

POMIĘDZY NIMRODEM A ABRAMEM – KONTINUUM RZECZYWISTOŚCI GIER

BETWEEN NIMROD AND ABRAM – GAME REALITY CONTINUUM

Michał Kotala^{1,E-F}

¹Akademia Humanistyczno – Ekonomiczna w Łodzi, Filia w Wodzisławiu Śląskim, Polska

¹Academy of Humanities and Economics in Łódź, Branch in Wodzisław Śląski, Poland

Kotala, M., (2022). Pomiedzy Nimrodem a Abramem – kontinuum rzeczywistosci gier / Between Nimrod and Abram – game reality continuum, Rozprawy Społeczne / Social Dissertations, 16(1), 52-65, <https://doi.org/10.29316/rs/147049>

Wkład autorów/
Authors' contribution:

- A. Zaplanowanie badań/
Study design
- B. Zebranie danych/
Data collection
- C. Dane – analiza i statystyki/
Data analysis
- D. Interpretacja danych/
Data interpretation
- E. Przygotowanie artykułu/
Preparation of manuscript
- F. Wyszukiwanie i analiza literatury/
Literature analysis
- G. Zebranie funduszy/
Funds collection

Tabele / Tables: 0

Ryciny / Figures: 0

Literatura / References: 36

Otrzymano / Submitted:
20.07.2021

Zaakceptowano / Accepted:
02.03.2022

Streszczenie: Gry często są umiejscawiane na dwóch przeciwległych biegunach i rozumiane w sposób skrajny. Podczas gdy przez jednych są krytykowane i rozumiane jako zagrożenie, przez drugich są hołubione i rozumiane jako okazja do rozwoju. Opinie te, często ambiwalentne, wydają się być przesadnie spolaryzowane. Podobne podejście można obserwować w kwestii zdrowia, gdzie często widoczne jest jego rozumienie jedynie przez pryzmat braku wybranej choroby. W obu kwestiach podejście takie wydaje się nieuzasadnione, albowiem rzeczywistość jest znacznie bogatsza, co można zobrazować jako kontinuum. Oba krańce tego kontinuum zostały zaprezentowane za pomocą symboliki dwóch starożytnych postaci tj. Nimroda i Abrama.

Słowa kluczowe: gry, kontinuum, Nimrod, Abram

Summary: Games are often placed at opposite poles and understood in a completely different way. Some people criticise them and perceive as a threat while the others cherish the games as a blessing and an opportunity for development. These opinions, often ambivalent, seem to be excessively polarised. A similar approach can be noticed in the area of health where health is often understood only as a lack of any particular disease. Such an approach, both in the area of health and games, appears to be unjustified as the reality is more complex and can be described as a continuum. The opposite ends of that continuum are presented with the help of two ancient characters, Nimrod and Abram.

Keywords: games, continuum, Nimrod, Abram

Adres korespondencyjny: Michał Kotala, Akademia Humanistyczno – Ekonomiczna w Łodzi, filia w Wodzisławiu Śląskim, oś. 1-go Maja 23b, 44-304, Wodzisław Śląski, Polska; email: kotalamichal1@gmail.com ORCID: 0000-0003-1006-8802

Copyright by: Akademia Białska Nauk Stosowanych im. Jana Pawła II, Michał Kotala

Czasopismo Open Access, wszystkie artykuły udostępniane są na mocy licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-użycie niekomercyjnej-na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-NC-SA 4.0, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Wprowadzenie

Gry i różnego rodzaju zabawy są obecne w kulturze od wieków, choć ich interpretacje bywają niejednoznaczne. Szeroka interpretacja gry odzwierciedla się np. w wielości synonimów, wśród których można wyróżnić m.in.: zabawę, rozgrywkę, mecz, spotkanie, grę na giełdzie, spekulację, machinację, grę dwulicową, na zwłokę, podstępna, postępowanie, działanie, kombinację, manewry, gierkę, pozory, udawanie, dyplomację, politykę, przebiegłość, intrygę, podstęp, a dalej: ćwiczenia, współzawodnictwo, odprężenie, rozładowanie nadmiaru energii, konflikt, walkę czy sposób na przeżycie. Ponadto mówimy o grze fal, barw, cieni, słów (kalambur), losu, przeznaczenia czy zbiegów okoliczności (Trávníček, 1952; Cienkowski, 1993).

Chwalimy grę czystą (fair play), a ganimy i krytykujemy grę nieczystą. Jako ludzie gramy z (kimś), o (coś), w (coś), przeciw (komuś) lub też staramy się kogoś ograć czy rozegrać. Zazwyczaj gramy aby wygrać, choć zdarza się, że ktoś gra dla samej zabawy.

Zwrócić należy też uwagę na kwestię kategoryzacji gier. Choć możliwe jest dokonanie podziału na cztery kategorie tj. agon, alea, mimicry oraz ilinx, w zależności od tego, czy przeważa element współzawodnictwa, przypadku, naśladowania czy oszołomienia, to sam autor promujący ten podział przyznaje, że gry i zabawy są tak liczne, różnorodne i przedstawiają tak wiele różnych aspektów, że można ujmować je na wiele sposobów (Caillois, 1997). Wśród różnorodności gier wyszczególnić można m.in.: gry sportowe, ruchowe, zręcznościowe, komputerowe, symulacyjne, planszowe, logiczne, edukacyjne, społeczne, towarzyskie, polityczne, hazardowe oraz wiele innych.

Warto w tym miejscu również wspomnieć o grze jako sformalizowanym modelu wszelkich sytuacji konfliktowych. Konflikty w tym przypadku są zwane „grami”, najkorzystniejszym rozwiązaniem staje się osiągnięcie maksymalnej użyteczności (wygranej), a dyrektywy pozwalające sprawnie rozstrzygać te konflikty to fortele (Kozielecki, 1970). Grą zatem mogą być nie tylko szachy czy poker, lecz również walka zbrojna, spór o międzę czy rywalizacja pomiędzy aktorami (Kozielecki, 1970).

Sytuację dodatkowo komplikuje możliwość przemieszania gier i zabaw ze światem rzeczywistym, kiedy to każdy gest pociąga za sobą nieodwracalne konsekwencje (Caillois, 1997), czego przykładem jest niżej zamieszczona relacja Victora Frankla (2018):

„Oficer przybrał pozę swobodną i lekceważącą, podpierając prawy łokieć lewą dłonią. Prawą dłoń trzymał uniesioną i palcem wskazującym

Introduction

Games and various types of play have been present in culture for centuries, although their interpretations are sometimes ambiguous. A wide interpretation of games is reflected, for example, in the multitude of synonyms, among which we can distinguish: play, a gameplay, a match, a meeting, playing on the stock exchange, speculation, machinations, a two-faced game, a stalling game, a deceitful game, a procedure, an action, a combination, manoeuvring, a little game, appearances, pretending, diplomacy, politics, craft, an intrigue, a deception, and further on: exercise, competition, relaxation, relieving the excess of energy, a conflict, a fight or a way to survive. Furthermore, we talk about the play of waves, colours, shadows, words (puns), fate, destiny or coincidence (Trávníček, 1952; Cienkowski, 1993).

We praise fair play and we reprove and criticise foul play. As humans, we play with (someone), for (something), we play (some game), against (someone) or we try to outplay someone or play someone out. We usually play to win, although there are times when we play just for fun.

It is also important to note the issue of categorisation of games. Although it is possible to divide games into four categories, i.e. agon, alea, mimicry and ilinx, depending on whether an element of competition, chance, imitation or bewilderment predominates, the author who promotes this division admits that games are so numerous, varied and present so many different aspects that they can be conceptualised in many ways (Caillois, 1997). The variety of games includes sports games, movement games, arcade games, computer games, simulation games, board games, logic games, educational games, social games, party games, political games, gambling games and many more.

It is also worth mentioning at this point game as a formalised model of all conflict situations. Conflicts in this case are called “games”, the most advantageous solution becomes the achievement of maximum utility (winning), and the directives allowing to efficiently settle these conflicts are ploys (Kozielecki, 1970). Thus, a game may be not only chess or poker, but also an armed struggle, a dispute over land or a competition between actors (Kozielecki, 1970).

The situation is further complicated by the possibility of mixing games and play with the real world, where every gesture entails irreversible consequences (Caillois, 1997), as exemplified by the following account by Victor Frankl (2018):

“He had assumed an attitude of careless ease, supporting his right elbow with his left hand. His right hand was lifted, and with the forefinger of

leniwie wskazywał to na prawo, to na lewo. Nikt z nas choćby w najmniejszym stopniu nie zdawał sobie wtedy sprawy ze złowieszczonego znaczenia łagodnych ruchów tego wyprostowanego palca, wskazującego to na prawo, to na lewo, lecz coraz częściej na lewo. (...) Wieczorem objaśniono nam znaczenie tej zabawy ze wskazywaniem więźniów palcem. Było to nic innego jak pierwsza selekcja – oto po raz pierwszy zapadł wyrok decydujący o czymś istnieniu bądź zagładzie.”¹

Jak zatem widać, słowo gra, choć często używane w kontekście zabawy (indywidualnej bądź grupowej), jest terminem znacznie szerszym i bogatszym, sięgającym aż po kwestie przetrwania, o czym również może świadczyć przykład dawnych mieszkańców Lydii, dla których gry stały się sposobem na przetrwanie klęski głodu, podczas której głód starali się uśmierzać w ten sposób, że jednego dnia bawili się grą ażeby nie szukać żywności, drugiego zaś dnia poszukiwali tejże, zaprzestając grania (Tkaczyk, 2012).

Nie gramy zatem jedynie dla przyjemności, ale również dla rozmaitych innych, bardziej skomplikowanych celów.

Dychotomia

Dokonując przeglądu literatury przedmiotu, różnego rodzaju poradników oraz artykułów dostępnych na portalach internetowych można zauważyć swego rodzaju dychotomię w postrzeganiu gier. Z jednej strony spotykają się one z licznymi zarzutami i ostrą krytyką, a z drugiej strony niemniej licznymi pochwałami i akceptacją.

Najważniejsze zarzuty kierowane pod adresem gier (głównie komputerowych) dotyczą m.in. promowania agresji i okrucieństwa, ogłupiania odbiorcy, wytwarzania konkurencji dla rzeczywistości, zanurzenia odbiorcy w świecie fikcyjnym, powodowania utraty poczucia czasu, doprowadzania do rezygnacji z alternatywnych form spędzania czasu, ograniczania sensu życia, wywoływania zaburzeń zdrowia fizycznego i psychicznego, czy też uzależnień.

W tym miejscu należy przywołać m.in. opinię Adrianny Kacprzyk (2019), która stwierdza, że gry komercyjne często są nośnikami treści mogących zaburzać prawidłowy rozwój psychoemocjonalny i socjalizację, a także sprzyjać uzależnieniu. Gry te stają się konkurencją dla rzeczywistości i formują wypaczony, fałszywy jej obraz, pełen zła i destrukcji. Zdaniem wskazanej autorki produkcje

that hand he pointed very leisurely to the right or to the left. None of us had the slightest idea of the sinister meaning behind that little movement of a man's finger, pointing now to the right and now to the left, but far more frequently to the left. (...) The significance of the finger game was explained to us in the evening. It was the first selection, the first verdict made on our existence or non-existence”¹.

As we can see, the word “game”, although often used in the context of play (individual or group), is a much broader and richer term, reaching as far as the issues of survival, which can also be seen on the example of the ancient inhabitants of Lydia, for whom games became a way to survive famine. They tried to relieve their hunger in such a way that one day they would play a game in order not to look for food, and on the next day they would look for food, ceasing to play (Tkaczyk, 2012).

Thus, we do not play only for pleasure, but also for a variety of other, more complex purposes.

Dichotomy

A review of the literature on the subject, various guides and articles available on the Internet reveals a kind of dichotomy in the perception of games. On the one hand, they are met with numerous accusations and harsh criticism, and on the other hand with praise and acceptance.

The most important accusations against games (mainly computer games) concern, among others, promotion of aggression and cruelty, stupefying the recipient, creating competition for reality, immersing the recipient in a fictional world, causing a loss of the sense of time, leading to abandonment of alternative forms of spending time, limiting the meaning of life, causing physical and mental health disorders or addictions.

At this point, it is important to cite, among others, the opinion of Adrianna Kacprzyk (2019), who states that commercial games are often carriers of content that can disrupt normal psycho-emotional development and socialisation, as well as foster addiction. These games become competition for reality and form a distorted, false image of it, full of evil and destruction. According to the author, games saturated with aggressive, destructive and perverse content involve the player in various acts

¹ „Man's Search for Meaning”, Victor E. Frankl, źródło: onlineread darmowa powieść.com

¹ “Man's Search for Meaning”, Victor E. Frankl, source: onlineread-freenovel.com

przesycone agresywnymi, destrukcyjnymi i perwersyjnymi treściami angażują gracza w różnego rodzaju akty przemocy, okrucieństwa i zniszczenia. Ponadto krytykuje ona przedstawianie przemocy w kolorowej oprawie, wywołującej pozytywne skojarzenia, jak również sadyzm, wyrafinowane okrucieństwo i znieczulenie na przemoc, które w grach są nagradzane. Gracz traci poczucie czasu i rzeczywistości, ucieka w krainę iluzji, ogranicza sens życia do czasu przed komputerem, rezygnuje ze sportu i innych form spędzania wolnego czasu, co może wiązać się z różnymi dolegliwościami fizycznymi (m.in.: bóle kręgosłupa, zmęczenie, drętwienie kończyn, ryzyko padaczki komputerowej, naruszenie funkcjonowania mózgu, halucynacje słuchowe, bezwiedne moczenie się i wypróżnianie, nadwyrężenie nadgarstków, dolegliwości karku, łokci, ścięgien, neuropatię obwodową, otyłość, epilepsję czy uzależnienie). Ponadto kompulsywne użytkowanie gier komputerowych związane jest z neurotyzmem, niską samooceną, wycofaniem społecznym oraz uzależnieniem (Kacprzyk, 2019). W podobnym tonie wypowiada się Andrzej Zwoliński (2014) podnosząc temat uzależnienia „ekranowego” jako zagrożenia dla rodziny.

Z kolei Manfred Spitzer (2016) uważa, że skłonność do grania w gry komputerowe i na smartfonach prowadzi do bezsensownych czynności i sprzyja umysłowej nieobecności. Ponadto komputery w szkołach nie poprawiają procesu uczenia, ani wyników szkolnych, nasilają natomiast deficyty uwagi. Przywoływane przez cytowanego autora konkluzje z badań wskazują, że podczas zajęć komputerowych nie udało się nauczyć obsługi komputerów, jak też nie stwierdzono żadnych istotnych statystycznie różnic w rozwoju kompetencji pomiędzy uczniami klas z komputerami a tymi którzy podczas zajęć nie korzystali z komputerów. Nie udało się więc wykazać jednoznacznego trendu w kierunku wzmocnienia kompetencji medialnych w zakresie korzystania z komputera i internetu (Spitzer, 2016).

W ramach kontrastu autor skonstatował, że po dobrowolnej rezygnacji z telefonów komórkowych, wśród badanych notowano większe poczucie rozluźnienia, poprawę nastroju, lepsze zapamiętywanie marzeń sennych, więcej realnych kontaktów społecznych oraz poprawę relacji rodzinnych (Spitzer, 2016). Zdaniem cytowanego autora media cyfrowe zakłócają rozwój mózgu i prowadzą do uzależnień, co ma obrazować fakt, że dawniej uspokajano małe dzieci dając do ssania szmatkę zanurzoną w alkoholu lub maku, a dziś sadza się je przed ekranem (Spitzer, 2016).

Inni autorzy zwracają uwagę, że osoby korzystające problematycznie z internetu co najmniej dwa razy częściej (niż osoby użytkujące normalnie) mają kontakt z treściami prezentującymi

of violence, cruelty and destruction. She also criticises the colourful depiction of violence, which evokes positive associations, as well as sadism, refined cruelty and desensitisation to violence, which are rewarded in games. The player loses the sense of time and reality, escapes into the land of illusion, limits the meaning of life to the time spent in front of the computer, gives up sport and other forms of leisure activities, which can be associated with various physical ailments (including back pain, fatigue, numbness of the limbs, risk of computer-induced epilepsy, interference with brain function, auditory hallucinations, involuntary wetting and defecation, wrist strain, neck, elbow and tendon ailments, peripheral neuropathy, obesity, epilepsy or addiction). Furthermore, compulsive use of computer games is associated with neuroticism, low self-esteem, social withdrawal and addiction (Kacprzyk, 2019). In a similar vein, Andrzej Zwoliński (2014) raises the topic of “screen” addiction as a threat to the family.

Manfred Spitzer (2016), on the other hand, believes that the tendency to play computer games and smartphones leads to meaningless activities and promotes mental absenteeism. Furthermore, computers in schools do not improve learning or school performance, but instead exacerbate attention deficits. The conclusions of the study cited by the author indicate that computer classes failed to teach the use of computers, and no statistically significant differences in the development of competences were found between students in classes with computers and those who did not use computers during the classes. Thus, it was not possible to demonstrate a clear trend towards strengthening media competence in computer and Internet use (Spitzer, 2016).

In contrast, the author found that after voluntarily giving up mobile phones, the respondents reported a greater sense of relaxation, improved mood, remembered their dreams better, had more real social contacts and improved family relationships (Spitzer, 2016). According to the author cited above, digital media disrupt brain development and lead to addiction, as illustrated by the fact that young children used to be calmed by giving a cloth dipped in alcohol or poppy seeds to suck on, whereas today they are placed in front of a screen (Spitzer, 2016).

Other authors point out that problematic Internet users are at least twice as likely (compared to normative users) to be exposed to content presenting methods of self-mutilation (56.1% vs. 22.5%), pornographic materials (47.7% vs. 22.3%), promoting eating disorders (39.2% vs. 22.05%), and encouraging suicide (37.4% vs. 13.0%) or drug use (17.8% vs. 6.3%). Slightly smaller differences occur in the case of content containing violence (48.6%

sposoby samookaleczania się (56,1% vs 22,5%), materiałami pornograficznymi (47,7% vs 22,3%), propagującymi zaburzenia odżywiania (39,2% vs 22,05%) oraz zachęcającymi do popełniania samobójstwa (37,4% vs 13,0%), czy używania narkotyków (17,8% vs 6,3%). Nieco mniejsze różnice występują w przypadku treści zawierających przemoc (48,6% vs 29,6%) czy hejt (39,3% vs 22,0%), natomiast nadal istotnie częściej mają z nimi kontakt użytkownicy problematyczni. Osoby korzystające problematycznie z internetu istotnie częściej podejmują też zachowania autoagresywne (Makaruk, Włodarczyk, Skoneczna, 2019).

Z pewnością w oparciu o pokrewne, lecz wcześniej publikowane wnioski Małgorzata Więczkowska (2012) wyraziła opinię, iż dłuższe przebywanie dzieci w nierzeczywistym świecie gier komputerowych może być poważnym zagrożeniem dla prawdziwego rozwoju ich osobowości. Skrajnym przykładem negatywnych konsekwencji są pojedyncze przypadki śmierci w wyniku nadmiernego grania w gry komputerowe (Blinka, Škařupová, Ševčíková, Licehammerová, Vondráčková, 2015).

Analizując podobne kwestie Petra Schuhler i Monika Vogelgesang (2014) zamieścili w swojej publikacji relację Dennisa:

„Grałem w Counterstrike jako oszalały, zaniedbując przez to wszystko inne. Najbardziej wstydzę się tego, że okradałem nawet moją przyjaciółkę, żeby móc grać w kafejce internetowej. W domu rodzice odcięli dostęp do internetu i zamknęli mój komputer na klucz. Byłem wściekły. Mało brakowało, a skoczyłbym im do gardeł. Byłem jednym z dwunastu najlepszych snajperów na świecie. Trzeba sobie to wyobrazić w ten sposób, że snajperzy z całego świata walczą ze sobą, naprawdę z wszystkich kontynentów. A ja byłem w pierwszej dwunastce spośród wielu tysięcy. Byłem na prawdziwym hajku. Myślałem wtedy: Cóż to takiego, gdy Federer czy Nadal wygrają Wimbledon? Pokonali co najwyżej kilkuset graczy, podczas gdy ja tysiące świetnych snajperów z całego świata. To jest o wiele więcej warte. Byłem o tym przekonany. Chciałem nawet zgłosić się do jednostki Bundeswehry. Byłem pewien, że będą zachwyceni, że raczę z nimi współpracować (...). Sądziłem, że Arnold Schwarzenegger przy mnie musiałby się poczuć jak mięczak. Ale to pozwalało mi wypierać ze świadomości gorzką rzeczywistość: z powodu złych wyników w nauce wyrzucono mnie z dwóch szkół, zawsze w klasie należałem do nieudaczników (...). Ale tym, co mnie naprawdę gryzło, był poważny problem z moim ojcem. Nigdy nie mogłem go zadowolić (...).”

Innym, mocno krytykowanym rodzajem gier są gry hazardowe, które na przestrzeni wieków

vs. 29.6%) or hate (39.3% vs. 22.0%), whereas problematic users still have contact with them significantly more often. Problematic Internet users are also significantly more likely to engage in self-aggressive behaviour (Makaruk, Włodarczyk, Skoneczna, 2019).

Based on related but previously published findings, Małgorzata Więczkowska (2012) expressed the opinion that long exposure of children to the unreal world of computer games can be a serious threat to the true development of their personality. An extreme example of negative consequences are cases of death due to excessive playing of computer games (Blinka, Škařupová, Ševčíková, Licehammerová, Vondráčková, 2015).

Analysing similar issues, Petra Schuhler and Monika Vogelgesang (2014) included in their publication an account by Dennis:

“I was playing Counterstrike like crazy, neglecting everything else. What I’m most ashamed of is that I even stole from my friend so I could play at the Internet cafe. At home, my parents cut off my Internet access and locked my computer. I was furious. I almost jumped to their throats. I was one of the twelve best snipers in the world. You have to understand, snipers from all over the world were fighting each other, from all continents. And I was in the top twelve out of many thousands. I was really high. I thought at the time: So Federer or Nadal win Wimbledon, so what? They beat, at most, a few hundred players, whereas I beat thousands of great snipers from all over the world. It’s worth a lot more than that. I was convinced of that. I even wanted to join a Bundeswehr unit. I was sure they would be delighted that I would want to work with them (...). I thought Arnold Schwarzenegger would feel like a wimp around me. This allowed me to push the bitter reality out of my mind: I had been expelled from two schools for poor academic results, I was always one of the losers in class (...). But what really bothered me was a serious problem with my father. I could never satisfy him (...).”

Another type of games that has been heavily criticised are gambling games, which over the centuries have been treated in different ways, e.g. as a moral transgression, a failure, a hobby or a way to have fun. Literature points out that gambling games are treated, among other things, as a way of coping with stress (escaping to), a way of regulating feelings, escaping reality into the world of games and fantasies (about oneself). The player seeks to increase a sense of power and efficacy as well as self-confidence, and stimulates emotions for unique psychic experiences. In addition, these games become a time filler, a way to get rid of boredom and

były przeróżnie traktowane tj. m.in. jako moralny występki, niepowodzenie, hobby, czy też sposób na zabawę. W literaturze zwraca się uwagę, że gry hazardowe są traktowane m.in.: jako sposób radzenia sobie ze stresem (ucieczka do), sposób regulacji uczuć, ucieczki od rzeczywistości do świata gier i fantazji (o sobie samym). Gracz dąży do zwiększenia poczucia mocy i skuteczności oraz pewności siebie, stymuluje emocjami dla uzyskania wyjątkowych psychicznych doznań. Ponadto gry te stają się wypełniaczem czasu, sposobem na nudę oraz ulgą od rozczarowania rzeczywistością (Blinka i in., 2015). Trzeba w tym miejscu wskazać, że wygrana zwiększa co prawda poczucie mocy i popycha do dalszej gry, natomiast przegrana powoduje spadek szacunku do siebie i zmniejszenie poczucia kontroli a osoba grająca, niezależnie od stanu finansowego, nie jest już w stanie przerwać gry, bez względu na konsekwencje (Woronowicz, 2009).

Skutki hazardu mogą mieć jednak destruktywny charakter zarówno w sensie indywidualnym, społecznym jak i w wymiarze zdrowia publicznego, albowiem zaangażowanie w zachowania hazardowe współwystępuje z innymi zachowaniami problemowymi, takimi jak np. popełnianie przestępstw, nadużywanie substancji psychoaktywnych (Plichta, Pyżalski, 2016). Powyższe, już Jan Kochanowski ubrał w następujące słowa:

„Nie umie syn szlachecki na koń wsieść i w łowy
Na dziki zwierz z oszczepem jachać niegotowy,
Lepiej kufla świadomy albo kart pisanych,
Każeś li dać, i kostek, prawem zakazanych.”²

Dokonując jedynie analizy powyższej argumentacji można dojść do wniosku, że gry niosą za sobą liczne zagrożenia dla funkcjonowania zarówno indywidualnego jak i społecznego człowieka. Przy czym destrukcja ta uwidacznia się w każdej ze sfer życia człowieka tj. fizycznej, psychicznej i duchowej (por. m.in. Tòth, 1947; Jackson, 2001).

Podczas, gdy jedni autorzy krytykują różnego rodzaju gry (z wymienionych pokrótce wyżej powodów) inni piszą o „narracji zagrożeń” i negatywnych stereotypach, kiedy to gry wideo bywają łączone z uzależnieniami, promowaniem agresji i okrucieństwa oraz są oskarżane o „ogłupianie” młodego odbiorcy. Krytykują oni tworzenie wizerunku gier jako „demonicznych zabawek”, albowiem wizerunek ten opiera się jedynie na lęku i niepokoju natomiast rzeczywistość ich zdaniem jest zgoła odmienna (Prósinowski, Krzywdziński, 2016).

Mianowicie gry mają szereg zalet i możliwości, wśród których trzeba wskazać m.in.: zaspokajanie potrzeby odprężenia i rozładowania szkodliwych

a relief from the disappointment of reality (Blinka et al., 2015). It is important to point out that while winning increases the sense of power and pushes us to continue playing, losing causes a decrease in self-respect and a diminished sense of control and the person playing, regardless of financial status, is no longer able to stop playing, regardless of the consequences (Woronowicz, 2009).

However, the effects of gambling may be destructive both in individual, social and public health terms, as involvement in gambling behaviours coexists with other problem behaviours, such as, for example, committing crimes or abusing psychoactive substances (Plichta, Pyżalski, 2016). The above has already been put into words by Jan Kochanowski:

“A nobleman’s son cannot mount a horse
nor go hunting for a wild boar bearing a javelin,
Better is he aware of a pint or a card,
And, if you wish so, dice, forbidden by law”.²

Just by analysing the above argumentation, one can come to a conclusion that games bring numerous threats to the individual and social functioning of human beings. This destruction can be seen in all areas of human life, i.e. physical, psychological and spiritual (cf. among others Tòth, 1947; Jackson, 2001).

While some authors have criticised various types of games (for the reasons briefly mentioned above), others have written about “threat narratives” and negative stereotypes, where video games have been linked to addictions, the promotion of aggression and cruelty and have been accused of “stupefying” young audiences. They criticise the creation of an image of games as “demonic toys”, as this image is based solely on fear and anxiety, whereas the reality, in their view, is quite different (Prósinowski, Krzywdziński, 2016).

Namely, games have a number of advantages and possibilities, among which we should point out: satisfying the need to relax and defuse harmful urges, control, competition or domination. They serve the purpose of satisfying desires with the help of fiction, as well as serve as exercises in self-control and preparing for serious activities, i.e. the demands of life (Huizinga, 1985). Furthermore, mathematical games and puzzles are intellectually challenging and lead to mental effort.

Prósinowski and Krzywdziński (2016) also note that contact with new media and information technology provides an introduction to culture, and that video games are now a permanent part of mainstream contemporary culture. According to the cited authors, these games provide an opportunity

2 Jan Kochanowski, Pieśń 1, Księga 1. Własne tłumaczenie

2 Jan Kochanowski, Song 1, Book 1. Own translation.

popędów, sprawstwa, współzawodnictwa czy panowania. Służą one zaspokojeniu pragnień przy pomocy fikcji, jak również pełnią rolę ćwiczeń w opanowaniu siebie oraz przygotowują do działalności poważnej tj. wymogów życia (Huizinga, 1985). Ponadto gry i zagadki matematyczne stanowią wyzwania intelektualne, jak też prowadzą do wysiłku umysłowego.

Prósiniowski i Krzywdziński (2016) zauważają też, że kontakt z nowymi mediami i technologią informacyjną stanowi wprowadzenie do kultury, a gry wideo stanowią obecnie stały element głównego nurtu współczesnej kultury. Zdaniem cytowanych autorów, gry te dają szansę na pierwsze doświadczenia czytelnicze, pozwalają przezwyciężyć ograniczenia wynikające ze sprawności fizycznej bądź bariery wiedzy. Mają one potencjał edukacyjny, rozbudzają kreatywność, rozwijają decyzyjność i umiejętności rozwiązywania problemów, a nawet mają wpływ na budowanie hierarchii wartości. Fani, zainspirowani światem gry, tworzą własne teksty, prace graficzne, stroje oraz wypowiedzi, wychodząc z ten sposób naprzeciw własnym zainteresowaniom i fascynacjom. Nadto mają możliwość modyfikacji gier (lokacji, postaci, dialogów), co podnosi kompetencje technologiczne ale też społeczne (poprzez łączenie w społeczności na forach, portalach, konwentach). Gry tworzą więc nową przestrzeń społecznych dyskursów, pobudzają wyobraźnię, rozwijają umiejętności, poruszają tematykę moralności, życia społecznego, wolności i wiedzy (Prósiniowski i Krzywdziński, 2016).

Inni z kolei podnoszą, że gry dydaktyczne stymulują rozwój intelektualny i emocjonalny, dają szerokie możliwości edukacji i rozwoju zainteresowań, dostarczają nowych doświadczeń, poszerzają wiedzę i umiejętności, wyzwalają wewnętrzną motywację do powtarzania zadań i osiągnięcia lepszych wyników, podsycają emocjonalne zaangażowanie i ciekawość, korzystnie wpływają na skupienie uwagi, poprawiają refleks, koordynację wzrokowo-słuchową, spostrzegawczość, widzenie i wyobraźnię przestrzenną (Kacprzyk, 2019). Z uwagi na powyższe są wykorzystywane w różnego rodzaju terapiach, m.in.: zaburzeń percepcyjno-motorycznych, zaburzeń percepcji słuchowej i dotykowej, fizykoterapii. Dodatkowo stanowią narzędzie oceny sprawności psychomotorycznej, służą do nauki wielu przedmiotów szkolnych, ale też szkolenia żołnierzy, przedsiębiorców, menadżerów czy polityków. Sprzyjają one rozwojowi zdolności poznawczych, trenują pamięć, uczą różnicowania dźwięków, usprawniają procesy decyzyjne. Nadto są pomocne w transmisji kultury, eliminacji stresu związanego z nauką szkolną i ocenianiem, zaspokajają potrzebę samodzielności i niezależności, sukcesu i władzy, dają poczucie sprawczości i kontroli, podnoszą poczucie własnej wartości. Dzięki temu,

for first reading experiences, allow to overcome limitations due to physical fitness or knowledge barriers. They have an educational potential, stimulate creativity, develop decision-making and problem-solving skills, and even have an impact on building hierarchies of values. Fans, inspired by the game world, create their own texts, graphic works, costumes and expressions, thus meeting their own interests and fascinations. Moreover, they have the possibility to modify games (locations, characters, dialogues), which increases both technological and social competences (by joining communities on forums, portals, conventions). Games therefore create a new space for social discourse, stimulate imagination, develop skills, raise issues of morality, social life, freedom and knowledge (Prósiniowski, Krzywdziński, 2016).

Others argue that didactic games stimulate intellectual and emotional development, offer a wide range of educational opportunities and interest development, provide new experiences, broaden knowledge and skills, trigger intrinsic motivation to repeat tasks and achieve better results, fuel emotional involvement and curiosity, have a positive effect on attention, improve reflexes, visual-auditory coordination, perceptiveness, vision and spatial imagination (Kacprzyk, 2019). Due to the above, they are used in various therapies, including perceptual-motor disorders, auditory and tactile perception disorders, physical therapy. In addition, they are a tool for assessing psychomotor efficiency, they are used for teaching many school subjects, but also for training soldiers, entrepreneurs, managers or politicians. They favour the development of cognitive abilities, train memory, teach to differentiate sounds, improve decision-making processes. Moreover, they are helpful in transmitting culture, eliminating stress related to school learning and assessment, satisfying the need for independence and autonomy, success and power, giving a sense of empowerment and control, increasing self-esteem. By making learning fun they strengthen motivation, are a source of knowledge and provide immediate feedback (Kacprzyk, 2019).

It is worth highlighting at this point the issue of using board games in psychotherapy, where they can be used, among other things, for diagnosis, building a therapeutic relationship, working on motivation to acquire resources (evoking protective factors), working on feelings and emotions, working in the area of parenting, or demonstrating alternative ways of spending leisure time (Kotala, 2017).

Another extremely interesting aspect of the topic is humour, as the ability to see the funny side of life. Sometimes it even becomes a means of survival. Victor Frankl - a psychiatrist and concentration camp prisoner - could certainly have said a lot

że nauka staje się zabawą wzmacniają motywację, są źródłem wiedzy i dają natychmiastową informację zwrotną (Kacprzyk, 2019).

Warto w tym miejscu wyeksponować wątek wykorzystania gier planszowych w psychoterapii, gdzie mogą służyć m.in. do diagnozy, budowania relacji terapeutycznej, pracy nad motywacją do pozyskania zasobów (wywoływania czynników chroniących), pracy w zakresie uczuć i emocji, pracy w obszarze wychowania, czy też demonstracji alternatywnych sposobów spędzania wolnego czasu (Kotala, 2017).

Niezmierznie ciekawym aspektem omawianego tematu jest też humor, jako zdolność dostrzegania zabawnych stron życia. To on czasem staje się nawet sposobem na przetrwanie. Na ten temat z pewnością wiele mógł powiedzieć Victor Frankl – psychiatra i więzień obozu koncentracyjnego, który w swej książce *Człowiek w poszukiwaniu sensu* (2018) zanotował, że nawet w obozie rozwijało się coś na kształt sztuki, a wśród więźniów dało się zaobserwować przejawy poczucia humoru, który stanowił jeszcze jedną broń znękanego ducha w jej walce o ocalenie i był wyrazem instynktu samozachowawczego. Zdaniem cytowanego autora poczucie humoru, jak żadna inna cecha charakteru, pozwala człowiekowi zachować dystans i daje mu umiejętność wznoszenia się ponad każde okoliczności (Frankl, 2018).

Podobnie jak w kwestii zagrożeń, tak i tutaj można dojść do wniosku, że gry są jedynie dobroczynne, zarówno dla indywidualnego jak i społecznego funkcjonowania człowieka. Przy czym rozwój ten uwidacznia się w każdej ze sfer życia człowieka tj. fizycznej, psychicznej i duchowej, albowiem ludendo discimus (bawiąc się uczymy), co z pewnością miał na myśli Jędrzej Śniadecki (1867) pisząc, że:

„Rozrywki, jako wypoczynek od pracy lub rozpędzenie nudy, są jistotną dla ducha potrzebą, a potrzebą nietylko dla młodych ale i dla starszych. Bawią się nadto nietylko ludzie ale i zwierzęta. Coby nam było po całej młodości, gdybyśmy w niej bawić się nie mogli? Odrzucmy lat młodych wspomnienia, odrzucmy rozrywki każdego wieku, a pozostanie nam ciężka, twarda rzeczywistość, jistne jarzmo ducha i ciała. To też siła jakaś nieprzewyciężona prze nas do rozrywek nawet tuż przed grobem; a poeta, nadający marnościom swoim szatę językową, muzyk jigrający s tonami w naturze złożonemi, malarz z jój barwami, filozofowie bawiący się w grę myśli itd., są to wszystko dorosłe dzieci, szukające rozrywek dla siebie i dla drugich. Zabawy młodości wywierają wpływ niezatarty na charakter dziecięctwa; zabawy starszych, na charakter całych narodów, zwłaszcza jeżeli pobudka do nich wychodzi od królów lub wielkich panów.”

on this subject. In his book *Man's Search for Meaning* (2018) he noted that even in the concentration camp something resembling art developed, and among the prisoners one could observe manifestations of a sense of humour, which was yet another weapon of the tormented soul in its struggle for survival and an expression of the instinct of self-preservation. According to the author quoted above, a sense of humour, like no other character trait, allows a person to keep distance and gives him the ability to rise above any circumstances (Frankl, 2018).

As in the case of threats, one could conclude that games are only beneficial, both for the individual and social functioning of humans. And this development becomes visible in each of the spheres of human life, i.e. physical, mental and spiritual, because of ludendo discimus (by playing we learn), which is certainly what Jędrzej Śniadecki (1867) had in mind when he wrote that:

“Leisure activities, as a rest from work or to relieve boredom, are an essential need for the spirit, and a need not only for the young but also for the old. Not only people but also animals play. What would we have done with our youth if we could not play? Let us throw away the memories of youth, the amusements of every age, and all we are left with is hard, harsh reality, a yoke of the spirit and the body. An insurmountable force drives us to entertain ourselves even at a time when we are standing at our grave. And the poet who adorns his dreams with words, the musician who plays with the tones of nature, the painter who plays with colours, philosophers who play with thoughts, etc., these are all grown-up children, seeking amusement for themselves and for others. The games of youth have an indelible influence on the character of the child; the amusements of elders, on the character of entire nations, especially if the impulse for them comes from kings or great lords”.

Nimrod vs Abram

Nimrod to postać wywiedziona z biblijnej Księgi Rodzaju, wnuk Chama, prawnuk Noego, założyciel państwa babilońskiego, a jego imię oznacza „buntować się” (Grabner-Haider, 1994). Jest on przedstawiony jako „pierwszy mocarz na ziemi” oraz „najsławniejszy na ziemi myśliwy” (Biblia Tysiąclecia, 1980), jak również znakomity myśliwy „z łaski Pana” (co może być tłumaczone również jako znakomity myśliwy „przed Panem” (Achte-meier, 1999). Biblijny Nimrod jest pierwszym potężnym królem na ziemi, a do głównych miast jego królestwa zalicza się sławny Babilon, Erech i Akkad w Babilonii oraz Niniwę i Kalach w Asyrii (Achte-meier, 1999).

Nimrod jest opisywany jako bohater kojarzący się z mocarzami, jednak słowa „był pierwszym mocarzem na ziemi” można rozumieć w ten sposób, że był człowiekiem walecznym i odważnym lub też, że był tyranem. Niektórzy uważają, że w opisie jego osoby chodzi o nowy kierunek rozwoju cywilizacji tj. budowę miast i początki monarchii, z czym wiązały się imperialne tendencje niosące innym narodom przemoc i zniewolenie (Mendrok, 2018). Ponadto Nimrod panował w Babelu, z kolei wieża Babel rozumiana jest jako wielojęzyczne zbiorowisko ludzi, zamieszanie i bezład (Sobol, 1995).

W tym miejscu nie sposób pominąć informacji, które nt. Nimroda przekazał Józef Flawiusz. Mianowicie pisał on, że Nimrod, tj. zuchwały mąż o krzepkich rękach, rozjudził w ludności pyszne lekceważenie Boga. On właśnie przekonywał ludzi, by szczęście, którego zażywają, uważali nie za dar Boga, ale za zdobycz swojej własnej dzielności i stopniowo zaprowadził w państwie ustrój despotyczny. Sądził bowiem, że jedynym sposobem odwrócenia ludzi od bojaźni Bożej jest całkowite uzależnienie ich życia i pomyślności od potęgi władcy. A groził ponadto, że gdyby Bóg chciał jeszcze raz zalać ziemię, potrafi on już sobie z Nim poradzić tj. zbuduje wieżę wyższą, niż zdoła osiągnąć woda, i pomści nawet zagładę przodków, zamierzając wdrzeć się po niej do nieba (Flawiusz). Z cytowanego dzieła wiadomo, że pospólstwo ochoczo poddało się jego nakazom, uległość wobec Boga uważając za niewolę, co ostatecznie zakończyło się niezgodą, poróżnieniem języków oraz brakiem możliwości porozumienia (Flawiusz).

Nimrod jest zatem myśliwym i łowcą, którego atrybutem jest m.in. sieć. Ponadto staje się on symbolem pychy, dążenia do wolności poprzez bunt oraz usidlenie za pomocą iluzji wolności. Jako przeciwieństwo Nimroda, w tej samej Księdze Rodzaju występuje Abram, którego imię prawdopodobnie oznacza „kochaj ojca”, a w rozszerzonej formie brzmi Abraham, co oznacza „ojciec narodów”.

Nimrod vs Abram

Nimrod is a character derived from the biblical Book of Genesis, the grandson of Cham, great-grandson of Noah, founder of the Babylonian state, and his name means “to rebel” (Grabner-Haider, 1994). He is portrayed as “the first mighty man on earth” and “the most famous hunter on earth” (Millennium Bible, 1980), as well as an excellent hunter “by the grace of the Lord” (which can also be translated as an excellent hunter “before the Lord” (Achte-meier, 1999). The Biblical Nimrod is the first powerful king on earth, and the major cities of his kingdom include the famous Babylon, Erech and Akkad in Babylonia, and Nineveh and Kalach in Assyria (Achte-meier, 1999).

Nimrod is described as a hero associated with the mighty, but the words “he was the first mighty man on earth” can be understood to mean that he was a man of valour and courage or that he was a tyrant. Some believe that the description of him refers to a new direction in the development of civilisation, i.e. the building of cities and the beginnings of monarchies, which involved imperial tendencies bringing violence and enslavement to other nations (Mendrok, 2018). Furthermore, Nimrod reigned at Babel, and the Tower of Babel is interpreted as a multilingual gathering of people, confusion and disorder (Sobol, 1995).

At this point, it is impossible to ignore the information that Flavius Josephus provided about Nimrod. Namely, he wrote that Nimrod, i.e. an audacious man with strong hands, aroused in the people a proud disregard for God. It was he who persuaded people to consider the happiness they were enjoying not as a gift from God, but as an achievement of their own bravery, and he gradually established a despotic system in the state. He believed that the only way to distract people from the fear of God was to make their lives and well-being completely dependent on the power of the ruler. Moreover, he threatened that if God wanted to flood the earth once again, he would be able to deal with Him, i.e. he would build a tower higher than the water could reach, and he would even avenge his ancestors by climbing it all the way up to heaven (Flavius). It is known from the quoted work that the people willingly submitted to his orders, considering submission to God as slavery, which eventually ended in disagreement, differences between languages and the inability to communicate (Flavius).

Nimrod is thus the hunter, whose attributes include the net. Moreover, he becomes a symbol of pride, the pursuit of freedom through rebellion and entrapment by means of the illusion of freedom. In contrast to Nimrod, in the same Book of Genesis there is Abram, whose name probably means “love

Znaczące imię Abrahama jest darem Jahwe w przeciwieństwie do samozwańczego imienia budowniczych wspomnianej wyżej wieży. Po Abrahamie dawne przekleństwo straciło na znaczeniu, albowiem przekształciło się ono w błogosławieństwo, a bezcelowe błędzenie i pomieszanie języków przeobraziły się w drogę zbawienia i w posłuszeństwo (Grabner-Haider, 1994).

Abram to najbardziej znana postać biblijna, której rozmowa ze Stwórcą przybiera znamiona targu, gdyż spiera się on, pertraktuje i targuje z Bogiem, by ocalić ludzkie życie (Kuryłowicz, 2014). Z zapisków J. Flawiusza wiadomo, że miał on właściwe rozeznanie we wszystkich swych sprawach. Był pierwszym, który oznajmił, że Bóg jest jedynym stwórcą wszechrzeczy, a wywnioskował to ze zmian, jakim ulega ziemia i morze, oraz z ruchów słońca i księżyca i ze wszystkich zjawisk niebieskich. Postanowił wyemigrować z miejscowości Ur w Mezopotamii. Został określony jako mąż sprawiedliwy, wielki, świadom zjawisk niebieskich, obdarzony bystrością umysłu i zdolny do przekonywania, a ponadto miał on przebywać wśród najuczestniejszych Egipcjan i udzielić im wiedzy arytmetycznej oraz astronomicznej (Flawiusz). Dodatkowo z opisów tych wiadomo, że Abram bojąc się, by z powodu piękności żony Faraon go nie zabił, wymyślił fortel i postanowił udawać, że jest jej bratem. Z kolei napadając na Asyryjczyków w okolicy Danu, wykazał, że przewaga w bitwie zależy nie od mnogości wojowników, ale od zapału i dzielności, która więcej znaczy niż liczba. Po przeniesieniu się do Gerary, tam również w celu uniknięcia niebezpieczeństwa udawał, że Sara to jego siostra, a tym samym po raz drugi zastosował znany już wybieg. Warto też wspomnieć, że Sara urodziła mu syna Izaaka, co znaczy „śmiech” (Flawiusz).

W przeciwieństwie do Nimroda, Abram stał się symbolem pokory, dążności do zgody, akceptacji własnej roli i miejsca, wolności wynikającej z posłuszeństwa oraz współczucia.

Zgodnie z tradycją żydowską pomiędzy Nimrodem a Abramem doszło do konfliktu, którego ten drugi omal nie przypłacił życiem (Feiler, 2002).

Obie wyżej wskazane postaci, w niniejszym artykule są symbolami, a ich dobór w żadnej mierze nie jest przypadkowy. Spiesząc zatem z wyjaśnieniem zastosowanej symboliki należy przypomnieć, iż pierwszy komputer, stworzony w latach pięćdziesiątych XX wieku wyłącznie do gier, otrzymał nazwę Nimrod (Deulofeu, 2012). Mimo, że w tamtym czasie z pewnością niczym nie przypominał on najstławniejszego na świecie mocarza i nie rodził zapewne żadnych skojarzeń z myśliwym bądź łowcą, to z upływem blisko siedemdziesięciu lat właśnie na takiego wyrósł. Dawny Nimrod – myśliwy i łowca polujący na zwierzyne za pomocą sieci, panujący

your father” and in an expanded form Abraham, which means “the father of nations”. Abraham’s meaningful name is a gift of Yahweh in contrast to the self-proclaimed name of the builders of the aforementioned tower. After Abraham, the former curse lost its significance, for it was transformed into a blessing, and aimless wandering and confusion of languages were transformed into the way of salvation and obedience (Grabner-Haider, 1994).

Abram is the most famous biblical figure whose conversation with the Creator takes on the appearance of a bargain, as he argues, negotiates and bargains with God to save human life (Kuryłowicz, 2014). From the writings of J. Flavius, we know that he had a proper understanding of all his affairs. He was the first to declare that God is the sole creator of all things, and he deduced this from the changes that the earth and the sea undergo, and from the movements of the sun and the moon, and from all celestial phenomena. He decided to emigrate from Ur in Mesopotamia. He was described as a just man, great, aware of celestial phenomena, endowed with sharpness of mind and capable of persuasion; moreover, he was to reside among the most learned Egyptians and to provide them with arithmetical and astronomical knowledge (Flavius). Additionally, it is known from these descriptions that Abram, fearing that because of the beauty of his wife Pharaoh would kill him, used a trick and decided to pretend that he was her brother. When attacking the Assyrians near Dan, he proved that the advantage in battle depends not on the number of warriors, but on zeal and bravery, which means more than numbers. After moving to Gerara, there, too, in order to avoid danger, he pretended that Sarah was his sister, and thus used the familiar trick a second time. It is also worth mentioning that Sarah bore him a son named Isaac, which means “laughter” (Flavius).

In contrast to Nimrod, Abram became a symbol of humility, striving for agreement, acceptance of one’s own role and place, freedom resulting from obedience, and compassion.

According to Jewish tradition, there was a conflict between Nimrod and Abram, which the latter almost paid with his life (Feiler, 2002).

Both characters mentioned above serve as symbols in this article, and their selection is by no means accidental. In order to explain the symbolism used, it should be recalled that the first computer, created in the 1950s exclusively for games, was named Nimrod (Deulofeu, 2012). Although at the time it certainly did not resemble the world’s most famous ruler and probably did not evoke any associations with the hunter, with the passage of almost seventy years it has grown into exactly that. The former “Nimrod”, the hunter who hunted for game using a net, ruling over the people and captivating

nad ludem i usidlający ich despotyzmem niewiele się różni od dzisiejszego „Nimroda” – myśliwego i łowcy, posługującego się największą i najsłynniejszą na świecie siecią (internetową). Można też zaryzykować stwierdzenie, że współczesny „Nimrod” zamiast na zwierzynę poluje na ludzi, których skutecznie usidla i zniewala.

Na marginesie warto też wspomnieć, że wieża Babel oraz pomieszanie języków są też symbolem wyobcowania, gdzie niemożność porozumienia ogarnia nie tylko sferę języka, ale i miłości (Grabner-Haider, 1994).

Zatem Nimrod jako postać budząca jednoznacznie negatywne skojarzenia stanowi jeden z krańców kontinuum rzeczywistości gier. Natomiast drugim symbolicznym krańcem tegoż kontinuum staje się Abram (całkowite przeciwieństwo Nimroda).

Należy w tym miejscu wspomnieć, że pierwsze kości do gry znaleziono w wykopaliskach na terenie Mezopotamii (Woronowicz, 2009), a najstarszymi zachowanymi gramami planszowymi, które dotrwały do naszych czasów, są: egipski *senet* oraz babilońska *królewska gra* z Ur (Deulofeu, 2012). Abram był dobrze wykształconym człowiekiem, który nie wahał się przed licytacją, targiem i fortelami. Jednakże sednem jego działania nie była manipulacja w celu zniewolenia, lecz przeciwnie, działanie na rzecz (i w obronie) drugiego człowieka. Zapewne z tego powodu stał się on symbolem m.in. współczucia i dążenia do zgody, a w tym artykule jest symbolem pozytywnego krańca kontinuum rzeczywistości gier.

Podsumowanie

Po dokonaniu metaanalizy literatury przedmiotu i przybliżeniu sposobu rozumienia zaobserwowanej w literaturze dyktomii wydaje się zasadne spojrzenie na rzeczywistość gier jako na pewnego rodzaju kontinuum, na którym znajdują się różne możliwości. Na całej rozpiętości tego kontinuum znajdują się różnego rodzaju gry (oraz sposoby ich użytkowania). Jedne wpływają na odbiorcę negatywnie, inne pozytywnie (por. Rosyaty i in., 2020), jeszcze inne neutralnie, a są i takie, które posiadają możliwości zarówno rozwojowe jak i destrukcyjne. Rzeczywistość ta jest zbyt bogata aby rozpatrywać ją jednotorowo.

Podobny pogląd wyraził Aaron Antonovsky (1997) prezentując rozważania nt. zdrowia i choroby. Mianowicie stwierdził on, że wiele stresorów i patogenów jest toksycznych, inne jednak są neutralne w swych konsekwencjach dla zdrowia, kolejne działają tonizująco, a jeszcze inne posiadają zarówno pozytywne jak i negatywne konsekwencje (Antonovsky, 1997).

them with his despotism, is not very different from the present-day “Nimrod”, the hunter using the largest and most famous network in the world (Internet). We may also risk a statement that the contemporary “Nimrod”, instead of hunting animals, hunts people, whom he effectively ensnares.

Incidentally, it is worth mentioning that the Tower of Babel and the confusion of languages are also symbols of alienation, where the inability to communicate embraces not only the sphere of language, but also of love (Grabner-Haider, 1994).

Thus, Nimrod, as a figure that evokes unambiguously negative associations, constitutes one end of the continuum of the game reality. The other symbolic end of this continuum is Abram (the complete opposite of Nimrod).

It should be mentioned that the first dice were found in excavations in Mesopotamia (Woronowicz, 2009), and the oldest surviving board games are the Egyptian *senet* and the Babylonian *royal game* from Ur (Deulofeu, 2012). Abram was a well-educated man who did not shy away from bidding, bargaining and forays. However, the core of his action was not manipulation to enslave but, on the contrary, to act for (and in defence of) another human being. Probably for this reason, he became a symbol of, among other things, compassion and the pursuit of harmony, and in this article he is a symbol of the positive end of the gaming reality continuum.

Conclusions

After a meta-analysis of the literature on the subject and the understanding of the dichotomy observed in literature, it seems reasonable to look at the reality of games as a kind of continuum with various possibilities. Across this continuum there are different types of games (and ways of using them). Some affect the viewer negatively, some positively (cf. Rosyaty et al., 2020), some neutrally, and there are some that have both developmental and destructive possibilities. This reality is too rich to be considered only in one way.

A similar view was expressed by Aaron Antonovsky (1997) in his reflections on health and illness. Namely, he stated that many stressors and pathogens are toxic, but others are neutral in their consequences for health, others have a tonifying effect, and still others have both positive and negative consequences (Antonovsky, 1997).

It is obvious that the shift towards “Nimrod” increases the risk, and too much involvement at this end of the continuum can be described as playing

Oczywistym jest, że przesunięcie w kierunku „Nimroda” potęguje ryzyko, a zbytne zaangażowanie na tym krańcu kontinuum można określić jako igranie ze zdrowiem. Z kolei przesunięcie w kierunku „Abrama” zmniejsza ryzyko przeróżnych dysfunkcji i może być rozwojową grą o zdrowie.

Mając powyższe na względzie, należy wykazywać się rozsądkiem, czy jak pisał Roman Trzeźniowski „miarkować wszystko roztropnością” (Trzeźniowski, 1995) lub Clive S. Lewis – praktykować zabawy „ze stosowną ostrożnością” (2012) aby się nie okazało, że *intus tripudium, pro foribus lamentum* (w domu zabawa, poza domem lament).

Nie mniej jednak, nie można zapomnieć, że choć na krańcach znajdują się przeciwstawne gry, zjawiska, konsekwencje, to pomiędzy nimi jest całe bogactwo, z którego można i należy korzystać. Dla pedagogiki (choć nie tylko) oznacza to, że nie może się ona izolować się od tego co nowe i cyfrowe, a rodzic, pedagog, wychowawca, bądź specjalista innej dziedziny powinien dostrzegać, że wykorzystanie różnego rodzaju gier jest wyjściem naprzeciw nie tylko młodemu człowiekowi.

Należy więc promować postawę gotowości do przemyślanego oddziaływania wychowawczego oraz inicjowania sytuacji wychowawczych, również w dziedzinie mediów, bowiem niezasadne wydaje się traktowanie tej przestrzeni wyłącznie w kategoriach niegroźnej rozrywki czy wypełniania czasu. Zdaniem Arkadiusza Wąsińskiego oraz Łukasza Tomczyka (2011) niewielki stopień zainteresowania aktywnością komputerową w praktyce wychowawczej oraz zachowywanie niczym nieuzasadnionej bierności w odniesieniu do uczestnictwa dziecka w sieciowym środowisku społecznym, a dalej odstępowanie od dzielenia się z młodszym pokoleniem doświadczeniem i mądrością życiową może skutkować wstępowaniem na drogę nieświadomionego ryzyka.

Mając powyższe na uwadze należy wskazać na potrzebę racjonalnego użytkowania tej rzeczywistości, (która jest swoistą przestrzenią pomiędzy katastrofą a edukacją), aby kultura, w którą wprowadzono młodego człowieka nie stała się jego więzieniem, gdzie panuje tyran z uśmiechniętą twarzą, a strażników nie trzeba, bowiem odbiorca poddaje się z własnego wyboru (Postman, 2006). Problem polega na tym, że uczestnik tej zabawy śmieje się zamiast myśleć, a na domiar złego nie wie ani z czego się śmieje, ani dlaczego przestał myśleć (Postman, 2006).

Dążąc do puenty uznano za stosowne przypomnieć jeszcze jedną myśl J. Śniadeckiego (1867):

„Rozrywki i zabawy młodzieży zajmują w cywilizowanych krajach najpoważniejsze umysły; u nas pozostawiamy jich wymyślanie i kierownictwo

with one’s health. On the other hand, the shift towards “Abram” reduces the risk of various dysfunctions and may be a developmental game for health.

With this in mind, it is necessary to be sensible, or as Roman Trzeźniowski wrote, “to measure everything with prudence” (Trzeźniowski, 1995) or Clive S. Lewis – to practice games “with appropriate caution” (2012), so that it does not turn out that *intus tripudium, pro foribus lamentum* (fun at home, weeping outside).

Nevertheless, one should not forget that although there are opposing games, phenomena, consequences at the extremes, in between there is a wealth that can and should be used. For pedagogy (but not only), this means that it cannot isolate itself from what is new and digital, and the parent, educator, tutor or specialist in another field should note that the use of various types of games is an answer not only for the young.

It is therefore necessary to promote an attitude of readiness for well-considered educational influences and to initiate educational situations, also in the field of the media, as it seems unreasonable to treat this space solely as harmless entertainment or a time filler. According to Arkadiusz Wąsiński and Łukasz Tomczyk (2011), the low level of interest in computer activity in the educational practice and unjustified passivity with regard to the child’s participation in the online social environment, and furthermore the refusal to share experience and life wisdom with the younger generation, may result in entering the path of unconscious risk.

Bearing the above in mind, it is necessary to point to the need for rational use of this reality (which is a unique space between catastrophe and education), so that the culture into which young people have been introduced does not become their prison, where a smiling tyrant rules, and there is no need for guards, because the recipient surrenders by his own choice (Postman, 2006). The problem is that the participant of this game is laughing instead of thinking, and to make matters worse, he does not know what he is laughing at, nor why he has stopped thinking (Postman, 2006).

Striving for a conclusion, it was considered appropriate to recall another thought by J. Śniadecki (1867):

“The amusements and pastimes of youth occupy the most serious minds in civilised countries; we have left their invention and management to servants or children themselves. Let us not be surprised, then, that all the fun is limited to playing buttons, horses, hide and seek, and finally fighting and crying; that the time intended for mental and physical benefit ends up as a moral, and often even physical, detriment, since many a bump, broken eye, broken leg, etc., remind the unfortunate of their own youthful

sługom albo dzieciom samym. Nie dziwny się tedy, że cała ostatnia zabawa ogranicza się na granu w guziki, konie, kryciu się, a w końcu na bijatyce i płaczu; że czas na pożytek umysłowy i cielesny przeznaczony wychodzi na szkodę moralną, ba często i cielesną, bo niejedno guz, niejedno oko wybite, noga złamana itd. przypominają nieszczęśliwemu własną w młodości swawolę a starszych niedbalstwo. Nie dziwny się dalej, że nasza młodzież, pańska mianowicie, przytępiony zwykle ma umysł, a cielesnie zbyt rychło dojrzewa.”

recklessness and the negligence of their elders. Let us not be surprised that our youth usually have a dull mind, whereas their body matures too soon.”

Bibliografia / References:

1. Achtemeier, P.J. (red.). (1999). *Encyklopedia Biblijna*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza „Vocatio”.
2. Antonovsky, A. (1997). Poczucie koherencji jako determinanta zdrowia. W: I. Heszen-Niejodek, H. Sęk (red.), *Psychologia zdrowia* (s. 206-231). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
3. Blinka, L., Škařupová, K., Ševčíková, A., Licehammerová, Š., Vondráčková, P. (red.). (2015). *Online závislosti*. Praha: Grada Publishing, a.s.
4. Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza VOLUMEN.
5. Cienkowski, W. (1993). *Praktyczny słownik wyrazów bliskoznacznych*. Warszawa: Polska Oficyna Wydawnicza „BGW”.
6. Deulofeu, J. (2012). *Dylematy więźniów i zwycięskie strategie. Teoria gier*. Warszawa: Wydawnictwo RBA.
7. Feiler, B. (2002). *Śladami Biblii. Podróż szlakiem Pięcioksięgu Mojżesza*. Warszawa: Wydawnictwo KDC.
8. Flawiusz, J. *Dawne dzieje Izraela*. Online: <<http://biblioteka.kijowski.pl/antyk%20rzymski/06.%20flawiusz%20j%20E3%B3zef%20-%20dawne%20dzieje%20izraela.pdf>>. Data dostępu: 13 listopada 2020.
9. Frankl, V.E. (2018). *Człowiek w poszukiwaniu sensu*. Warszawa: Wydawnictwo Czarna Owca.
10. Grabner-Haider, A. (red.). (1994). *Praktyczny słownik biblijny*. Warszawa: Wydawnictwo Księży Pallotynów.
11. Huizinga, J. (1985). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa: Wydawnictwo Czytelnik.
12. Jackson, J.P. (2001). *Handel duszami naszych dzieci. Studium o Pokémonie*. Wrocław: Wydawnictwo Aetos.
13. Kacprzyk, A. (2019). Dziecko w świecie gier komputerowych – możliwości i zagrożenia. *Parezja. Czasopismo Forum Młodych Pedagogów przy Komitecie Nauk Pedagogicznych PAN*, 2 (12), 122-134.
14. Kochanowski, J. *Pieśni. Księgi pierwsze. Pieśń I. Intactis opulentior*. Online: <<https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/piesni-ksiegi-pierwsze-piesn-i.html>>. Data dostępu: 3 listopada 2020.
15. Kotala, M. (2017). *Zastosowanie gier planszowych w profilaktyce i terapii uzależnień dzieci i młodzieży*. W: M. Parzyszek, M. Samorańska (red.), *Rodzina – wsparcie i pomoc* (s.195-203). Lublin: Wydawnictwo Episteme.
16. Kozielski, J. (1970). *Konflikt, teoria gier i psychologia*. Warszawa: PWN.
17. Kuryłowicz, B. (2014). Metaforyczne sposoby ujmowania Boga i relacji Bóg – człowiek w przysłowiaach polskich. *Rocznik Teologii Katolickiej*, t. XIII/2, 37-48.
18. Lewis, C.S. (2012). *Brzemie chwały*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza LOGOS.
19. Makaruk, K., Włodarczyk, J., Skoneczna, P. (2019). *Problematyczne używanie internetu. Raport z badań*. Warszawa: Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę.
20. Mendrok, A. Małe studium biblijne. Potomkowie Noego czyli Tablica Narodów 1Mż 10. *Informator Parafialny*, 89, 29-31. Online: <<http://www.parafiajaworze.pl/2018/04/informator-parafialny-nr-89/>>. Data dostępu: 26 października 2020.
21. Plichta, P., Pyżalski, J. (2016). Narażenie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi ma hazard tradycyjny i internetowy oraz inne zachowania ryzykowne. *Niepełnosprawność. Dyskursy pedagogiki specjalnej*, 24, 222-242.
22. Postman, N. (2006). *Zabawić się na śmierć*. Warszawa: MUZA SA.
23. Prószyński, P., Krzywdziński, P. (2016). Gry wideo a postawa twórcza: potencjał i narracja zagrożeń. *Ars Educandi*, 13, 45-56.
24. Rosyaty, T., Purwanto, M.R., Gumelar, G., Yulianti, R.T., Mukharrom, T. (2020). Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. *Journal of Critical Reviews*, 1, 65-67.

25. Schuhler, P., Vogelgesang, M. (2014). *Wyłącz zanim będzie za późno. Uzależnienie od komputera i internetu*. Kraków: Wydawnictwo WAM.
26. Sobol, E. (red.). (1995). *Słownik wyrazów obcych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
27. Spitzer, M. (2016). *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie*. Słupsk: Wydawnictwo Dobra Literatura.
28. Śniadecki, J. (1867). *O fizycznym wychowaniu dzieci*. Poznań: Ludwik Rzepecki.
29. Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Wydawnictwo HELION.
30. Tòth, T. (1947). *Młodzieniec dobrze wychowany*. Kraków: Wydawnictwo Apostolstwa Modlitwy Księża Jezuitów.
31. Trávníček, F. (red.). (1952). *Slovník jazyka českého*. Praha: Slovanské Nakladatelství.
32. Trzeźniowski, R. (1995). *Zabawy i gry ruchowe*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
33. Wąsiński, A., Tomczyk, Ł. (2011). Aktywność młodzieży oraz rola rodziców w przestrzeni mediów sieciowych w perspektywie zagrożeń netoholizmem na przykładzie badań własnych. W: Z. Zieliński (red.), *Rola informatyki w naukach ekonomicznych i społecznych. Innowacje i implikacje interdyscyplinarne*, 1, 178-195.
34. Więzkowska, M. (2012). *Co wciąga twoje dziecko?* Kraków: Wydawnictwo M.
35. Woronowicz, B.T. (2009). *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*. Warszawa: Wydawnictwo Edukacyjne PARPAMEDIA.
36. Zwoliński, A. (2014). Uzależnienie „ekranowe” jako współczesne zagrożenie dla rodziny. *Labor et Educatio*, 2, 247-270.