

Dominika Staszenko, Marcin M. Chojnacki

Lektury dla ludologa

Powiększająca wciąż się w naszym kraju liczba ośrodków akademickich oferujących studia w zakresie teorii elektronicznej rozrywki, coraz częściej organizowane konferencje poświęcone analizie gier komputerowych, a także rosnąca powszechna świadomość dojrzałości tego medium sprawiają, że stopniowo na polskim rynku wydawniczym wzrasta zapotrzebowanie na różnorodne teksty naukowe z dziedziny *game studies*. Pojawienie się w ostatnim czasie wysokiej jakości tłumaczeń klasycznych już publikacji zagranicznych medioznawców, a także premiery książek polskich badaczy zajmujących się problematyką gier komputerowych świadczą o zrozumieniu potencjału, który niesie ze sobą ludologia jako samodzielna dziedzina nauki. Cieszą zatem nie tylko wyczekiwane przekłady, ale także nowe tytuły, których autorzy podjęli się opisanie konkretnych zagadnień skoncentrowanych wokół gier cyfrowych lub przybliżenia ogólnych obszarów badawczych dotyczących interesujących dzieł przynależących do tego medium.

Gry a codzienność

Jedną z ciekawszych rodzimych książek mających premierę w zeszłym roku jest publikacja *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* autorstwa Radosława Bomby. Polski badacz wysnuł interesujący i, zdaje się, trafny wniosek już na samym początku swojego wywodu, kiedy wyjaśnia powody powiązania gier z tematami takimi jak przemoc czy uzależnienie. Zdaniem polskiego badacza za taki stan rzeczy odpowiedzialny jest brak kulturowego oswojenia medium, skutkujący częstym łączeniem gier wyłącznie z negatywnymi zjawiskami¹. W kolejnych rozdziałach autor skupia się na opisanie metodologii stosowanej w badaniu gier oraz na wyjaśnieniu kwestii związanych z pojęciem „ludologii”, a także na przybliżeniu zagadnień dotyczących historii gier komputerowych, ich walorów edukacyjnych, wpływu na tożsamość gracza i jego życie zawodowe. Rozpatruje również kwestie immersji, interaktywności oraz interpasywności.

Jednakże na szczególną uwagę zasługuje rozdział trzeci, poświęcony pojęciu kultury 2.0 oraz nowej filozofii korzystania z mediów cyfrowych nazywanej kulturą uczestnictwa. W książce opisano zmianę, jaka nastąpiła dzięki zwrotowi technicznemu po 2001 roku, a także upowszechnieniu się modelu, w którym odbiorca nie jest jedynie biernym konsumentem treści przekazywanych za pomocą mediów, ale staje się aktywnym uczestnikiem przekazu, przeobrażając się w prosumenta, mającego realny wpływ na cyfrowe teksty kultury. W rozdziale tym Bomba przybliży koncepcje kultury konwergencji, kultury remiksu

¹ R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 10.

oraz zjawiska zbiorowej inteligencji, zwracając przy tym uwagę na rosnące zaufanie do internautów, których blogi, serwisy czy kanały wideo stają się nierzadko bardziej opinio-twórcze niż tradycyjne media głównego nurtu². Autor koncentruje się także na omówieniu zjawisk takich jak *moding*, *hacking*, *cheating* oraz *cracking* z uwzględnieniem historycznego momentu pojawienia się tychże praktyk oraz zmian, jakie dzięki nim zaistniały w grach komputerowych. Z refleksją tą łączy się również zagadnienie praw autorskich, a także zmieniające się podejście twórców gier do modyfikacji wprowadzanych przez użytkowników. Bomba przypomina, że u podstaw wspomnianych praktyk leżała często chęć zmanifestowania poglądów graczy przez dokonywanie przeobrażeń w samej grze, co szybko zostało dostrzeżone i wykorzystane przez twórców, przyczyniając się do powstania produkcji (*The Sims*) opierających się na kreatywności użytkowników³.

W publikacji poruszone zostały także problemy związane z dyskryminacją na tle płciowym, rasowym oraz seksualnym. Autor książki zwraca uwagę na niewybredne, pełne agresji komentarze, z jakimi często spotykają się kobiety grające w gry (zwłaszcza sieciowe), wynikające z popularnego wciąż przekonania, że medium to jest domeną mężczyzn, co miałoby uzasadniać fakt marginalizacji kobiecych postaci w grach oraz podkreślania cech płciowych w projektowaniu żeńskich bohaterek⁴. Bomba odnosi się także do niedostatku reprezentacji postaci o innym niż biały kolorze skóry, a także do utrwalania stereotypów rasowych oraz negatywnego wizerunku Afroamerykanów w wielu popularnych produkcjach. Zjawiska te łączy z cyberrasizmem, który niestety jest problemem często bagatelizowanym. Podobna sytuacja pojawia się również w związku z bardzo widocznym brakiem reprezentacji mniejszości seksualnych w grach, co za Adrienem Shawem autor wiąże ze stereotypowym przekonaniem większości twórców o homofobii graczy, skutkującej rzekomym brakiem zainteresowania grami o tematyce LGBT⁵.

Publikacja Radosława Bomby stanowi istotny wkład w rozwijające się w Polsce badania nad grami komputerowymi, udowadniając, że najmłodsze medium oferuje użytkownikom możliwości, do jakich nigdy wcześniej nie mieli dostępu. Wywód polskiego badacza skłania również do podjęcia refleksji na temat związków wirtualnych światów z rzeczywistością oraz ich miejsca we współczesnej kulturze. Gry komputerowe bowiem dla wielu osób stają się nie tyle narzędziem służącym rozrywce, ile możliwością kreowania własnej tożsamości, wyrażania swoich poglądów oraz osiągania celów niemożliwych do zdobycia w realnym świecie.

Spojrzenie na ergodyczność po latach

Pod koniec minionego roku polskiego tłumaczenia doczekała się książka *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* Espena Aarsetha, jednego z najważniejszych przedstawicieli *game studies*, która bez wątpienia powinna trafić na półkę każdej osoby zainteresowanej nauką refleksją nad nowymi mediami. Choć sama publikacja w oryginale została

² Ibidem, s. 187–190.

³ Ibidem, s. 202–204.

⁴ Ibidem, s. 237–238.

⁵ Ibidem, s. 238.

wydana prawie dwie dekady temu i z dzisiejszej perspektywy mogłaby się wydawać tekstem przestarzałym, zwłaszcza jeśli uwagę pod weźmiemy dynamiczny rozwój branży, jaką jest elektroniczna rozrywka, to przekład tak istotnej pozycji, szczególnie teraz, gdy badanie gier wideo staje się w naszym kraju coraz bardziej popularne, był niezwykle potrzebny. Wbrew pozorom praca Aarsetha jest nadal bardzo aktualna i może być przydatna przy opisie schematów funkcjonowania różnorodnych form tekstowych w mediach cyfrowych, a zaproponowane przez badacza narzędzia oraz terminy nie utraciły swej użyteczności. Pozwala to z pewnością zaliczyć ją do klasycznych i właściwie obowiązkowych lektur dla stawiających pierwsze kroki w dziedzinie zagadnień ludologicznych.

Espen Aarseth we wspomnianej publikacji wprowadził do namysłu nad niestabilnymi tekstami pojęcie literatury ergodycznej jako lepszej alternatywy dla już istniejących określeń, lecz zdaniem autora niewystarczająco precyzyjnych, nieoddających w pełni istoty omawianych przez niego procesów lub wręcz nierzadko wywołujących mylne konotacje. Badacz nie ogranicza się jednak wyłącznie do zaprezentowania swojej koncepcji, znaczną część książki bowiem poświęca drobiazgowej analizie wcześniejszych propozycji. Ergodyczność⁶, jako cechę części tekstów publikowanych w nowych mediach, konfrontuje z takimi koncepcjami jak hipertekst, interaktywna fikcja czy też nielinearność, jednocześnie przekonująco wykazując ich niedoskonałości oraz zbytne zakorzenienie w tradycyjnym literaturoznawstwie. Autor robi to, przywołując dzieła jednoznacznie wykraczające swoją formą poza linearną narrację, ale którym daleko, jego zdaniem, do rozwiązań stosowanych w grach wideo. Medium to rzeczywiście pozwala swoim użytkownikom na wypracowanie własnej ścieżki przejścia przez fabułę oraz mechanikę rozgrywki dzięki wyborowi spośród udostępnionych przez twórców opcji, co trudno nazwać tak naprawdę interaktywnym kontaktem z grą bądź nawigacją w hipertekście.

Badacz opisuje także stanowiące charakterystyczną cechę ergodyczności, a tym samym doskonale znane wszystkim graczom stany aporii i epifanii⁷. Wrażenie dezorientacji, zagubienia, niemożności odnalezienia rozwiązania, które umożliwi ruch do przodu, ustępujące w wyniku nagłego olśnienia, stanowi płynne przejście pomiędzy nimi. Wskazane przez Aarsetha sytuacje, w których może znaleźć się czytelnik cybertekstu, doskonale oddają etapy prowadzenia gry wymagającej od swego odbiorcy nieustannego zgadywania, czego oczekuje program, na jakie działanie zareaguje algorytm, a gdy już mu się to uda, gracz zostaje nagrodzony poczuciem satysfakcji z dobrze wykonanego zadania lekko zmieszanej z ulgą, że ma je już za sobą. Terminy te mogą więc z powodzeniem zostać wykorzystane zarówno w ramach badania samego medium, zawierającego pułapki, łamigłówek czy labirynty, jak również roli jego użytkownika, który chcąc odnieść zwycięstwo lub w pełni poznać opowiadaną przez grę historię, zmuszony jest pokonywać kolejne stawiane przed nim wyzwania.

Pojawienie się przekładu *Cybertekstu...* w momencie, w którym, również w Polsce, elektroniczna rozrywka ma pozycję prężnie działającego przemysłu posiadającego olbrzymi

⁶ E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków–Bydgoszcz 2014, s. 12.

⁷ Ibidem, s. 99.

wpływ na dzisiejszą kulturę popularną, wydaje się nam interesujące z jeszcze jednego względu. Mianowicie w zakończeniu rozdziału piątego, poświęconego problematyce gier tekstowych, Aarseth wyraża następujące przypuszczenie: „Być może zaprezentowane podejście będzie w stanie zainspirować dalsze badania i eksperymenty w ramach gatunku gier przygodowych (dla jego własnego dobra) i poprowadzić ewolucję mediów ergodycznych w kierunku innym niż hollywoodzka «interaktywna rozrywka», którą stać tylko na takie same jak zwykle eskapistyczne nonsensy [...]»⁸”. To zdanie niejako ujawnia słuszną intuicję autora, wieszczącego chociażby obecne zapatrzenie twórców wysokobudżetowych tytułów zarówno w estetyczne, jak i narracyjne osiągnięcia kinematografii. Z drugiej zaś strony przypomina dzisiejszemu czytelnikowi, że gry wideo to coś więcej niż warstwa audiowizualna, i przestrzega przed pokusą analizowania tekstów kultury realizowanych w tym medium jedynie przez pryzmat ich filmowości. Dziś lektura książki Aarsetha zachęca do poszukiwania interesujących przykładów zastosowania opisanych mechanizmów oraz zaproponowanych przez niego definicji raczej w obszarze gier niezależnych, artystycznych, eksperymentalnych czy też tak zwanych *notgames*. Przykładów, w których odbiorca staje się jednocześnie współtwórcą historii, w dużej mierze samodzielnie konstruującym swoje doświadczenie, a nie jedynie widzem bezmyślnie wciskającym klawisze pomiędzy kolejnymi przerywnikami fabularnymi.

Nauka przegrywania

Niebawem na polskim rynku pojawi się tłumaczenie publikacji *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games* autorstwa Jespera Juula, która została poświęcona napięciu, jakie wytwarza się w momencie, gdy gracz ponosi porażkę w grze komputerowej, oraz refleksji, próbującej odpowiedzieć na pytanie, dlaczego właściwie decydujemy się rozpocząć jakąkolwiek rozgrywkę, skoro od początku mamy świadomość tego, że na którymś etapie nie odniesiemy sukcesu. Autor zadaje szereg pytań o zjawisko nazywane paradoksem tragedii, objawiające się rozmiłowaniem w opowieściach przepelnionych dramatycznymi wydarzeniami, cierpieniem bohaterów oraz wieloma negatywnymi emocjami, których człowiek na ogół nie chce doświadczać we własnym życiu. Badacz zauważa, że rozważania te od dawna zajmują teoretyków koncentrujących się na analizie dzieł sztuki oraz tekstów pojawiających się w tradycyjnych mediach, jednakże zwraca uwagę na podobieństwa pomiędzy paradoksem tragedii dotyczącym odbiorców stabilnych tekstów a paradoksem porażki znanym użytkownikom gier⁹. Juul w bardzo obrazowy sposób uświadamia czytelnikom, na czym polega ów paradoks i dlaczego z logicznego punktu widzenia tak osobliwy jest fakt podejmowania przez graczy aktywności przynoszących gorzkie uczucie przegranej. Równie dużo miejsca poświęca na próbę wyjaśnienia mechanizmów odpowiedzialnych za istnienie obu tych zjawisk. Oczywiście od razu wskazuje na arystotelesowskie pojęcie katharsis, którym zazwyczaj tłumaczy się zainteresowanie opowieściami obfitującymi w tragiczne zdarzenia, jednakże zaznacza, że w przypadku gier teoria o działaniu katharsis raczej się nie sprawdza, ponieważ uczestnictwo w rozgrywce nie oczyszcza odbiorcy z emocji, ale raczej je generuje¹⁰.

⁸ Ibidem, s. 136.

⁹ J. Juul, *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge 2013, s. 2–4.

¹⁰ Ibidem, s. 4.

W trakcie swojego wywodu Juul rozpatruje także perspektywę związaną z odróżnieniem niewykonania zadania należącego do fikcyjnego świata od porażki w prawdziwym życiu. Autor publikacji skłania odbiorcę do zastanowienia się, czy wytłumaczeniem paradoksu porażki może być fakt, że w trakcie rozgrywki czujemy się bezpiecznie, bo niepowodzenie w wirtualnym świecie nie ma przełożenia na nasze życie, czy jednak jest to zbyt uproszczone wyjaśnienie. W tym kontekście poruszone zostało ważne zagadnienie związane z poziomem trudności gry. Juul opiera się na badaniach pokazujących, że użytkownicy najlepiej oceniają produkcje niestawiające przed graczem zbyt wygórowanych wymagań, ale nienależące również do tych, których ukończenie odbywa się niemal bez żadnego wysiłku ze strony gracza¹¹. Specyficzny charakter porażek w tekstach najmłodszego medium podkreśla także fakt obietnic, jakie gry „składają” użytkownikom. Otóż warto odnotować, że wiele tytułów w sposób pośredni lub bezpośredni informuje odbiorcę o umiejętnościach, jakie ten nabędzie, gdy tylko wykona konkretne zadanie lub zrealizuje cel gry. Z tego założenia badacz wysnuwa wniosek, że porażka w grze jednocześnie sprawia przykrość, ale też motywuje do większego zaangażowania w rozgrywkę, czyni samą grę ciekawszą i bardziej ekscytującą, skłania do poświęcenia czasu na analizę poszczególnych etapów rozgrywki, a także pozwala poczuć satysfakcję, gdy w końcu misja zostanie wypełniona i niepowodzenie przerodzi się w sukces. Oczywiście nieco inaczej zależności te funkcjonują w przypadku produkcji odwołujących się do inteligencji gracza. Znacznie trudniej mówić o ekscytacji oraz zaciekawieniu rozgrywką, kiedy gra sugeruje użytkownikowi niedostateczny poziom ilorazu inteligencji. Sytuacja komplikuje się również, jeśli dany tytuł „nie zauważy” postępów czynionych przez użytkownika, a co za tym idzie, gracz przez dłuższy czas będzie miał wrażenie, że jego wysiłki nie przynoszą żadnych efektów.

Juul rozpatruje również problem porażki, biorąc pod uwagę historię rozwoju medium i zmieniające się strategie projektowania gier, a także psychologiczny aspekt i tak zwane strategię obronną, polegającą w przypadku gier na powiedzeniu sobie, że działania prowadzone w fikcyjnym świecie to przecież „tylko” gra, więc brak sukcesu nie jest niczym ważnym, ponieważ nie ma żadnego wpływu na życie użytkownika. Ciekawą perspektywą jest także praktyka grania subwersywnego, która w większości sytuacji polega na ignorowaniu narzuconego przez produkcję celu, a tym samym na zamierzonym ponoszeniu porażek. Na uwagę zasługuje również zaproponowana przez badacza klasyfikacja porządkująca kwestię odmiennego traktowania niepowodzenia w różnych rodzajach gier. Juul uważa, że należy dokonać podziału na gry, w których sukces uzależniony jest od czynników losowych, od umiejętności gracza oraz od nakładu pracy przejawiającego się wykonywaniem rutynowych czynności¹². To rzetelnie napisana publikacja, której autor stara *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games* w możliwie jak najszerszej perspektywie zbadać wpływ porażki w grze na emocje i odczucia użytkownika. Juul analizowany problem przedstawia z wielu odmiennych punktów widzenia, wspominając jednocześnie o własnych doświadczeniach i odczuciach związanych z niepowodzeniami w grach komputerowych.

¹¹ Ibidem, s. 35–36.

¹² Ibidem, s. 74–77.

O grywalizacji po namyśle

Obszar zagadnień podejmowanych w najnowszej literaturze anglojęzycznej poświęconej teorii gier wideo jest tak szeroki i różnorodny, że właściwie niemożliwe byłoby w ramach niniejszego tekstu wyczerpująco go omówić. Przeglądając jednak katalogi ostatnio wydanych lub niebawem mających się ukazać publikacji, można zaobserwować pewne dominujące tendencje oraz tematy obecnie chętnie opisywane przez badaczy zajmujących się elektroniczną rozrywką. Dlatego też zdecydowaliśmy się szerzej przybliżyć jeden z nich, który także w Polsce jest żywo komentowany, nie tylko w środowisku ludologów, i stanowi nadal bardzo interesujący obiekt badań. Jest nim rzecz jasna grywalizacja – coraz popularniejsza technika motywacyjna wykorzystywana w firmach i placówkach oświaty, która zdążyła już chyba na stałe wpisać się w krajobraz praktyk podejmowanych w celu uatrakcyjnienia pracy oraz zintensyfikowania jej efektów. Z czym jednak wiąże się wdrożenie jej zasad w nasze działania, do czego te zaczerpnięte z gier rozwiązania mogą być przydatne i w końcu jak podejść do jej badania? W odpowiedzi na wszystkie te wątpliwości z pewnością pomoże lektura wydanej w zeszłym roku książki *Rethinking Gamification*, zawierającej¹⁴ tekstów autorstwa specjalistów zajmujących się tą problematyką w swojej pracy naukowej.

Jak łatwo się domyślić, o grywalizacji napisano już naprawdę dużo, podkreślają to zresztą sami autorzy, jednoznacznie stwierdzając, że wbrew pozorom nie jest ona niczym nowym, a już z pewnością nie należy ograniczać jej do mody ostatnich kilku lat. We wprowadzeniu stawiają więc ciekawe pytanie: po co jeszcze raz podejmować temat zjawiska opisanego już z wielu perspektyw, dlaczego warto ponownie pochylić się nad metodą, o której prawdopodobnie zostało powiedziane już wszystko? Badacze dają bardzo prostą odpowiedź: bo ona zwyczajnie działa, a przynajmniej wydaje się świetnie funkcjonować według jej entuzjastów i popularyzatorów. Mimo wspomnianych przez autorów głosów krytycznych trudno odmówić takiemu stwierdzeniu słuszności, przecież grywalizacja nie jest koncepcją istniejącą wyłącznie w akademickich rozważaniach lub niezrealizowaną wizją animowania pracowników wielkich korporacji. Poświęca się jej obszernie publikacje, naukowe i biznesowe konferencje, odbywają się też specjalne szkolenia, mające przygotować liderów zarządzających zasobami ludzkimi do wprowadzania tego typu motywujących programów do zakładów pracy i szkół. Co więcej, nierzadko uczestniczą w nich osoby, które na co dzień nie mają styczności z grami komputerowymi, planszowymi czy fabularnymi.

Podzielona na pięć tematycznych rozdziałów publikacja prezentuje różne podejścia do grywalizacji, realizując tym samym zamysł przepracowania nie tylko znaczenia samego pojęcia, ale także związanych z nim kontekstów, odsłaniających zarówno korzyści, jak i potencjalne zagrożenia wynikające z jej praktykowania. Dzięki temu czytelnik ma okazję zapoznać się z bardzo różnorodnymi zagadnieniami i perspektywami badawczymi, co bez wątpienia stanowi duży atut *Rethinking Gamification*. W książce można znaleźć artykuły stanowiące opinie studzące entuzjazm związany z grywalizacją, jak ten Niklasa Schrapego¹³, w którym autor przez pryzmat teorii Foucaulta snuje wizję dystopijnej

¹³ N. Schrape, *Gamification and Governmentality*, [w:] S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, N. Schrape (red.), *Rethinking Gamification*, Lüneburg 2014, s. 21–45.

rzeczywistości zniewalającej jednostki, których życie regulowane jest zestawem reguł i gratyfikacji. Są w niej także historyczne analizy zjawisk mogących stanowić pierwowzory bądź źródła dzisiejszych rozwiązań, których raczej nie łączylibyśmy przy pierwszym namyśle ze zbieraniem punktów lub wykonywaniem fikcyjnych misji. Osobne teksty poświęcają też dużo uwagi takim przedmiotom badawczym jak zaangażowanie, rywalizacja, rankingi, przyjemność czy satysfakcja, a to jedynie kilka przykładów z szerokiej gamy tematów podejmowanych przez ich autorów. Trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, że żaden z nich nie został potraktowany ogólnikowo czy pobieżnie omówiony. Badacze współtworzący tę publikację przedstawiają świeże spojrzenia, ale czynią to ze świadomością już opublikowanych propozycji i opracowań tych problemów przy jednoczesnym umiejętnym wykorzystywaniu właściwie już klasycznych teorii, co prawda spoza *game studies*, lecz pozwalających dostrzec zupełnie nowe, niezwykle interesujące aspekty praktyk, na które wcześniej nie zwrócilibyśmy uwagi. Pozwala to uznać opisywaną pracę zbiorową za niezwykle cenną i przydatną, zwłaszcza dla wszystkich osób zainteresowanych naukowym podejściem do grywalizacji, ale również chcących dowiedzieć się czegoś więcej o „zwrocie ludycznym” czy wręcz „ludyfikacji” naszej kultury¹⁴.

Dalsze poszukiwania

Omówione przez nas pozycje są zaledwie ułamkiem wydanych niedawno interesujących książek opisujących zagadnienia związane z grami wideo. Warto jednak na zakończenie wspomnieć jeszcze o przynajmniej dwóch innych obszarach zajmujących obecnie autorów anglojęzycznej literatury naukowej poświęconej *game studies*, a które z powodzeniem mogłyby też szerzej zainteresować polskich badaczy. Z pewnością jednym z takich tematów jest kwestia ukazywania w branży i poszczególnych tytułach kobiet, feminizmu, ról płciowych, mniejszości seksualnych oraz związanych z nimi dyskryminacji czy agresji. Nie sposób nie zauważyć tutaj możliwej inspiracji do poruszania tego typu problemów w niedawnej głośnej aferze *GamerGate* z udziałem projektantek gier, a także w aktywności Anity Sarkeesian, krytykującej seksizm i uprzedmiotowienie kobiecych postaci w szeroko rozumianej kulturze gier komputerowych. Być może jest to też efekt procesów opisanych przez Jespera Juula w *A casual revolution*¹⁵, próba pokazania, że medium przestało być domeną nastoletnich chłopców i dziś pasjonują się nim ludzie, których różnią nie tylko wiek i płeć, ale również poglądy, pochodzenie czy oczekiwania wobec realizowanych w nim tekstów. Kolejną istotną problematyką jest archeologia elektronicznej rozrywki oraz możliwe sposoby zabezpieczenia starych gier i sprzętów do ich odtwarzania nie tylko przed zapomnieniem, ale także wyrzuceniem na śmietnik z powodu zużycia nietrwałych materiałów, z których są one wykonane. Jeśli kogoś interesuje, jaki los spotyka dawno wyłączone automaty z salonów *arcade*, co się dzieje z niechcianymi konsolami albo jaką wartość mają unikatowe, klasyczne produkcje sprzed lat, na pewno znajdzie przynajmniej kilka publikacji poświęconych temu zagadnieniu. Zachęcamy zatem do poszukiwań lektur poszerzających perspektywę badawczą, zajmujących się nowymi, jeszcze niewystarczająco opisanymi zjawiskami, ale także powracających do już powszechnie znanych i szeroko komentowanych aspektów badania gier komputerowych. |

¹⁴ J. Raessens, **The Ludification of culture**, [w:] S. Fizek, M. Fuchs, P. Ruffino, N. Schrape (red.), **Rethinking Gamification**, op. cit., s. 91–114.

¹⁵ J. Juul, **A casual revolution. Reinventing Video Games and Their Players**, Cambridge 2010.