

Maria B. Garda  
Uniwersytet Łódzki

## Gry komputerowe jako dziedzictwo kulturowe

---

Jesteśmy przyzwyczajeni do mówienia o grach komputerowych jako o „nowych mediach”, podczas gdy mają one już swoją ponad półwieczną historię. Nie wystarczy jednak uświadomić sobie, że pionierskie tytuły są zabytkami elektronicznej rozrywki, chciałoby się rzec „starymi mediami”. Istotnym jest, aby zrozumieć, że gry komputerowe są pod wieloma względami „umierającymi mediami”, ponieważ jako grywalne całości (tzn. sprzęt i oprogramowanie w pierwotnej konfiguracji) mają ograniczony termin trwałości, a utrzymanie ich oryginalnego stanu funkcjonowania staje się z upływem lat niemożliwe. W tym kontekście James Newman [2012, 154] stawia prowokacyjną tezę, aby „pozwolić grom umrzeć”<sup>1</sup>, gdyż nigdy nie uda nam się ich zachować takimi jakie były kiedyś. Autor oczywiście niuansuje później tę wypowiedź i okazuje się, że jest ona jedynie wyrazem jego oryginalnej wizji ocalenia gier dla przyszłych pokoleń. Niemniej obecność tego rodzaju deklaracji skłania do refleksji nad strategiami zachowania gier komputerowych jako dziedzictwa kulturowego, nie tylko światowego, ale przede wszystkim polskiego.

Jak możemy dowiedzieć się ze strony internetowej polskiego Narodowego Instytutu Dziedzictwa (NID 2013), dziedzictwo kulturowe „stanowi (...) dorobek materialny i duchowy poprzednich pokoleń, jak również dorobek naszych czasów. Oznacza wartość – materialną lub niematerialną – przekazaną przez przodków i określającą

---

1 Cytaty z obcojęzycznych źródeł, jeśli nie zaznaczono inaczej, podaję we własnym przekładzie.

naszą kulturę”. Zgodnie z tą definicją, najczęściej otaczane są opieką wszelkiego rodzaju „pomniki historii”. Mogą to być obiekty architektoniczne, jak chociażby zespół zabudowy Kazimierza Dolnego nad Wisłą, lub lokalizacje geograficzne jak pole bitwy pod Grunwaldem. Intuicyjnie postrzegamy takie miejsca jako dziejowo istotne, ponieważ są świadectwem minionej epoki lub ważnego wydarzenia historycznego. Tego rodzaju poczucie „obcowania z historią” nie towarzyszy nam w równym stopniu podczas rozgrywki – przykładowo w gry ośmiobitowe<sup>2</sup>, gdyż są one częścią historii najnowszej, wobec której nie mamy jeszcze odpowiedniego dystansu. Gdy jednak spojrzymy na te same gry z właściwej perspektywy, dostrzeżemy, że są one istotnym dziedzictwem, nie tylko kultury popularnej w ogóle, ale również rodzimej tradycji ludycznej. Ośmiobitowe gry komputerowe, w które grano w Polsce w okresie PRL są bowiem świadectwem lokalnej kultury grania, która już nie istnieje, a której opisanie i zachowanie jest równie ważne jak inne badania i próby dokumentacji tamtej epoki.

Mówiąc o historii gier komputerowych zapominamy często, że najstarsze zabytki elektronicznej rozrywki pochodzą nie tylko ze Stanów Zjednoczonych, gdzie rozwinęła się ona najszybciej, ale także z Polski. Łódzki historyk gier Bartłomiej Kluska [2011, 5–8] opisuje *Marienbad* [Podgórski, 1962], uznawany obecnie za pierwszą polską grę komputerową i stworzony na potrzeby maszyny liczącej Odra 1003. Wykorzystywany do logicznych pojedynków<sup>3</sup> prototyp – pierwszego seryjnie produkowanego nad Wisłą – komputera tranzystorowego znajdował się w Zarządzie Topograficznym Sztabu Generalnego Wojska Polskiego we Wrocławiu. Podobnie jak w przypadku wielu innych pionierskich gier (np. *Tennis for Two* [Higinbotham, 1958] lub *Maze War* [Colley, 1974]), *Marienbad* powstał na terenie instytucji rządowej, co oczywiście wynikało ze strategicznego znaczenia tych niezwykle kosztownych urządzeń. Jakkolwiek kiedyś Odra była symbolem triumfu polskiej myśli technicznej, to po upadku PRL bardzo szybko stała się reliktem poprzedniej epoki i wraz z transformacją – w tym wypadku technologiczną – została zastąpiona przez nową generację maszyn. Jak mnie poinformowano, Centrum Informatyki Uniwersytetu Łódzkiego było w posiadaniu komputerów Odra w czasach komunistycznych, ale na początku lat 90. XX wie-

---

2 Chodzi tutaj o gry tworzone na komputery osobiste i platformy do grania oparte na architekturze ośmiobitowej, popularne – w zależności od części świata – począwszy od lat 70. do połowy lat 90. XX wieku. Przykładowe sprzęty z tej generacji to konsola Nintendo Entertainment System lub mikrokomputer Atari 800 XL.

3 *Marienbad* był adaptacją wariantu chińskiej gry liczbowej *Nim*, polegającej na usuwaniu elementów ze zbioru, znanej z filmu *Zeszłego roku w Marienbadzie* (reż. A. Resnais, 1962).

ku sprzedało je na odzysk złota<sup>4</sup>. Ironią losu jest zaś fakt, że zakupione za pozyskane fundusze „nowoczesne” komputery osobiste wyszły z użycia jeszcze szybciej, niż ich poprzedniczka i już dawno zostały zlikwidowane. Dzisiaj możemy pisać o *Marienbadzie* tylko w czasie przeszłym, ponieważ nie zachowały się oryginalne listy rozkazów, co więcej próżno szukać sprawnej Odry 1003. O ile sam algorytm *Marienbadu* można odtworzyć w nowym środowisku programistycznym, to rekonstrukcja rozgrywki na komputerze tranzystorowym z użyciem dalekopisu byłaby zdecydowanie większym wyzwaniem<sup>5</sup>.

Niestety problemy z konserwacją materialnych śladów gier są jednym z kluczowych wyzwań, jeśli chodzi o ich zachowanie. Ta fizyczna zależność nie dotyczy oczywiście tylko gier, ale także odnosi się do innych mediów takich jak fotografia, film czy nawet malarstwo lub rzeźba. Nie trudno zatem wywnioskować, że wytrzymałość materialnego nośnika musi mieć znaczenie dla ich zachowania. W tym zestawieniu marmur stanowi chyba jeden z najtrwalszych materiałów stosowanych przez sztukę, ale nawet on nie jest w stanie zapewnić integralności dzieła, o czym przypomina nam sylwetka *Wenus z Milo*.

Wprawdzie plastiki używane w sprzęcie do grania są relatywnie trwałe i rozkładają się bardzo długo, o czym ostrzegają nas na co dzień ekologodzy, to okazuje się, że gry są bardziej narażone na proces tak zwanego *cyfrowego rozkładu* (ang. *digital decay*), czyli postępującą utratę możliwości odczytu artefaktów cyfrowych [Swalwell, 2009, 265–66]. Odpowiedzialny za to zjawisko jest nie tylko okres przydatności do użycia tworzyw sztucznych, ale przede wszystkim układów scalonych, systemów operacyjnych i nośników danych. Jeśli chodzi o te ostatnie, to paradoksalnie im nowsze, tym bardziej są podatne na upływ czasu, a więc choć napędy taśmowe dzisiaj są postrzegane jako anachroniczne, to stanowią podstawę funkcjonowania największych archiwów<sup>6</sup>. Niemniej, jak mówią sami archiwiści [Sterlin 2003], nie ma metody zachowania bitowych ciągów danych, która realnie zagwarantowałaby ich odczyt chociażby za 50 lat. Zatem choć gry komputerowe są *rdzennie cyfrowe* (ang. *born digital*), a więc każda kolejna kopia danego tekstu jest jakościowo tożsama z oryginałem, nie wyzwa-

4 Odra miała pozłacane złącza krawędziowe, a ilość cennego kruszcu w całej maszynie była znacząca.

5 Aczkolwiek podobne przedsięwzięcie, mające na celu odtworzenie gry *Tennis for Two* w pięćdziesięciolecie jej powstania, zakończyło się sukcesem [zob. Greenberg, 2008].

6 Ogromny przyrost wytwarzanych i składowanych danych w obszarze mediów społecznościowych skłania firmy takie jak Google i Facebook do budowania centrów tak zwanej „zimnej archiwizacji” (ang. *cold storage*), gdzie eksabajty (1 EB = 1 mln TB) informacji są zapisywane na taśmie pamięci magnetycznej.

la to ich od wszystkich problemów mediów analogowych. Obecnie masowo digitalizuje się filmy przedwojenne przez wzgląd na ulegającą degradacji taśmę nitro, a więc podejmuje się wyścig z czasem, którego celem jest skopiowanie treści z nietrwałych nośników. Dokładnie w takiej samej sytuacji znajdują się kiedyś kartridże z ośmiobitowymi grami z lat 80. XX wieku. Co więcej, konsole do gier z tego okresu także mogą z czasem przestać być zdadne do użytku. Zatem choć egzemplarze konsoli Nintendo Entertainment System wyprodukowano bez porównania więcej niż komputera Odra 1003, to nie oznacza, że za 50 lat uruchomienie *Super Mario Bros.* [Nintendo 1985] na pierwotnie przeznaczonym mu sprzęcie będzie technicznie łatwiejsze niż odtworzenie rozgrywki w *Marienbad*.

Melanie Swalwell [2007, 263] przyrównuje stare gry w wersjach pudełkowych do drogiej porcelany wytwarzanej przez manufaktury takie jak Wedgwood. To zestawienie jest bardzo trafione, gdyż gry są także produkowane masowo i ze względu na swoją – w tym wypadku zarówno materialną jak i cyfrową – „kruchosć”, z czasem zyskują na wartości jako przedmiot zainteresowania kolekcjonerów. Podążając za tokiem myślenia Waltera Benjamina [zob. 2007], australijska badaczka sądzi, że owe nieliczne „białe kruki”, które ostały się spośród niegdyś licznych serii, nabierają tego samego charakteru wyjątkowości, który obecnie kulturowo przynależy ręcznie wykonanym dziełom sztuki. Dodatkowo w tym kontekście istotna wydaje się pewna aura historyczności, powiedzielibyśmy „patyna czasu”, która w odniesieniu do współcześnie wytwarzanych obiektów – szczególnie tych uwarunkowanych technologicznie – zaczyna ujawniać się znacznie szybciej, niż miało to miejsce niegdyś. Jako przykład niech posłużą nam stare samochody, które po 25 latach od daty produkcji można zarejestrować jako pojazd zabytkowy, podczas gdy czasem zauważamy nawet po kilku sezonach, że wzornictwo danego modelu „wyszło z mody”.

Kolekcjonerstwo i zamiłowanie do estetyki retro łączą się w ramach praktyki kulturowej określanej jako *retrogranie* (ang. *retrogaming*), czyli użytkowanie i zbieranie dawnego sprzętu służącego do grania oraz emulowanie<sup>7</sup> starych gier na nowszych platformach. Kluczową kategorią dla dyskursu retrograczy jest pojęcie *oryginalnego doświadczenia* (ang. *original experience*), odnoszące się do potrzeby zachowania doświadczenia rozgrywki takim „jakie było naprawdę” [Swalwell, 2013, 2]. Jest to szczególnie widoczne w dyskusjach dotyczących emulatorów [zob. tamże, 2–5], gdzie jako główne kryterium oceny oprogramowania stosuje się wrażenie autentyczności, a więc jak najdokładniejsze zachowanie oryginalnych własności gry z uwzględnieniem efek-

---

7 Emulowanie – duplikowanie funkcjonalności jednego systemu komputerowego na drugim.

tów jakie były charakterystyczne dla konkretnej symulowanej platformy. Oczywiście emulacja sama w sobie nie jest rozwiązaniem preferowanym przez retrograczy, gdyż odtworzenie doświadczenia takim „jakie było naprawdę” zakłada użycie oryginalnego sprzętu podłączonego do monitora z epoki. Ma to znaczenie o tyle, o ile specyfika teraźniejszych rozwiązań technicznych może wpływać na recepcję gry. Poza uwarunkowaniami sprzętowymi, istotna jest także posiadana edycja danego tytułu, a więc konkretna wersja skompilowanego kodu. Co ciekawe, najwięcej trudności w tym kontekście sprawiają te produkcje, które odniosły największy sukces i posiadają wiele reedycji oraz konwersji. Słynne *Robbo* [Pelc 1989], rodzima wariacja na temat serii *Boulder Dash*, jest chyba najczęściej klonowanym polskim tytułem w historii. Gra została początkowo wydana na ośmiobitowe komputery Atari, ale ze względu na swoją wielką popularność, prostotę i możliwość tworzenia własnych dodatkowych poziomów, jest do dzisiaj rozwijana przez fanów i adaptowana na nowe platformy. Wydaje się, że nie ma urządzenia, na które nie powstałaby jakaś permutacja *Robbo*, począwszy od wszystkich modeli komputerów osobistych, które były użytkowane w Polsce w latach 90. ubiegłego wieku, a na współczesnych propozycjach mobilnych skończywszy. Mamy zatem plejadę przeróżnych gier-klonów, z których choć każdy jest podobny do oryginalnej gry, szczególnie w zakresie mechaniki, to jednak wygląda często bardzo odmiennie. Choć gra została ocalona od zapomnienia, można zadać sobie pytanie, co ma wspólnego rozgrywka w *Robbo* na smartfonie z oryginalnym doświadczeniem z tak zwanego „małego Atari”?

Osobnym problemem jest zachowanie gier sieciowych. Współczesne tytuły takie jak *World of Tanks* [Wargaming.net, 2011] są zależne od serwera utrzymywanego przez wydawcę gry, więc choć obecnie jest to jedna z popularniejszych gier MMO (ang. *Massively multiplayer online*), to sytuacja może w przyszłości ulec zmianie. O ile wcześniejsze gry wieloosobowe, takie jak MUD-y (ang. *Multi-User Dungeon*), nie były tak wymagające technicznie i mogą być utrzymywane przez najwierniejszych fanów, o tyle nawet relatywnie liczna baza entuzjastów nie będzie w stanie sfinansować infrastruktury *World of Tanks*. Dodatkowym utrudnieniem jest kwestia praw autorskich, które w przypadku pierwszych MUD-ów należały często do niezależnego twórcy – chętnie nieodpłatnie udostępniającego grę, podczas gdy właścicielami praw do nowych produkcji bywają wielkie koncerny medialne prowadzące zupełnie inną politykę odnośnie własności intelektualnej.

Wydaje się, że odtworzenie rozgrywki sieciowej po wielu latach przypominałoby pod wieloma względami działania historycznych grup rekonstrukcyjnych. Choć wątpliwym jest, aby ktoś pokusił się o zrekonstruowanie największych bitew MMO,

takich jak starcia w uniwersum *EVE Online* [CCP Games, 2003-] – na przykład Battle of Asakai [Petite 2013]. Takie gigantyczne konfrontacje, w których uczestniczy do kilku tysięcy graczy, są dokumentowane w postaci filmów lub galerii zdjęć najwyższej rozdzielczości (4K), a więc *de facto* istnieje zapis historyczny tych wydarzeń, stanowiący odpowiedni punkt odniesienia dla prób ich odtworzenia. Być może, podobnie jak w wypadku rekonstrukcji bitwy pod Grunwaldem, mielibyśmy do czynienia z odegraniem punktów kulminacyjnych bitwy przy pomocy mniejszych sił, niż miało to miejsce w rzeczywistości. Przywrócenie do życia społecznego kontekstu rozgrywki jest jednak zupełnie niemożliwe. Jest to problem, z którym borykają się także miłośnicy gier arkadowych, które funkcjonowały w ramach nieistniejących już salonów gier.

Gry komputerowe wydają się tak silnie należeć do teraźniejszości, że do niedawna nie zastanawiano się, co z nimi będzie za kilkadziesiąt lat. Gdyby nie działania retrograczy, liczne tytuły z lat 80. XX wieku zapewne nie przetrwałyby do dzisiaj. Środowiska te skupiają się przede wszystkim na emulacji jako metodzie udostępnienia gier nowym pokoleniom graczy. Jest to jednak tylko jedna z możliwych strategii jaką można przyjąć starając się zachować gry komputerowe dla potomności. Pozostałe sposoby wiążą się z zaangażowaniem instytucjonalnym.

Zachowaniem gier zajmują się w Polsce także sformalizowane inicjatywy takie jak Fundacja Promocji Retroinformatyki „Dawne Komputery i Gry” z Wrocławia lub Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowicach. Choć nie mogą one jeszcze konkurować z wiodącym na świecie ośrodkiem zachowania gier komputerowych – Computerspielemuseum w Berlinie<sup>8</sup>, to wykonują niemożliwy do przecenienia wysiłek na rzecz zachowania regionalnej historii informatyki i gier cyfrowych. Cel ten także realizują niektóre instytucje państwowe, takie jak biblioteki publiczne, co określają przepisy prawa polskiego.

Jeśli chodzi o instrumenty legislacyjne, to teoretycznie rzecz biorąc, Polska jest całkiem dobrze przygotowana. Ustawa o obowiązkowych egzemplarzach bibliotecznych obejmuje wszelkie „publikacje”, przez które „należy rozumieć dzieła zwielokrotnione dowolną techniką w celu rozpowszechnienia, a w szczególności: (...) c. audiowizualne utrwalające dźwięk, obraz lub obraz i dźwięk, (...); d. zapisane na nośnikach elektronicznych; e. oprogramowanie komputerowe” [Dz.U. 1996 nr 152 poz. 722 art. 2], a więc także gry komputerowe. Z kolei przez „wydawcę” należy „rozumieć osobę prawną, jednostkę organizacyjną nie posiadającą osobowości

---

8 Computerspielemuseum Berlin (pol. Muzeum Gier Komputerowych w Berlinie) zostało po raz pierwszy otwarte w 1997 roku, a ponownie (po okresie działania jedynie *on-line*) w roku 2011.

prawnej oraz osobę fizyczną, która prowadzi na obszarze Rzeczypospolitej Polskiej działalność polegającą na publikowaniu dzieł; domniemywa się, że wydawcą jest osoba, której nazwę lub nazwisko uwidoczniło w tym charakterze na egzemplarzach publikacji” [tamże]. Hipotetycznie każda gra „wydana” w Polsce – w rozumieniu tej ustawy – powinna trafić do uprawnionych bibliotek, chociażby do Biblioteki Narodowej w Warszawie. W praktyce niestety niewielu wydawców stosuje się do tej zasady, a jeśli już to się zdarza, to często wiele lat po premierze i w formie którejś reedycji, a nie oryginalnego wydania.

Środki egzekwowania ustawy o egzemplarzu obowiązkowym istnieją, ale właściwie nigdy nie są stosowane, co wynika z niezwykle ograniczonej ilości kustoszów zajmujących się obiektami rdzennie cyfrowymi, którzy są jednocześnie ekspertami w zakresie historii gier komputerowych. Jedyną możliwością poprawy tej sytuacji jest uświadamianie twórców gier, że wysyłając egzemplarz obowiązkowy troszczą się o dziedzictwo kulturowe własnego kraju, a więc co za tym idzie dbają także o swoje miejsce w historii. Przykładem producenta elektronicznej rozgrywki, który niezwykle skrupulatnie dba o zachowanie swojej spuścizny jest Nintendo [zob. Suominen 2011] i wydaje się, że każda duża firma powinna pójść ich śladem. Niemniej w dalszym ciągu brakuje rozwiązań, które pozwolą zachować gry autorstwa mniejszych studiów lub twórców niezależnych, w szczególności te wydawane lokalnie. Co od razu przywołuje kolejną trudność, związaną z archiwizacją tytułów wydawanych w dystrybucji cyfrowej, które nigdy nie były publikowane w formie pudełkowej. Gromadzenie tego rodzaju zbiorów i ich udostępnianie w jednostce publicznej jest wysoce problematyczne. Niemniej dopóki nie powstanie państwowa instytucja kultury, którą na wzór FilMOTEKI Narodowej możnaby określić mianem „Groteki Narodowej”, biblioteki są jedyną szansą na zgromadzenie współczesnych gier – teraz, a więc w momencie, kiedy są one bez trudu dostępne.

Wobec tak trudnej sytuacji, może warto jednak rozważyć propozycję Newmana [2012, 158–160], który odrzuca strategię skupione na oryginalnym doświadczeniu i emulacji, a zamiast nich proponuje zwrot ku zapisowi samej rozgrywki (ang. *gameplay*). Jego zdaniem tego rodzaju archiwizacja, a więc nagranie procesu grania w formie tak zwanego *let's play*<sup>9</sup>, uzupełnione o dokumentację kultury grania danej epoki, stanowi materiał, który może nam znacznie więcej powiedzieć o historii gier takich „jaki były naprawdę”, niż zachowanie ich materialnych śladów. Za odejściem od ka-

9 *Let's play* – to udokumentowany, najczęściej za pomocą nagrania wideo, proces rozgrywki, który zazwyczaj opatrzony jest komentarzem grającego; jako forma audiowizualna został spopularyzowany na serwisie YouTube.

tegorii oryginalnego doświadczenia jest także Swalwell [2013, 11–12], ale jej zdaniem historycy gier powinni myśleć o sobie nie jako o archiwistach, ale bardziej jak o archeologach, gdyż w przyszłości odtworzenie kultury grania danej epoki będzie wymagało korzystania z wielu źródeł, a większość z tych przedmiotów nie będzie już spełniać swoich pierwotnych funkcji. Podobnie jak w przypadku muzeów etnograficznych, przyszłe muzea gier komputerowych będą przede wszystkim starały się odtworzyć minione epoki gier komputerowych prezentując granie jako praktykę kulturową osadzoną w historii życia codziennego.

Przez wzgląd na swoją techniczną i cyfrową nietrwałość, gry komputerowe potrzebują ochrony być może jeszcze bardziej niż inne znane nam dobra kultury. Polsce jest jeszcze daleko do krajów, które dbają o swoją ludyczną przeszłość tak jak Stany Zjednoczone czy Niemcy. Niemniej posiadamy bardzo dobrze zorganizowane środowiska retrograczy, które zgromadziły znaczące materiały dotyczące naszej lokalnej historii gier komputerowych. Najwyższa pora, aby wszelkiego rodzaju instytucje i inicjatywy zajmujące się opieką nad dziedzictwem kulturowym, zaczęły współpracować z kolekcjonerami, twórcami i historykami gier, podejmując wspólne wyzwanie zachowania gier cyfrowych dla przyszłych pokoleń. Niezależnie od obranych strategii, istotną rolę w tym procesie powinni odgrywać groznawcy, gdyż pewne jest tylko przetrwanie gier najpopularniejszych, a to eksperci powinni zbadać, które tytuły miały największe znaczenie dla danej epoki. Znajdujemy się w nietypowym momencie polskiej historii gier, kiedy są jeszcze wśród nas pionierzy tego zjawiska, lecz wkrótce może nam ich zabraknąć i nie będziemy w stanie odtworzyć dawnej kultury gier za pomocą metod historii mówionej, ale – tak jak mówi Swalwell – pozostanie nam rola archeologów. Jako groznawcy, nie popełniamy błędów filmoznawców, którzy dopiero w latach 80. XX wieku zdali sobie sprawę, że mają błędne pojęcie o okresie wczesnego kina. Nie pozwólmy grom umrzeć zanim je poznamy.

## Bibliografia

- Benjamin, Walter. 2007 [oryg. 1968]. *Unpacking My Library. A Talk about Book Collecting* (tłum. H. Zohn). w: H. Arendt (red.), *Illuminations*, ss. 59–67. New York: Schocken Books.
- Greenberg, Diane. 3 listopada 2008. *Celebrating 'Tennis for Two' With A Video Game Extravaganza*. Dostęp: <http://www.bnl.gov/newsroom/news.php?a=2964>
- Kluska, Bartłomiej, Rozwadowski, Mariusz. 2011. *Bajty Polskie*. Łódź: Orka.

- Newman, James. 2012. *Best before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Milton Park, Abingdon, Oxon; New York: Routledge.
- NID. 2013. *Ochrona Dziedzictwa Kulturowego*. Dostęp: [http://www.nid.pl/pl/Informacje\\_ogolne/Ochrona\\_dziedzictwa\\_kulturowego/](http://www.nid.pl/pl/Informacje_ogolne/Ochrona_dziedzictwa_kulturowego/)
- Petitte, Omri. 28 stycznia 2013. *EVE Online's Battle of Asakai: Who Was Involved, the Stakes, and the Aftermath*. Dostęp: <http://www.pcgamer.com/2013/01/28/eve-online-battle-asakai/>
- Sterling, Bruce. 2003. *Digital Decay*. w: A. Depocas, J. Ippolito, and C. Jones (red.), ss. 11–22. New York and Montreal: the Solomon R. Guggenheim Foundation. Dostęp: <http://thoughtmesh.net/publish/299.php>.
- Suominen, Jaakko. 2012. *Mario's Legacy and Sonic's Heritage: Replays and Refunds of Console Gaming History*. Dostęp: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/12168.57359.pdf>.
- Swalwell, Melanie. 2007. *The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again*. w: „Journal of Visual Culture” 6 (2) (August): 255–273.
- . 2009. *Towards the Preservation of Local Computer Game Software Challenges, Strategies, Reflections*. w: „Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 15 (3) (August): 263–279.
- . 2013. *Moving on from the Original Experience: Games History, Preservation and Presentation*. Dostęp: [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_454.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_454.pdf)

Data dostępu do materiałów internetowych: 30 września 2013.

## Ludografia

- Higinbotham, William, 1958. *Tennis for Two* [konstrukcja własna], USA.
- Colley, Stephen, 1974. *Maze War* [Imlac], USA.
- Nintendo. 1985. *Super Mario Bros.* [NES], USA: Nintendo.
- Pelc, Janusz. 1989. *Robbo*. [Atari XE/XL], Polska: LK Avalon.
- Podgórski, Witold. 1962. *Marienbad*. [Odra 1003], Polska.
- Wargaming.net. 2011. *World of Tanks* [PC], Polska Wargaming.net.

Projekt został sfinansowany ze środków Narodowego Centrum Nauki przyznanych na podstawie decyzji numer DEC-2012/07/B/HS2/00419.

## Summary

---

### Computer games as cultural heritage

The aim of the article is to discuss the challenges of computer games preservation as a cultural heritage, focusing on the Polish perspective. Computer games are predominantly perceived as 'new media', despite the fact that their history dates back to the mid-20th century. It is important to understand that not only the early computer games are already 'old media' but all the digital games are. They may be perceived as 'dying media' vulnerable to unprecedented obsolescence. The article explores the consequences of digital decay and the notion of original experience in the context of conservation strategies. It suggests that there is still a need for a more conscious inclusion of computer games within the agenda of the Polish heritage institutions.

**Keywords:** computer games preservation, cultural heritage, digital decay, original experience, retrogaming

**mgr Maria B. Garda** – groznawczyni, asystentka w Katedrze Mediów i Kultury Audiowizualnej na Uniwersytecie Łódzkim, gdzie zajmuje się grami komputerowymi, kulturą popularną i historią mediów; publikowała między innymi w „Homo Ludens” i „Przeglądzie Kulturoznawczym”.