako medium artystycznego wykazała, że choć ten temat jest kontrowersyjny, coraz więcej artystów i twórców czerpie inspirację z gier wideo, a same gry zdobywają uznanie jako nośnik twórczości i emocji.

Twórcy gier coraz częściej inspirowani różnymi gatunkami sztuki, w tym literaturą, muzyką i filmem, tworzą narracje i światy, które angażują użytkowników na głębszym poziomie. Gry komputerowe stają się nowoczesnym płótnem, na którym artyści i programiści wspólnie kreują złożone doświadczenia, będące zarówno formą rozrywki, jak i nośnikiem treści kulturowych i edukacyjnych. W praktycznej części mojej pracy, tworząc własną grę dyplomową, eksplorowałam zarówno historię gier komputerowych, jak i popkulturę lat 90., co pozwoliło mi na głębsze zrozumienie wpływu tych mediów na współczesne społeczeństwo i sztukę.

Gry komputerowe, zwłaszcza w kontekście lat 90., odgrywały kluczową rolę w kształtowaniu kultury popularnej, a ich estetyka oraz tematyka do dziś inspirowały twórców różnych dziedzin. Warto docenić ich złożoność i różnorodność, co starałam się pokazać w mojej pracy. Analizując gry jako źródło inspiracji oraz ich potencjał edukacyjny, doszłam do wniosku, że stanowią one medium, które w wyjątkowy sposób łączy sztukę, technologię i edukację. Na podstawie mojej pracy mogę stwierdzić, że gry komputerowe wciąż mają nieodkryty potencjał zarówno w dziedzinie sztuki, jak i w kontekście edukacyjnym, a ich rola będzie się jedynie rozwijać w miarę postępu technologicznego.

Podsumowując, gry komputerowe są potężnym medium, które łączy w sobie sztukę, rozrywkę, edukację i inspirację, a ich wpływ na współczesną kulturę jest niezaprzeczalny.

Bibliografia

1. AbleGamers Charity *Positive Effects of Video Games*, 2023.
ablegamers.org/positive-effects-of-video-games/ (dostęp 8.03.2023)
2. Antonelli, P., & Galloway, P. *When Video Games Came to the Museum*, MoMA Magazine, 2022.
3. Barmeyer, C., & Franklin, P. *Case Studies in Intercultural Management: Achieving Synergy from Diversity*, Palgrave Macmillan, 2014.
4. Bosman, F.G., & Wieringen, A.L.H.M. *Video Games as Art*, 2022.
5. Clark, B.C. *The Evidence That Video Game Violence Leads to Real-World Aggression*, Washington State Magazine, 2018.
6. Donovan, T. *REPLAY: The History of Video Games*, Lewes, United Kingdom, 2010. s. 6-17
7. Ebert, R. *Video Games Can Never Be Art*, Rogerebert.com, 2012.
rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art (dostęp 14.12.2012)
8. Elizalde, M. *Tabor Robak's Virtual Dreamscapes*, Interview Magazine, 2013.
interviewmagazine.com/art/tabor-robak-next-gen-open-beta (dostęp 22.11.2013)
9. Fiske, J. *Zrozumieć Kulturę Popularną*, Tłum. Katarzyna Sawicka, Kraków, 2010.
10. Gerhardt, M. *History of American Pop Culture, Unit 7: 1990's*
explorepopculture.com/unit-7-1990s
11. Gold, J., & Ciorciari, J. *A Review on the Role of the Neuroscience of Flow States in the Modern World*, 2020.
12. Goodlander, G. *Ghosts of a Chance: A Museum-Based Alternate Reality Game*, University of Maryland, 2009.
13. Grigoriewski, W. *Gry wideo to sztuka! Albo?...* Artifex.ru
14. Hindes, D. *Forever Alone* GameSpot, 2015.
gamespot.com/reviews/never-alone-review/1900-6415968/ (dostęp 05.02.2015)
15. IMDb. *The Last of Us (Video Game 2013) - Awards*
16. IMDb. *The Witcher 3: Wild Hunt (Video Game 2015) - Awards*
17. Jones, J. *Sorry MoMA, Video Games Are Not Art* The Guardian, 2012.
18. Klosterman, C. *The Nineties: A Book*, New York, 2022.
19. Kent, S.L. *The Ultimate History of Video Games*, New York, 2001.

20. MasterClass *1990s Fashion: Subcultures and Trends*, 2022.
masterclass.com/articles/1990s-fashion (dostęp 24.11.2022)
21. McGonigal, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London, 2011.
22. Nicholson, R. *From Clueless to Tarantino: Why the '90s Was Hollywood's Fairytale Decade*, The Guardian.
23. Pluta, E. *Flow w Teorii i Praktyce*, Uniwersytet SWPS.
web.swps.pl/strefa-zarzadzania/artykuly/18668-flow-w-teorii-i-praktyce (dostęp 23.08.2024)
24. Prescott, A.T., Sargent, J.D., & Hull, J.G. *Meta-Analysis of the Relationship Between Violent Video Game Play and Physical Aggression Over Time*, The Proceedings of the National Academy of Sciences (PNAS), 2018.
explodingtopics.com/blog/number-of-gamers (dostęp 11.06.2024)
25. QuestToLearn School *Game-Based Learning*
q2l.org/apps/pages/index.jsp?uREC_ID=3458293&type=d
26. Ramzi, L. *A 1990s Fashion History Lesson: Supermodels, Grunge, and the Dawn of the Digital Age* Vogue, 2024.
27. Reddy, K. *The Fashion History Timeline: 1990-1999*
fashionhistory.fitnyc.edu/1990-1999/ (dostęp 15.09.2020)
28. Spencer, J. *Making Learning Flow*, Bloomington, Indiana, 2017.
29. Stein, V., & Scholz, T. *The Intercultural Challenge of Building the European eSports League for Video Gaming* Palgrave Macmillan, 2014.
30. Sutter, J.D. *Supreme Court Sees Video Games as Art* CNN, 2011.
31. Vogler, C. *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, 2018 s. 29-40
32. Wagner, M.G. *On the Scientific Relevance of eSports*, 2006.
33. Zemlyankin, D. *Gry w edukacji – Jak Działają i Dlaczego Są Potrzebne*, Skillbox Media, 2023.
skillbox.ru/media/gamedev/igry-v-obrazovanii-kak-oni-ustroeny-i-zachem-nuzhny/
34. Yezpitelok, M. *The '90s Officially Turned Gaming Into a Pop-Culture Fixture*, Cracked, 2021.
cracked.com/article_30960_the-90s-officially-turned-gaming-into-a-pop-culture-fixture.html
(dostęp 31.08.2021)
35. What's The Big Data: How Many Gamers Are There? 2024 Statistics.

36. The Entertainment Software Association, *Global Report Reveals Positive Benefits of Video Gameplay*, 2023.

theesa.com/global-report-reveals-positive-benefits-of-video-gameplay/ (dostęp 10.11.2023)

ZAŁĄCZNIKI

Bibliografia

- "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World". Jane McGonigal
- "SuperBetter". Jane McGonigal
- "The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect". Chris Melissinos i Patrick O'Rourke
- "The Video Game Theory Reader". Mark J. P. Wolf i Bernard Perron.
- "Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames". Ian Bogost
- "The Nineties: A Book". Chuck Klosterman
- Zrozumieć kulturę popularną. John Fiske
- Serial High Score

Notatki

Krótko historia rozwoju gier komputerowych, w Antologii w Latkach 90-tych

- **Początek lat 90.**: Początek dekady to przejście z grafiki 2D na rzecz grafiki 3D, co znacząco zmieniło styl wizualny gier. Firmy takie jak Nintendo i Sega toczyły „konsolową wojnę” z popularnymi systemami Super Nintendo i Sega Genesis.
- **Różnorodność gatunków**: W latach 90. pojawiło się wiele gatunków gier, od platformówek (takich jak Super Mario) po strzelanki pierwszoosobowe (takie jak Doom) i gry RPG (Final Fantasy).
- **Wzrost popularności gier komputerowych**: komputery stały się popularną platformą do gier dzięki hitom takim jak Myst i StarCraft.
- **Gry internetowe i wieloosobowe**: Wraz z rozwojem Internetu pojawiły się pierwsze gry online dla wielu graczy, takie jak Ultima Online i Quake.
- **Gry z kontekstem historycznym**: Gry takie jak Civilization i Age of Empires stały się popularne, umożliwiając graczom eksplorację epok historycznych.
- **Tworzenie gier**: W tym okresie rozpoczął się zorganizowany rozwój gier i powstawanie dużych studiów gier, co zapoczątkowało rozwój nowoczesnego przemysłu gier.

Aspekty Kluczowe

- **Muzyka**: Lata dziewięćdziesiąte były złotym wiekiem dla różnych gatunków muzycznych. Grunge-rock (Nirvana, Pearl Jam), pop (Backstreet Boys, *NSYNC), hip-hop (Tupac Shakur, Notorious B.I.G.) i alternatywa (Smashing Pumpkins, Radiohead) były popularnymi kierunkami. MTV, kanał transmitujący wideo, przyczynił się do ogromnego wpływu na młodzież.
- **Kino i telewizja**: Dziewięćdziesiąte lata przyniosły wiele popularnych filmów i programów telewizyjnych, w tym "Przyjaciele", "Świeży Książę z Bel-Air", "Beverly Hills, 90210", "Z Archiwum X" oraz filmy o przypadkach nastolatków, takie jak "Rozkoszny" i "Krzyk".
- **Gry wideo**: W latach dziewięćdziesiątych komputery i gry wideo zaczęły zyskiwać popularność wśród nastolatków. Konsole do gier, takie jak Super Nintendo i Sega Genesis, oferowały wiele popularnych gier, w tym "Super Mario World" i "Sonic the Hedgehog".
- **Moda**: Lata dziewięćdziesiąte były znane z charakterystycznej mody, takiej jak spodnie z wysokim stanem, swetry golfy, spodnie z falbanami, koszulki z logo i trampki. Styl grunge z rozciągniętymi spodniami jeansowymi, koccukami i nadrukami i butami typu doc martens cieszył się szczególną popularnością.
- **Technologie**: Dziewięćdziesiąte lata były okresem gwałtownego rozwoju komputerów i Internetu. W tym czasie pojawiły się domowe komputery, a wielu nastolatków zaczęło korzystać z AIM (AOL Instant Messenger) do komunikowania się z przyjaciółmi.
- **Edukacja**: Szkoły w latach dziewięćdziesiątych z pewnością miały wpływ na życie nastolatków. Niektórzy z nich borykali się z problemami społecznymi, prześladowaniami i stresem charakterystycznym dla tego wieku. Edukacja obejmowała tradycyjne przedmioty szkolne, a także zajęcia pozaszkolne, takie jak udział w drużynach sportowych i szkolnych klubach.
- **Ruchy kulturalne**: Dziewięćdziesiąte lata były także świadkiem wielu społeczno-kulturalnych ruchów, w tym feminizmu, praw gejów i aktywizmu na rzecz ochrony środowiska.

Znaczące gry(?)

1. Pong
2. Space Invaders
3. Missile Command
4. Pac-Man
5. Mario
6. Duck Hunt
7. Hello Kitty World (?)
8. Donkey Kong
9. Super Mario Bros
10. The Legend of Zelda
11. Tetris
12. Doom
13. Warcraft: Orcs & Humans
14. Colossal Cave Adventure
15. Ultima
16. Final Fantasy
17. Sonic
18. coś od EA
19. Street Fighter
20. Mortal Kombat
21. Night Trap
22. Star Fox 64
23. Spacewar!

Research

Moodboard



Moodboard

Game Designer

Game Designer

YOUR LOCAL GHOST

FREAKS AND GEEKS

HUNTER

Game Designer: realizator i odkrywczy twórcy strategii gry, tworzą na różnorodne wyzwy.

Dobre Cechy:

- Ciekawość: wnikliwy duch, z urabianym stylem i zainteresowaniem. Ma artystyczny smak, stara się dostarczyć graczom w pełni atrakcyjne. Wskazuje różne goi i doświadczenia poprzez oryginalny styl i zabawę, który odzwierciedla własne doświadczenia i pasje artystyczne.
- Stylizacja: Zdolność tworzyć elementy wizualne i narracyjne i treści. Często radzi na ich podstawie, jakie kolory, kształty i wzornictwo artystyczne z lat 90 i stylowe elementy. Akcesoria mogą być zegarki na rękę i bransoletki z symbolami jego ulubionych form sztuki.

Programista

Kompozytor

Artysta

Programista

Kompozytor

Artysta

Najlepszy programista Bohatera: entuzjasta muzyki, wprowadza Bohatera w świat muzyki lat 90.

Nick Mankovic:

- Osiadłości: entuzjasty i wnikliwy, mocno pasjonujący się muzyką lat 90. Właśnie on wyznaczył styl stylów w ubiegłych i niedawnych technicznych doświadczeniach Bohatera i muzyce oraz poprzez stylizację muzyczną, takie jak składowe i doświadczenia z niedawnych lat.
- Styl ubioru: Nick preferuje styl inspirowany kulturą Grunge lat 90. mógł to być podopieczny dziewczyny, skórzana kurtka, wystrzępione włosy i tego rodzaju rzeczy. Jako akcesorium może nosić bransoletki i pierścionki z motywem rockowym.

Programista

Programista

Spółki i zakłady graczy: który wpływ na Bohatera w dziedzinie gier wideo i technologi.

Michael Harris:

- Osiadłości: geniusz technologiczny z zamiłowaniem do gier wideo. Jego miłośnik może wyrazić poglądy na temat gier, tak jak kochała i iśćowymi produktami oraz emocjonalnymi, takie jak składowe i muzyka do gry.
- Styl ubioru: Michael preferuje nowoczesny styl Techno. Sportowe trampki, dżinsy i kaszula z nowoczesnym napisem mogą być jego ulubionym wyglądem. Akcesoria mogą obejmować stylowe słuchawki i pasek dla gry.

Artysta

Artysta

Retros style ubiór

ERAS AS TEENS: THE 90s

Artysta i Kierownik artystyczny: zainteresowana tematyką społeczną-kulturową, sportu Bohatera na scenach.

Olivia Carter:

- Indywidualność: dąży do znania opinii i kulturowych. Wskazuje różne różnice w akcesoriach i odzwierciedlają jej zaangażowanie w Aktywizm oraz charakterystycznym stylem ubioru, który podkreśla jej wyjątkość i kulturowe.
- Styl ubioru: Olivia wybrała modę i zainteresowała się kulturą. Mogła to być szlachetne sukienki z różnymi nadrukami, ubrania z wysokim stanem i biała koszula. Jako akcesoria mogą być bransoletki i naszyjnik W stylu Vintage.

Artysta

Artysta

ERAS AS TEENS: THE 90s

RETRO STYLE

Kierownik artystyczny i artysta: entuzjasta muzyki, która wpłynęła Bohatera w jego historycznych doświadczeniach, chociaż wspólną i inspirację wybrał tematyczny.

Kate Fletcher:

- Charakter: artystka i kreatywna osobowość, wpłynęła Bohatera w jego artystycznych doświadczeniach i doświadczeniach z doświadczenia i inspiracji. Długo w organizowaniu imprez tematycznych i wprowadzaniu sztuki do codziennego życia osoby.
- Styl ubioru: Długo preferuje styl hipczary i wyraża. Mogła to być jasna sukienka z motywem rockowym i naszyjnik, który może akcesoria, takie jak bransoletki i naszyjnik w stylu Vintage.

Artysta

Artysta

RETRO STYLE

ERAS AS TEENS: THE 90s

Redaktor Bohatera: ciekawość przedmioty i zainteresowanie z grami, ale mógł być również bratkiem wsparcia i rozważania, wpływając Bohatera w postaci: atrakcyjnego podobała do życia.

1. Młody główny Bohatera jest Rowan "Rowan" Evans:

- Charakter: Rowan i indywidualista mała i roztacza się w grach. Rowan stara się zająć Bohatera w postaci: atrakcyjnego i w stylu, wpłynęła jego historię.
- Styl ubioru: Rowan preferuje elegancki i kobiecy styl. Sukienki, bluzki i sukienki i krawaty mogą być jej ulubionymi elementami.

2. Główny Bohatera jest Alexander "Alex" Evans:

- Charakter: prosta i jasna, młoda i roztacza się w grach. Alex stara się odzwierciedlić atrakcyjność i indywidualność, wpływając na jego historię.
- Styl ubioru: Alex preferuje praktyczny i wygodny wygląd. Dżinsy, swetry i wygodne buty mogą być jego ulubionym stylem. Ten obraz odzwierciedla jego spokojną i zainteresowanie podobała do życia.

Prototypy postaci



Tła z gry



Szkice postaci



Szkice postaci