

Aleksandra Jankowska

---

## GRA KOMPUTEROWA JAKO APOTEOZA KONSUMPCJONIZMU (NA PRZYKŁADZIE *DESPERATE HOUSEWIVES: THE GAME*<sup>1</sup>)

Współczesne gry komputerowe odwołują się do świata, który je stworzył, oraz kultury, która umożliwiła im gwałtowny rozwój. Relacje te przebiegają w różnych kierunkach oraz kreują rozmaite byty wirtualne, zwykle jednak skutkują powstaniem nowej jakości audiowizualnej.

Przykładem współczesnej gry komputerowej wyraźnie wpisującej się w aktualne tendencje globalnej kultury konsumpcyjnej jest z pewnością projekt *Desperate Housewives: The Game*, stworzony na podstawie popularnego serialu telewizyjnego<sup>2</sup>. Jako kluczową perspektywę analityczną wskazać tutaj należy badanie następujących rodzajów powiązań dostrzegalnych wewnątrz samej gry komputerowej: serial telewizyjny a gra, odbiorca a gra, konsument a gra, oraz rzeczywistość a świat serialu i gry.

Rozpoczynając swoją wirtualną przygodę, gracz zostaje wprowadzony w realia częściowo mu znane z małego ekranu: wchodzi w rolę nowo przybyłej mieszkanki fikcyjnego amerykańskiego przedmieścia. Cel gry jest już natomiast elementem nowym, staje się nim odkrywanie zapomnianego życiorysu głównej bohaterki, która w dalekiej przeszłości utraciła pamięć. Akcja podzielona jest na dwanaście epizodów, których układ wynika z działań i jest następstwem stałej wymiany komunikatów pomiędzy postaciami. Moment wejścia w świat przedstawiony nie wymaga obszernego wyjaśnienia – wprowadzeniem jest w tym wypadku serial

---

<sup>1</sup> Producent: Liquid Entertainment, wydawca: Disney Interactive Studios, dystrybutor PL: CD Projekt. Zob. <<http://www.gry-online.pl/s016.asp?ID=7335>>, 23 października 2007.

<sup>2</sup> *Desperate Housewives*; produkcja USA, reżyseria: David Grossman, John David Coles, scenariusz John Pardee, Joey Murphy. Polskie tłumaczenie tytułu: „Gotowe na wszystko”. Zob. <<http://gotowe.na.wszystko.filmweb.pl/>>, 23 października 2007.

telewizyjny, to on stanowi kontekst najpełniejszy i zwalnia tym samym twórców gry z konieczności nakreślania szkicu sytuacyjnego. Zastosowanie tak jaskrawej intertekstualności wydaje się zabiegiem niezwykle prostym, ale i ryzykownym zarazem. Z jednej strony gwarancję powodzenia przedsięwzięcia powinny stanowić takie cechy jak rozpoznawalność i immersja – tym głębsza, iż otwierająca drogę do poszerzania doznań odbiorczych w świadomości gracza-telewidza. Chodzi tutaj o proces automatycznego łączenia emocji i wrażeń zapamiętanych podczas oglądania serialu z tymi, które stają się możliwe do przeżycia wyłącznie dzięki uczestniczeniu w świecie wirtualnym. Z drugiej strony jednak potrzeba skondensowania fabuły do krótkich i niezbyt skomplikowanych epizodów może zagrażać wizerunkowi gry komputerowej, która bezsprzecznie upraszcza i odbarwia paletę kontekstów estetycznych, obyczajowych i kulturowych prezentowanych w serialu telewizyjnym. Niemniej jednak sam pomysł przeniesienia obrazu telewizyjnego na grunt interaktywnych zmagania z pewnością odzwierciedla hybrydalny i wielostylowy charakter kultury konsumpcyjnej, co jest ważną konstatacją niniejszego artykułu.

Próba przeprowadzenia bilansu podobieństw pomiędzy światami przedstawionymi w grze komputerowej i serialu telewizyjnym przynosi następujące spostrzeżenia. Wśród najistotniejszych elementów mimetycznych, a więc *stricte* naśladowniczych oraz jawnie odwzorowujących wybrane treści pierwotnego scenariusza, wyróżnić można składniki fabularno-wizualne oraz kompozycyjno-językowe. W obręb pierwszej grupy wpisać trzeba przede wszystkim przeniesienie głównych postaci serialu w realia gry, z zachowaniem cech osobowości, wątków biograficznych, imion, nazwisk, ubioru oraz charakterystycznych rysów twarzy. W grupie składników kompozycyjno-językowych wyróżnić należy klamrowy układ narracji, rozpoczynający się i kończący refleksyjnymi przemyśleniami nieuczestniczącej w zdarzeniach narratorki. Treści te ściśle współgrają z przebiegiem wydarzeń; podsumowują je lub odwrotnie – wprowadzają gracza-telewidza w kolejną fabularną intrygę. Ponadto na płaszczyźnie komunikacyjnej gry odnajdujemy szereg błyskotliwych spostrzeżeń oraz sprawnie ułożonych puent, które nie tylko wzbogacają narracyjną tkankę wirtualnej zabawy, ale także trafnie charakteryzują kondycję współczesnego konsumenta, na przykład stwierdzenie zaczerpnięte z szóstego epizodu gry: „Informacja to potęga i bez niej jesteś bezradna”<sup>3</sup>.

Gra komputerowa *Desperate Housewives: The Game* ukazuje także swobodne zapożyczenia przeniesione z projektu macierzystego. Luźnymi inspiracjami w warstwie fabularnej świata gry niewątpliwie będą codzienne zajęcia gospodyń domowych: gotowanie, zmywanie naczyń, sprząatanie, pranie, praca w ogrodzie, gry w karty, przyjęcia, sąsiedzkie rozmowy i sprzeczki, umożliwiające narracyjne „dzianie się”, lecz niekopiujące w sposób bezpośredni akcji serialu. Co istotne, w grze nie chodzi o odegranie scenariusza telewizyjnego, lecz o wskazanie

<sup>3</sup> Wszystkie tłumaczenia z języka angielskiego pochodzą od autorki niniejszego tekstu.

na zupełnie nowe postaci (bohaterowie serialowi pełnią zaledwie funkcję ornamentacyjną), opowiedzenie całkowicie odrębnej historii, zainspirowanej jedynie elektryzującą atmosferą mrocznych sekretów i kryminalnych perypetii.

*Desperate Housewives: The Game* to propozycja wirtualnej rozrywki o strukturze multigatunkowej; używając współczesnej nomenklatury handlowej, można by rzec, iż wręcz wieloasortymentowej, ponieważ stanowiącej ucieleśnienie ponowoczesnej kompleksowości zjawisk popkulturowych. Gracz zostaje tutaj postawiony przed koniecznością podejmowania działań z pogranicza gatunku: przygodowego (fabuła, zagadki, dialogi), zręcznościowego (wymóg koordynacji ruchowej podczas wykonywania zadań manualnych), logiczno-edukacyjnego (gra w karty, pielęgnacja ogrodu, poznawanie przepisów kulinarnych) oraz symulacji życia codziennego<sup>4</sup>.

Struktura gry opiera się na pewnych fundamentalnych założeniach, dzięki którym zaaranżowana w niej płaszczyzna zdarzeń zyskuje na atrakcyjności, realizując koncepcję pochłaniania uwagi gracza – określaną w marketingu mianem teorii strumienia lub zbliżonej do niej dewizy „4F”. Grzegorz Makowski w książce podejmującej tematykę współczesnych obiektów konsumpcji tak definiuje wspomnianą teorię: „Według tej koncepcji, im dłużej konsument przebywał w sklepie, tym bardziej był wystawiony na różne komunikaty – impulsy skłaniające go do nabywania większej ilości produktów”<sup>5</sup>. Dewiza „4F” postulowała z kolei dążenie do osiągnięcia stanu zatracenia się w konsumpcji, wyrażane za pomocą sloganu: „Forget your car, forget the street, forget services, forget yourself”<sup>6</sup>, czyli zapomnij o wszystkim, co cię ogranicza, i konsumuj. Analogicznie twórcy gier komputerowych konstruują swój produkt w taki sposób, aby ich użytkownicy zostali wchłonięci w quasi-rzeczywistość wirtualnych światów, aby pozostali w niej jak najdłużej, postrzegając siebie jako jej integralną część. A zatem rzeczywistość wirtualna ma za zadanie stać się bytem symulującym realne istnienie, światem różnym wprawdzie od rzeczywistego, lecz spełniającym wszystkie jego funkcje<sup>7</sup>. W wypadku *Desperate Housewives: The Game* osiągnięcie efektu względnej immersji zdeterminowane jest przez następujące czynniki kompozycyjno-strukturalne:

**a) Symulację** fikcji telewizyjnej, uzyskaną dzięki nagromadzeniu cech dystynktywnych pierwowzoru, a także wprowadzeniu elementów symulacji życia codziennego wnoszących w świat zagadek kryminalnych przymus wykonywania czynności rutynowych i powszechnie uważanych za nieatrakcyjne (prace

<sup>4</sup> Na podstawie: J.Z. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków 2004, s. 123-139.

<sup>5</sup> G. Makowski, *Świątynia konsumpcji. Geneza i społeczne znaczenie centrum handlowego*, Trio, Warszawa 2003, s. 36.

<sup>6</sup> Ibidem, s. 46.

<sup>7</sup> P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?* w: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, Warszawa 2005, s. 392.

domowe, sen, higiena, relaks, przygotowanie posiłku)<sup>8</sup>. W grze odnajdujemy również składniki klasycznych symulatorów codzienności w postaci możliwości zaspokajania potrzeb społeczno-bytowych bohaterki (*needs*), takich jak: wygląd (*appearance*), towarzystwo (*social*), samopoczucie (*composure*), poziom szczęścia (*happiness*). Na uwagę zasługuje to, iż w przeciwieństwie do większości programów komputerowych omawianego gatunku, w przypadku *Desperate Housewives: The Game* przebiegu fabuły nie zakłada pominięcia egzystencjalnych potrzeb funkcjonowania postaci (nie może ona przykładowo umrzeć z głodu, zasnąć w trakcie przemieszczania się po poszczególnych lokacjach lub odmówić współpracy z graczem wskutek niskiej samooceny, jak ma to miejsce w kultowej już grze „The Sims” firmy Maxis. Ponadto wiele sprzętów z otoczenia postaci to dysfunkcyjne atrapy, nie przewidziano bowiem możliwości skorzystania między innymi z ekspresu do kawy, czajnika, książek czy toalety). A zatem symulacja życia nie ma tutaj pierwszorzędno znaczenia, a jedynie stanowi drobny składnik większej misji lub po prostu rodzaj prozaicznego dodatku do głównego przebiegu akcji. Współczesna kultura konsumpcyjna również pozostawia na dalekim planie wszelkie przyziemne czynności pozbawione pierwiastka ekscytacji, eksponując w zamian bodźce wrażeniowe i silnie oddziałujące na emocjonalność człowieka.

**b) Dynamiczną ikonosferę**, czyli układ graficzny w relacji gracz – gra, prezentujący określone rozwiązania formalne i estetyczne. W tej kategorii na uwagę zasługują: ruchoma perspektywa spojrzenia gracza-telewidza, wyrazista kolorystyka odwiedzanych lokacji, opcja przemiany wizerunku kierowanej przez gracza postaci, a także wariant unowocześniania (*upgrade*) i zaprojektowania w różnych stylach jej najbliższego otoczenia. Czynniki te oferują użytkownikowi dynamizm odbioru oraz nieustanny dopływ nowych, atrakcyjnych kompozycji wizualnych, przez co stworzony obraz odpowiada oczekiwaniom percepcyjnym współczesnego konsumenta.

**c) Sposób budowania narracji**, definiowany tutaj jako zbiór zależności organizujących wewnętrzny świat wirtualnej rozrywki. Tutaj należy rozważyć trzy kwestie. Po pierwsze, wariantywną strukturę dialogów dającą odbiorcy możliwość zadecydowania o kierunku, w którym podążać będzie rozmowa, oraz o stopniu uprzejmości wypowiedzianych komunikatów (oznaczonych emotikonami ułatwiającymi wybór opcji zachowania werbalnego)<sup>9</sup>. Po drugie, zamieszczenie szczegółowych wskazówek przeznaczonych dla gracza, które praktycznie wykluczają ewentualność niespełnienia istotnych wymogów scenariusza, a w konsekwencji nużący zastój w przebiegu gry. Kultura konsumpcyjna nie dopuszcza stagnacji

<sup>8</sup> Por. T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, w: E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Warszawa 1997, s. 33: „Symulacja nie wymaga szczegółowej charakterystyki, wystarczy powiedzieć, że chodzi o perfekcyjne naśladowanie określonych fragmentów rzeczywistości...”

<sup>9</sup> Oto przykład opcjonalności prowadzonego dialogu, zaczerpnięty z pierwszego epizodu gry. Postać odwiedzająca bohaterkę mówi: Witaj X. Jestem Bree Van De Kamp. Gracz otrzymuje pięć możliwości

i nudy, dlatego nieprzerwanie naprowadza konsumenta na preferowane torry działania. Analizowaną grę komputerową również skomponowano w zgodzie z tą logiką: wprowadzono pomocniczy panel sterowania światem gry, składający się z informacyjnych ikon, między innymi takich jak główne cele misji (*goals*) czy porady i wskazówki (*hints*)<sup>10</sup>. Po trzecie wreszcie, warto podkreślić całościową strukturę tworzonego odcinka, przybierającą postać hybrydy gatunkowej. Powstaje mianowicie twór o cechach „serialu komputerowego”: obserwujemy mozaikę epizodów, przeplatanych krótkimi etiudami filmowymi wygenerowanymi techniką cyfrową, które odblokowują kolejne odsłony narracji, a więc zawiązują, przyspieszają lub wieniącą akcję.

**d) Przywilej interakcyjności**, czyli niezaprzeczalny filar komunikacji wirtualnej, pojmowany w tym miejscu jako specyficzna relacja grający – świat gry, a w szerszym kontekście określany mianem dynamicznego procesu, w którym człowiek i urządzenie reagują wzajemnie na swoje zachowania<sup>11</sup>. W opisywanym projekcie multimedialnym obserwujemy następujące oznaki wpływu na zdarzeniowość świata przedstawionego: kreacja (tworzenie nowej rodziny, aranżacja wnętrza), swoboda poruszania się po otoczeniu, dwurodzajowość zadań (obowiązkowych, zmierzających do wypełnienia narzuconej misji, oraz fakultatywnych – ubarwiających fabułę). Interesująco w tym kontekście prezentuje się także ograniczoność liczby wariantów działania przewidzianego przez programistów. W bardzo podobny sposób funkcjonuje bowiem współczesna kultura konsumpcyjna, która pomimo stwarzania pozorów ogromnej różnorodności proponowanych produktów, także oferuje jedynie ograniczoną liczbę towarów i usług, w myśl zasady „zdobądź to, co dostępne obecnie na rynku, a nie to, czego potrzebujesz”<sup>12</sup>.

**e) Dar sprawstwa** wyrażony poprzez przekazanie graczowi mocy decyzyjnej, obciążonej określonymi konsekwencjami na poziomie świata przedstawionego gry. W wypadku *Desperate Housewives: The Game* nie tylko współkreujemy opowieść, ale także dokonujemy ciekawych wyborów moralnych, jak na przykład: możliwość włamywania się na czyjąś posesję i kradzieży cennych przedmiotów,

---

odpowiedzi:

- a) Bardzo mi miło, Bree. Co cię do mnie sprowadza? (serdeczność).
- b) Oh, cześć Bree. Co mogę dla ciebie zrobić? (niezadowolony, nerwowość).
- c) Witaj, Bree. Wejdiesz? (radość).
- d) Właściwie to proszę mi mówić per pani. Tylko przyjaciele mówią do mnie po imieniu (złość).
- e) Przykro mi, Bree, ale jestem dosyć zajęta. Chcesz czegoś? (nieuprzejmość).

<sup>10</sup> Znowu przytoczmy przykład omawianego zjawiska z pierwszego epizodu gry. Oto treść zawarta w ikonie „cele” we wstępnym stadium rozwoju fabuły: „Twój mąż i syn wkrótce przyjdą z pracy i szkoły. Wypróbuj nowy piec, aby mogli wrócić do domu na smaczną przekąskę. W tym celu podejdź do pieca, kliknij opcję «Przepis kucharski» i wybierz, które danie chcesz przyrządzić” (jest to dokładny instruktaż postępowania, dzięki któremu możliwe staje się przejście do kolejnego etapu wirtualnej przygody).

<sup>11</sup> Z. Wałaszewski, op. cit., s. 404-416.

<sup>12</sup> M. Krajewski, *POPamiętane*, wydawnictwo, Gdańsk 2006, s. 9.

czy też konieczność ostatecznego wyboru partnera życiowego w finale gry, który w istocie staje się poparciem jednej z trzech zaproponowanych postaw etycznych: 1. prawości i szczerości, 2. wierności i poświęcenia lub 3. nieuczciwości i bezwzględności.

Omawiając komercyjne uwarunkowania komputerowej gry fabularnej, warto zastanowić się także nad aksjologicznym wymiarem *Desperate Housewives: The Game*, czyli nad rozpowszechnianymi przez nią wartościami społeczno-kulturowymi. Zagadnienie to należy rozważać w dwóch aspektach: świata przedstawionego oraz sytuacji receptywnej użytkownika gry. Rzeczywistość przedstawiona zdeterminowana jest przez liczne prokonsumenckie wzorce ideologiczne. Odnajdujemy tutaj między innymi kultywowanie „syndromu konsumpcyjnego”, przejawiającego się według Zygmunta Baumana w szybkiej dewaluacji towarów i relacji międzyludzkich oraz pozbywaniu się niemodnych dóbr czy też przebrzmiałych wrażeń<sup>13</sup>. „Syndrom konsumpcyjny” w warstwie świata przedstawionego gry przejawia się najpełniej poprzez: a) wyeliminowanie konieczności pozyskiwania środków materialnych dzięki samoistnie odnawiającemu się budżetowi, b) postulowanie potęgi społeczeństwa informacyjnego wyrażone eksponowaniem komputera i internetu jako istotnego źródła wiedzy i rozrywki, c) łatwość nawiązywania krótkotrwałych związków międzyludzkich, d) przywiązywanie dużej wagi do zmian wyglądu, stroju oraz umeblowania, e) wprowadzenie w świat gry panaceum na złe samopoczucie w postaci efektywnych medykamentów, które w sposób prosty i natychmiastowy zaspokajają potrzeby postaci, uosabiając konsumpcjonistyczną ideę bezwysiłkowego realizowania pragnień.

W wypadku sytuacji receptywnej użytkownika projektu, widzianej z perspektywy relacji gracz – fabularna atrakcyjność gry, należy zwrócić uwagę na interesujące zjawiska odbiorcze, takie jak podtrzymywanie fascynacji nowością i perspektywa „dziurki od klucza”, wyrażone możliwością kolekcjonowania cudzych sekretów, podsłuchiwanie rozmów oraz ustawicznym przyrostem zagadek do rozwikłania. Konstrukcja taka minimalizuje ryzyko szybkiego dezaktualizowania się bodźców wrażeńowych i stanowi remedium na nudę. Istotne jest również instrumentalne traktowanie elementów świata przedstawionego, w tym także i innych postaci, które służą graczowi jedynie za środek do wypełnienia misji, wprowadzając tym samym zręby działania manipulacyjnego. Ważną kwestię stanowią też przykłady myślenia strategicznego – gracz otrzymuje informacje niezbędne do osiągnięcia postępu fabularnego tylko wówczas, jeśli wybierze odpowiedni wariant zachowania czy dialogowania – w przeciwnym wypadku zmuszony jest do powtórnego wykonania sekwencji czynności, aż skłoni się ku reakcji preferowanej, za co spotka go nagroda ze strony programu komputerowego. Zależność ta wykształca u użytkownika wzorcową postawę konformistyczną,

<sup>13</sup> Z. Bauman, *Konsumenci w społeczeństwie konsumentów*, Łódź 2007, s. 3-10.

ponieważ doznanie przyjemności odbiorczej zostaje tutaj uzależnione od zgody na podporządkowanie się wymogom panującego systemu.

W tym miejscu warto zastanowić się również nad pozostałymi źródłami satysfakcji użytkownika *Desperate Housewives: The Game*. Wśród wskazań najważniejszych wymienić trzeba wspomniany już przywilej interaktywności, czyli czynnego udziału gracza w progresji zdarzeń. Aktywność tę należy dodatkowo rozwinąć o możliwość wniknięcia w świat popularnej produkcji telewizyjnej i manipulowania znajdującymi się w nim obiektami, a zatem przyjemność zawiera się tutaj w ekscytującym połączeniu rozpoznawalnego (serial) z nieprzewidywalnym (wyniki interaktywnych działań użytkownika). Zadowolenie odbiorcze związane może być także z chęcią wirtualnego uczestnictwa w widowiskowym spektaklu modnych kreacji, wstydliwych sekretów i potajemnych związków, a więc w czystej, hedonistycznej esencji konsumpcyjnego życia.

Istotne zdaje się także to, że *Desperate Housewives: The Game* to propozycja odpowiadająca na potrzeby odbiorcze współczesnych kobiet, które respektują obowiązującą hierarchię społecznych symboli statusu. Gra bazuje na telewizyjnym pomysle ukazania perypetii czterech energicznych i odważnych kobiet sukcesu, w których życiu mężczyźni – nieskomplikowani i jednowymiarowi – wydają się jedynie elementem potwierdzającym ów sukces. Konstruowana przez użytkownika bohaterka jawi się jako perfekcyjna superkobieta skutecznie realizująca nieosiągalny dla innych ideał: przewodnicząca sekretnym misjom, a jednocześnie czerpiąca ogromną satysfakcję z codziennego funkcjonowania – ze zwykłego życia pełnego przyziemnych obowiązków. Efekt ten wydaje się prawdopodobny jedynie w wymyślonej rzeczywistości wirtualnej. Dla porządku warto jeszcze wymienić pozostałe społeczne symbole wkomponowane w narracyjną tkankę gry. Będą to: eleganckie przedmioty, prestiżowe zawody i cenione pozycje społeczne (modelka, kreator mody, ilustratorka książek, agentka nieruchomości, żona lekarza, wzorowa gospodyni domowa), koneksje oraz przymioty charakteru, budzące podziw i szacunek (przedsiębiorczość, odwaga). Co więcej, każda z kobiecych postaci projektu reprezentuje inny aspekt konsumpcjonizmu: wystawne życie (Gabrielle Solis), dbałość o pozory (Bree Van De Kamp), cyniczną zuchwałość (Edie Britt), tęsknotę za rozrywką i czasem wolnym (Lynette Scalvo), naiwność i spontaniczność (Susan Mayer) oraz magię nieodkrytej tajemnicy (postać gracza). Razem stanowią zatem ciekawy portret współczesnej kultury popularnej.

Dobrym zakończeniem powyższych rozważań będzie przytoczenie specyficznego języka materiałów reklamowych promujących grę, ponieważ w sposób istotny puentują one omawiane relacje gry komputerowej z serialem telewizyjnym, odbiorcą, konsumentem oraz rzeczywistością. Nierzadką cechą staje się tutaj bowiem pogłębianie wrażenia iluzji, osiąganego poprzez składanie obietnicy pełnej immersji odbiorczej: „Nadarza się niepowtarzalna okazja, by dołączyć do elitarnego grona gospodyń domowych, których przygody śledzą zaciekawieni

widzowie na całym świecie; Bądź gotowy na wszystko”<sup>14</sup>. Sformułowania takie, obok merytorycznych recenzji gry jako produktu multimedialnego o określonych parametrach technicznych, spełniają nie tylko funkcję komercyjnej reklamy, ale także definiują charakter współczesnej cywilizacji rozrywki, dla której wnikanie w fantasmagoryczne byty wirtualne to już nie przywilej, lecz probierz kulturowych kompetencji.

### Literatura

- Bauman Z., 2007, *Konsumenci w społeczeństwie konsumentów*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Krajewski M., 2006, *POPamiętane*, Słowo/obraz/terytoria, Gdańsk.
- Makowski G., 2003, *Świątynia konsumpcji. Geneza i społeczne znaczenie centrum handlowego*, Trio, Warszawa.
- Miczka T., 1997, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, w: Jędrzejko E., Żydek-Bednarczuk U. (red.), *Gry w języku, literaturze i kulturze*, Energeia, Warszawa.
- Sitarski P., 2005, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?*, w: Hopfinger M. (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, Oficyna Naukowa, Warszawa.
- Szeja J.Z., 2004, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, RABID, Kraków.
- Wałaszewski Z., 2005, *Interaktywność gier komputerowych*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, Hopfinger M. (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa.

### Adresy internetowe:

- <<http://gotowe.na.wszystko.filmweb.pl/>>, 23 października 2007.
- <[http://gry.onet.pl/1414753,,B%C4%85d%C5%BA\\_gotowy\\_na\\_wszystko,wiadomosc.html](http://gry.onet.pl/1414753,,B%C4%85d%C5%BA_gotowy_na_wszystko,wiadomosc.html)>, 23 października 2007.
- <<http://www.gry-online.pl/s016.asp?ID=7335>>, 23 października 2007.
- <<http://www.miastogier.pl/encyklopedia,pc,o2074.html>>, 23 października 2007.

<sup>14</sup> Źródło: <<http://www.miastogier.pl/encyklopedia,pc,o2074.html>>, <[http://gry.onet.pl/1414753,,B%C4%85d%C5%BA\\_gotowy\\_na\\_wszystko,wiadomosc.html](http://gry.onet.pl/1414753,,B%C4%85d%C5%BA_gotowy_na_wszystko,wiadomosc.html)>, 14 listopada 2007.