



# RELACJE WŁADZY W POLU WYTWÓRSTWA GIER KOMPUTEROWYCH

BARTŁOMIEJ SCHWEIGER



Stany Zjednoczone zajmują na naszym obrazie kulturowym pozycję ściśle centralną. Dzieje się tak z dwóch powodów. Po pierwsze, pod względem możliwości wytwórczych tamtejszy przemysł gier znacznie góruje nad przemysłem polskim i macedońskim. Dane z bazy Gamedevmap<sup>1</sup> dobrze pokazują tę wręcz logarytmiczną dysproporcję. W Stanach Zjednoczonych istnieje dziesięć razy więcej niż w Polsce studiów zajmujących się tworzeniem gier, w Polsce – dziesięć razy więcej niż w Macedonii. Po drugie, dlatego że motywy oraz zasady rozgrywki wytworzone w Stanach Zjednoczonych stają się często archetypowymi dla konkretnych, powstałych na ich kanwie gatunków. Amerykańskie gry są zatem wzorem, na podstawie którego wytwarzane są gry w innych krajach.

<sup>1</sup> <http://www.gamedevmap.com> (15.02.2015).

Przykładowo, grając w *Red Dead Redemption*, uczestniczymy w kolejnej reinterpretacji amerykańskiego mitu pogranicza w westernowej stylizacji. Dla odbiorcy amerykańskiego jest to narracja jego własnej kultury, z którą się zapoznaje i która przechodzi dalsze interpretacyjne transformacje w swoim rodzimym kontekście kulturowym. Dla odbiorcy niesocjalizowanego w kulturze amerykańskiej jest to nie tyle odtwarzanie i reinterpretowanie własnej kultury, ile przyswajanie informacji o kulturze centrum. Podobnie dzieje się w przypadku konwencji *noir*, na przykład w grze *Bioshock: Burial at the sea*. Natomiast grając w *Wolf among us*, gracz staje się nowojorczykiem. W wielu produkcjach strategicznych, na przykład w serii *Star Craft*, odbiorca ma do czynienia z mocno oddziałującym na kulturę popularną, charakterystycznym dla anglosaskiej kultury wojennej typem żołnierza, jakim jest *marines*, oraz z powiązanymi z nim tropami kulturowymi. Możemy mówić tutaj o skapywaniu wyciągniętych ze swego rodzimego kontekstu motywów, które przez wyprodukowane w Ameryce media utrwalają się w świadomości części użytkowników kultur o statusie bardziej peryferyjnym. W przypadku gier nie możemy mówić oczywiście wyłącznie o znajdujących się w nich motywach kulturowych, ale również o wzorach ich używania i regułach, które stanowią podstawy rozróżnień gatunkowych między grami. To właśnie w warstwie reguł kultura amerykańska panuje niepodzielnie. Prawie wszystkie obecne na dzisiejszym rynku gatunki gier komputerowych, a przecież przez elementy mechaniczne owe gatunki są definiowane, narodziły się w Stanach Zjednoczonych. Oczywiście są pewne wyjątki, takie jak dobrze znany *Tetris*, ale znacząca większość dużych produkcji powstaje w trzech wytworzonych w USA gatunkach: RPG, RTS i FPS. Wracając ostatnio do łask przygodówki również wykształciły się pierwotnie w Stanach Zjednoczonych. Tak właśnie wyglądają fasety kreolizacji. W dużej części społeczeństw przepływ znaczeń ze względu na jego skalę i wyraźnie jednostronnie skierowany wektor przepływu można nazwać wręcz amerykanizacją. Oczywiście znajdują się też gry nieamerykańskie, zawierające motywy zaczerpnięte z rodzimej kultury twórców oraz z niecharakterystyczną dla amerykańskich gatunków mechaniką, jednak należy sobie zdawać sprawę, że większość gier wytwarzanych w kul-

turach peryferyjnych świetnie naśladuje produkcje amerykańskie, włącznie z tym, że domyślnym językiem, w którym są wytwarzane, jest angielski.

Nasz zdroworozsądkowy odruch każe nam myśleć o zbiorach reguł jako o narzędziach czy też ramach, w których zamykamy interakcje gracza z grą. Nie myślimy o nich jako o nacechowanych znaczeniami zawartymi w kulturze, która nam ich dostarczyła. Traktujemy je jako coś ideologicznie neutralnego. Do pewnego stopnia zdaje się, że mamy rację, gdyż mówiąc jedynie o regułach, mamy do czynienia z pewnym paradoksem wynikającym z funkcjonowania przemocy symbolicznej. Jeżeli wszyscy posiadają tę samą cechę albo uprawiają tę samą praktykę społeczną w ten sam sposób, nie może ona być podstawą do dystynkcji, a bez dystynkcji niemożliwy jest podział na lepszych i gorszych. Zatem przemoc symboliczna nie może się rozwijać na podstawie danej cechy. Musi istnieć opozycja, aby mogło dojść do wartościowania i społecznego podziału. Jeżeli wszyscy wytwarzamy gry oparte na tych samych regułach, nie ma regionalnych odmian, nie ma więc dystynkcji. Wszyscy jesteśmy pod tym względem tak samo centralni. Ważną rolę może tu odgrywać świeżość zjawiska gier komputerowych, to, że pojawiły się w czasach zaawansowanej już globalizacji. Prawie wszyscy na świecie uczyli się używać komputera i gier komputerowych w tym samym czasie, równocześnie bardzo intensywnie komunikując się ze sobą. Niemożliwe było wykształcenie odmiennych kulturowych praktyk cielesnych związanych z używaniem gier komputerowych, przez co ten obszar naszej *heksis* nie może służyć za podstawę do tego typu rozróżnień. W dalszej części swojego tekstu postaram się jednak pokazać, że mimo iż same reguły w większości przypadków możemy uznać za ideologicznie neutralne, to gdy dochodzi do zetknięcia ich z przekazywanymi motywami czy też narracjami, okazuje się, że niektóre zbiory reguł nadają się do przenoszenia określonych narracji, motywów i tropów lepiej niż inne.

Oczywiście badanie samej narracji<sup>2</sup> czy samych motywów pojawiających się w danej grze zostawiać będzie

<sup>2</sup> E. Aarseth, *Genre trouble: narrativism and the art of simulation*, Cambridge 2004.

pewną lukę w naszym doświadczeniu, a tym samym w wynikach naszych badań, ale taką samą lukę zastawi nadmierne skupienie się na regułach systemu i jedynie interakcyjnej stronie gry. O ile wiele gier, zwłaszcza tych kierowanych na przeglądarki, kontynuujących tradycję *Tetrisa* lub *Arkanoida*, nie posiada tego, co moglibyśmy nazwać fabułą czy narracją, o tyle nawet one niosą w sobie ładunek określonych, luźno ze sobą związanych znaków w rozumieniu semiotycznym, które musimy wziąć pod uwagę. Można nie zgadzać się z interpretacją *Tetrisa* zaprezentowaną przez J. Murraya<sup>3</sup>, ale nie da się zaprzeczyć, że zawarto w nim (przynajmniej w wersji Nintendo) znaki – wizerunek Cerkwi Wasyla, nawiązującą do rosyjskiej muzyki ludowej ścieżkę dźwiękową – które wytwarzają pewien orientalizowany, tokeniczny obraz Rosji. Dlatego zawsze trzeba brać pod uwagę zarówno sferę zasad, jak i sferę znaczącą gry oraz sposób, w jaki wchodzi ze sobą w interakcje.

Ta myśl będzie przewodziła dalszym rozważaniom, w których przeniesiemy naszą uwagę z centrum na pozycję semiperyferyjną, czyli na Polskę. Ze względu na swój liminalny charakter Polska jest bardzo wdzięcznym obiektem badań. Z jednej strony ciągle jeszcze tkwimy na zdominowanej pozycji, z drugiej – niektóre tytuły produkowane na naszym rynku mogą być oznaką próby zmiany czy też ucentralnienia jego pozycji. Polski rynek staje się coraz bardziej zdolny do wypuszczania dużych mainstreamowych produkcji, takich jak *Bulletstorm* czy *Call of Juarez: Gunslighter* (celowo nie podaję tu *Wiedźmina*, ponieważ pojawi się on w późniejszej części mojego wywodu), lecz nadal większość gier jest nieodróżnialna od tytułów amerykańskich dla odbiorcy pochodzącego z bardziej centralnego pola. Według analizowanych portali cztery piąte polskich gier, które ukazały się w ostatnich pięciu latach, wykorzystuje amerykańskie motywy, tropy i narracje oraz reguły gatunkowe stosowane w grach amerykańskich. Gdy gramy w *Call of Juarez: Gunslighter*, uczestniczymy w przedstawieniu i reinterpretacji amerykańskiego mitu pogranicza. *Dead Island* to produkcja naśladowująca amerykańskie kino grozy, a w serii *Art Of Murder* wcielamy się w agentkę FBI.

Tak właśnie ujawnia się przemoc symboliczna. Odbiorca amerykański nie wie, że medium, którego teraz doświadcza, nie pochodzi z jego własnej kultury i że wyprodukowane ono zostało w innej rzeczywistości kulturowej. Nasza gra reprezentuje cudzą historię, my pozostajemy niemi i niewidzialni. Polski odbiorca ze względu na swoje otoczenie kulturowe i to, że dostępne mu media zwracają uwagę i bardzo jasno zaznaczają, iż dana gra została stworzona w naszym kraju, zdaje sobie z tego sprawę, jednak grając w tę grę, poddaje się kreolizującemu działaniu centrum, nie znajdując w niej lokalnego głosu.

We wcześniej wymienionym *Art Of Murder* jasno widać mechanizm przemocy symbolicznej opartej na smaku. Agentka FBI może być główną bohaterką opowieści, ale już gra agentką CBS byłaby dla nas pomysłem w złym guście, czymś śmiesznym, o czym nie dałoby się napisać historii na poważnie, bądź też której historia byłaby uznana za pretensjonalną. Prekoncepty wytwarzające nasz smak społeczny powodują, że bardziej skłonni jesteśmy wybierać bezpieczniejsze, mieszczące się na pewno w granicach dobrego smaku motywy i tropy płynące z centrum. Ta kulturowa zależność jest dla nas jako odbiorców i wytwórców do pewnego stopnia korzystna i przyjemna, dostarcza nam możliwości komunikowania się na jasnych zasadach i zapewnia, że nasze komunikaty zostaną zrozumiane. Dyskryminacyjny charakter tej relacji ujawnia się właśnie w jej komunikacyjnym charakterze. Żeby zostać zrozumianymi, porozumiewamy się w nie swoim języku (większość polskich gier tworzona jest przecież docelowo w języku angielskim i to ich angielska wersja zostaje rozpowszechniona na świecie), opowiadając nie swoje historie. Możemy zawłaszczyć sobie te elementy kultury centrum, które do nas spływają, i zacząć je przetwarzać po swojemu. Robimy to często, jednak ponieważ nie jesteśmy rodzimymi użytkownikami ani tego języka, ani tej kultury, zawsze pozostajemy na gorszej pozycji niż rodzimi użytkownicy, gdy spotykamy się z nimi czy to na płaszczyźnie odbioru, czy na płaszczyźnie produkcji. Odbiorcy i twórcy spoza centrum muszą poświęcić czas i energię na naukę języka i kultury centrum, czego ich rodzimi użytkownicy robić nie muszą.

<sup>3</sup> J. Murray, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, New York 1997, s. 143–144.

Odbiorca mojego artykułu należeć będzie zapewne do kategorii, którą Ulf Hannerz nazywa „bywalcami”, to jest uczestnikami kultury należącymi do awangardy peryferii<sup>4</sup>. Są to osoby istniejące zarówno w obszarze centrum, jak i peryferii, tak w sferze przestrzennej, jak i kulturowej. Bywalcy są dobrze zaznajomieni z kulturą centrum, uczestniczą w niej intensywnie i znają jej niuanse. Często do tej grupy należą ludzie nauki, podróżujący między centrum a peryferiami, zanurzeni w kulturowy kontekst obydwu sfer, nie tylko konsumujący kulturę centrum, ale również studiujący ją, wiedzący, skąd ona wypływa. Takie osoby nie traktują bądź też nie mogą traktować wytworów kultury jako wyrwanych z kontekstu elementów. Według Hannerza są najmocniej skreolizowani, przyjmują rolę apostołów centralnego myślenia. Często są przychylniejsi obecnemu dyskursowi centralnemu niż osoby z mniejszymi kompetencjami kulturowymi. Kosmopolita dzięki swoim kompetencjom kulturowym jest w stanie uzyskiwać korzyści z gry między kulturą centrum i peryferii, a nie chcąc ich utracić, jest niechętny zmianom relacji między tymi polami. Kosmopolita dzięki swoim kompetencjom kulturowym związanym z centrum może być też bardziej refleksyjny względem swojej kultury. Paradoksalnie pozycja taka może sprzyjać lepszemu dostrzeganiu nierówności między obydwoma polami produkcji kulturowej.

W polskim polu produkcji gier możemy, rzecz jasna, mówić o pewnych mniej lub bardziej udanych (w większości nieświadomych) strategiach oporu, próbach zmiany relacji pomiędzy naszym polem produkcji a polem centralnym. Zwykle zawierają się one w grach, które w jakiś sposób odnoszą się do polskiego pola produkcji kulturowej. Chciałbym tu wyróżnić dwie grupy gier: konotujące i denotujące Polskę. Ważnym przykładem jest *Wiedźmin*, gra konotująca Polskę przez odwołanie do polskiej literatury. Jednak polskie tropy, takie jak nawiązanie do *Balladyny* Słowackiego, zostają przez odbiorcę centralnego niezauważone i zinterpretowane na przykład jako odwołania do swojskiej amerykańskiej

prozy groszowej Lovecrafta<sup>5</sup>. Mimo to *Wiedźmin* czyni tropy pochodzące z polskiego pola produkcji kulturowej gustownymi, mieszczącymi się w obrębie smaku centralnego odbiorcy, tym samym osłabiając hegemoniczną relację między smakami centrum i peryferii. W szerokiej perspektywie duża liczba narracji i motywów pochodzących z szeroko pojętej kultury Zachodu, a w zasadzie w dzisiejszym zglobalizowanym obszarze popkultury – ze wszystkich partycypujących w niej obszarów produkcji kulturowej, wytwarza podobne lub zunifikowane struktury, w tym struktury fabularne. Różni je od siebie i rozdziela na pozycje centralne i peryferyjne obecność takich, a nie innych wariantów strukturalnych, uznawanych w kulturze centralnej za mieszczące się w granicach dobrego smaku lub niesmaczne. Dlatego możliwość pozytywnego dowartościowania lokalnego wariantu narracji ma ogromne znaczenie w tym, na ile może sobie pozwolić w danej relacji wytwórca czy odbiorca znajdujący się we wpływach danego pola.

Innym przykładem gry konotującej Polskę jest *The Vanishing of Ethan Carter*. To sami lokalni odbiorcy określili jej warstwę wizualną jako odnoszącą się do polskich krajobrazów czy wręcz bezpośrednio je denotującą<sup>6</sup>. Wywołało to ostry sprzeciw jej twórców oraz dyskusję nad tym, dlaczego opisana w grze historia rozgrywać ma się w Stanach Zjednoczonych, a nie na Śląsku<sup>7</sup>. Twórcy stanęli w obronie swojego dzieła, wprost stwierdzając, że uznali oni Amerykę za miejsce akcji bardziej przyjazne zachodniemu odbiorcy, a więc łatwiejsze do zrozumienia, oraz że ze względu na konotacje, jakie narracja owej gry miałaby zawierać, umieszczenie jej w Stanach Zjednoczonych bardziej

<sup>4</sup> U. Hannerz, *Skreolizowany świat*, [w:] M. Kempny, E. Nowicka (red.), *Badanie kultury: elementy teorii antropologicznej*, Warszawa 2005, s. 287–288.

<sup>5</sup> GB Burford, *The Witcher's Fourth Act Takes RPGs to the Next Level*, Kotaku, <http://kotaku.com/the-witchers-fourth-act-takes-rpgs-to-the-next-level-1623958861> (14.02.2015).

<sup>6</sup> K. Popielski, *Ethan Carter zaginął w Pilchowicach?*, CTSG, <http://ctsg.pl/ethan-zaginal-w-pilchowicach/> (14.02.2015).

<sup>7</sup> A. Bednarek, *„Zaginiecie Ethana Cartera” mogłoby rozgrywać się na Dolnym Śląsku. Szkoda tylko, że twórcy zamienili Polskę na Stany*, Gadzetomania.pl, <http://gadzetomania.pl/1915,zaginiecie-ethana-cartera-mogloby-rozgrywac-sie-na-dolnym-slasku-szkoda-tylko-ze-tworcy-zamienili-polske-na-stany-zjednoczone> (14.02.2015).

mieści się w obrębie ich dobrego smaku<sup>8</sup>. Znowu pojawia się problem wytwarzania się władzy poprzez komunikację. Równocześnie możemy zaobserwować, w jaki sposób Hamerzowska kulturowa strona modelu systemu światowego łączy się z klasyczną Wallersteinowską: ryzyko niezrozumienia narracji przez centralnego odbiorcę równa się ryzyku niesprzedania produktu na centralnym rynku i poniesienia strat, na które wytwórca nie może sobie pozwolić.

Drugą grupę, którą chciałbym omówić, stanowią gry denotujące Polskę – takie, w których pojawia się ona bezpośrednio. Znajdziemy tu trochę niezbyt interesujących tytułów, w których nawiązanie ma charakter tokeniczny, na przykład *Rally Poland: Rajd Polski*. Prezentuje ona klasyczne mechanizmy gry wyścigowej, w której jedynym polskim elementem jest dekoracja, czyli przewijająca się za oknem scenaria. Gra nie różni się specjalnie od setek innych gier wyścigowych, produkowanych przez studia z różnych krajów. Jednak przez wykorzystanie Polski jako dekoracji, ale – co istotne – skonstruowanej podług amerykańskiego stereotypu na temat Europy Środkowej, gra staje się mało atrakcyjna dla centralnego odbiorcy i jest przez niego ignorowana. Wśród gier denotujących Polskę ciekawsze wydają mi się te mówiące o wojnach i powstaniach. Dzieli one pewien charakterystyczny rys pamięci o naszej wojennej historii ostatnich stuleci. Pamięć społeczna w Polsce koncentruje się na przegrywaniu i na przeżywaniu porażki. Natomiast wojenne gry amerykańskie, czy to strategie, czy strzelanki, skupiają się na wygrywaniu – i w warstwie zasad, i w warstwie narracji. Polskie pole wytwórstwa kulturowego opanowało pewną strategię radzenia sobie z tym problemem. W *The Few* twórcy opowiadają o polskich małych zwycięstwach bez podawania szerszego kontekstu przegranej. W tym wypadku mamy do czynienia z grą skupiającą się na polskim udziale w bitwie o Anglię – wydarzeniu, które można w naszej pamięci społecznej zakwalifikować do stwarzających przekonanie, że bez polskiej pomocy wojska aliantów nie byłyby w stanie wygrać drugiej wojny światowej. Kategoria ta ma oczywiście za za-

danie ukazać kompletne zmarginalizowanie naszego kraju w trakcie ustanawiania powojennego ładu jako wydarzenia niesprawiedliwego.

Aby osiągnąć zgodność fabuły oraz reguł, okrawa się fabułę z szerszego kontekstu. W grze *Uprising 44* wykonujemy misje i odnosimy w nich sukcesy. Wiemy jednak, że w ostatecznym rozrachunku nasze działania i tak zakończą się klęską powstania. Gra może unikać tego tematu, ale przez naszą pamięć społeczną doskonale zdajemy sobie sprawę z tego przemilczenia. Równocześnie zasady gry ciągle kształtują grę w taki sposób, że – przynajmniej z ich punktu widzenia – wygrywamy kolejne poziomy i odnosimy sukcesy w coraz to nowych miejscach. Widać tu niespójność pomiędzy warstwą zasad, której głównym założeniem jest odnoszenie zwycięstw, a warstwą narracji, która stara się opowiadać o doświadczeniu porażki. Pokazuje to, że zasady grania wytworzone przez centralne pole produkcji, którego narracja tożsamościowa opiera się na zwycięstwach, nie do końca nadają się do reprezentowania głosu pochodzącego z pozycji bardziej peryferyjnych.

Tu widać, w jaki sposób splot zasad i narracji może być elementem dystynktywnym, reprodukującym stosunki władzy oparte na przemocy symbolicznej. Bazowanie na płynących z centrum wzorcach utrudnia znalezienie własnego głosu lokalnym wytwórcom. Ktoś mógłby stwierdzić, że gry są medium opierającym się na wygrywaniu, ponieważ, jak uważają niektórzy psychologowie, w ludzkiej naturze leży chęć wygrywania, i to właśnie z niej płynie przyjemność grania. Dlatego gra, żeby być udana, musi koncentrować się na wygrywaniu. Niezależnie od tego, czy przypuszczenia psychologów są tutaj słuszne, czy przyjemność z wygrywania leży w naszej naturze i czy w ogóle naturę tę posiadamy, mój argument ciągle jest aktualny. Centrum wybiera jak najczęstsze komunikowanie się poprzez takie medium, które w swej naturze najlepiej pozwala na przekazanie jego własnej historii, a gorzej nadaje się do przekazywania historii Innego. Czyni przez to swoją narrację głośną i łatwo przyswajalną, a narrację Innego niemą.

Znalazłem tylko jedną grę, która nie wpisuje się w tę tendencję: *This War of Mine*. Wcielamy się w niej

<sup>8</sup> T. Kutera, W „Zaginięciu Ethana Cartera” Dolny Śląsk udaje USA. Czy rodzimi twórcy wstydzą się swojego kraju?, Polygamia.pl, [http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,16729317,W\\_Zaginięciu\\_Ethana\\_Cartera\\_Dolny\\_Slask\\_udaje\\_USA\\_.html?bo=1](http://polygamia.pl/Polygamia/1,96455,16729317,W_Zaginięciu_Ethana_Cartera_Dolny_Slask_udaje_USA_.html?bo=1) (14.02.2015).

w cywili starających się przetrwać w oblężonym mieście. Co prawda gra nie nawiązuje bezpośrednio do historii Polski: dzieje się w fikcyjnym mieście podczas fikcyjnej wojny, a gracz uczestniczy w wydarzeniach, którym najbliższe jest do opisów oblężenia Groznego. Jednak przedstawia się w niej narracje stojące w opozycji do tak często pojawiającej się w grach centralnej opowieści o żołnierzu zdobywcy i wyzwoliciele. W *This War of Mine* mechanika oparta na znajdowaniu zasobów, które później możemy łączyć w przedmioty pozwalające zaspokoić potrzeby kierowanych przez nas bohaterów, wspomaga narrację o próbach przeżycia podczas wojny. Czasami musimy narażać kierowane przez nas postaci na niebezpieczeństwo po to, aby uratować innych. Musimy podejmować trudne decyzje o tym, czy porzucić raną postać, którą kierujemy, i mieć większe szanse na przeżycie, czy ryzykować, że nie wystarczy nam środków, by przeżyć, i narażać na śmierć całą grupę. *This War of Mine* nie jest grą idealną: każda kolejna rozgrywka jest generowana proceduralnie, często napotkać możemy scenariusze, które przez zbytne nagromadzenie i losowość zawartych w nich tropów tragicznych mogą być odebrane jako pretensjonalne. Mimo problemów wynikających z tego proceduralnego charakteru gra nadal jest bardzo dobrym przykładem na opowieść inną od typowej centralnej historii, obecnej w większości FPS-ów, wyrażoną przy pomocy innych niż typowe reguł. Co ważne, gra ta zyskuje światowe uznanie.

Rozważając popularność *This War of Mine* i powody, dla których gra znalazła swoje miejsce w dyskursie pola produkcji gier komputerowych, należy wziąć pod uwagę, że do jej wypłynięcia znacznie przyczyniło się otwarcie na gry niezależne, jakie dokonano się w polu produkcji gier komputerowych. Pierwsze eksperymenty z crowdfundingiem pokazały, że jest w wyżej wymienionym polu miejsce na narracje i systemy reguł inne niż dotychczas dominujące, co pozwoliło na pojawienie się między innymi do tej pory niewidocznych peryferyjnych narracji i systemów reguł. To znowu unaczynia związek sfery ekonomicznej z kulturową: skłonność dużego kapitału do inwestowania w już sprawdzone rozwiązania, podtrzymującą istniejący status quo. Dopiero dopuszczenie do bardziej demokratycznego sposobu finansowania pozwala na zwiększenie różnorodności tematycznej gier obecnych w tym polu

produkcji. Równocześnie *This War of Mine* może być wzorem, na podstawie którego powstawać będą gry pozwalające na uczynienie lokalnych czy też peryferyjnych narracji bardziej słyszalnymi i dostrzegalnymi, a tym samym neutralizujących przemoc kulturową.

Macedońska produkcja gier wideo pozostaje na dużo bardziej peryferyjnej pozycji. Znacząca większość wytwarzanych tam gier to małe produkcje na urządzenia mobilne. Tak samo jak w przypadku polskiego pola produkcji wykorzystują one narracje i zasady zaczerpnięte z pola centralnego. Możemy więc obronić krowy na naszej farmie przed zakusami kosmitów w *Rosewell Farm Defence*, grze typu *tower defense*, czy dobrać strój dla kucharki w *Cooking Mania Dress Up*. Znowu: ani odbiorca centralny, ani odbiorca lokalny nie są w stanie stwierdzić, że te gry nie powstały w centrum. O ile odbiorca lokalny związany z polskim polem produkcji kulturowej może przy pomocy dostępnych mu mediów stwierdzić, czy dana produkcja jest wytworem jego pola, czy pola centralnego, o tyle lokalny odbiorca macedoński nie ma takiej możliwości.

Gier odnoszących się w jakimkolwiek stopniu do pola macedońskiej produkcji kulturowej jest zaledwie kilka. Najbardziej znacząca jest gra *The Rise of Macedonia* – produkcja niezależna, stworzona przez jedną osobę w czasach, gdy przemysł gier niezależnych nie był jeszcze tak otwarty. Jest to strategia podobna w swej konstrukcji do starego *Centurion: Defender of Rome*, w której zadaniem gracza jest pokierować kampanią wojenną Aleksandra Wielkiego. Jest to gra ważna, gdyż opowiada narrację pełniącą istotną funkcję dla pamięci zbiorowej współczesnych Macedończyków. Podboje antycznych Macedończyków (mimo że etnicznie niezwiązanych ze współczesnymi mieszkańcami tego regionu) są dla współczesnych mieszkańców Macedonii źródłem dumy i swego rodzaju mitem założycielskim; okresem świetności, do którego mogą się oni odwoływać. Macedończycy traktują tę narrację jako swoją i można ją interpretować jako potrzebę uzyskania swojego głosu.

Podobnie ma się sprawa z grą *Demogorgon 2*. Ta mała przeglądarkowa gra typu *tower defense* nie wyróżniałaby się niczym spośród innych gier wykorzystujących motywy fantasy, gdyby nie decyzja twórców o nazwa-

niu przewijającej się w grze postaci króla imieniem Marko. Król Marko w bałkańskim folklorze jest archetypem dobrego władcy. W licznych ludowych opowieściach pokonuje on złych Turków i doprowadza swe królestwo do rozkwitu. Ten mały wtręt może świadczyć o potrzebie wytworzenia przez macedońskie pole produkcji gier o lokalnej narracji. Jeszcze mocniej wskazują na to działania niezależnych grup moderskich, które często przerabiają gry tak, aby zawarta w nich narracja była bliższa lokalnemu odbiorcy. Dobrym przykładem takiego ruchu jest mod zmieniający miejsce akcji *GTA: San Andreas* na Skopje.

Częsta jest też sytuacja, w której grupa macedońskich projektantów pracuje w międzynarodowej korporacji bądź też w firmach mających swoje siedziby w innych krajach i w ich strukturach wytwarza swoje gry. Do niedawna większość projektantów macedońskich funkcjonowała wyłącznie jako pracownicy zagranicznych firm, nie istniały więc stricte macedońskie studia zajmujące się produkcją gier. Równocześnie ta społeczność mocno się angażowała – i nadal to czyni – w animację lokalnej społeczności, na przykład poprzez organizowanie macedońskich *game jamów*. Tych macedońskich pracowników zagranicznych firm możemy również uznać za kosmopolitów poruszających się między kulturą centrum a peryferiami. Jak do tej pory można uznać, że narracje i zasady wytwarzane w macedońskim polu produkcji kulturowej nie znalazły miejsca w centralnym polu produkcji kulturowej. Lokalne narracje pozostają nieme zarówno w polu centralnym, jak i polu lokalnym, które zajmuje się naśladowaniem centrum. Ponieważ macedońskie pole produkcji kulturowej znajduje się *in statu nascendi*, większe produkcje dopiero powstają. Większość z nich nie jest z punktu widzenia omawianych tu problemów interesująca, poza jedną, zatytułowaną *Sonder*. Ma to być gra przygodowa, w której gracz może poznać historię oczami każdego z jej uczestników. Każdy bohater ma mieć własny, unikatowy punkt widzenia. Nie wiadomo jeszcze, czy twórcom uda się spełnić tak wyznaczone cele, ale sam pomysł świadczyć może – w połączeniu z informacjami, jakie uzyskaliśmy, badając polskie pole wytwórstwa gier komputerowych – że pola peryferyjne mają większą skłonność do wytwarzania polifonicznych narracji, w przeciwieństwie do pól centralnych, wytwarzających silnie monofoniczną i ujednoczoną narrację.

Z całej analizy wylania się usytuowanie poszczególnych krajów w branży gier. Możemy zatem mówić o wyraźnie centralnym polu amerykańskim, półperiferyjnym polu polskim oraz zupełnie peryferyjnym polu macedońskim. Widoczność narracji związanych z danym polem wydaje się połączona z pozycją odpowiadającego mu pola ekonomicznego. Silniejsze pole ekonomiczne pozwala na wytwarzanie głośniejszych narracji i zbiorów reguł oraz utrudnia ich przywłaszczanie przez inne pola. Równocześnie relacja między polami peryferyjnymi a polem centralnym ma formę hegemonii, przynajmniej w sferze narracyjnej, w której centrum dostarcza kulturowych wzorów, z jakich czerpią peryferie – wzorów zapewniających centrum dominację.

W sferze zasad sytuacja jest bardziej skomplikowana. Teoretycznie, jeżeli wszyscy posługują się tymi samymi zasadami, przemoc symboliczna nie może oddziaływać; w praktyce okazuje się jednak, że zasady lepiej się nadają do przekazywania motywów i narracji związanych z wartościami kultury centralnej, więc są przyczynkiem do ustanawiania hegemonicznej relacji.

Ciekawy będzie dalszy rozwój wydarzeń. Czy dojdzie do decentralizacji światowego pola produkcji gier wideo i jego ostatecznej dwustronnej kreolizacji? Czy polskie pole produkcji kulturowej będzie dalej dążyć do pozycji centralnej i podobnie też będzie się działo z innymi peryferyjnymi polami, dzięki czemu elementy pochodzące z ich kultury staną się powszechne, widoczne i rozpoznawalne dla wszystkich? Istnieją już silne, prawie centralne pola produkcji gier wideo, takie jak pole japońskie, wytwarzające już od lat 80. charakterystyczne dla siebie gatunki i narracje. Od lat 90. oddziałują one na pole centralne i w ostatnim czasie doprowadziły do powstania wzorowanych na nich tytułów wyprodukowanych w tym polu. Może okaże się, że tylko niewielka liczba pól osiągnie status centralny, równocześnie różnicując się od wszystkich innych i spychając je na pozycje peryferyjne. Być może dokładniejsze analizy i wykorzystujące metody pozwalające na szersze uogólnianie zaprezentowanych tu argumentów pozwolą w przyszłości odpowiedzieć na te pytania.