

**Jak nie popularyzować
kulturoznawczego badania gier.
„Aspekty funkcjonowania gier
cyfrowych we współczesnej
kulturze. Studia przypadków”
Katarzyny Marak i Miłosza
Markockiego**

Wiktor Rorot

Jak nie popularyzować kulturoznawczego badania gier.
Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków
Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego

Wiktor Rorot

TEKSTY DRUGIE 2017, NR 3, s. 238–250

DOI: 10.18318/td.2017.3.14

Rok 2016 obrodził w polskie publikacje z zakresu *game studies*. Stosunkowo młoda na świecie dyscyplina stopniowo umacnia się również w polskim świecie naukowym, czego wyrazem jest szczególnie rosnąca z każdym kolejnym rokiem liczba publikowanych zarówno książek, jak i też artykułów. Mimo tej tendencji nie wydano jeszcze w Polsce publikacji o charakterze podręcznikowym – poddającej groznawstwo, zarówno polskie, jak i światowe, szczegółowej analizie, zbierającej rozmaite problemy i metodologie, jakie obejmuje ta dyscyplina.

Katarzyna Marak i Miłosz Markocki, publikując *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*¹, przedmiot niniejszej recenzji, postawili sobie dwojakie zadanie. Po pierwsze, chcieli, aby „książka chociaż w części mogła uzupełnić brak” (s. 8) podręcznika skierowanego do nowych adeptów dyscypliny. Po drugie, usiłują

Wiktor Rorot – student Kolegium MISH UW. Interesuje się filozofią umysłu, kognitywistyką i badaniem gier cyfrowych. Kontakt: wikt.rorot@student.uw.edu.pl

1 Przy cytatach pochodzących z recenzowanej publikacji numery stron będę podawał w nawiasach.

zanalizować miejsce gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Oba te zadania są niezwykle ambitne, każde z nich osobno mogłoby wypełnić czterokrotnie obszerniejszą pozycję niż *Aspekty...* Z tego powodu nie jest dużym zaskoczeniem, że obie części publikacji są fragmentaryczne, nie prezentują odbiorcy szerokiego obrazu, pozostawiając go w aporii.

Książka jest poświęcona przede wszystkim kulturze graczy gier cyfrowych. Analizując jej poszczególne aspekty, autorzy, jak sami piszą, mają na celu przede wszystkim przeformułowanie i rozszerzenie dyskursu nad grami cyfrowymi o perspektywę interdyscyplinarnych badań kulturoznawczych. W ramach przytoczonej przez autorów klasyfikacji Egenfeldta-Nielsen, Smitha i Tosci² badania przedstawione w książce mieszczą się na przecięciu perspektywy skoncentrowanej na graczach (badania Miłosza Markockiego) i perspektywy kulturowej (badania Katarzyny Marak) i mimo zadeklarowanego celu metanaukowego, realizowanego na zasadzie „dania przykładu” kulturoznawczych badań nad grami, autorzy równie mocno podejmują próbę zaprezentowania wizerunku współczesnej kultury graczy i charakterystycznych dla niej zjawisk, takich jak społeczności gier MMORPG (rozdział 3 i 4) czy zjawisko nagrań typu *let's play* (rozdział 6). W takich ramach mieści się również analiza zastosowania konwencji horroru w grach niezależnych (zjawisko *indie horror games*, analizowane w rozdziale 5), szczególnie że Marak dużo miejsca poświęca podejściu graczy do tych tekstów kultury. Tym bardziej dziwi więc decyzja o włączeniu do publikacji ostatniego rozdziału, będącego „klasycznym studium przypadku” (s. 8) czy inaczej – analizą i interpretacją gry *The Music Machine*, nieodnoszącą się w żadnym punkcie do szerszej, związanej ze zjawiskami kulturowymi czy kulturą graczy, tematyki, w dodatku jedynie luźno powiązaną ze wcześniejszymi rozpoznaniem autorów.

Zanim przejdę do szczegółowej analizy poszczególnych rozdziałów – ich mocno niezależny, „artykułowy” charakter jest uzasadnieniem takiej struktury niniejszej recenzji – należy zwrócić uwagę na kilka braków publikacji, powracających w kolejnych rozdziałach. Mniejszym problemem, raczej wybaczalnym, są niedociągnięcia korekty i redakcji – spora ilość literówek, błędów składniowych (np. na s. 152 czytamy: „Powodem, dla którego Tkacze nie odczuwają zachwyty, dumy ani satysfakcji, jest fakt, niezrozumienie koncepcji celowości czy piękna”), niewymienienie cytowanych pozycji w bibliografii (problemатyczne ze względu na przyjęty standard cytowania, np. pozycja

2 S. Egenfeldt-Nielsen i in. *Understanding video games: The essential introduction*, Routledge, London 2013.

cytowana jako „Krawczyk 2014” (s. 48), może oznaczać m.in. *Zakresy parametrów spawania w zależności od przenoszenia metalu w łuku spawalniczym*³, *Efektywność i skuteczność nadzoru nad samorządem terytorialnym a uwarunkowania prawno-faktyczne*⁴ czy pozycję, którą autorzy prawdopodobnie mieli na myśli: *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Ferguson*⁵). Problemem zdecydowanie większym jest natomiast brak jasno zdefiniowanego czytelnika docelowego. Z tego powodu autorzy podejmują czasem sprzeczne decyzje – usiłują zdefiniować terminy, które większość graczy rozumie intuicyjnie, takie jak „gameplay” czy „mechanika”, ale proponują definicje na tyle złożone, że nie są one w stanie rozjaśnić tych pojęć osobie nieznającej gier cyfrowych, używają pojęć bez ich wyjaśnienia (jak w przypadku określeń „system gry” i „gra jako medium”, które w ogóle nie zostają wyjaśnione), mimo opracowania słowniczka pojęć, umieszczonego w aneksie (a tłumaczącego terminy znane graczom, niekoniecznie związane z dyskursem naukowym, takie jak np. „gry AAA” czy „boss”). Z tego powodu pozycja nie jest w pełni użyteczna ani dla osób znających literaturę groznawczą, ani dla nowych adeptów tej dyscypliny. Co gorsza, brak ten odbija się również na jakości przeprowadzanych przez autorów analiz zawartych w drugiej części książki, opartych czasami na dość banalnych obserwacjach i wnioskach.

Mimo tych niedociągnięć – oraz bardzo kontrowersyjnego fragmentu poświęconego stanowi polskiego groznawstwa, do którego wrócę pod koniec – *Aspekty...* są pozycją interesującą i wartościową, głównie ze względu na szeroki zakres poruszanych tematów w drugiej części publikacji, dzięki czemu autorzy mogą przedstawić kluczowe elementy kultury graczy, zarysowując jej pejzaż.

Część „podręcznikowa”

Pierwszy i drugi rozdział *Aspektów...*, jak już wspomniałem, mają cel podręcznikowo-wprowadzający, przedstawiają kluczowe pojęcia i zjawiska dyskursu *game studies*.

-
- 3 R. Krawczyk *Zakresy parametrów spawania w zależności od przenoszenia metalu w łuku spawalniczym*, „Biuletyn Instytutu Spawalnictwa” 2014 nr 4.
 - 4 R. Krawczyk *Efektywność i skuteczność nadzoru nad samorządem terytorialnym a uwarunkowania prawno-faktyczne*, „Finanse Komunalne” 2014 nr 10.
 - 5 S. Krawczyk *Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Ferguson*, „Homo Ludens” 2014 nr 1.

Struktura pierwszego rozdziału jest dość przejrzysta – autorzy omawiają kluczowe pojęcia groznawstwa, przechodząc od najbardziej ogólnych zagadnień, do coraz bardziej szczegółowych problemów. Chociaż początkowe sekcje poprowadzone są bardzo rzeczowo i trafnie, w dalszej części ustępstwa na rzecz zwięzłości wywodu stają się bardzo wyraźne.

Najlepiej widoczne jest to na przykładzie wspomnianej już definicji pojęcia „gameplay” (s. 21-23). Analizując to pojęcie, powracające wielokrotnie w dalszym toku pracy, autorzy dokonują kilku kontrowersyjnych decyzji. Pierwszą z nich jest odejście od tłumaczenia go – zestawiają je jedynie z funkcjonującym w języku polskim i dyskursie dotyczącym gier pojęciem „grywalność”, które jednak dotyczy, jak słusznie zauważają, terminu zupełnie innego – najbliższym odpowiednikiem jest angielskie *playability*. Nie biorą natomiast pod uwagę użycia terminu „rozgrywka”, który w języku polskim oprócz desygnowania pojedynczej partii pewnej gry (*game*), ma również znaczenie szersze, zbliżone do terminu *gameplay* (np. w wypowiedziach „Dzięki zmniejszonej liczbie graczy rozgrywka ogromnie zyskuje na dynamice”⁶). Niedookreśloność tego „szerszego znaczenia” jest konsekwencją drugiej kontrowersyjnej decyzji Marak i Markockiego, którzy postanowili nie podawać choćby operacyjnej definicji tego pojęcia, stwierdzając, że „kwestia zdefiniowania [...] jest niezwykle trudna i w dwójnasób złożona” (s. 22). Mimo przytoczenia czterech odmiennych zarysów definicji, nie omawiają ich, natomiast np. przytoczone za Craigiem Lindleyem⁷ określenie *gameplay* jako „uczenia się, rozpoznawania i wdrażania konkretnego Gestalt”⁸ jest wysoce niejednoznaczne, co więcej – błędnie zinterpretowane. Cytowany artykuł Lindleya nie podejmował próby definicji pojęcia *gameplay*. Zamiast tego autor rozwija pojęcie *gameplay gestalt* jako „wzoru percepcyjnych, poznawczych i motorycznych działań”, charakterystycznego dla konkretnego gracza lub gry, ale zarazem powracającego w grach tego samego gatunku⁹. Wobec przytoczenia tak wąskich i specy-

6 Sz. Nowara *Męska gra*, „Dziennik Zachodni” 9.09.2003 – dostęp przez Narodowy Korpus Języka Polskiego.

7 C.A. Lindley *The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling*, w: *Proceedings of the Computer games and digital cultures conference*, ed. by F. Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002, https://www.researchgate.net/publication/221217584_The_Gameplay_Gestalt_Narrative_and_Interactive_Storytelling (4.06.2017).

8 C.A. Lindley *The gameplay gestalt...*, s. 209, cyt. za K. Marak, M. Markocki *Aspekty...*, s. 23.

9 Tamże, s. 207-209.

ficznych koncepcji tym bardziej dziwi brak choćby operacyjnej definicji tego pojęcia.

W efekcie rozdział ten w niewielkim stopniu porządkuje rozumienie kategorii używanych w dyskursie groznawczym, nie jest również wystarczająco wyczerpujący dla osoby posiadającej, choćby podstawowe, rozeznanie w groznawstwie. Można jednak doszukiwać się innej, niezamierzonej chyba przez autorów roli tego rozdziału, jako próby rozrysowania mapy kluczowych pojęć współczesnego groznawstwa, w szczególności z perspektywy nurtu, który skupia się w swoich badaniach na graczach i kulturowych aspektach gier cyfrowych – jak Marak i Markocki później zauważają, nurtu niedoreprezentowanego w polskim groznawstwie.

Stan badań nad grami przedstawiony jest w kolejnym rozdziale. Jest on zdominowany przez analizę – czy raczej krytykę – polskiego groznawstwa. Jego pozostała część stanowi próbę rozrysowania typologii odmiennych perspektyw kształtujących *game studies*. Marak i Markocki rozumieją tę dziedzinę jako inherentnie interdyscyplinarną, której osobność gwarantuje odrębność przedmiotu, którym nie zajmuje się żadna inna dyscyplina. Proponowana przez nich typologia tak określonej dyscypliny wyrasta na przecięciu dwóch niezależnych podziałów tekstów *game studies* – w zależności od przyjmowanej perspektywy¹⁰ i „retoryki”¹¹. Ta typologia jest bardzo odkrywczym, interesującym i, wydaje się, trafnym opisem pola badań nad grami. Jedyne zarzut wobec autorów czy raczej Larsa Konzacka to pewien „naukowy antyrealizm”, jaki nadaje tekstom *game studies* użycie w ramach tej typologii pojęcia „ramy retorycznej”. Różnice między tekstami reprezentującymi „retorykę ekonomiczną” i „retorykę niepokoju” nie są jedynie dyskursywne i retoryczne, mają zupełnie inny ciężar badawczy, inną doniosłość i, przede wszystkim, są skrajnie różnie uwarunkowane społecznie, kulturowo i metateoretycznie. Zamiast o „ramach retorycznych” należałoby więc mówić może o sieciach problemów. Pozwoliłoby to uniknąć także błędu ekwiwokacji, gdy autorzy odwołują się do pojęcia „retoryki proceduralnej” Iana Bogosta¹². Dla Bogosta „retoryka” oznacza tutaj środki perswazyjne wykorzystane w samych grach. W odniesieniu

10 Podział zaczerpnięty od: S. Egenfeldt-Nielsen i in. *Understanding video games...*

11 Zaczerpnięty od: L. Konzack *Rhetorics of computer and video game research*, w: *The player's realm: Studies on the culture of video games and gaming*, ed. by J.P. Williams, J.H. Smith, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson 2007, s. 110-130.

12 I. Bogost *Persuasive games: the expressive power of videogames*, The MIT Press, Cambridge 2007.

do tekstów teoretycznych należałoby więc mówić raczej o „retoryce retoryki proceduralnej”; jednak kategoria „ramy retorycznej” prowadzi do przeoczenia tego rozróżnienia przez Marak i Markockiego.

Mimo tych wątpliwości taki podział daje dość dobry obraz współczesnego groznawstwa i stanowi silny punkt wyjścia do analizy polskich tekstów z zakresu *game studies* – analizy, jak już wspomniałem, kontrowersyjnej ze względu na swój silny krytycyzm, ale również na pewne braki metodologiczne. Powrócę do tego tematu jeszcze pod koniec tej recenzji, ponieważ jest to najsłabszy i najbardziej kontrowersyjny fragment publikacji, niewpływająca jednak bardzo na ogólną wartość naukową *Aspektów...*

Część „praktyczna”

Część druga recenzowanej książki opiera się na badaniach prowadzonych przez autorów i stanowi prezentację „interdyscyplinarnie kulturoznawczego” podejścia do analizy gier cyfrowych, jakie Marak i Markocki postulują. Badania te sytuują się na przecięciu badań etnograficznych (w tę stronę zmierza Markocki), kulturoznawczych oraz klasycznej analizy i interpretacji (te tendencje realizuje mocniej Marak).

Rozdziały: trzeci i czwarty bazują na badaniach Miłosza Markockiego nad graczami gier MMORPG¹³. Autor zastrzega, że rozdziały te nie mają charakteru interpretacyjnego, ich przedmiotem jest raczej usystematyzowanie kluczowych pojęć oraz opisanie praktyk i elementów samych gier MMORPG oddziałujących na wykształcanie się społeczności i tożsamości graczy. Jednak takie zaznaczenie ram tego „raportu” z badań, ponieważ tak chyba należy myśleć o tych rozdziałach, nie broni Markockiego przed zarzutem niedostatecznego omówienia prezentowanych wyników – autor nie uwzględnia w ogóle badań nad społecznościami i tożsamościami prowadzonych wcześniej (takich jak np. kluczowa monografia Toma Boellstorfa *Dojrzewanie w Second Life*¹⁴), nie próbuje również sformułować wniosków i podsumować swoich badań.

13 *Massive multiplayer multiplayer online roleplaying games* – gry, w których „zazwyczaj w każdym dowolnym momencie kilkuset użytkowników gra jednocześnie” (*massive multiplayer online*), a gracz, wcielając się w daną postać (*roleplaying*), może wchodzić w interakcje z postaciami prowadzonymi przez innych graczy – za K. Marak, M. Markocki *Aspekty...*, s. 67.

14 T. Boellstorff *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. A. Sadza, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012. Zwrócić uwagę że pozycja ta pojawia się w bibliografii.

Opis metodologii jest dość jasny. Pewnym brakiem jest niedostarczenie jakichkolwiek informacji o rozmówcach, w tym o ich liczbie czy cechach demograficznych oraz deklarowane „uśrednianie” wynikających z badań „liczb, definicji i podziałów” (s. 69) bez wskazania, jaki udział mają poszczególne źródła (wywiady, wypowiedzi na forach, obserwacje badacza). Niedostateczna ilość informacji na temat badanej populacji jest zresztą problemem wszystkich rozdziałów, czego przejawem jest kształt aneksu zawierającego informacje o źródłach opinii graczy – zbudowanego jako ogólnikowa lista adresów internetowych, z których większość stanowią odnośniki do kanałów letsplayerów, analizowanych przez Katarzynę Marak.

Mimo tych braków metodologicznych i teoretycznych rozdział trzeci stanowi bardzo dobrą charakterystykę kluczowych kategorii i pojęć, co szczególnie cenne – stosowanych przez samych graczy. Kategorie te dają podstawy do wypracowania typologii graczy MMORPG, którą Markocki, bez deklarowania takiej chęci, konstruuje. Ta typologia, funkcjonując na przecięciu kategorii wewnętrznych i zewnętrznych względem świata gry, jest o tyle istotna, że, jak wskazuje badacz, społeczności wewnątrz gry (tzw. gildie, klany – stowarzyszenia graczy dające im pewne korzyści) są homogeniczne pod względem przynależności graczy do poszczególnych klas. Chociaż Markocki nie podejmuje się interpretacji takich uwarunkowań społeczności wewnątrz gier, jego typologia może posłużyć jako podstawa dalszych badań, skupiających się na poszczególnych mechanizmach, np. badającą w duchu teorii aktora-sieci rolę aktantów nieludzkich (mechanikę czy technologiczne elementy gry) dla tworzenia się społeczności w grach MMORPG. Co więcej, ponieważ wymienione przez autora kategorie, jak sam podkreśla, są uwarunkowane historycznie i zmienne, siatka pojęciowa, którą wypracowuje, może stanowić podstawę sprawdzenia aktualności starszych badań, takich jak wspomniana już publikacja Toma Boellstorfa.

Podobnie kolejny rozdział, wykorzystujący te same badania, a skupiający się na kwestii tożsamości graczy i ich społeczności wskazuje, jakie elementy gry odgrywają rolę w kształtowaniu tożsamości. Jest jednak przez to narażony na znacznie większe trudności w porównaniu z poprzednim rozdziałem. Pierwszego problemu Markocki jest świadom – jest to mianowicie kwestia tego, czym w ogóle jest „tożsamość gracza”. Brakuje (podobnie jak było we wcześniejszych partiach książki) przyjęcia choćby ogólnikowej, operacyjnej definicji, którą charakterystyka technik i narzędzi używanych przez graczy do kreowania swojej tożsamości mogłaby precyzować. Właśnie ten brak prowadzi do fluktuacji pojęciowych – nie wiadomo do końca, czy przez „tożsamość”,

której dotyczy artykuł, autor rozumie „tożsamość postaci gracza”, jak sugerowałby tytuł rozdziału, czy może „tożsamość gracza”, jak Markocki pisze w toku swojej analizy. Autor zresztą sam wpada w pułapkę tej nieścisłości, gdy pisze dość tautologicznie, że „w przypadku graczy *roleplay* ich tożsamość jest składową dwóch tożsamości. Jedną jest tożsamość gracza (osoby kierującej postacią), natomiast drugą jest tożsamość danej postaci w świecie konkretnej gry”¹⁵. Problem ten jest istotny, ponieważ zamazuje strukturę przyczynową – kwestię tego, czy gracz już na początku gry ma pewne oczekiwania (np. będą grał *roleplayowo* orkiem-magiem) wynikające z czynników ze świata rzeczywistego (jego predyspozycji) i dopasowywane następnie do świata gry, czy może raczej pewne afordancje gry pozwalają kreować jego tożsamość w świecie zewnętrznym. Obie opcje wydają się równie prawdopodobne – tym bardziej ciekawe byłoby zbadanie, którą z nich częściej kierują się gracze.

Pozostałe trzy rozdziały, których autorką jest Katarzyna Marak, poruszają problematykę gatunku gier *indie horror* – niezależnych gier cyfrowych reprezentujących konwencję horroru.

Rozdział piąty poświęcony jest analizie całości tego zjawiska. Marak opiera się na bogatej literaturze gier – wymienia ponad 50 tytułów, które bada pod kątem ich roli w kulturze. Analizom skupiającym się na stylu i grafice przyświeca perspektywa większej wolności twórczej i niewielkiego nakładu finansowego, dwóch czynników składających się na definicję gier *indie*. Badaczka wyróżnia kilka ogólnych konwencji, które przyjmują twórcy (jak np. wizualizacja świata gry z wykorzystaniem „klasycznego 3D, grafiki retro lub grafiki stylizowanej” (s. 106) czy projektowanie środowiska gry jako trójwymiarowego lub dwuwymiarowego). To skonwencjonalizowanie jest podyktowane uwarunkowaniami ekonomicznymi – niewielki nakład finansowy, do jakiego zdolne są niezależne zespoły deweloperskie, znacząco ogranicza wybór programistycznych narzędzi niezbędnych do projektowania gry. Sytuację stylu i estetyki gier niezależnych komplikuje jeszcze bardziej wspomniana kwestia ich eksperymentalności, uwikłana w kwestię ekonomiczną dwójako. Marak wskazuje przede wszystkim na wspomnianą wcześniej kwestię niewielkiego ryzyka finansowego ponoszonego przez twórców. Istotna jest jednak także kwestia korzystania z ograniczonych narzędzi, które mogą,

15 K. Marak, M. Markocki *Aspekty...*, s. 88. Podobnie problematyczny jest też fragment: „tożsamość graczy *roleplay* i graczy *nie-roleplay* [...] w różnym stopniu dotyczy tożsamości graczy jako osób” (s. 93).

paradoksalnie, stymulować kreatywność twórców, pragnących odróżnić się od konkurencji.

Szczegółowa analiza gry *indie horror* – w tym przypadku *The Music Machine*, autorstwa Davida Szymanskiego¹⁶ – jest przedmiotem ostatniego rozdziału *Aspektów...* Ta analiza, chociaż również skupiona wokół aspektów eksperymentalnych, poprowadzona jest w trochę inny sposób, przede wszystkim dlatego, że w niewielkim stopniu autorka skupia się na technikach wzbudzania przerażenia. Marak pisze raczej o relacji między graczem i awatarami postaci, na kwestii sprawczości gracza i jego immersji. Chociaż specyfika analizowanej gry rzeczywiście dobrze uzasadnia taki wybór analizowanych zagadnień, w efekcie rozdział traci swoją funkcję w perspektywie całości książki – zamiast stać się ilustracją możliwego wykorzystania kategorii wypracowanych w poprzednich rozdziałach, staje się niejako niepotrzebnym dodatkiem – na kilku stronach poświęconych analizie tej gry autorka nie jest w stanie wyczerpująco omówić zagadnienia sprawczości ani również problematyki awatarów, tymczasem zagadnienia te były co najwyżej wzmiankowane we wcześniejszych partiach książki.

Rozdział szósty jest najbardziej daleki problematyce gier *indie horror* spośród rozdziałów przygotowanych przez Katarzynę Marak, ponieważ stanowiły one jedynie klucz, według którego autorka wybrała letsplayerów¹⁷, którym rozdział ten jest poświęcony. Rola i znaczenie zjawiska letsplayerów nie zostały jeszcze dość dobrze zbadane. Autorka, starając się wypełnić tę lukę, stawia sobie bardzo ambitne zadanie, które zrealizowane w pełni mogłoby wypełnić sporych rozmiarów monografię, więc nie dziwi tak bardzo fakt, że spośród postawionych sobie na początku czterech pytań jest w stanie odpowiedzieć konkluzywnie wyłącznie na drugie – „co [letsplayerzy] wnoszą do nagrywanej realizacji, a zatem jaką funkcję w nagraniu pełnią ich reakcje, komentarze i kompetencje?” (s. 117). Wynika to jednak w równym stopniu z ograniczonej objętości rozdziału, co z przyjętej przez Marak metodologii, która ogranicza się do analizy wygenerowanych treści – nagrań „typu let-splay”. Tymczasem, aby odpowiedzieć na pytanie, kim są letsplayerzy jako osoby, konieczne wydaje się przeprowadzenie badań wśród samych twórców, zaś pytanie o to, jaką pełnią funkcję w społeczności graczy, wymagałoby szczegółowej analizy porównawczej z innymi tekstami dotyczącymi gier, np. klasycznymi, pisanymi recenzjami.

16 D. Szymanski *The Music Machine*, 2015.

17 Przyjmuję tutaj pisownię autorki.

Analiza wizerunku letsplayera, którą proponuje Marak, została przeprowadzona bardzo dokładnie, z wyraźnym wskazaniem tych elementów, które w największym stopniu wpływają na kształt przygotowanego przez niego nagrania, jak np. przerysowana ekspresja – duża ilość okrzyków, gwałtownych ruchów. Autorka w swojej analizie traktuje letsplaye jako zapis autentycznego doświadczenia gracza, abstrahując od kontrowersyjnych, a zewnętrznych względem centralnego przedmiotu działalności, elementów wizerunku ich twórców¹⁸. Jest to decyzja opierająca się jednak na bardzo mocnych założeniach, że letsplay, mimo oczywistych elementów aktorskich (jak wspomniane przerysowane zachowania), posiada elementy autentyczne. Marak nie przytacza żadnych argumentów na poparcie tego założenia. Niemniej, istnieje druga możliwa strategia, traktująca letsplayerów jako krytyków¹⁹. Przy takim podejściu niektóre rozpoznania Marak, jak np. dążenie do wypowiadania obiektywnych i konstruktywnych uwag, które przejawiają, można umieścić w szerszym kontekście, tymczasem autorka kwituje je jedynie jako „szczególnie warte odnotowania” (s. 126).

Najciekawszym fragmentem rozdziału jest analiza porównawcza reakcji letsplayerów na tę samą grę (w tym przypadku z gatunku *indie horror*). Mimo drobiazgowego wskazania różnic zarówno między konkretnymi realizacjami gry przez letsplayerów, jak i między ich podejściem do gry (krytyczną uważnością, znajomością konwencji) autorka nie podejmuje próby wskazania, w jaki sposób różnią się wytworzone przez poszczególnych autorów nagrania, jak ich podejście wpływa na obraz gry czy na odbiorcę. Wreszcie, brakuje umieszczenia letsplayerów w szerszym kontekście twórców nagrań na serwisie YouTube, gdzie popularne stały się filmiki prezentujące reakcje „youtube-rów” np. na inne filmiki, które wydają się gatunkowo powiązane z nagraniami typu letsplay. Właśnie z tej perspektywy brakuje również analizy innych działań twórców nagrań typu letsplay, który zdobyli większą popularność

18 Należy w tym miejscu przytoczyć głośny przykład PewDiePie, który, będąc najpopularniejszym twórcą w serwisie YouTube, przygotował rasistowski filmik, prezentujący trzy pochodzące z Afryki, zatrudnione przez niego osoby (za pomocą narzędzia Amazon Mechanical Turk), aby zapozowały do zdjęcia, trzymając kartkę z napisem „Death to all Jews” (A. Mahdawi PewDiePie thinks ‘Death to all Jews’ is a joke. Are you laughing yet?, „The Guardian” 15.02.2017, <https://www.theguardian.com/commentisfree/2017/feb/15/youtube-pewdiepie-thinks-death-to-all-jews-joke-laughing-yet>) lub przykład „Zjedz kupę challenge”, który przetoczył się wśród polskich popularnych letsplayerów (np. <https://www.youtube.com/watch?v=vRLSgQL6Ul4>, 4.06.2017).

19 Taki pogląd wyraził np. Espen Aarseth podczas wykładu na konferencji „E-motion. Cultural Literacy in Europe: 2nd Biennial Conference” w Warszawie, 10 maja 2017 roku.

i tworzą również inne „filmiki”, kształtujące krajobraz treści dostępnych na serwisie YouTube i zwrótnie wpływające na estetykę i treść nagrań letsplay.

Podsumowanie

Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze nie są z całą pewnością najistotniejszą pozycją groznawczą, jaka ukazała się w minionym roku (choć może trudno tworzyć takie kategoryzacje przy tak krótkiej liście opublikowanych tytułów). Jest to skutek zarówno przyjętej przez autorów perspektywy, niezbyt popularnej w polskim *game studies*, jak i ostrej krytyki stanu badań nad grami w polskiej nauce, przeprowadzonej w drugim rozdziale. Tak ostre (i w sporej części nieuzasadnione) odcięcie się od dotychczasowych publikacji skazuje autorów na marginalizację ich książki.

Ich sprzeciw wobec dotychczasowej historii polskich badań nad grami trudno zrekonstruować. Jego punktem wyjścia jest kwestia terminologiczna – mianowicie wczesna popularność terminu „ludologia” w polskim dyskursie groznawczym, które to pojęcie w dyskursie anglojęzycznym ma znacznie węższy zakres semantyczny, oznaczając tę część groznawstwa, która skupia się „na badaniu struktury, mechaniki i zasad gry” (s. 44). Chociaż rzeczywistość w polskim groznawstwie istniał pewien bałagan pojęciowy²⁰, autorzy wyprowadzają z niego zbyt daleko idące wnioski. Jednym z nich jest uznanie, że „polska ludologia nie traktuje gier ani jako tekstów, ani jako artefaktów kulturowych, które wymagają własnej, wyjątkowej retoryki czy metodologii” (s. 45). Krytyka autorów, koncentrując się na publikacjach badaczy związanych z Polskim Towarzystwem Badania Gier, jest całościowa – wychodząc od terminologii, poprzez zakres tematów poruszanych przez autorów (krytykowanych m.in. za „faworyzowanie elementów teoretycznych” (s. 46)) i wybór podstaw teoretycznych analiz (krytykowany za „polonocentryzm” przywoływanych tekstów oraz odwoływanie się do „sporu między ludologami a narratologami” – według Marak i Markockiego *de facto* nieistniejącej debaty na temat tego, czy przedmiotem i metodologią *game studies* powinna być narracja obecna w grach cyfrowych, czy elementy mechaniki i gameplayu²¹)

20 Obecnie termin „ludologia” jest mało popularny, Krawczyk (S. Krawczyk *Perspektywa krytyczna...*, s. 20) uznaje *explicite*, że wiąże się on głównie z działalnością PTBG.

21 Marak i Markocki określają ten spór jako „fantazmat” polskiej ludologii, jej mit założycielski. Jednak również zagraniczni autorzy wskazują na istnienie tego „sporu” w groznawstwie z początku XXI wieku, tematowi temu poświęcony był np. pierwszy numer czasopisma „Game

aż po przyjmowaną metodologię, którą, jak już wspomniałem, określają jako nieadekwatną i zbyt uniwersalistyczną.

Tak totalna krytyka, przeprowadzona na zaledwie kilkunastu stronach, jest bezzasadna z kilku względów. Po pierwsze, opiera się na mocno okrojonym wyborze polskich publikacji z zakresu groznawstwa. Autorzy przywołują w toku swojej pracy 23 publikacje (20 artykułów bądź rozdziałów i 3 książki) polskich autorów (szczególnie związanych z PTBG – co zaznaczają, ale nie wskazują, że ich rozpoznania należy ograniczyć do działalności tej instytucji), pomijając zupełnie publikacje niepolskojęzyczne (choć są one wspomniane w przypisie²²). Tymczasem Stanisław Krawczyk w artykule analizującym polskie publikacje groznawcze²³, przy stosunkowo restrykcyjnym doborze literatury i pozostając, podobnie jak Marak i Markocki, przy publikacjach polskojęzycznych, uwzględnił 110 artykułów i rozdziałów oraz 13 książek²⁴. Dobór analizowanej literatury jest zatem okrojony i niereprezentatywny dla całości polskich *game studies*, natomiast Marak i Markocki wyciągają z cytowanych artykułów daleko idące wnioski i, ostatecznie, postulują odrzucenie całej dotychczasowej literatury polskich autorów.

Po drugie, w obliczu tak totalnej krytyki należałoby oczekiwać mocnych kontrpropozycji ze strony jej autorów. Tymczasem, chociaż proponują oni nową perspektywę metodologiczną, uwzględniają w swoich analizach w drugiej części książki nie tylko zagadnienia *stricte* związane z grami (jedynie ostatni rozdział zdaje się mieć taki charakter), ale skupiają się w dużym stopniu również na krytykowanym przez siebie problemie relacji między graczami i grą, usiłując opisać zagadnienia dość ogólne (jak w przypadku rozdziałów Markockiego). Co więcej, chcąc uniknąć nadmiernego teoretyzowania, o które oskarżają wcześniejsze polskie publikacje, rezygnują z próby

Studies" (2001 nr 1, <http://www.gamestudies.org/0101/>, 4.06.2017). Zob. też E. Aarseth *A narrative theory of games*, w: *FDG '12 Proceedings of the International Conference on the foundations of digital games*, ACM, New York 2012.

22 K. Marak, M. Markocki *Aspekty...*, s. 51. Autorzy wymieniają „Mariusza Kubińskiego”, Mirosława Filiciaka i Sonię Fizek, jednak nie uwzględniają ich publikacji przy zarysowywaniu obrazu polskiego groznawstwa. Pierwsze nazwisko zostało przytoczone w cudzysłowie, ponieważ autorzy mieli prawdopodobnie na myśli Piotra Kubińskiego, autora m.in. książki *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016. Nie udało mi się odnaleźć żadnej publikacji groznawczej autorstwa Mariusza Kubińskiego.

23 S. Krawczyk *Perspektywa krytyczna...*

24 Tamże, s. 23.

interpretacji zanalizowanego materiału, co znacząco zmniejsza wagę książki, czyniąc z niej raczej podstawę dalszych badań.

Marak i Markocki z pewnością mają rację, wskazując na np. „bałagan pojęciowy” panujący w polskim groznawstwie czy tendencję do uogólniania i poruszania dobrze zbadanych w zagranicznych publikacjach (jak np. kwestia wzbudzania agresji). Niemniej tych kilka trafnych, cennych i konstruktywnych spostrzeżeń, jakie znajduje się w tym rozdziale, gubi się w przesadnie zajadłej, totalizującej krytyce, jaką decydują się przeprowadzić.

Mimo wskazanych wcześniej braków *Aspekty...* mogły stać się ciekawą propozycją, rzeczywiście popularyzującą nowy, na polskim gruncie, nurt w badaniach nad grami – skupiony na graczach i miejscu gier cyfrowych w kulturze, korzystający z metodologii nauk społecznych, w szczególności z metody etnograficznej. Tymczasem, antagonizując znaczną część środowiska groznawczego (PTBG jest jedną z najważniejszych i najstarszych instytucji zajmujących się *game studies* w Polsce), Katarzyna Marak i Miłosz Markocki zniechęcają do szukania trafnych i cennych fragmentów swojej pracy i do prowadzenia badań w popularyzowanym przez nich nurcie. W efekcie skazują swoją publikację na, w sporej części niesłuszne, zapomnienie.

Abstract

Wiktor Rorot

UNIVERSITY OF WARSAW

How Not to Popularize Game Studies in Cultural Studies: Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: Studia przypadków [Aspects of the Functioning of Digital Games in Contemporary Culture: Case Studies] by Katarzyna Marak and Miłosz Markocki

Review: K. Marak and M. Markocki *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: Studia przypadków [Aspects of the Functioning of Digital Games in Contemporary Culture: Case Studies] by Katarzyna Marak and Miłosz Markocki, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2016.*

Keywords

game studies, video games