

<https://doi.org/10.19195/2082-8322.14.7>

Grzegorz Zyzik

ORCID: 0000-0002-2270-0353

Uniwersytet Opolski

Wygrać z uprzedzeniami. Gry wideo w kształtowaniu postaw wobec wykluczenia społecznego

Aktywizm nie jest szybkim działaniem. Nie przynosi też na ogół bezpośrednich skutków, choć oczywiście istnieje pojęcie akcji bezpośredniej, używane do opisanego konfrontacji na ulicach, związanych z obywatelskim nieposłuszeństwem. Najczęściej jednak strefami społecznej zmiany są niematerialne królestwo symboli, dyskurs polityczny, zbiorowa wyobraźnia. Działaczki i działacze buntują się przeciw niesprawiedliwości, ale pozostają w obszarze rozmowy. Każdy akt jest aktem wiary, ponieważ nie wiadomo, co się wydarzy. Po prostu aktywiści mają nadzieję, a poza tym używają wszelkiej mądrości i doświadczenia, które może prowadzić ich tam, dokąd chcą dotrzeć. Pytanie, czy do krytycznej refleksji nad społeczeństwem może skłonić gra wideo. Odpowiedź przynosi inicjatywa „Games for Change”, czyli społeczność projektantów i graczy, którzy wierzą w możliwość wykorzystania gier do przeprowadzenia zmian społecznych. David Rust-Smith zaprojektował grę *Mission*, w której gracz poznaje cztery historie związane z bezdomnością i ubóstwem, mając cztery poziomy do przejścia. Każdy z nich opowiada historię jednego z bezdomnych mężczyzn i przybliża najważniejsze wydarzenia z jego życia. Każdy poziom zawiera również trzy ukryte przedmioty, które mają sentymentalną wartość dla narratora gry. Kiedy gracz ukończy dany etap, przechodzi do „poziomu marzeń”, który symbolizuje wspomnienie najlepszego dnia w ośrodku dla bezdomnych The Ottawa Mission¹. Na każdym poziomie gracz dysponuje niezwykłą mocą, taką jak zdolność do latania,

¹ Ośrodek w Ottawie założony przez chrześcijańską misję w 1906 roku. Obecnie pracownicy kładą nacisk na likwidację wykluczenia cyfrowego i naukę obsługi komputerów. Te umiejętności odgry-

cofania czasu i zmieniania otaczającego go świata. Autor gry starał się pokazać, jak można walczyć z wykluczeniem społecznym spowodowanym bezdomnością. Gry wideo mogą przypominać, że każdy z nas jest bezpośrednio odpowiedzialny zarówno za terażniejszość, jak i przyszłość społeczeństwa. Wiara w przyszłość to nie naiwność, lecz zaszczytny obowiązek, którego poczucie należy rozbudzać w umyśle każdego człowieka. Nadzieja na przyszłość jest sumą wszystkich jednostkowych ludzkich nadziei.

Podczas tworzenia *Mission* David miał trzy cele:

1. Pomóc uwierzyć w swoje umiejętności czterem bezdomnym osobom: André, Gordonowi, Rogerowi i Jeanowi. Podczas pracy nad grą mężczyźni zdobyli wiele umiejętności miękkich i twardych: opowiadania historii, pisanie, umiejętności cyfrowych i związanych ze sztuką tradycyjną. Gordon do dziś biegle posługuje się oprogramowaniem do tworzenia gier².

2. Zwalczyć ignorancję i stereotypy otaczające zjawisko bezdomności. David spędził pięć miesięcy, projektując grę, która miała pokazać, kim jest osoba wykluczona. Gra koncentruje się na celebrowaniu każdego sukcesu osoby bezdomnej.

3. Podkreślić znaczenie usług socjalnych. Projektantowi gry udało się zaangażować gracza w opowieść osób wykluczonych. Rozgrywka nie ma reklamować usług socjalnych, ale pokazać życie bezdomnych.

Gry wideo pomagają tworzyć narracje, dzięki którym gracze czują, że mają kontrolę nad sytuacją, że mogą coś zrobić³. Nic nie przeraża człowieka tak bardzo, jak wizja utraty kontroli nad tym, co się dzieje wokół albo nad własnym życiem. Granie jest rodzajem doświadczenia, które wykorzystuje procesy autokreacji⁴, konfrontując nas w pewnych aspektach z dowodami ludzkiej podłości i zdolności do okrucieństwa. Jednak podtrzymujące na duchu jest to, że nawet w momencie największej opresji i terroru można za ich pośrednictwem wyrażać dobro i chęć przeciwstawienia się złu. Tym właśnie jest zmierzenie się z problemem bezdomności. Przekształcenie własnego doświadczenia w element rozgrywki wiąże się z kształtowaniem autorefleksji gracza⁵. Taka samoświadomość stanowi punkt wyjścia dla bardziej rozbudowanego namysłu nad kreowaniem własnej tożsamości wobec zastanej struktury władzy.

wają kluczową rolę w rozwiniętym cyfrowo społeczeństwie i dają bezdomnym dostęp do wszystkich programów pomocowych i grantów.

² Gordon został zatrudniony przez pobliskie liceum artystyczne, żeby przekazywać wiedzę na temat projektowania gier. Pisał o tym w e-mailu do autora gry i wspominał na spotkaniach z osobami wykluczonymi z powodu bezdomności.

³ Jest to bezpośrednio związane z tym, jak definiujemy działanie i sprawczość gracza. Zob. T.Z. Majkowski, *Języki groopowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Kraków 2019, s. 23.

⁴ A. Zarzycka, *Gra w autokreację*, „Wielogłos: Pismo Wydziału Polonistyki UJ” 2015, nr 3 (25), s. 10–11.

⁵ *Ibidem*.

Gry wideo mogą posłużyć również do wyjaśnienia problematyki wykluczenia społecznego. Wrażliwość na te sprawy jest ważna, ponieważ edukacja obywatelska służąca demokracji powinna uwzględniać przekazywanie umiejętności wzajemnego słuchania, tak by rozumieć racje różnych stron. Konieczne jest rozwijanie u członków grupy dominującej wrażliwości na głosy mniejszości. Produkcje *At-Risk* i *Anti-Sim* poruszają tematykę chorób psychicznych i konstruowania wizerunku chorych w przekazie medialnym. Niezwykle ciekawa z tej perspektywy jest gra *Beyond Eyes*. Jej bohaterką jest dziesięcioletka imieniem Rae, która w dzieciństwie utraciła wzrok w wyniku wypadku podczas odpalania fajerwerków. Od tego czasu dziewczynka wystrzega się zatłoczonych i gwałnych miejsc publicznych, spędza większość czasu w przydomowym ogrodzie, gdzie w towarzystwie swojej kotki Nani czuje się bezpiecznie. Pewnego dnia jednak zwierzę znika, a zaniepokojona i samotna Rae decyduje się po raz pierwszy od dłuższego czasu opuścić dom w celu odnalezienia swej pupilki. Mechanikę gry skonstruowano w taki sposób, żeby to dźwięk stanowił istotę rozgrywki. Wizualna strona odzwierciedla wspomnienia o utraconym wzroku i codzienne zmaganie się z rzeczywistością.

Interesującą grą wideo, która pozwala wcielić się w postać borykającą się ze skrajnym ubóstwem, jest *Spent*. Rozgrywka polega na tym, że gracz ma do dyspozycji określony budżet i musi zmierzyć się z dylematami: jaką kwotę przeznaczyć na jedzenie dla rodziny, a ile wydać na ubrania czy lekarstwa dla dzieci. Gra jest czymś zupełnie innym niż na przykład oglądanie filmów o ubóstwie. Dzięki temu, że gracze są bezpośrednio zaangażowani w narrację, to lepiej i niejako na własnej skórze mogą odczuć, czym jest niedostatek. Warto również zaznaczyć, że gra przełamuje stereotyp „kultury ubóstwa i przekazywania bezradności”⁶. Gracz otrzymuje kolejne zadania w rodzaju opieki nad schorowanym rodzicem czy zainwestowania w remont i mierzy się z kłopotami związanymi z pogłębiającym się wykluczeniem ekonomicznym. Przystawając te wszystkie problemy, gracz uświadamia sobie, że nie ma jednej narracji, wspólnej dla wszystkich i przez wszystkich akceptowanej. Świata nie postrzega się jednakowo, lecz na wiele sposobów. Jedynie te spostrzeżenia można porównywać, analizować i przekonywać się do nich. Świat wyrażany na rozmaite sposoby wymaga rozmaitych metod jego percepcji, nie godzi się na uogólnienia. W tym tkwi największy potencjał gry *Spent*. Wprawdzie rozgrywka opiera się głównie na poznawaniu tekstu, lecz jest to jednocześnie doświadczanie ubóstwa. Ujrzenie ubogiego takim, jakim widzą go inni, jest rodzajem oślnienia. Odkrycie w innych pierwiastka wspólnego wszystkim ludziom jest podstawowym wymogiem przyzwoitości. Gracz, który ukończy grę *Spent*, ma możliwość zrozumienia, że doświadczanie ubóstwa należy traktować jako jedną z form, które przybiera ludzkie życie. Nie można stworzyć jednej kategorii dla wszystkich potencjalnych przestrzeni. Konieczne trzeba jednak pamię-

⁶ Zob. A. Giddens, *Socjologia*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2008, s. 339.

tać o tym pojedynczym doświadczeniu, które gra może umiejętnie przekazać⁷. Gry wideo pokazują, że to, co niepotrzebne, jest najbardziej potrzebne. Rozrywka stanowi często najbezpieczniejszy obszar autorefleksji społeczeństw.

Zrozumienie współczesności wymaga wypracowania nowych form podmiotowości⁸, społecznego namysłu. Jest to możliwe dzięki instrumentom kulturowym. Ten rodzaj misji realizują gry wideo, które odrywają gracza od rzeczywistości, by mógł później do niej powrócić i pełniej w niej uczestniczyć. Doświadczenie zdobyte podczas gry przygotowuje nas do innych, wnikliwszych doświadczeń rzeczywistości. Dzięki temu możemy przyjąć krytyczną postawę wobec siebie i wobec społeczeństw. Gry wideo nie da się zrobić w pojedynkę. W trakcie jej produkcji zawsze spotykają się ludzie z różnych dziedzin, z zupełnie innym zapleczem intelektualnym i odmienną wrażliwością. To daje nadszpiewane efekty. Osobie piszącej gry wideo zależy na komunikacji, w której jest duży margines niejednoznaczności. Gry tego typu potrafią skłonić odbiorcę do wytężonej pracy nad postrzeganiem rzeczywistości. Granie nie odmienia trwale, ale narusza spójność przekonań danej osoby, czyli niesie nadzieję na zmianę.

Temat traumy w grach wideo ma sens, tylko gdy uwrażliwia gracza na krzywdę, której doświadczają inni, pozwala ją dostrzec, zrozumieć i uznać za niesprawiedliwą. Gry podejmujące temat traumy muszą unikać generalizacji związanej z wykształceniem, płcią i moralnością człowieka. Dlatego dobrze jest zajmować się konkretnymi przypadkami, tworzyć postacie z krwi i kości, przybliżać ich historię. Gry są w stanie wywołać spektrum emocji, dlatego warto łączyć opowieści o postaciach i ich doświadczeniach z opowieściami o systemowych przyczynach cierpienia. Gdy przedstawiamy problem depresji jako historię Tomasza ukazaną w polskiej grze *Indygo*, to łatwiej będzie nam zrozumieć sytuację ogółu osób zmagających się z tą chorobą i w porę reagować na jej symptomy w najbliższym otoczeniu. Autorzy gry dołożyli wszelkich starań, by zarówno od strony audiowizualnej, jak i narracyjnej ukazać, co czuje i myśli taka osoba. Stworzyli klimat poczucia beznadziei panującej w pracowni bohatera. Tkwi on w niej zresztą już od dłuższego czasu, komunikując się ze światem zewnętrznym jedynie za pośrednictwem listów. W izolacji od społeczeństwa towarzyszymy Tomaszowi w czasie jego walki z depresją i to od naszych decyzji zależy, jak potoczą się jego losy. Rozgrywka ogranicza się tu do rozwiązywania prostych zadań, polegających głównie na znajdowaniu kolejnych przedmiotów. Czasami poszukiwania są zastępowane układankami, ale stanowią one jedynie przerywnik w przeszukiwaniu poziomów gry. Gdy gracz odnajdzie wszystkie przedmioty, przechodzi do etapu podejmowania decyzji, wybierając na przykład, co odpisze na list bądź czy wykona (lub nie) jakąś czynność. To właśnie te momenty są najważniejsze, gdyż to od nich zależą dalsze losy Tomasza.

⁷ O procesach związanych z doświadczeniem gracza zob. M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Olsztyn 2018.

⁸ Z. Bauman, *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Warszawa 1994, s. 22–23.

Twórcy przygotowali wiele zakończeń gry, których wystąpienie jest uzależnione od decyzji podjętych przez gracza. Poszukiwanie wszystkich możliwych zakończeń może skutecznie przedłużyć czas rozgrywki i taki jest cel zastosowania tego mechanizmu, bo pojedyncze przejście produkcji zajmuje około godziny.

Depresja u dzieci i młodzieży jest coraz częstszym zjawiskiem, a średnia wieku zachorowania ciągle się obniża. Od 40 do 50% dzieci w szkołach podstawowych nie ma poczucia sensu życia, a 30% miewa myśli samobójcze. Aktualne statystyki wskazują, że w okresie wczesnoszkolnym jest to 2–3% wszystkich rozpoznawanych depresji, natomiast w wieku 15–18 lat — około 8%⁹. Niepokojący świat, pełen zniekształceń obrazujących umysł dotknięty depresją, gracz przemierza w *When the Darkness Comes*. Z kolei w grze *Repressed* zrezygnowano ze standardowego humanoidalnego awatara na rzecz przemieszczania się jako cień i unikania ciemności. Jest to rodzaj czytelnej metafory negatywnych emocji towarzyszących stanom depresyjnym. Na dalszych poziomach gracz zyskuje wiedzę o przeszłości, zaczyna rozumieć intencje pojawiających się postaci. Głównym przesłaniem gry jest wskazanie, że warto przyjąć pomoc od drugiego człowieka. O wykluczeniu osób z problemami psychicznymi opowiada gra *Hellblade: Senua's Sacrifice*. To przygody celtyckiej wojowniczką, która choruje na schizofrenię. Gracz wciela się w jej postać, dzięki czemu może poczuć, z czym Senua zmagą się na co dzień¹⁰. A występują u niej różne syndromy zaburzenia psychicznego: ma omamy wzrokowe, w jej głowie dźwięczą dziwne głosy, których nikt inny nie słyszy, albo spotyka postacie, o których nie wie, czy są rzeczywiste, czy to raczej wytwór jej umysłu. Producent gry, studio Ninja Theory, współpracował z osobami cierpiącymi na choroby psychiczne, a także lekarzami, między innymi z profesorem Paulem Fletcherem z University of Cambridge. Ten neurolog, specjalizujący się w psychozach, stwierdził, że wykorzystanie gier wideo jest innowacyjnym sposobem reprezentowania chorych i edukowania w kwestii zaburzeń psychicznych. Warto również wspomnieć, że eksperci z Fundacji Wellcome, której celem jest propagowanie zdrowego życia, przeznaczyli znaczne fundusze na powstanie *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Natomiast psychiatrzy współpracujący z Wellcome zwrócili uwagę na ważny aspekt schizofrenii: powrót do zdrowia osoby nią dotkniętej nie polega na ustąpieniu halucynacji, ale na znalezieniu sposobu, jak żyć z chorobą i nie pozostawać na marginesie społeczeństwa.

Gry wideo dotykają również problemu przemocy domowej. W *PaPo and Yo* rodzinnym agresorem jest potwór i gracz może wybrać, czy identyfikując się z ofiarą, będzie się mścić na sprawcy, czy też, mimo wyrządzonych krzywd, zechce ostatecznie mu pomóc. Przecież w realnym życiu ofiary przemocy mierzą się z takimi dylematami.

⁹ Zob. J. Chatizow, *Depresja i samobójstwa dzieci i młodzieży. Żyć, nie umierać — poradnik dla rodziców i nauczycieli*, Warszawa 2018.

¹⁰ Kontekst niepełnosprawności w grach wideo jest wciąż pionierskim obszarem badań. Zob. D. Gałuszka, D. Żuchowska-Skiba, *Niepełnosprawność w grach wideo — omówienie na przykładach wybranych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, nr 3, s. 96.

Warto pamiętać, że powstanie gry jest wynikiem osobistych doświadczeń jej projektanta, Vandra Caballero. Jego ojciec był alkoholikiem i kiedy się upijał, z łagodnego człowieka zmieniał się w zagrażającego całej rodzinie agresora. *PaPo and Yo* to nie tylko gra. To również rozliczenie się z traumatycznymi wspomnieniami i swoista forma autoterapii autora. Z kolei fabuła gry *Tell Me Why* opowiada o relacji dwójki bliźniąt, Alyson i Tylera. Po trwającej 10 lat rozłące bohaterowie spotykają się ponownie w rodzinnym domu, żeby wyjaśnić tajemniczą śmierć ich matki. Choć rodzeństwo Ronanów łączy bliska więź, to jednak znacząco różnią się charakterem. Alyson jest pragmatyczką, która emanuje spokojem. Tyler to przykład klasycznego choleryka, który mówi to, co myśli. Tyler jest również osobą transseksualną. W dzieciństwie często spotykał się z brakiem zrozumienia, również ze strony swoich najbliższych. Dla niego powrót do rodzinnych stron jest próbą pogodzenia się z własną tożsamością. Najważniejszym elementem *Tell Me Why* są dialogi. To gra, w której każde słowo i każdy gest ma znaczenie. Dlatego zrozumiała jest decyzja autorów gry, którzy nie pozwalają na przewijanie rozmów. W *Tell Me Why* kluczowa jest sama podróż, a nie jedynie jej cel¹¹. Twórcy zastosowali tu kilka ciekawych rozwiązań. Jednym z nich są retrospekcje. W wybranych momentach gracz może przywołać wspomnienia na temat określonych zdarzeń. Warto zauważyć, że Alyson zapamiętała je inaczej niż Tyler. Gracz ogląda retrospekcję widzianą oczami każdego z bliźniąt, a następnie wybiera swoją wersję historii. Przypomina to rozum transwersalny, którego „działanie [...] jest horyzontalne i przejściowe, zróżnicowane i cząstkowe, wolne od ambicji obejmowania czy strukturywania całości”¹². Zdaniem niemieckiego filozofa Wolfganga Welscha charakterystyczny dla ponowoczesnych społeczeństw jest sposób myślenia pozwalający na wzajemne operacje między różnymi rodzajami racjonalności¹³. Jednocześnie podmiot nie tworzy spójnego systemu w ramach odmiennych form racjonalności, a jedynie nawiguje między nimi i stara się sprostać kolejnym wyzwaniom poznawczym. Niemiecki filozof uważa, że pojęcie rozumu należy uwolnić od wszelkich ujęć substancjalnych, pryncypialnych i całościowych, albowiem zrównują go one z intelektem, co jest dla Welscha karygodnym błędem.

Wskazane gry wideo mogą okazać się dla graczy ważnym tekstem kultury. Być może ich bohaterowie będą dla odbiorców symbolem dążenia do samopoznania, wyrazem ich osobistych starań, aby dotrzeć do istoty prawdy ukrytej pod warstwami pozorów i poczucia odpowiedzialności za naprawienie świata zepsutego przez niepewność i obojętność. Granie przypomina niekończący się ciąg dociekań i relacji, opowieści, udawania, rytuałów i kalamburów. Gracz usiłuje usunąć epistemiczną przepaść między przeszłością, teraźniejszością a przyszłością oraz prze-

¹¹ Gra angażuje swojego odbiorcę, opierając się na empatii, ale wydaje się, że bierze pod uwagę ulotność tego uczucia.

¹² K. Wilkoszewska, *Wariacje na postmodernizm*, Kraków 2000, s. 69.

¹³ Zob. W. Welsch, *Nasza postmodernistyczna moderna*, przeł. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 1998.

konać się o prawdziwości i powadze doświadczenia. Pytanie brzmi, czy odbiorca może uchwycić istotę rozgrywki, a może każde kolejne ukończenie gry jest poszukiwaniem prowadzącym do kolejnego mglistego tekstu, podobizny, wspomnienia. Grając w gry wideo, często mierzymy się z zaprojektowanym systemem dominacji, a to doświadczenie można łatwo przenieść na inne dziedziny codziennych praktyk. Działania w przestrzeni wirtualnej mają siłę sprawczą podobną do czynności podejmowanych w świecie materialnym. Poza tym przyległość obu rzeczywistości przejawia się w podobieństwie społecznych norm i procesów zachodzących w obu światach. Ponowoczesne życie społeczne cechują procesy dogłębnej reorganizacji czasu i przestrzeni, powiązane z ekspansją najnowszych technologii. W miejscu czegoś do niedawna stałego i jednolitego wyłania się tkanka przygodnych relacji — sieć rozciągająca się na przeszłość i przyszłość. Przestrzeń, w której porusza się gracz, jest pozbawiona terytorialnego wymiaru. Współczesna sieć internetowa, jej portale społecznościowe i aplikacje służące komunikowaniu się na odległość w oczywisty sposób zniosły znaczenie dystansu fizycznego. Najnowsze technologie prowadzą do rozwarstwienia podmiotowości, rozciągnięcia jej między działaniem rzeczywistym a funkcjonowaniem w świecie wirtualnym. Wraz z przekształceniem pojęcia czasu podważona została również definicja miejsca. Bezpośrednia percepcja zjawisk fizycznych została wzbogacona o doświadczenie cyfrowe, w którym świadek nie musi być w kontakcie z postrzeganą rzeczywistością. Fizyczna obecność stała się jedynie dodatkiem, a kluczowe znaczenie zyskuje zdolność do natychmiastowej komunikacji na odległość. Ta umiejętność jest koniecznym warunkiem sprawnego funkcjonowania w hybrydalnej przestrzeni¹⁴.

Raporty fundacji iCivics wskazują, że wzrasta zainteresowanie grami podejmującymi ważne społecznie tematy. W ciągu 10 lat liczba nauczycieli korzystających z gier sygnowanych logo iCivics i specjalizujących się w wykorzystywaniu gier wideo wyniosła 30 tysięcy osób w Stanach Zjednoczonych, a 4 miliony tamtejszych uczniów zagrało w takie produkcje¹⁵. Podczas gry nasz mózg pobudzany jest do szukania kreatywnych rozwiązań, przewycięzania trudności różnymi sposobami i poprawiania swoich osiągnięć. Zdaniem edukatorów w gry wideo służące edukacji obywatelskiej przez co najmniej godzinę dziennie grało 90 tysięcy osób. Te osoby regularnie trenują rozmaite cenne i przydatne w życiu umiejętności: zdolność do kontrolowania swojej uwagi, a co za tym idzie swoich myśli i uczuć, i do motywowania siebie, wzmocnienia swojej woli i determinacji. Gry wideo nie rozwiążą za nas wszystkich problemów, ale są doskonałym uzupełnieniem dla doświadczeń pozyskiwanych w trakcie procesu edukacyjnego. Nie możemy udawać, że życie jest grą, ale powinniśmy się dowiedzieć, jak działa nasz mózg, kiedy gramy i nauczyć się

¹⁴ Zob. P. Zawojski, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016, s. 59.

¹⁵ Zob. info@icivics.org (dostęp: 20.12.2020).

przywoływać zdolności, które dzięki temu ćwiczymy, gdy są potrzebne w realnym życiu. Gry wideo będą w przyszłości zyskiwać na znaczeniu w edukacji, ponieważ są idealnym medium do aktywizacji konkretnej osoby wokół danego problemu. Gracz nie jest biernym odbiorcą, ale świadomym i działającym uczestnikiem. Każde doświadczenie czegoś go uczy, pozwala odkryć dotąd nieznaną część rzeczywistości.

Bibliografia

- Bauman Z., *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Warszawa 1994.
- Chatizow J., *Depresja i samobójstwa dzieci i młodzieży. Życie, nie umierać — poradnik dla rodziców i nauczycieli*, Warszawa 2018.
- Gałuszka D., Skiba-Żuchowska D., *Niepełnosprawność w grach wideo — omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, nr 3.
- Giddens A., *Socjologia*, przeł. A. Szulżycka, Warszawa 2008.
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Olsztyn 2018.
- Majkowski Z.T., *Języki groopowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Kraków 2019.
- Welsch W., *Nasza postmodernistyczna moderna*, przeł. R. Kubicki, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 1998.
- Wilkoszewska K., *Wariacje na postmodernizm*, Kraków 2000.
- Zarzycka A., *Gra w autokreację*, „Wielogłos: Pismo Wydziału Polonistyki UJ” 2015, nr 3 (25).
- Zawojski, P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016.

Winning against prejudice.

Video games in shaping attitudes toward social exclusion

Summary

Contemporary video games have many functions — they diagnose social problems, engage players in discussions about economics, war, politics or mental health, and sometimes support the therapeutic process. Video games take on difficult topics. Thanks to this, players can realize that the problems of others are also theirs, regardless of their country of origin or social status. The use of video games in civic education allows for the transfer of experience, and not just theory. The article aims to prove that socially engaged video games are games that help solve problems and reach people with a certain message. The author is interested in the discourse created in this way concerning gender, sexuality, race and the broader figure of the Other. The game experience prepares us for other, more insightful views of reality. Thanks to this, we can take a critical attitude toward ourselves and society. Technological developments show us that we are facing a process of reconsidering humanistic values. Nowadays, we are all to some extent doomed to self-creation, improvisation and negotiating with the world of our own aspirations and dreams.

Keywords: homelessness, video games, disabled, poverty, mental illness