



# GAME STUDIES, TUTORIAL: WPROWADZENIE DO MULTIDYSCYPLINY

PIOTR STERCZEWSKI



*Game studies*, czyli badania nad grami, mają niejednoznaczny status w dzisiejszej akademii. To multidyscyplinarne pole połączone wspólnym przedmiotem badań, pozbawione jednak dominującego paradygmatu i jasno ustalonych metodologii. Instytucjonalizacja *game studies* postępuje, ale częściowo – odbywają się konferencje, istnieją czasopisma i towarzystwa naukowe poświęcone badaniu gier, lecz jednocześnie stosunkowo mało jest jednostek uczelnianych i programów studiów związanych wyłącznie z grami; status *game studies* można zatem porównać do innych tworzonych od niedawna multi- i transdyscyplinarnych pól, takich jak na przykład badania nad pamięcią (*memory studies*) albo studia nad wizualnością (*visual studies*). Pojedyncze konferencje i publikacje na temat gier wideo pojawiają się od lat 80., ale *game studies* uformowały się jako osobne, nazwane zjawisko na przełomie XX i XXI wieku.

Za fundamentalną książkę uznaje się *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*<sup>1</sup> Espena Aarsetha z 1997 roku – pracę przede wszystkim literaturoznawczą, ale odwołującą się także do gier komputerowych<sup>2</sup> jako przykładów literatury ergodycznej, czyli takiej, w której czytelnik musi wykonać „nie-trywialny wysiłek” podczas nawigowania poprzez tekst; taki tekst ma podatną na zmiany strukturę, która zakłada aktywnego czytelnika-użytkownika. Rozwijanie obserwacji nad grami elektronicznymi jako obiektami, które zmieniają się w zależności od wkładu odbiorcy, było jednym z pierwszych impulsów rozwoju nowej dziedziny. W 2001 roku ukazał się pierwszy numer czasopisma „Game Studies”, gdzie w tekście wstępnym Aarseth pisał o początku badań i przełomie zarazem:

„Rok 2001 można postrzegać jako «rok pierwszy» badań nad grami komputerowymi – rodzącej się, żywotnej, międzynarodowej dziedziny akademickiej. W tym roku odbyła się pierwsza międzynarodowa konferencja o grach komputerowych [...], a zaplanowane jest kilka następnych. Rok 2001/2002 może być też pierwszym rokiem akademickim, w którym otwarte zostaną nowe kierunki poświęcone badaniom gier na uniwersytetach. I być może to pierwszy raz, kiedy akademicy traktują gry komputerowe poważnie – jako zjawisko kultury trudne do przecenienia”<sup>3</sup>.

Chociaż *game studies* zostały nazwane i zinstytucjonalizowane właśnie na przełomie XX i XXI wieku, to należy pamiętać, że dość radykalne twierdzenia Aarsetha były możliwe dzięki położeniu nacisku na gry komputerowe; badania nad grami innego rodzaju rozwijały się już wcześniej (dobrym przykładem jest czasopismo naukowe „Simulation & Gaming”,

ukazujące się od 1970 roku i poświęcone głównie edukacyjnym i szkoleniowym zastosowaniom symulacji). Teoretyczna refleksja nad grami i zabawami ma swoją bardzo wpływową prehistorię. Najważniejszym klasykiem „*game studies* przed *game studies*” jest Johan Huizinga ze swoją historyczno-antropologiczną książką *Homo ludens: zabawa jako źródło kultury*<sup>4</sup> z 1938 roku, w której analizuje on historyczne praktyki zabawy i przekonuje o ich doniosłej, kulturotwórczej funkcji; ponadto to Huizinga rozpowszechnił myślenie o zabawie jako o czynności oderwanej od codzienności i zastosowań praktycznych, bezinteresownej, toczącej się w wydzielonym czasie i przestrzeni, ale jednocześnie wpływającej na więzi społeczne. Tę koncepcję zabawy nazywa się niekiedy „magicznym kręgiem”, choć jest to sformułowanie rozpowszechnione w późniejszych interpretacjach badaczy, niewystępujące w tym kontekście u Huizingi<sup>5</sup>.

Drugim z często cytowanych klasyków jest Roger Caillois jako autor książki *Gry i ludzie*<sup>6</sup> z 1958 roku, w której rozwija on myśl Huizingi, a także proponuje podział gier i zabaw na cztery typy: *agon* (rywalizacja), *alea* (gry losowe), *mimicry* (naśladowanie) i *ilinx* (oszołomienie, zaburzenie percepcji). Caillois wyróżnia też dwie szersze kategorie: *paideę* (swobodną, pozbawioną reguł, ekspresyjną zabawę) i *ludus* (grę ujętą w zasady). Kategorie Caillois wciąż bywają używane w odniesieniu do współczesnych gier, chociaż oczywiście nie pokrywają się z podziałami gatunkowymi i opisują raczej pewne aspekty gier niż ich odrębne, rozłączne rodzaje.

Optymistyczne teorie Huizingi i Caillois, podkreślające kulturotwórczy i wyzwalający charakter gier i zabaw, nie były jednak jedynym trybem mówienia o tych zjawiskach; Mathias Fuchs omawia stanowi-

<sup>1</sup> E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przekł. D. Sikorska, M. Pisarski, P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków 2014.

<sup>2</sup> Sformułowania „gry komputerowe” używa w tekście Aarseth; w tym artykule stosuję to pojęcie wymiennie z pojęciem „gry wideo” (*video games*), które jest dzisiaj w *game studies* bardziej rozpowszechnione, między innymi dlatego, że nie sugeruje ograniczenia badań gier cyfrowych do jednej platformy sprzętowej (komputera osobistego).

<sup>3</sup> E. Aarseth, *Computer Game Studies, Year One*, „Game Studies” 1(1)/2001, tłum. własne, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (13.02.2015).

<sup>4</sup> J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurowska, W. Wirpsza, Warszawa 2007.

<sup>5</sup> Zob. M. Fuchs, *Ludoarchaeology*, „Games and Culture” 9(6)/2014, s. 533; E. Zimmerman, *Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later*, [http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_php?print=1) (13.02.2015).

<sup>6</sup> R. Caillois, *Gry i ludzie*, przekł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.

ska Theodora Adorno i Waltera Benjamina, którzy piszą o graniu i zabawie jako o sytuacji podporządkowania, reprodukcji istniejących stosunków władzy<sup>7</sup>.

Kwestię władzy podejmuje też inny wpływowy prekursor *game studies*, czyli John Fiske – jeden z założycieli brytyjskiej szkoły badań kulturowych. W artykule *Przyjemność gier wideo*<sup>8</sup> opublikowanym w 1989 roku opisywał on kulturę australijskich salonów gier. Fiske twierdzi, że „gry wideo [...] operują semiotycznie w sferze władzy i kontroli”<sup>9</sup>, i analizuje sytuację graczy z punktu widzenia ich grania „przeciwko maszynie” oraz wytwarzania podmiotowości na podstawie czynności spoza „trójkąta szkoła–praca–dom”<sup>10</sup>; graniu na automatach jest według brytyjskiego badacza sposobem semiotycznego oporu wobec dominującego systemu społecznego, „metaforycznym transferem kontroli”<sup>11</sup>. Choć sam przedmiot analizy Fiske’a stracił na znaczeniu (salony gier w społeczeństwie zachodnim są w zaniku), jego tekst jest ważnym przykładem zastosowania negocjacyjnej koncepcji popkultury do badania gier, a także analizy skupionej raczej na ideologicznych znaczeniach samej czynności grania niż na cechach gier jako obiektów.

Wątek badania związku gier z władzą jest wart przywołania, bo wraca również we współczesnych dyskusjach na temat emancypacyjnego potencjału gier. Wśród badaczy podejrzliwych wobec ujmowania gier jako przestrzeni wolności znajduje się na przykład Julian Kücklich, który dzięki swoim analizom form zarabiania przez firmy na fanowskich modyfikacjach gier spopularyzował termin *playbour*<sup>12</sup> – określenie występujące w pewnych zjawiskach kultury gier w problematycznym splocie

pracy i zabawy. Do istotnych przedstawicieli tego nurtu należą też między innymi Nick Dyer-Witthford i Greig de Peuter, opisujący związek gier z kapitalizmem, globalizacją i militarystką<sup>13</sup>.

Współczesne *game studies* ukształtowali badacze zajmujący się innymi dziedzinami – literaturoznawstwem, filmoznawstwem, teatrologią, medioznawstwem, antropologią, naukami społecznymi, informatyką; właściwie nie doszło jeszcze do głosu pokolenie badaczy, które zajmowałoby się głównie grami od początku swoich studiów. Autorzy o różnym zapleczu w naturalny sposób przynosili do *game studies* swoje metodologie i siatki pojęć; przyczyniło się to z jednej strony do większej różnorodności perspektyw, a z drugiej – wywołało obawy o „kolonizację” badań nad grami i niedocenie specyfiki nowego przedmiotu badawczego. Jak pisał Espen Aarseth:

„Największe wyzwanie dla badań nad grami komputerowymi bez wątpienia przyjdzie z wewnątrz świata akademickiego. Zrobienie miejsca nowej dziedzinie zwykle oznacza redukcję zasobów tych już istniejących, które z kolei często reagują próbą zagarnięcia nowego obszaru jako poddziedziny. Gry nie są rodzajem kina ani literatury, ale próby kolonizacji ze strony tych dziedzin już miały miejsce i bez wątpienia się powtórzą. [...] Oczywiście gry powinny być badane również w obrębie istniejących dziedzin i wydziałów, jak choćby medioznawstwa, socjologii, anglistyki. Ale są też zbyt ważne, żeby zostawić je tym dziedzinom. (A miały one 30 lat, podczas których nie zrobiły nic!) Jak architektura, która zawiera w sobie historię sztuki, ale nie może zostać do niej zredukowana, *game studies* powinny zawierać medioznawstwo, estetykę, socjologię et cetera, ale też istnieć jako niezależna akademicka struktura, bo nie dają się zredukować do żadnej z powyższych dziedzin”<sup>14</sup>.

Na przełomie XX i XXI wieku odbyła się dyskusja, którą dziś nazywa się „sporem narratologów z ludologami” i uznaje za spór założycielski *game*

<sup>7</sup> M. Fuchs, *Ludoarchaeology*, op. cit., s. 532.

<sup>8</sup> J. Fiske, *Przyjemność gier wideo*, przekł. M. Szota, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010, s. 111–131.

<sup>9</sup> Ibidem, s. 115.

<sup>10</sup> Ibidem, s. 119.

<sup>11</sup> Ibidem, s. 121.

<sup>12</sup> J. Kücklich, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, „The Fibreculture Journal” 5/2005, <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precariou-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/> (13.02.2015).

<sup>13</sup> N. Dyer-Witthford, G. de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis–London 2009.

<sup>14</sup> E. Aarseth, *Computer Game Studies...*, op. cit.

*studies*, ustanawiający podstawowy podział metodologiczny i zmuszający badaczy do wykrystalizowania swoich poglądów i jaśniejszego opisanie przedmiotu badań. Ta dyskusja była najczęściej opisywana jako opozycja między zwolennikami badania gier za pomocą metod i pojęć wypracowanych w dziedzinach związanych z tekstami – głównie w literaturoznawstwie i filmoznawstwie – a propagatorami tworzenia specyficznej metodologii dla nowej kulturowej formy, analizowania gier „jako gier”<sup>15</sup>. W tak ustawionym sporze wybór nastawienia metodologicznego pociąga za sobą główny temat badań – „narratologodzy” byłiby skupieni na fabule gier, ich świecie przedstawionym, sposobach opowiadania, relacji gier ze starszymi mediami<sup>16</sup>; „ludologodzy” (z łac. *ludus* – zabawa, gra) interesowałiby się natomiast głównie interakcją i mechaniką gier, odrzucając przekonanie, że gry służą przede wszystkim do opowiadania historii. Pierwszy raz pojęcia „narratologia” i „ludologia” występują zestawione obok siebie w tekście Gonzalo Fraski *Ludology meets narratology*<sup>17</sup> z 1998 roku; chociaż autor podkreśla potrzebę tworzenia nowej dyscypliny, pisze też, że „podstawowe pojęcia ludologii mogą być używane wraz z narratologią dla lepszego zrozumienia gier”<sup>18</sup>. W późniejszych publikacjach temperatura sporu rośnie; Henry Jenkins, uznawany (wraz z Janet Murray i Brendą Laurel) za przedstawiciela „narratologów”, w tekście z 2001 roku mówi już o „krwawym zatargu”<sup>19</sup> i cytuje radykalne postulaty oddzielenia kategorii narracyjności i fabularności od gier. To strona „ludologiczna” jako walcząca o autonomię

była tutaj zdecydowanie w polemicznej ofensywie. Aarseth ostrzegął:

„Sama liczba studentów wykształconych w tradycji badań nad filmem i literaturą sprawi, że prymitywne stosowanie teorii «narracji» utrzyma się i prawdopodobnie zdominuje analizy gier na wiele lat. Tak długo, jak periodyki i promotorzy w tradycyjnych studiach narracyjnych aprobują dysertacje i prace, które uznają narracyjność gier za coś oczywistego [...], dobre krytyczne badania będzie charakteryzować niekompetencja”<sup>20</sup>.

Jeden z najbardziej radykalnych „ludologów”, Markku Eskelinen, podkreśla „konfiguracywność”<sup>21</sup> jako podstawową cechę gier wideo i proponuje siatkę pojęć nastawioną na badanie zasad, interfejsów, relacji przyczynowo-skutkowych, przestrzennych, temporalnych i formalnych. Jednocześnie ostro atakuje nie tylko adekwatność „narratologicznych” metodologii, ale nawet w ogóle sensowność mówienia o fabułach i narracjach gier:

„[h]istorie są tylko nieinteresującymi ornamentami albo opakowaniami gier, a kładzenie jakiegokolwiek nacisku na studiowanie tego rodzaju narzędzi marketingowych jest tylko stratą czasu i energii. Nie dziwnego, że mechaniki gier cierpią na powolne lub wręcz letargiczne tempo rozwoju, skoro są stale i umyślnie mylone z mechanizmami narracyjnymi, dramatycznymi lub filmowymi”<sup>22</sup>.

W innym miejscu Eskelinen odwołuje się też do „zdroworozsądkowego” rozróżnienia gier i narracji, z którym jakoby nie mają problemu ludzie poza akademią: „jeśli rzucam do ciebie piłkę, nie oczekuję, że upuścisz ją i będziesz czekać, aż zaczniesz opowiadać historie”<sup>23</sup>; krytykuje też często cytowaną wypowiedź Janet Murray o tym, że każdą grę można

<sup>15</sup> G. Frasca, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, tłum. własne, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (13.02.2015).

<sup>16</sup> Według Janet Murray „przedstawianie historii to podstawowa ludzka aktywność, którą podejmujemy w każdym środku wyrazu” (J. Murray (red.), *Od gry-opowiadania do cyberdramy*, przekł. M. Filiciak, [w:] *Światy z pikseli...*, op. cit., s. 64), a gry ze względu na możliwości włączania wcześniejszych mediów dają „więcej cegieł do budowania opowieści, niż oferowało nam jakiegokolwiek pojedyncze medium wcześniej” (ibidem, s. 63–64).

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> Ibidem.

<sup>19</sup> H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/games&narrative.html#3> (13.02.2015).

<sup>20</sup> E. Aarseth, *Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation*, cyt. za: J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przekł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.

<sup>21</sup> M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, „Game Studies” 1(1)/2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (13.02.2015).

<sup>22</sup> Ibidem.

<sup>23</sup> Ibidem.

przedstawić jako „symboliczny dramat”<sup>24</sup>, włącznie z abstrakcyjnym *Tetrisem*, który demonstracyjnie i ahistorycznie interpretowała ona jako reprezentujący „nadmiernie przeciążone życie Amerykanów w latach 90. – ciągle bombardowanie zadaniami, które domagają się naszej uwagi, które musimy jakoś wpasować w nasze napięte plany”<sup>25</sup>. Fiński badacz ocenia to stanowisko w następujący sposób, kpiąc przy tym ze społecznych interpretacji gier w ogóle: „Byłoby podobnie nie na temat, gdyby ktoś interpretował szachy jako doskonale amerykańską grę, ponieważ jest w niej ciągła walka między hierarchicznie zorganizowanymi społecznościami białą i czarną, płcie nie są równe, a dla zbitych figur nie ma opieki zdrowotnej. Oczywiście jest jedna kluczowa różnica: po takiej analizie ten ktoś nie miałby intelektualnej przyszłości w społeczności graczy szachowych”<sup>26</sup>.

Eskelinen jest przykładem radykalnego teoretyka, wśród badaczy identyfikujących się jako „ludolodzy” pojawiały się też bardziej zniuansowane stanowiska; powyższe cytaty wskazują jednak na ostry, dychotomiczny charakter sporu w tamtym okresie. Warto przy tym pamiętać, że to przede wszystkim „ludolodzy” ustawili przeciwnika i nadali stanowczy ton dyskusji; bardzo niewielu jest badaczy, którzy byliby skłonni bez żadnych wątpliwości zidentyfikować się pozytywnie jako „narratolodzy”. Jak zresztą zauważa Gonzalo Frasca w artykule o wymownym tytule *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, należałoby przedstawicieli tego nurtu *game studies* nazywać raczej „narratywistami”, w odróżnieniu od istniejącego wcześniej pojęcia „narratologów” jako strukturalistycznych teoretyków narracji, takich jak między innymi Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Algirdas Julien Greimas, Christian Metz i Gerald Prince<sup>27</sup>; w tym samym tekście Frasca diagnozuje

też, że cały spór był nadmiernie zradykalizowany, a wręcz pozorny (przez wzajemne demonizowanie obu stron)<sup>28</sup>; z kolei Dovey i Kennedy zwracają uwagę na selektywny dobór przykładów abstrakcyjnych i afabularnych gier w argumentacji „ludologów” (tzw. obronę *Tetris*<sup>29</sup>); zaznaczają też, że współcześnie dominuje raczej przekonanie o konieczności badania różnych aspektów gier i łączenia różnych metodologii<sup>30</sup>. Chociaż słynny „spór założycielski” ma już charakter historyczny, często jest on przywoływany jako punkt odniesienia w późniejszej refleksji. Do istotnych osiągnięć ludologów należy sama popularyzacja użycia słowa „ludologia” jako synonimu *game studies*; ze względu na związek tego określenia z konkretną orientacją metodologiczną w historycznym sporze część badaczy preferuje jednak używanie szerszej, bardziej neutralnej nazwy dziedziny.

Innym efektem tej dyskusji jest popularność – szczególnie w pierwszych latach XXI wieku – tekstów dążących do sprecyzowania przedmiotu badań, opisu gier jako obiektów i szukania ich medialnej specyfiki – „sedna growości”, jak głosi tytuł artykułu Jespera Juula, z którego pochodzi jedna z popularnych definicji gier wideo<sup>31</sup>; można do tego trendu zaliczyć też modele badania gier, takie jak na przykład warstwowy model Larsa Konzacka<sup>32</sup>. Związane z tym nurtem są też prace o designie gier, zajmujące przestrzeń pograniczną między analityczną refleksją akademicką a poradnikami dla twórców – tutaj pionierem już w latach 80. był projektant Chris Crawford<sup>33</sup>.

Wielowątkowa dziedzina *game studies* znacznie się rozbudowała i rozproszyła w ciągu ostatnich kilku-

<sup>28</sup> Ibidem.

<sup>29</sup> J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier...*, op. cit., s. 112.

<sup>30</sup> Ibidem, s. 111.

<sup>31</sup> J. Juul, *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, przekł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, op. cit., s. 37–62.

<sup>32</sup> L. Konzack, *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, przekł. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 13/2008, <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/714> (13.02.2015).

<sup>33</sup> Ch. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley 1984.

<sup>24</sup> J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, cyt. za: J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier...*, op. cit., s. 7.

<sup>25</sup> Ibidem.

<sup>26</sup> M. Eskelinen, *The Gaming Situation*, op. cit.

<sup>27</sup> G. Frasca, *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, przekł. M. Filiciak, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli...*, op. cit., s. 78–89.

nastu lat i dużo trudniej wskazać współcześnie tak węzłowe dysputy (a być może potrzeba będzie po prostu spojrzenia z większego czasowego dystansu). Różnicą podejść, mającą szansę dorównać rangą dyskusji „ludologia versus narratologia”, może się okazać kontrast między traktowaniem gier jako systemów a badaniem społecznej sytuacji grania, co można też ująć szerzej jako różnicę między skupieniem uwagi na grze lub na gracz. Za przykład takiego starcia można uznać spór między proceduralnością a ekologią zabawy.

Pojęcie proceduralności spopularyzował Ian Bogost przede wszystkim dzięki swojej książce *Persuasive Games* z 2007 roku, poświęconej zdolności gier do komunikowania światopoglądu poprzez mechanikę<sup>34</sup>. Proceduralność jest według Bogosta zasadniczo zdolnością przedstawiania procesów za pomocą systemów reguł; na tej bazie buduje on pojęcie „proceduralnej retoryki”, czyli „sztuki perswazji poprzez reprezentacje i interakcje oparte na regułach (*rule-based*) zamiast poprzez słowo mówione, pismo, obrazy lub ruchome obrazy”<sup>35</sup>. Proceduralna retoryka służy Bogostowi do pokazywania, w jaki sposób gry mogą przedstawiać złożone zjawiska, a co za tym idzie, formułować pewne ideologiczne modele rzeczywistości; analizuje on przykłady „gier perswazyjnych” i trafność używanych w nich zabiegów<sup>36</sup>.

Perspektywa Bogosta stała się przedmiotem ostrej polemiki ze strony Miguela Sicarta, który swoje stanowisko zawarł w tekście *Against Procedurality*<sup>37</sup>. Sicart argumentuje, że proceduralna retoryka jako formalistyczna, esencjalistyczna perspektywa skoncentrowana na regułach gier powieli przekonanie, według którego znaczenie gry w całości zawiera się

w tych regułach, a więc deprecjonowana jest w tej koncepcji kategoria zabawy i wolność gracza:

„Proceduralizm, ze swoim uznaniem systemów za rdzeń i esencję gier i z lekceważeniem ekspresyjnej lub nieefektywnej zabawy, zamienia akt grania w grę w czynność podobną do pracy, nastawioną na z góry określony, predeterminowany, racjonalny wynik zaprojektowany przez kogoś innego niż gracz. Zabawa (*play*) staje się zewnętrzną wobec gracza i kontekstu zabawy”<sup>38</sup>.

W późniejszej książce *Play Matters* Sicart w opozycji do stanowisk, które uznaje za formalistyczne, przedstawia pozytywną propozycję teoretyczną nazwaną „ekologią zabawy”:

„[w] mojej ekologii zabawy aktywność i obiekt są tylko luźno związane. Nie można zrozumieć grania w gry bez zrozumienia zasad, ale oba te aspekty są w ciągłym ruchu ku sobie i przeciw sobie; są ciągle redefiniowane, negocjowane, adaptowane i zaprzeczane przez siebie nawzajem. Piękno, wartość i polityka zabawy tkwią właśnie w sposobach, w jakie gracze rozwiązują to luźne splątanie, to znaczy sposobach, w jakie angażują się w te ambiwalentne przestrzenie między zasadami a działaniami i nadają znaczenie swojemu doświadczeniu wraz z biegiem czasu. Granie to negocjowanie chwiejnej przestrzeni między zasadami, systemami, kontekstami, preferencjami, zawłaszczeniem i podporządkowaniem”<sup>39</sup>.

Atak Sicarta na koncepcję Bogosta budzi wątpliwości ze względu na wyostzone, radykalne odczytanie też adwersarza; proceduralna retoryka, choć istotnie skupiona na konstrukcji gier, nie wyklucza badania roli gracza, recepcji gry, nietypowych użyć lub interpretacji. Późniejsze teksty Bogosta pokazują zresztą, że trudno go uznać za radykalnego formalistę (zważywszy choćby na jego propozycję myślenia o grach w kategoriach „spłaszczonej ontologii”<sup>40</sup>). Sicartowi można też zarzucić nadmiernie optymistyczne,

<sup>34</sup> I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge–London 2007.

<sup>35</sup> Ibidem, tłum. własne, s. ix.

<sup>36</sup> Bardziej szczegółowe omówienie koncepcji proceduralnej retoryki wraz z przykładem jej zastosowania opublikowałem wcześniej: P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 6/2012, s. 210–228.

<sup>37</sup> M. Sicart, *Against Procedurality*, „Game Studies” 3(11)/2011, [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap) (13.02.2015).

<sup>38</sup> Ibidem, tłum. własne.

<sup>39</sup> M. Sicart, *Play Matters*, tłum. własne, Cambridge–London 2014, s. 89–90.

<sup>40</sup> I. Bogost, *Videogames are a Mess. My DiGRA 2009 Keynote, on Videogames and Ontology*, [http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess/](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/) (13.02.2015).



emancypacyjne podejście do zabawy, deprecjonujące zanurzenie gier i graczy w istniejących dyskursach i relacjach władzy. Stanowisko Sicarta wskazuje jednak na ważną tendencję we współczesnych *game studies* – skupienie na praktyce grania i jej szerszym, społecznym kontekście bardziej niż na grach jako obiektach. W tym nurcie lokuje się ogromna część współczesnych badań, szczególnie tych z zakresu socjologii, antropologii, etnologii, *gender studies* czy wspomnianej już krytyki ideologicznej. Podobnie zainteresowane związkami gier z szerszymi zjawiskami byłyby badania związane z *software studies*, takie jak na przykład prace Alexandra Gallowaya (pokazujące gry w kontekście „informatycznej kontroli”<sup>41</sup>) lub *production studies* i *platform studies*, ukazujące ekonomiczne, technologiczne, społeczne i ideologiczne uwarunkowania procesu powstawania gier<sup>42</sup>.

Rozwijają się także badania nad specyficznymi obszarami i zastosowaniami gier: *serious games* (grami, które mają inny cel prócz dostarczania samej rozrywki, np. edukacyjny lub polityczny), grami sieciowymi lub grywalizacją/gamifikacją (zastosowaniem pochodzących z gier mechanizmów w pozagrowych kontekstach). Mierzeniem wpływu gier na ludzi interesują się psychologowie i pedagodzy (często prezentując biegunowo odmienne podejścia, szukając raz to wielkiego potencjału edukacyjnego gier, raz to związanych z nimi zagrożeń).

Stopniowo słabnie także utożsamianie *game studies* z badaniem gier wideo: chociaż większość teorii ciągle tworzona jest na podstawie gier cyfrowych, ukazuje się coraz więcej publikacji na temat gier planszowych i karcianych, gier RPG, LARP-ów (*live-action role playing*) lub gier ARG (*augmented reality games*). Innym, w dużej mierze niezbadanym terenem pozostaje natomiast lokalność *game studies*; gry wideo są wielkim, zglobalizowanym,

anglocentrycznym biznesem, a stan badań nad nimi częściowo odbija ten status. Nawet jeśli przedmiotem refleksji są produkcje niezależne i mniejszościowe tożsamości autorów i graczy, rzadko są to analizy dotyczące peryferiów w sensie językowym, geograficznym i etnicznym.

Multidyscyplina *game studies* z trudem poddaje się sumarycznemu opisowi – już nie *in statu nascendi*, ale jeszcze nie okrzepla w formy i instytucje; zawieszona pomiędzy dążeniem do autonomii a osadzeniem w większych i starszych dziedzinach akademii. Także motywacje do badania gier wydają się różne: jedni – jak himalaista George Mallory wspinający się na góry, „bo są” – badają gry po prostu dlatego, że nowa forma kulturowa sama w sobie domaga się opisu. Według innych gry należy badać, bo mówią nam one coś o szerszych zjawiskach – przemianach w popkulturze, praktykach kontaktu z tekstami, wytwarzaniu tożsamości na bazie nowych mediów, nowych formach ekonomii, o związku człowieka z technologią. Niezależnie od motywacji stawiane przez badaczy pytania napędzają dynamiczne zmiany w dziedzinie, która w swoim „roku piętnastym” wygląda już znacząco inaczej, niż rysował ją Aarseth w „roku pierwszym”.

<sup>41</sup> Zob. A. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis–London 2006.

<sup>42</sup> Zob. np. A. Kerr, *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, London – Thousand Oaks – New Delhi 2006; N. Montfort, I. Bogost, *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*, Cambridge–London 2009.