

Walka z fantazmatami : odpowieź na tekst „Groznawstwo, którego nie było”

Katarzyna Marak, Miłosz Markocki

Walka z fantazmatami: odpowiedź na tekst *Groznawstwo, którego nie było*

Katarzyna Marak, Miłosz Markocki

TEKSTY DRUGIE 2017, NR 3, S. 267–275

DOI: 10.18318/td.2017.3.16

Napisaliśmy *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*, kierując się przekonaniem, że nauka pozostaje w stałym i silnym związku z rzeczywistością, którą ma opisywać; w obliczu ciągłego nieuniknionego rozwoju technologii zarówno same gry cyfrowe i prace badawcze nad nimi (ich prowadzenie oraz publikowanie i dyskutowanie wyników), jak i relacje między nimi nieustannie zmieniają się, ewoluują. Jako przedstawiciele polskiej nauki wierzymy, że badacze muszą korzystać z tych zmian, także dostosowywać się do nich, aby ich wkład w naukę pozostawał istotny i aktualny. Z tego powodu z zainteresowaniem i zadowolaniem przyjęliśmy wiadomość, że publikacja naszej książki zainspirowała powstanie tekstu Stanisława Krawczyka, Piotra Sterczewskiego i Mateusza Komińczaka *Groznawstwo, którego nie było: Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego „Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze”*. Dziękujemy autorom za zwrócenie uwagi na kilka nieuniknionych niedociągnięć natury redakcyjnej, które niestety naturalnie pojawiają się przy okazji pracy nad tekstem książki,

Katarzyna Marak

– dr, wykłada w Katedrze Filologii Angielskiej Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Autorka monografii *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games* (2015) oraz artykułów naukowych na temat fantastyki grozy w różnych mediach.

Miłosz Markocki

– doktorant w Katedrze Kulturoznawstwa Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu; autor artykułów naukowych na temat gier cyfrowych oraz zjawisk kulturowych z nimi związanych.

dzięki czemu będzie nam łatwiej uniknąć podobnych przeoczeń w przyszłych publikacjach¹.

Jednakże w zakresie merytorycznym tekst S. Krawczyka, P. Sterczewskiego i M. Kominiarczuka jest co najmniej problematyczny. Autorzy już w samym tytule wprowadzają czytelników w błąd, umieszczając tam sformułowanie „polemika z książką”, którą trudno odczytać inaczej niż tak, że Krawczyk, Sterczewski i Kominiarczuk będą odnosić się do treści całej monografii, czyli do książki jako spójnej całości. Tymczasem już na początku, w abstrakcie pada stwierdzenie, że autorzy ustosunkowują się wyłącznie do dwóch pierwszych rozdziałów, tym samym ignorując całkowicie drugą część recenzowanej pozycji; dokładniejsze zapoznanie się z ich tekstem przekonuje zaś, że nawet z treści tych dwóch rozdziałów dyskusji poddane są jedynie wybrane fragmenty – ostatecznie Krawczyk, Sterczewski i Kominiarczuk podejmują polemikę tylko z około 20% treści *Aspektów funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*. W takiej sytuacji zwrot „polemika z książką” oraz wydawane przez autorów bardzo stanowcze i wartościujące oceny naszej publikacji jako całości są daleko idącym nadużyciem merytorycznym, na które nie powinno być miejsca w teście naukowym. Czy każdy z trójki autorów zgadza się, że naukowo rzetelne i zasadne jest ocenianie całego artykułu, szkicu bądź książki tylko na podstawie niewielkiego fragmentu?

Jest też jedno sformułowanie w tekście S. Krawczyka, P. Sterczewskiego i M. Kominiarczuka, o którym musimy wspomnieć osobno, ponieważ jego pojawienie się, naszym zdaniem, nie powinno nastąpić w rzetelnie i merytorycznie napisanym teście naukowym. Mamy tu na myśli sformułowanie, że książka *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* „mogłaby – niesłusznie – zostać potraktowana przez studentki oraz studentów jako w pełni wiarygodne źródło wiedzy” (s. 252 w tym tomie)². Jest to zarzut ciężki,

-
- 1 Nie zmienia to jednak postaci rzeczy, że niektóre uwagi natury redakcyjnej są dość specyficzne – np. przedstawienie przez autorów naszego zapisu źródeł internetowych w przypisach jako błędnego (nie zrobiliśmy ich zgodnie z wytycznymi APA) i ujęcia tego jako zarzutu przeciwko całej książce. Skłania to do zadania istotnych pytań dotyczących postawy badawczej autorów. Czyżby Krawczyk, Sterczewski i Kominiarczuk nie znali innych sposobów zapisu źródeł internetowych w przypisach dolnych poza APA? Czy też autorzy sugerują, że ich zdaniem tekst na temat gier cyfrowych musi być sformatowany tak, jak oni uważają, a jeśli ktoś sformatuje przypisy dolne inaczej, to jest już mniej kompetentnym typem badacza?
 - 2 Informacje o numerach stron w tekście głównym oraz przypisach odnoszą się do artykułu *Groźnawstwo, którego nie było: Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego „Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze”*.

kwestionujący w istocie naukowy charakter naszej pracy. *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* zostały wydane z poszanowaniem procedur naukowych i kryteriów postępowania badawczego (recenzowanie, opinia komisji wydawniczej, kolegium redakcyjnego wydawnictwa naukowego etc.). Książka odnosi się do aktualnego stanu badań światowego groznawstwa. Rozważania umieszczone są w kontekście ponad stu tekstów naukowych (od naukowych blogów do monografii), których autorami są zarówno badacze wysoko notowani, jak i osoby mniej znane (zwłaszcza w literaturze polskiej). Co więcej, nasza publikacja została napisana zgodnie z międzynarodową tendencją do przykładania większej wagi do praktycznej analizy przypadków samych gier oraz zjawisk z nimi związanych. To część praktyczna naszej książki – analizy zjawisk społecznych i kulturowych kształtujących się wokół gier oraz analizy samych gier – jest największym wkładem *Aspektów funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* do stanu badań polskiego groznawstwa i to ona w dużej mierze świadczy o naukowym charakterze tej publikacji. Formułowanie przez Krawczyka, Sterczewskiego i Kominarczuka sądów na temat małej wiarygodności czy naukowości pracy przy jednoczesnym pominięciu całej jej części praktycznej jest więc wyraźnym nadużyciem.

Nie odnosimy się do innych licznych uwag autorów, które mają charakter typowo redakcyjny, ponieważ zgodnie z ideą polemiki naukowej chcieliśmy się w naszej odpowiedzi skoncentrować na dyskusji rzeczowej. Ponieważ naszym głównym celem było wywołanie dyskusji merytorycznej na temat groznawstwa, ustosunkujemy się tylko do tych kwestii merytorycznych, które faktycznie pojawiają się w tekście *Groznawstwo, którego nie było: Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego „Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze”*.

Pomimo twierdzenia autorów, że „przy dzisiejszej wieloplatformowości dużej części wysokobudżetowych tytułów coraz trudniej bronić specyfiki przejawiającej się w mechanice” (s. 253), tendencja do wydawania tytułów na wiele platform jednocześnie nie powoduje radykalnych różnic w projektowaniu mechaniki gier. Co więcej, specyfika mechaniki wiąże się w o wiele większym stopniu z typem gry (inna będzie mechanika w grze RTS, a inna w *walking simulator* czy w *point-and-click adventure*) niż z docelową platformą (np. PC, konsola, smartfon). Ze względu na charakterystykę hardware'u i urządzeń peryferyjnych obsługiwanych przez komputery osobiste jest więcej typów gier komputerowych niż gier wideo (konsolowych). Tym samym termin „gry komputerowe” jest semantycznie bardziej pojemny i zróżnicowany niż

„gry konsolowe”³. Autorzy myślą możliwość gry na wielu platformach z charakterystyką i specyfiką danego typu gry, zwłaszcza że specyfika mechaniki przekłada się bezpośrednio na doświadczenie gry przez gracza oraz społeczności graczy. Można tu użyć przykładu gry komputerowej *Diablo 3*, do której powstała również wersja na różne konsole⁴. Jednak specyfika gier konsolowych powoduje, że w takiej wersji gry *Diablo 3* w lokalnym trybie wieloosobowym cała grupa (*party*) dzieli jeden ekran. W praktyce oznacza to, że wszyscy gracze muszą pozostać na tym samym, niewielkim obszarze danej planszy, która może być dosyć rozległa, i możliwość rozdzielenia grupy w znacznym stopniu ułatwiłaby i przyspieszyła wykonanie zadania (szukanie przedmiotu lub strategia walki z przeciwnikiem). W wersji na PC każdy z graczy ma własny, niezależny ekran ze swoją postacią w centrum. Dzięki temu grupa może się swobodnie rozdzielać, korzystać z bardziej złożonych strategii walki i szybciej odnajdywać potrzebne przedmioty lub przejścia. Tak więc doświadczenie gry *Diablo 3* jako gry komputerowej na PC a doświadczenie jej wersji konsolowej jest zupełnie inne. Dodatkowo również mechaniki gry (liczba przeciwników, zdobywanych przedmiotów) oraz wygląd i funkcjonalność wszystkich ekranów menu w obu wersjach zdecydowanie się różnią. Trudno też nie wspomnieć, że posiadacze wersji na PC i wersji konsolowych grają na innych, odizolowanych od siebie serwerach i tak zwana gra *cross-platform* jest niemożliwa. Te wszystkie różnice w mechanice, w sposobie łączenia się z innymi graczami oraz w doświadczaniu gry powodują, że w przypadku tej pozycji możemy stwierdzić, iż gra komputerowa *Diablo 3* i gra konsolowa *Diablo 3* są dwiema wyraźnie odmiennymi grami.

Kolejną sprawą, do której chcieliśmy się odnieść, jest bezkonfliktowość retoryk badawczych. We fragmencie opisującym bliskie zaklasyfikowanie retoryk narratologicznej i ludologicznej jako humanistycznych dla jasności wyводу używaliśmy tych samych sformułowań co cytowany Petrowicz i może dlatego autorzy odnieśli wrażenie, jakobyśmy negowali inherentną odrębność elementów ludycznych i narracyjnych gier; w tym fragmencie wykazujemy, że w ogólnościowym dyskursie nie pojawiają się twierdzenia o sprzeczności między fabułą a interakcją samą w sobie. Nie oznacza to jednak, że w jakikolwiek sposób negujemy trudność połączenia elementów ludycznych

3 Terminy te nie są zatem ani „synonimiczne” ani, jak sugerują autorzy, „częściowo wymienne” (s. 252); najistotniejsza jest tu właściwa nauce precyzja, a nie implikowana przez autorów „trudność” lub jej brak czy powoływanie się na uzus.

4 <https://us.battle.net/d3/en/console/> (23.06.2016).

i narracyjnych. Jak słusznie zauważają S. Krawczyk, P. Sterczewski i M. Kominiarczyk – a czego jesteśmy świadomi i czego nigdy nie kwestionowaliśmy – w międzynarodowym dyskursie akademickim obecne są pojęcie dysonansu ludonarracyjnego oraz problematyka unikalnego napięcia między narracyjnością a interaktywnością w grach⁵. Autorzy zdają się jednak nie zauważać zdecydowanej różnicy między stwierdzeniem sprzeczności a rozważaniami nad dysonansem lub napięciem. Istnienie wspomnianego dysonansu oraz napięcia nie jest jednoznaczne ze sprzecznością czy konfliktem, co staraliśmy się dowieść na cytowanej stronie 61. Na stronach 61–63 *Aspektów funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* chcieliśmy wykazać, że nawet jeśli retoryki ludologiczna i narratologiczna są tak odmienne jak elementy, które mają analizować, to nie oznacza to, że muszą się nawzajem wykluczać ani że nie można stosować ich jednocześnie w analizie gry.

Innym wartym wspomnienia zagadnieniem jest notoryczne określanie przez autorów badań nad grami (*game studies*) jako „dyscypliny”. Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski i Mateusz Kominiarczyk analizują krytycznie część naszej książki dotyczącą dominującego polskiego nurtu ludologicznego, a zwłaszcza fragmenty opisujące ludologię jako retorykę badawczą, jednak ich komentarze wydają się wskazywać, że autorzy nie rozumieją, czym właściwie jest dyscyplina⁶ – a zrozumienie natury dyscypliny jest, jak mniemamy, zasadnicze dla profesjonalnego uprawiania nauki. Praca naukowa w Polsce odbywa się zgodnie z systematyzacją i organizacją działalności badawczej i jej przedmiotów, czyli podziałem na obszary nauki, wchodzące w nie dziedziny i zawierające się w nich dyscypliny. Zatem dyscyplina rozumiana w sensie ścisłym, ale również jako dowód zdyscyplinowanej pracy badawczej opartej na jakiejś metodzie lub zbiorze metod, determinuje kolejne etapy rozwoju polskich badaczy (doktorat, habilitacja, profesura) stosownie do tej systematyzacji. Dlatego będąc tego w pełni świadomi, używamy w swojej książce sformułowań „polski nurt ludologiczny” oraz „retoryka ludologiczna” i zwracamy uwagę na fakt, że retoryka (dyskurs) nie jest i nie może być równoważna dyscyplinie. Rozumiemy potencjalną frustrację części polskich badaczy gier, których zaliczyliśmy do wspomnianego dominującego polskiego nurtu ludologicznego (a którego głównym reprezentantem w naszej książce był tekst

5 Jak chociażby w cytowanym przez samych autorów tekście *The play versus story divide in game studies: Critical essays*, ed. M.W. Kapell, McFarland, Jefferson 2015, s. 65.

6 <http://www.ck.gov.pl/articles/id/10.html> (22.06.2016).

Augustyna Surdyka *Status naukowy ludologii*⁷), nie zmienia to jednak faktu, że w kontekście uprawiania nauki w Polsce termin „dyscyplina” ma swoje określone znaczenie.

Kolejną kwestią, na którą chcieliśmy zwrócić uwagę, jest zarzucana nam przez S. Krawczyka, P. Sterczewskiego i M. Kominiarczuka „dychotomiczna wizja badań nad grami” (s. 263). Naszym celem nie było proponowanie ani nawet sugerowanie jakiegokolwiek dychotomii w podejściu do *game studies*. Podane przez nas argumenty i przykłady miały wyrażać naszą obawę (co wyraźnie zaznaczyliśmy w książce) przed niebezpieczeństwem izolacji naukowej groznawstwa w Polsce (przynajmniej tego, który określiliśmy jako dominujący nurt ludologiczny) w stosunku do dyskursu światowego. Dla nas istotą problemu jest to, że jeśli badacze w danym kraju używają terminów podobnych lub identycznie brzmiących jak stosowane w dyskursie międzynarodowym, ale odmiennie je definiują (choćby wspomniana w książce rozbieżność między polską i angielską definicją terminów „ludologia” i „*ludology*”), to wynikająca z tego izolacja utrudni współpracę z naukowcami z innych krajów oraz znacznie ograniczy potencjał merytorycznego wkładu w światowy stan wiedzy i badań akademickich. Nie jest prawdą, że sugerujemy bezwzględną wyższość terminologii angielskiej nad polską, co implikują autorzy. W swojej książce tylko wyjaśniliśmy, że język angielski dominuje w badaniach i publikacjach naukowych o międzynarodowym zasięgu, a „badacze, którzy chcą rozpowszechniać swoje teorie i uczestniczyć w dyskusji na gremium międzynarodowym oraz ją kształtować, najczęściej decydują się publikować w tym języku” (*Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*, s. 39). Z tej racji kwestionowanie przez autorów w tym konkretnym kontekście (uczestnictwo w dyskursie międzynarodowym) tak rozumianej „wyższości” terminologii angielskiej jest w istocie kwestionowaniem sensowności partycypowania w nauce na skalę światową.

Nie tylko część wspomnianych już spraw merytorycznych, ale ogólnie zdecydowana większość argumentów użytych przez S. Krawczyka, P. Sterczewskiego i M. Kominiarczuka wydaje się wynikać z tego samego zbioru błędów poznawczych, nadinterpretacji oraz niezrozumienia celu naszej książki i jej charakteru. Widać to już na samym początku tekstu, kiedy nasze odniesienie się do stanu badań autorzy traktują jako „analizę” będącą „krytyką stanu badań” tudzież jako „przegląd istniejącej literatury”, pomimo że nie mieliśmy nigdy ambicji stworzenia „krytycznego przeglądu” ani w swojej pracy nigdzie

7 A. Surdyk *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009 nr 1, s. 223-243.

nie twierdzimy, że w jakimkolwiek zakresie miałyby ona pełnić taką funkcję. Książka ta – jako całość – nie jest tym, co chcą w niej widzieć Krawczyk, Sterczewski i Kominiarczuk; autorzy bowiem skupiają się niemal wyłącznie na dwóch rozdziałach, nie zadając sobie pytania o to, czemu rozdziały te służą w porządku całości. *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* są pracą z zakresu *game studies*, a nie rozprawą z historii doktryn i dyscyplin naukowych.

Co więcej, autorzy bardzo specyficznie interpretują nasze odniesienia do przywoływanych badaczy i ich tez. Zdają się w swoich argumentach utożsamiać ocenianie lub krytykowanie przez nas wypowiedzi i tez badawczych z wartościowaniem i ocenianiem osób, które je głoszą. Tym samym poddanie krytyce tezy wybranego badacza jest dla nich jednoznaczne z krytykowaniem całego dorobku naukowego owego badacza i odwrotnie – afirmatywne zacytowanie danej tezy wybranego badacza oznacza, że nie można się nie zgodzić z inną jego tezą. Być może z tego powodu S. Krawczyk, P. Sterczewski i M. Kominiarczuk zarzucają nam, że krytykujemy tylko polskich badaczy⁸. Naszym celem nigdy nie było krytykowanie *ad personam* któregośkolwiek z polskich czy zagranicznych badaczy; we fragmencie o polskim nurcie ludologicznym przytaczaliśmy fragmenty publikacji przedstawicieli PTBG (i nie tylko) jako przykłady mające zilustrować zasadność stawianych przez nas tez, a nie w celu krytyki tychże osób. Bezpośrednio z opisaną interpretacją autorów wiąże się też określenie Surdyka jako naszego „adwersarza”, podczas gdy cytowany tekst jego autorstwa był oczywiście potoczny w charakterze naukowym. Augustyn Surdyk napisał artykuł *Status naukowy ludologii*, mający stanowić „refleksję nad pochodzeniem i znaczeniem przyjętej nazwy, obszarem zainteresowań badawczych i obecnym statusem nauki, którą uprawiają i propagują członkowie towarzystwa [PTBG]”⁹, dokonał tym samym humanistycznego odpowiednika metaanalizy stanu polskiej ludologii¹⁰. Dlatego też nie jest prawdą stwierdzenie Krawczyka, Sterczewskiego i Kominiarczuka, jakobyśmy sugerowali jednolitość poglądów członków PTBG – odnosiliśmy

8 Być może autorzy pominęli dłuższy fragment na s 28-30, na których wskazujemy problemy związane z podejściem do badania gier przedstawionym przez Lindsey Joyce.

9 A. Surdyk *Status naukowy ludologii...*, s. 223.

10 W takim samym charakterze (jako humanistyczna metaanaliza) wykorzystane są w książce prace US. Nielsen et al *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, New York 2013 i M. Consalvo *The Future of Game Studies*, https://www.academia.edu/20516395/The_Future_of_Game_Studies (11.07.2017).

się jedynie do cytowanego sformułowania Surdyka na temat postrzegania ludologii przez członków towarzystwa.

Tekst S. Krawczyka, P. Sterczewskiego i M. Kominiarczuka nosi tytuł *Groznawstwo, którego nie było...* – oprócz przytoczonych wcześniej terminów (takich jak „gry komputerowe” czy „dyscyplina”) nawet „groznawstwo” – wydawałoby się kluczowy termin dla tego tekstu – pojawia się w rozmaitych, niejasnych i niedoprecyzowanych kontekstach. Trudno jest jednoznacznie ocenić, do czego odnosi się zarówno tytuł, jak i konkluzja tekstu. „Groznawstwo” pojawia się w tytule, a potem, zaraz na początku tekstu „polskie groznawstwo”, następnie autorzy wspominają o utożsamieniu ludologii z groznawstwem, kończą zaś konkluzją: „Groznawstwa, o jakim piszą Katarzyna Marak i Miłosz Markocki, nigdy w Polsce nie było” (s. 264). Nasuwa się jednak pytanie, jak ten termin ostatecznie rozumieją autorzy – czy chodzi o zdefiniowaną przez Surdyka ludologię? Czy też może o *game studies*, tak jak rozumiane są w obiegu międzynarodowym? W całym swoim tekście konsekwentnie nie odnoszą się do nazewnictwa, którego użyliśmy w naszej książce, ani też sami nie definiują tego terminu w kontekście własnego tekstu. Warto też zauważyć, że we fragmentach, w których odnoszą się do towarzystwa PTBG i do tego, co nazwaliśmy w książce polskim nurtem ludologicznym, również używają określenia „polskie groznawstwo”. W połączeniu z brakiem konsekwencji w posługiwaniu się terminologią (wspomniana wcześniej problematyka „dyscypliny” oraz podziału gier cyfrowych) prowadzi to do sytuacji, w których dość trudno jest zrozumieć, o czym autorzy w istocie piszą, gdy stwierdzają np.: „Badania gier elektronicznych mogą być młodą dziedziną wiedzy w porównaniu z tradycyjnymi dyscyplinami humanistycznymi” (s. 252).

Pomimo zawartego w tytule sformułowania „Polemika z książką [...] *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*” autorzy ostatecznie nie wchodzą w polemikę z naszą książką, tylko z pewnym jej wyobrażeniem. Na podstawie fragmentów wyrwanych z kontekstu całej, spójnej pracy oraz założeń, które autorzy przyjmują *ad hoc*, ignorując nasze komentarze i wskazówki z *Wprowadzenia*, powstaje przekłamana, nieprecyzyjna i w wielu miejscach błędna wizja naszej książki – swoisty intelektualny fantazmat. Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski i Mateusz Kominiarczuk zamiast odnieść się do naszej książki w całości, postanowili podzielić ją sobie na fragmenty i z tych kilku nielicznych części stworzyć własnego „adwersarza”. Konsekwencją takiego podejścia jest prowadzona przez nich polemika z rzeczonym fantazmatem, a nie z samą książką *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* i jej pełną treścią. Dlatego też jedyne, co nam pozostaje,

to zachęcić czytelników do zajrzenia do naszej książki, zapoznania się z nią w całości i wypracowania własnej opinii na podstawie pełnej jej treści.

Abstract

Katarzyna Marak, Miłosz Markocki

NICOLAUS COPERNICUS UNIVERSITY (TORUŃ)

Battling Phantasms: A Response to the Article 'The Game Studies That Have not Been'

This text is a response to 'The Game Studies That Have not Been: A Polemic with *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* [Aspects of the Functioning of Digital Games in Contemporary Culture] by Katarzyna Marak and Miłosz Markocki' – an article by Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski and Mateusz Kominiarczuk. These authors criticize two out of seven chapters in our book. Our response mostly takes up the small number of substantive issues raised in their review, but we also set straight numerous inaccuracies that result from their incomplete understanding of our book, which is due to their selection of passages to analyse outside the context of the book as a whole

Keywords

game studies, academic discipline, video games, international academic discourse