

BADANIA GIER – PODEJŚCIA KRYTYCZNE

MIROSŁAW FILICIAK, PIOTR STERCZEWSKI,
BARTŁOMIEJ SCHWEIGER, PAWEŁ FRELIK,
STANISŁAW KRAWCZYK

TRYBALIZM, POMINIĘCIA, UPRZEDZENIA

Badania gier z perspektywy krytycznej

Gry komputerowe stanowią istotny element współczesnego pejzażu medialnego i przemysłu rozrywkowego. Dynamicznie rozwija się także naukowa refleksja nad nimi. Od założenia w 2001 roku „Game Studies”, pierwszego akademickiego periodyku poświęconego wyłącznie grom, dyscyplina – określana jako studia nad grami, ale też

między innymi ludologia i groznawstwo¹ – przeszła etapy rozwoju i transformacje, które innym dziedzinom zabrały dekady. Pism naukowych poświęconych grom wideo są już dziesiątki, książek i konferencji – setki; liczbę artykułów trudno nawet oszacować. Gry cyfrowe stanowią też coraz ważniejszy obszar zainteresowań polskich badaczy kultury.

W 2015 roku konferencje naukowe poświęcone grom odbyły się w Łodzi, Krakowie, Wrocławiu, Bydgoszczy, Kielcach i Poznaniu. Oprócz czasopism specjalistycznych („Homo Ludens” i „Replay”) artykuły o grach zamieszczają liczne periodyki, na przykład „Czas Kultury”, „Kultura Popularna”, „Tekstualia”, „Ha!art”, „Kultura Współczesna”. Od dekady działa Polskie Towarzystwo Badań Gier. Rodzime *game studies* dosyć dobrze odpowiadają też części oczekiwaniom stawianych współczesnej humanistyce, od aplikacyjności zaczynając, a na współpracy z naukami ścisłymi kończąc. Na uczelniach otwiera się kierunki studiów związane z projektowaniem gier, krajowi badacze dołączają do obiegu międzynarodowego, czego przykładem jest niedawna krakowska konferencja „Central and Eastern European Game Studies 2015” (następna, tegoroczna edycja odbędzie się w Lublinie). Jednak coraz częściej pojawiają się opinie, że to, co postrzegane jest jako atuty badania gier – a więc duże na tle innych dyscyplin możliwości współpracy z biznesem, zainteresowanie nowymi narzędziami badawczymi lub wysoki poziom umiędzynarodowienia – z perspektywy krytycznie zorientowanego kulturoznawstwa czy socjologii można oceniać jako problematyczne. Krytyka taka przede wszystkim występuje w anglojęzycznym obiegu akademickim, ale pojawia się również w Polsce. Uniwersalistyczne, bezkontekstowe podejście do gier, skłonność do tworzenia esencjalizujących modeli i definicji, nadmierne skupienie na wybranym obszarze badawczym, częsty brak kontaktu ze współczesnymi badaniami rządzącymi się logiką zwrotów², zaniedbywanie gier i graczy spoza kręgu języka angielskiego czy wreszcie unikanie szeroko rozumianych wątków politycznych, powodowane koniecznością legitymizowania przedmiotu badań, sprawiają, że coraz głośniej mówi się o potrzebie rewizji dotychczasowych założeń subdyscypliny. Ponadto coraz trudniej ignorować wiele niepokojących zjawisk związanych z kulturą gier: seksistowską i rasistowską wymowę poszczególnych tytułów; dyskryminację ze względu na płeć w środowisku graczy; niematerialną, ale monetyzowaną przez wydawców pracę graczy; warunki pracy w branży growej; coraz bliższe więzi między branżą gier a przemysłem militarnym. Jak z tymi problemami radzą sobie *game studies*?

- 1 Każda z tych nazw wiąże się z nieco odmiennymi założeniami teoretycznymi, ale tutaj te różnice nie są istotne. Warto natomiast zaznaczyć, że termin „ludologia” jest u nas stosowany od około dziesięciu lat, przede wszystkim w publikacjach Polskiego Towarzystwa Badań Gier. Określenie „groznawstwo” to propozycja nowsza, ale pojawiająca się już w publikacjach naukowych; nawiązuje ona do takich słów jak „filmoznawstwo” i „medioznawstwo”.
- 2 D. Bachmann-Medick, *Cultural turns: nowe kierunki w naukach o kulturze*, przeł. K. Krzymieniowa, Oficyna Naukowa, Warszawa 2012.

Dyskusji o takim krytycznym lub refleksyjnym zwrocie w badaniach gier poświęcamy blok tekstów w tym numerze „Kultury Współczesnej”. Chcemy nie tylko zaprezentować szerszemu gronu badaczy kultury aktualne trendy i spory w badaniach gier, ale też sprowokować rodzimych badaczy do porzucenia trybalizmu i do szukania powiązań z dyskusjami, którymi zajmują się dziś nauki humanistyczne i społeczne.

***Game studies*: bilans piętnastolecia**

Jednym z najmocniej wyartykułowanych głosów krytycznych na temat dorobku piętnastu lat badań gier jest tekst Iana Bogosta *Game Studies, Year Fifteen*. Píše on, że *game studies* „remiksują różne dyscypliny i formy – socjologię, psychologię, informatykę, historię sztuki, antropologię i inne – nie wchodząc głębiej w żaden z tych obszarów. Ceną, jaką płacimy za odrębność, która zresztą też wydaje się porażką, jest izolacja”³. Co istotne, swoją krytykę autor osadza w kontekście historycznym, pokazując, że jeszcze w latach dziewięćdziesiątych XX wieku badacze gier mogli mieć ambicje ustanowienia kolejnego „...znawstwa”.

Ten wątek myśli Bogosta warto rozwinąć. W latach dziewięćdziesiątych badania mediów musiały zmierzyć się z kryzysem, którego przyczyną była rosnąca nieadekwatność tradycyjnych kategorii (takich jak widownia i media) względem zmian praktyk medialnych napędzanych przemianami technologii. Aby sobie z nim poradzić, medioznawstwo musiało samo siebie przemyśleć i poszukać inspiracji w innych dyscyplinach (m.in. badaniach historycznych). Konsekwencją kryzysu teorii, związanego z wszechobecnością i konwergencją mediów, była prowadzona z różnych perspektyw rewizja dyscypliny, zmierzająca w stronę refleksji nad kontekstami, w których funkcjonują media, ale też rozważań nad samą kategorią medium. W efekcie zaczęto rozwijać warianty *media studies*, sięgające coraz głębiej do wypracowanych przez inne dyscypliny „skrzynek narzędziowych” i równocześnie coraz dalej odchodzące od uproszczonego rozumienia mediów.

W *game studies* jak dotąd nie doszło do podobnego zwrotu. W tej sytuacji badacze gier, programowo myślący w kategoriach spójnej dyscypliny (która nie wypracowała jednak własnych narzędzi, powszechnie przyjętych przez naukowców identyfikujących się z dyscypliną), skazani są – jak pisze Bogost – na izolację we współczesnym świecie akademickim. Choć dokonująca się w ciągu ostatnich kilkunastu lat budowa tożsamości odrębnej dyscypliny spełniła ważną rolę, przede wszystkim torując tej tematyce drogę do bardziej zauważalnej obecności w polu akademickim, dziś zdaniem Bogosta blokuje drogę rozwoju groznawstwa.

3 I. Bogost, *Game Studies, Year Fifteen*, <http://bogost.com/writing/blog/game-studies-year-fifteen> (11 marca 2016).

Co istotne, badania gier – przynajmniej w części – zostały ugruntowane na lęku przed kolonizacją ze strony innych dyscyplin. *Zeitgeist* początków tego projektu dobrze oddaje publikacja Jespera Juula w poświęconym grom tematycznym wydaniu australijskiego pisma sieciowego „Media / Culture” z października 2000 roku. Nie był to tekst, lecz gra *Game Liberation*, w której gracz, strzelając do reprezentujących różne dyscypliny symboli (m.in. kamery), miał realizować zadanie opisane jako „obrona gier (i samego siebie) przed imperializmem tysiąca teorii”⁴.

W tym kontekście znamienne jest, że monumentalny *The Routledge Companion to Video Game Studies*, pod redakcją Marka J.P. Wolfa i Bernarda Perrona⁵, zawiera co prawda rozdziały poświęcone rasie i płci – aspektom, które w oczywisty sposób rezonują z tożsamościami graczy – ale brakuje już w nim rozdziału poświęconego polityce i ekonomii. Terminy te nie pojawiają się nawet w indeksie. To samo dotyczy *Game Research Methods. An Overview* pod redakcją Petriego Lankoskiego i Staffana Björka⁶ oraz zredagowanego przez Joosta Raessensa i Jeffreya Goldsteina *Handbook of Computer Game Studies* (choć w tym ostatnim wypadku warto wspomnieć o artykule Erkkiego Huh-tamy, dotyczącym zastosowania narzędzi archeologii mediów do badań gier, o czym dalej). Być może jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy jest również fakt, że choć badaczki i badacze zajmujący się grami wywodzą się z różnych środowisk, to wyraźnie słabiej są reprezentowane – chyba nie tylko w Polsce – dyscypliny inne niż te zorientowane na tekst. Dominują dyscypliny, w których słabiej odczuwalny był zwrot refleksyjny, w antropologii reprezentowany choćby przez Clifforda Geertza, a w socjologii przez Pierre’a Bourdieu, choć oczywiście lista wpływowych badaczy poddających swoje dyscypliny refleksji jest znacznie dłuższa (chodzi nam tu bowiem o szeroko rozumiane uprawianie humanistyki „po Foucaulcie”).

Biorąc pod uwagę dość podobną historię dyscypliny, ale i instytucjonalne osadzenie części polskich ośrodków zajmujących się badaniami gier, przykładem wartym odnotowania jest filmoznawstwo. Teoretyczny kryzys badań filmu jest przezwyciężany w „nowej historii kina”, która, inspirowana nowym historyzmem, założyła, że również proces pisania historii medium jest warunkowany kontekstem historycznym⁷. Choć taka „korekta perspektywy”, jak nazywa ją Thomas Elsaesser, dynamicznie się rozwija od połowy lat osiemdziesiątych, to na polskim gruncie – co chyba znaczące – podobna rewizja dokonuje się dopiero od kilku lat⁸. Czy więc groznawstwo również musi „poczekać”? Tak postawione pytanie jest zapewne nadużyciem, bo badania gier nie rozwijają się

4 J. Juul, *Game Liberation*, „M/C: A Journal of Media and Culture” 5/2000, <http://journal.media-culture.org.au/0010/liberation.php> (11 marca 2016).

5 M.J.P. Wolf, B. Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014.

6 *Game Research Methods. An Overview*, red. P. Lankoski, S. Björk, Pittsburgh 2015.

7 Zob. np. T. Elsaesser, *Nowa historia filmu jako archeologia mediów*, przeł. G. Nagrodkiwicz, „Kwartalnik Filmowy” 3–4(67–68)/2009, s. 8–41.

8 Zob. M. Pabiś-Orzeszyna, *Nowa Historia Filmu, Nowa Historia Kina*, „EKRAŃ” 6/2013, s. 50–55.

w jednym planie czasowym; nie jest też tak, że krytyczna korekta ich założeń pojawia się sama z siebie po upływie określonego czasu. Od początku badań gier cyfrowych powstawały opracowania wykraczające poza przedstawione przez nas ograniczenia. Problem w tym, że stanowią one zdecydowaną mniejszość na tle dorobku *game studies*, w których dominują podejścia afirmatywne bądź niedotykające szerszego kontekstu społecznego funkcjonowania gier. Postulując zmianę proporcji, przedstawimy tu krótki przegląd wątków wpisujących się w niedoreprezentowane w obrębie dyscypliny podejścia krytyczne.

W kierunku podejść krytycznych

Żeby uniknąć prostych podziałów na krytyczne badania kultury grania i pozbawione wymiaru krytycznego badania samych gier, warto przywołać skoncentrowaną na tekście gry retorykę proceduralną wspomnianego już w tym artykule Iana Bogosta. Badacz definiuje ją jako „sztukę perswazji przez reprezentacje i interakcje oparte na regułach [*rule-based*] zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub film”⁹. Mamy do czynienia z terminem wskazującym na specyfikę gier, ale także – co dla nas tutaj szczególnie interesujące – powiązanie tej specyfiki, przez odwołanie do perswazji, z kategorią władzy. Z tej perspektywy rozważania Bogosta sytuują się blisko prac znanego z analizy politycznego wymiaru funkcjonowania mediów Alexandra Gallowaya, który w poświęconej graniu książce też pisze o władzy algorytmów. W odróżnieniu jednak od innych mediów gry nie ukrywają swoich reguł – obnoszą się nimi, bo ich rozpoznanie jest kluczowe dla prowadzenia rozgrywki przez gracza¹⁰. Autor w tej charakterystyce gier widzi odbicie politycznych realiów ery informacji:

Akty konfiguracji są odzwierciedleniem życia: transformacji w ekonomię informacyjną, która dokonała się w Stanach Zjednoczonych w latach siedemdziesiątych, czasach narodzin gier wideo jako medium masowego, i przyspieszyła gwałtowne zmiany w życiu jednostek, poddawanych procesowi przemian pracy w nową ekonomię zapośredniczoną przez maszyny i inne artefakty informatyczne¹¹.

Szerszy kontekst ekonomii informacji, czy kapitalizmu kognitywnego, pojawia się także w książce *Games of Empire* Dyera-Wittheforda i de Peutera¹², prawdziwym katalogu krytycznych wejrzeń w kulturę gier. Autorzy, przy użyciu neo-marksistowskiego aparatu pojęciowego, analizują między innymi niematerialną pracę graczy, prezentując ją jako formę wyzysku, ale też opisują warunki pracy w branży gier (m.in. niesławny *crunch time*) i piszą o kompleksie militarno-rozrywkowym. W tym miejscu warto odnieść się do recenzji tej książki opublikowanej w chyba najbardziej wpływowym piśmie groźnawstwa, „Game

9 I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge 2007, s. 3.

10 Wokół kwestii manifestowania reguł przez gry toczono dyskusje w obrębie dyscypliny. Zob. np. tekst Marcina Petrowicza w tym numerze.

11 A. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006, s. 16.

12 N. Dyer-Wittheford, G. de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

Studies". Bart Simon napisał w niej z wyrzutem, że *Games of Empire* „zostało napisane niemal bez odniesień do badań nad grami jako dyscypliny naukowej i z jeszcze mniejszą uwagą dla bezpośredniego zaangażowania związanych z nią badaczy”¹³. Ten argument można jednak interpretować na różne sposoby; o ile trudno nie doceniać zaangażowania badaczy (w tym przywoływanego wcześniej Bogosta), manifestującego się między innymi tworzeniem gier eksperymentalnych lub poruszających kwestie polityczne, o tyle zarzuty Simona pośrednio potwierdzają rzadką obecność wątków krytycznych, ale i niewielką widoczność dyscypliny dla osób, które nie są z nią bezpośrednio związane. Recenzja ta jest zresztą rodzajem odpowiedzi na fragment ze wstępu książki, który brzmi następująco: „Większość literatury zajmuje się określeniem specyficznych właściwości gier jako mediów, opisem gatunków i konwencji oraz pracą nad słownikiem niezbędnych do opisu pojęć. Gdy autorzy przyglądają się grom w szerszym kontekście, ich ocena jest przeważnie pozytywna i skupia się na większym niż w wypadku mediów ery nadawania masowego [broadcast] upodmiotowieniu graczy”¹⁴. Z tej perspektywy badania gier wpisują się w osadzony w historii studiów kulturowych zwrot w kierunku dowartościowania kultury popularnej, ale i nowych technologii, w obu tych dziedzinach widząc potencjał społecznej inkluzji.

W podobnym duchu gry, ale i zajmujących się nimi badaczy, krytykuje Toby Miller, pisząc o „trójcy wstydu”: badaniach gier skoncentrowanych na profesjonalizacji branży, branży gier wyzyskującej pracowników i amerykańskim imperializmie chwalonym w grach. Według niego elementy te nawzajem się napędzają, a badaczom gier brak zmysłu krytycznego. Autor stwierdza – w typowy dla siebie sposób nieco przerysowując, ale równocześnie wpisując się w intuicje stojące za niniejszym tekstem – że badacze gier promują wizję świata, w której „na poziomie epistemologicznym badania gier są rozdarte między wspierającymi je insiderami, którzy grają, i wrogimi outsiderami, którzy nie grają”¹⁵.

Kwestią wciąż istotną i wzbudzającą ożywione dyskusje (o czym pisze w tym numerze Anna Nacher) są sprawy reprezentacji, ze szczególnym uwzględnieniem wątków genderowych¹⁶. O dyskryminacji płciowej w branży gier wspominaliśmy wcześniej; podobne pytania dotyczące między innymi kwestii związanych z reprezentacją prowadzą nas do urefleksyjnienia kategorii „gracza”, czym w Wielkiej Brytanii zajmuje się Graeme Kirkpatrick, który śledzi prze-

13 B. Simon, *Critical Theory, Political Economy and Game Studies: A Review of „Games of Empire: Global Capitalism and Video Games”*, „Game Studies” 2/2011, <http://gamestudies.org/1102/articles/simon> (11 marca 2016).

14 N. Dyer-Witheford, G. de Peuter, dz. cyt., s. xxvi.

15 T. Miller, *The Shameful Trinity: Game Studies, Empire, and the Cognitariat*, s. 114, [w:] *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games*, red. G.A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, Bloomsbury Academic, London 2012.

16 Zob. m.in. W. Dmitri, M. Nicole, C. Mia, I. James, *The virtual census: Representations of gender, race and age in video games*, „New Media & Society”, 5/2012, s. 815–834; H.W. Kennedy, *Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis*, „Game Studies” 2/2002, <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy> (11 marca 2016).

miany dyskursu prasy komputerowej i wyodrębnienia się prasy poświęconej grom¹⁷; w Polsce – w ramach projektu badawczego opartego na metodzie historii mówionej – podobne zagadnienia porusza zespół Piotra Sitarskiego¹⁸.

Co warto podkreślić, wiele dyskusji dotyczących szeroko rozumianych politycznych kontekstów gier toczy się nie na łamach akademickich periodyków, a w growej blogosferze. Obecność tekstów internetowych w samym dyskursie dyscypliny nie jest oczywiście nowa. Przykładowo, tekst Clint Hockinga, wprowadzający przyjęte obecnie pojęcie dysonansu ludonarracyjnego (*ludonarrative dissonance*), ukazał się na jego blogu¹⁹, tak samo jak kontrowersyjne manifesty Erica Zimmermana i Dana Goldinga²⁰. Ten ostatni autor jest zresztą stroną dużo większego konfliktu w środowiskach growych, znanego jako #GamerGate, toczącego się niemal wyłącznie na blogach, w serwisach takich jak Twitter i Reddit oraz na tematycznych forach internetowych²¹. Innym przykładem budzącej duże emocje i politycznie nacechowanej dyskusji były zarzuty rasizmu czy, w najlepszym razie, rasowej ślepoty wymierzone w *Wiedźmina 3* w recenzji gry opublikowanej przez Arthura Giesa w serwisie Polygon²². Wymiana zdań toczyła się przez kilka miesięcy i chociaż nie brakowało w niej emocji, trudno odmówić jej merytorycznej wartości dla badaczy gier²³, zwłaszcza, że kwestie rasizmu zarówno przez twórców, jak i graczy były już wcześniej poddawane analizie²⁴.

Kolejny temat, który przez długi czas był w dyskursie o grach zaniedbywany, to kwestia cielesności – rozumiana nie tylko jako namysł nad reprezentacjami

17 G. Kirkpatrick, *Computer Games and the Social Imaginary*, Polity Press, Cambridge 2013.

18 Chodzi o finansowany z grantu NCN projekt „Pozasystemowe sposoby użytkowania nowych technologii medialnych w okresie schyłkowego PRL”, w którym dominują wątki związane z początkami kultury gier komputerowych w Polsce (tą częścią projektu głównie zajmuje się Maria B. Garda).

19 C. Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (11 marca 2016).

20 Zob. E. Zimmerman, *Manifesto For a Ludic Century*, http://ericzimmerman.com/files/texts/Manifesto_for_a_Ludic_Century.pdf (11 marca 2016); D. Golding, *The End of Gamers*, <http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers> (11 marca 2016).

21 Dobrym wprowadzeniem do #GamerGate jest wizualna chronologia *GamerGate Chronicles*, http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/336432/The-GamerGate-Chronicles/#vars!date=2014-08-12_11:00:35!, w Polsce zaś – artykuł Piotra Sterczewskiego, zob. P. Sterczewski *Nie warto rozmawiać. #GamerGate*, <http://jawnesny.pl/2014/12/nie-war-to-rozmawiac-gamergate> (11 marca 2016).

22 A. Gies, *The Witcher 3 Wild Hunt Review: Off the Path*, <http://is.gd/a9HAfU> (11 marca 2016).

23 Zob. reakcje na artykuł Giesa: A. Chmielarz, *The Boy Who Cried White Wolf: On Polygon's The Witcher 3 Review*, <http://is.gd/1rHnbS>; T. Moosa, *Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and Gaming's Race Problem*, <http://is.gd/3kuzUJ>; P. Tassi, *Yes, I'm Colorblind About „The Witcher 3”, And Yes, That's A Problem*, <http://is.gd/wjko96>; S. Fussell, *Video games without people of color are not „neutral”*, <http://is.gd/wndBWw>; D. Bleja, *The Melting Pot and the Salad Bowl: Why the Witcher 3 is a step forward for ethnic diversity in games*, <http://is.gd/gMwKru> (11 marca 2016).

24 Zob. m.in. V. Šisler, *Digital Arabs: Representation in Video Games*, „European Journal of Cultural Studies” 2/2008, s. 203–220; D.J. Leonard, *Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race and Gender Based Game Studies*, „Games and Culture” 1/2006, s. 83–88; N. Yee, *Yi-Shan-Guan*, <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001493.php> (11 marca 2016).

ciał w poszczególnych grach, ale też refleksja nad faktem, że granie zawsze jest czynnością ucieleśnioną. Gry wideo są bardzo okulocentrycznym medium, a historyczny rozwój rynku przez lata sprzyjał utrwaleniu modelu grania jako statycznego, często samotnego umiejscowienia przed ekranem; przypisywanie dużego znaczenia technologiczno-rynkowej nowości w postaci urządzeń do VR (wirtualnej rzeczywistości), takich jak Oculus Rift, może tę tendencję jeszcze pogłębić. Z kolei jednym z efektów tak zwanej *casual revolution*, czyli poszerzenia grona odbiorców gier i upowszechnienia się gier łatwych do nauczania i dostosowanych do rozgrywki w krótkich sesjach²⁵, była popularyzacja interfejsów ruchowych (głównie za sprawą rynkowego sukcesu wyprodukowanej przez Nintendo konsoli Wii). Gry oparte na interfejsach ruchowych otworzyły sytuację grania na nowe modele, ale też poddały graczy działaniu nowych dyskursów dyscyplinujących, jak w przypadku związków poszczególnych aktywności z dyskursami płci²⁶. W tym nurcie krytyki znajduje też zastosowanie Foucaultowskie pojęcie biowładzy – od badania metod zarządzania populacją graczy w środowiskach online²⁷, przez analizy związku gracza z awatarem²⁸, po rozważania nad tym, w jaki sposób *social games* (np. *Farmville*) nakłaniają gracza do włączenia rozgrywki w codzienny harmonogram i wykorzystywania swojej siatki społecznej do osiągania korzyści wewnątrz gry²⁹. Z kwestią celowości wiążą się także rozważania na temat dostępności gier dla osób z niepełnosprawnościami i seniorów – niedawno jeden z numerów „Games & Culture” został w całości poświęcony związkom gier i starzenia³⁰.

Na osobne omówienie zasługują badania historyczne, które pełnią tu podwójną rolę. Po pierwsze, wskazują na znaczenie specyficznie lokalnych kontekstów. Na przykład narodziny kultury grania w Polsce sięgają okresu PRL, giełd komputerowych, ekonomii niedoboru i dystrybucji opartej na „piractwie”, opisu tych korzeni nie znajdziemy więc w amerykańskich czy skandynawskich książkach. Badania historyczne, takie jak te prowadzone przez wspomniany wcześniej zespół Piotra Sitarskiego (wpisujące kulturę grania w szerszy kontekst

25 J. Juul, *Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge 2009.

26 Zob. np. rozważania o odgrywaniu płci w grach tanecznych: K. Miller, *Gaming the system: Gender performance in Dance Central*, „New Media & Society” 6/2015, s. 939–957, <http://nms.sagepub.com/content/17/6/939.full.pdf+html> (11 marca 2016).

27 N. Dyer-Witheford, G. de Peuter, dz. cyt.

28 T.H. Apperley, J. Clemens, *The Bio-Politics of Gaming: Avatar-Player Self-Reflexivity in Assassin's Creed II*, [w:] *The Play Versus Story Divide in Game Studies: Critical Essays*, red. M.W. Kapell, Jefferson, McFarland 2016.

29 J. Zagal, S. Björk, C. Lewis, *Dark Patterns in the Design of Dames*, [w:] *Foundations of Digital Games 2013*, http://soda.swedish-ict.se/5588/1/DarkPatterns.1.1.6_cameraready.pdf (11 marca 2016).

30 Zob. „Games and Culture” 1–2/2016, <http://gac.sagepub.com/content/11/1-2.toc.pdf> (11 marca 2016).

„nowych mediów” lat osiemdziesiątych) i przez Patryka Wasiaka³¹, odgrywają więc istotną rolę w utrwaleniu faktów narażonych na zapomnienie lub przeinaczenie. Oprócz rozpoznania historii praktyk polskich graczy (jak już wspomnieliśmy, jest z tym problem również w odniesieniu do obecnej sytuacji) takie działania niosą też ze sobą ogromny potencjał dla pracy nad teorią – jak dzieje się to we wspomnianej „nowej historii filmu” czy archeologii mediów. Jest to tym istotniejsze, że nawet wąsko rozumiane gry komputerowe są już medium z długą historią; stają się choćby przedmiotem działań muzealnych. Strategie zachowywania i ekspozycji gier oraz tocząca się dyskusja na temat znaczenia materialnego wymiaru doświadczenia grania (dotycząca przede wszystkim *hardware’u*) to – jak pokazuje książka *Game After* Raiforda Guinsa³² – prawdziwa kopalnia krytycznych pytań i argumentów przydatnych w kwestionowaniu uproszczonych teleologii.

Warto też wspomnieć – skoro jednym z zarzutów postawionych na początku tego tekstu był trybalizm badań gier – o autorkach i autorach budujących mosty między *game studies* a innymi obszarami refleksji naukowej: tradycyjnymi mediami narracyjnymi (Astrid Ensslin i liczne polskie autorki i autorzy, wśród których można wymienić m.in. Monikę Górską-Olesińską, Piotra Kubińskiego, Piotra Mareckiego, Mariusza Pisarskiego, Pawła Schreibera³³), artystycznymi awangardami³⁴ czy filozofią³⁵. Warto również napomknąć o krytyce zjawiska gamifikacji, a więc stosowania mechanizmów gier w innych sferach życia³⁶.

Ponadto, istotnym elementem tej dyskusji może być wykorzystanie antropologicznych metodologii refleksyjnych w studiach nad grami, o czym pisze Sybille Lames, wyraźnie nawiązując do etnograficznej książki Toma Boellstorffa *Dojrzewanie w Second Life* (zawarte w tytule nawiązanie do klasycznej publikacji Margaret Mead już samo w sobie wydaje się gestem wymierzonym przeciw izolacji badań gier)³⁷. Zwrócenie uwagi na kulturę grania i wpływ gier na kulturę w ujęciu etnograficznym może być zresztą pomocne także w wyjściu poza

31 P. Wasiak, *Playing and Copying: Social Practices of Home Computer Users in Poland during the 1980s*, [w:] *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, red. G. Alberts, R. Oldenziel, Springer, London 2014, s. 129–150; tenże, *Illegal Guys: A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s*, „Zeithistorische Forschungen” 9/2012, s. 257–276.

32 R. Guins, *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*, MIT Press, Cambridge 2014.

33 A. Ensslin, *Literary Gaming*, MIT Press, Cambridge 2014. Jeśli chodzi o polskich autorów, istotnym miejscem publikacji z pogranicza badań gier i literatury jest magazyn „Ha!art”. Zob. np. wydanie tematyczne *Gry: przypadki książkowe*, „Ha!art” 51/2015.

34 B. Schrank *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, MIT Press, Cambridge 2014.

35 M. Sicart *The Ethics of Computer Games*, MIT Press, Cambridge 2009.

36 Zob. *Rethinking Gamification*, red. M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape, Meson Press, Lüneburg 2014; *Gamification. Critical Approaches*, red. J. Kopeć, K. Pacewicz, Faculty of „Artes Liberales”, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2015, <http://gamification.al.uw.edu.pl> (11 marca 2016).

37 S. Lammes, *Approaching Game-Studies: Towards a Reflexive Methodology of Games as Situated Cultures*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*; T. Boellstorff, *Dojrzewanie w Second Life. Antropologia człowieka wirtualnego*, przeł. A. Sadza, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.

język teorii krytycznej, który czasami zostawia niewiele przestrzeni na uznanie sprawczości gracza; pomaga też wysubtelnić obraz, eksponując między innymi emocjonalny związek graczek i graczy z grami.

Poza peryferie nauki

Kończąc ten przegląd – który zapewne nie wyczerpuje wszystkich wariantów krytycznych podejść do gier cyfrowych – warto powrócić do krytycznej analizy samych studiów nad grami. Chodzi o ich uwarunkowania instytucjonalne, stopień sformalizowania i powiązane z nimi możliwości korzystania ze środków na badania³⁸. Z tej perspektywy polskie badania gier można byłoby nieco tylko tendencyjnie określić mianem peryferyjnej – z perspektywy akademickich „centrów” – dyscypliny uprawianej w peryferyjnym lub półperyferyjnym kraju. Tłumaczy to pewną naśladowczość wielu badań i ich uniwersalistyczne podejście do przedmiotu analiz. Nie bez znaczenia jest także fakt, że badanie gier jest po prostu znacznie tańsze niż prowadzenie krytycznych studiów nad „kulturą grania” – graczami, projektantami, wydawcami, dystrybutorami i innymi podmiotami zaangażowanymi w praktyki społeczne zorganizowane wokół gier. Zrozumienie tych zależności stanowi jednak istotną część refleksji nad *game studies*. Trudno przecież mieć nadzieję, że unikanie „niewygodnych tematów”, zamykanie się w badawczych gettach czy ślepe naśladownictwo zmienia tę sytuację.

Kontrowersje wokół gier związane są z ostatnim już wątkiem, który chcemy tutaj podnieść – społeczną odpowiedzialnością dyscypliny. Jak pisaliśmy, wiele dyskusji związanych z grami odbywa się w sieci, a jednak głos badaczy w często gorących debatach jest słabo słyszalny. Świat akademicki okazał się zupełnie nieprzygotowany na opór badanych przez nią społeczności objawiający się w ruchach spod znaku Gamergate. Sytuacja ta jest niezmiernie istotna z punktu widzenia komunikacji naukowej i popularyzacji wyników badań, nieczęsto bowiem zdarza się, że cała dziedzina wiedzy o artefakcie kulturowym jest podważana przez tak liczną grupę jego użytkowników. Warto też powtórzyć pytania o granice współpracy środowiska akademickiego z innymi podmiotami, jak choćby ze stosującymi nieetyczne rozwiązania producentami gier (w tym numerze ten problem porusza Marcin Petrowicz) lub z wojskiem.

Nurtujące nas zagadnienia nie prowadzą do negowania dorobku badań nad grami. Problemem jest raczej niedostatek krytycznego spojrzenia. Powinno ono zachodzić w obrębie dyscypliny, która, roszcząc sobie prawo do dojrzałości, musi zinternalizować także krytykę samej siebie i własnego przedmiotu.

38 Tę ostatnią kwestię w roli argumentu za odrębną tożsamością badań gier często podnosi Frans Mäyrä. Zob. np. F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, Sage, London 2008.

TRIBALISM, EXCLUSIONS, PREJUDICE. GAME STUDIES FROM A CRITICAL PERSPECTIVE

Based on a brief review of (predominantly video) game studies, the authors conclude that critical approaches to the research subject and research itself are underrepresented in the discipline. The article calls for addressing this issue as an antidote to the academic isolation of game studies and to reproducing patterns focused on legitimizing the research subject, revised in recent years by film studies and other disciplines. The text provides examples of critical analyses concerning game production, their political aspects, the issue of representation, game history, and the broadly defined "gaming culture".

Mirosław Filiciak – medioznawca, dyrektor Instytutu Kulturoznawstwa Uniwersytetu SWPS. Zajmuje się relacjami przemian technologii i praktyk kulturowych. Autor m.in. *Wirtualny plac zabaw* (2006) i *Media, wersja beta* (2013); redaktor antologii *Świat z pikseli* (2010).

Piotr Sterczewski – badacz gier, doktorant w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Publikował m.in. w „Tekstach Drugich”, „Czasie Kultury”, „Kinephanos”, „EKRANach” i „Res Publice Nowej”. Pracuje nad dysertacją o społecznym i politycznym konflikcie w grach.

Bartłomiej Schweiger – socjolog, groznawca, doktorant Instytutu Socjologii UJ, pisze doktorat porównujący przedstawienia relacji władzy w Wiedźminie 3 i Dragon Age: Inquisition. Publikował m.in. w „Kulturze Popularnej”, „Czasie Kultury” oraz czasopiśmie „Ha!Art”.

Paweł Frelik — profesor nadzwyczajny w Instytucie Anglistyki oraz dyrektor Centrum Badań Gier Wideo UMCS. Do jego zainteresowań naukowych należą science fiction, gry wideo i transmedia. Członek zespołów redakcyjnych „Science Fiction Studies”, „Extrapolation” oraz „Journal of Gaming and Virtual Worlds”; redaktor serii książkowej „New Dimensions in Science Fiction” w University of Wales Press.

Stanisław Krawczyk – przygotowuje pracę doktorską o polskim świecie literatury fantastycznej w latach 1976-2001 w Instytucie Socjologii UW. Zajmuje się socjologią kulturową i socjologią literatury. Publikował m.in. w „Homo Ludens”.