



POZA NOSTALGIĘ. ZWROT HISTORYCZNY W BADANIACH GIER I JEGO KONSEKWENCJE

MIROSŁAW FILICIAK



26 kwietnia 2014 na pustyni w Nowym Meksyku, nieopodal miasta Alamogordo, zebrał się tłum gapiów. Przyczyną zamieszania była grupa Punk Archeologists, której członkowie rekrutują się z przedstawicieli takich dyscyplin jak archeologia i historia, ale też kulturoznawstwo i socjologia. Kolektyw wraz z towarzyszącą mu ekipą filmową, ochroniarzami, ciężarówką z cateringiem i grupą dziennikarzy przyjechał, by rozwiązać jedną z najsłynniejszych zagadek branży gier – czy w piaskach Nowego Meksyku zakopano setki tysięcy kartridży z grami do konsoli Atari 2600?



Wydarzenia, które miały rozegrać się we wrześniu 1983 roku, nie tylko miały status miejskiej legendy; były też symbolem pierwszego kryzysu branży gier. Po kilku latach wzrostu amerykański rynek się załamał, gdy sprzedaż szycowanych na święta w 1982 roku tytułów okazała się znacznie słabsza od prognozowanej. Szczególne znaczenie w katastrofie miała sytuacja związana z grami na platformę Atari – firma kontrolowała wówczas aż 80% amerykańskiego rynku, a wycena spółki kupionej w roku 1976 przez Warner Communications za około 30 milionów dolarów poszybowała do poziomu 2 miliardów dolarów. W ostatnim kwartale roku 1982 cena miała jeszcze wzrosnąć, stało się jednak inaczej. Kryzys amerykańskiego rynku gier wideo był tak głęboki, że jego wartość spadła w ciągu dwóch lat przeszło trzydziestokrotnie. Choć na tę sytuację złożył się spłot wielu czynników, to upowszechniła się wersja, zgodnie z którą winę za całą sytuację ponoszą kiepskie produkcje Atari, a zwłaszcza gra *E.T. the Extra Terrestrial*, nieudana adaptacja filmowego hitu Stevena Spielberga. Te wydarzenia wpłynęły na historię branży, utorowały na przykład drogę do wejścia na globalny rynek firmy Nintendo. Kartridże, które w kwietniu 2014 roku wykopali badacze – bo przedsięwzięcie zakończyło się sukcesem – można traktować jako ważny, materialny element historii gier. A sam akt wykopywania można interpretować jako istotny gest, niedający się sprowadzić do wymiaru podchwyconej przez media efektownej ciekawostki.

W swoistym manifeście, opublikowanym na łamach magazynu „The Atlantic”, samozwańczy punk-archeolodzy przedstawiali swoje motywacje następująco: „Te gry były powszechnie dostępne, nie były unikatami. Szukanie ich odwracało oczekiwania kultury, która docenia przeszłość tylko wtedy, gdy jest naprawdę stara i unikalna. Pustynne składowisko nie mogło stać się źródłem czystej próżni – były tam toksyczne odpady z końca XX wieku. Zamiast powtarzać głupie i przereklamowane sformułowania typu: «tu widać, dlaczego upadła cywilizacja Majów!» czy «patrzcie, Santa Maria!» albo «zatopione mykeńskie miasto!», zajęliśmy się przedmiotami tak popularnymi, że można je znaleźć na eBayu za niespełna dwa dolary. [...]»

Trzydzieści lat później, po weekendzie kopania i sortowania, gry – w większości zbyt zniszczone, by pełnić swą funkcję – ponownie stały się materialnym zapisem przeszłości. Prawdopodobnie skatalogowane, ułożone i zakonserwowane materiały służą jako dowód wspomagający dokumentację politycznej ekonomii gier. Wydobyte, zmiażdżone kartridże i zniekształcone pudełka ujawniają etap w życiu produktu, który wykracza poza sfery projektowania, konsumpcji i fazy użytkowej. Wydobyte na powierzchnię są dowodem celowej destrukcji: oprogramowanie rozrywkowe nie jako «rewolucyjne» odkrycie, lecz jako produkt, który wyrzucono obok plastikowych toreb, butelek, puszek, kartonów, gazet, starej plasteliny, magazynów porno i odpadków domowych¹. W działaniu Punk Archeologists stykają się więc dwie myśli. Pierwsza dotyczy zmiany podejścia do badań historycznych, ujmując to najkrócej, „po Foucault”. Druga – zmiany myślenia o grach elektronicznych. Patyna czasu, a może raczej pył pustyni sprawił, że potrafimy je wpisywać w nowe, nieoczywiste do niedawna konteksty. Czas najwyższy.

Śladami filmu: era kronikarstwa i zaściankowości

Tym, co łączy różne warianty archeologii mediów, jest refleksyjne podejście do samego procesu badania historii. Wskazuje ono na częstą problematyczność dokonywanych przez historyków wyborów, świadome i nieświadomiane motywacje, które mogły za nimi stać. Równocześnie archeologia poszukuje alternatywnych skojarzeń, wydobywając zerwane tropy i wskazując na podobieństwa między tym, co nowe i dawne. Proste teleologie zastępują siatką powiązań, obejmującą przemiany technologiczne, ale i praktyki społeczne. Erkki Huhtamo, obok Siegfrieda Zielinskiego zapewne najważniejsza postać archeologii mediów, krytykuje badaczy gier za to, że tkwią w „erze kronikarstwa”, koncentru-

¹ W. Caraher, R. Guins, A. Reinhard, R. Rothaus, B. Weber, **Why We Dug Atari**, „The Atlantic”, 7.08.2014, <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/08/why-we-dug-atari/375702> (10.02.2015).

jąc się na zbieraniu danych i tworzeniu typologii. Wskazuje, że jednym ze źródeł tego problemu jest nostalgia, bo badacze „obserwowali gry oczyma fanów i *insiderów*”². Wtórzuje mu Henry Lowood, który dodaje, że czas, by badacze gier częściej zabierali głos w toczących się w obrębie humanistyki debatach, szukając łączności z badaniami historycznymi czy kulturoznawstwem³. Inny prominentny badacz gier, Ian Bogost, wprost wytyka studiom nad grami⁴ zaściankowość. Píše, że „choć istnieją jako dyscyplina odrębna, studia nad grami są także dyscypliną odizolowaną, która nie sięga po wspólne z innymi metody czy historie”⁵. Dlaczego o tym piszę i w ogóle dlaczego tak mocno wydobywam tu kwestie związane z badaniami historycznymi? Powody są dwa. Pierwszym jest refleksja wynikająca ze śledzenia badań gier od kilkunastu lat. W roku 2002 na Uniwersytecie Łódzkim odbyła się jedna z pionierskich konferencji naukowych poświęconych grom *The Challenge of Computer Games*, zorganizowana przez Piotra Sitarskiego. Od tamtej pory na poziomie instytucjonalnym wiele się zmieniło – mamy w Polsce akademickie pisma zajmujące się ludologią, Polskie Towarzystwo Badania Gier, liczne publikacje książkowe poświęcone tej tematyce. Rozwija się też ambitna krytyka groma (choćby serwis Jawne Sny). Wśród akademików, ale i graczy w ogóle, nastąpiła zmiana pokoleniowa, wyrwywająca gry elektroniczne z getta elektronicznych nowinek. Osoby zajmujące się grami nie muszą już zabiegać o sakralizację pola, bo udzielający namaszczenia eksperci to coraz częściej przedstawiciele pokolenia, które gra od dziecka. Żyjemy w świecie po „rewolucji *casual*”⁶, gry to jeden z największych seg-

mentów branży rozrywkowej. Równocześnie – i tu wracamy do zaściankowości – wciąż badany inaczej, niż pozostałe. I tu dochodzimy do powodu drugiego. Jest nim poczucie, że ustanowienie odrębnych „studiów nad grami” odegrało już swoją rolę jako gest legitymizujący przedmiot badań. Dlatego coraz bardziej kłopotliwe staje się podążanie archaiczną ścieżką wydziałowych i wąsko wyspecjalizowanych „...znawstw”, utrudniające łączność z badaniami kultury jako takimi. To cykl, który pokonało filmoznawstwo, w wymiarze globalnym od dwóch dekad intensywnie rewidujące swoją własną historię w poczuciu, że dokonywane w przeszłości badawcze wybory i interpretacje wynikały głównie z potrzeby przekonania świata, iż ma do czynienia z poważną dyscypliną naukową. Stąd znana od czasów Vasariego historia pisana nazwiskami wielkich twórców, zmieniających losy medium, ale też eksponowanie powiązań z tym, co w kulturowych hierarchiach notowane jest odpowiednio wysoko – literaturą, sztuką – przy równoczesnym pomijaniu nie mniej zrozumiałych odniesień do służących rozrywce urządzeń mechanicznych czy cyrku.

Trudno nie postawić dziś pytania o sensowność autonomii groznawstwa w momencie, gdy w badaniach humanistycznych i społecznych dominuje logika zwrotów, koncentrujących się nie na przedmiocie badań, lecz raczej na wspólnej perspektywie i narzędziach. Zwroty to – jak pisze Łukasz Biskupski – ruch przeciw bałkanizacji badań i podejście, które „[z]amiast dyscyplinarnych murów buduje mosty”; dzięki nim „zakres fenomenów znajdujących się w obszarze akademickiej analizy został rozszerzony pod wpływem intermedialnych impulsów, płynących z dynamicznie rozwijających się filmoznawczych badań nad początkami kina owocujących koncepcją archeologii mediów czy też wpływających z historii sztuki dyskusji nad pojęciem kultury wizualnej”⁷. Takie spojrzenie przystaje do logiki konwergencji i transmedialności, tak silnie

² E. Huhtamo, *Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archeology of Arcade Gaming*, [w:] J. Raessens, J. Goldstein (red.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge – London 2005, s. 4.

³ H. Lowood, *Game Engines and Game History*, „Kinphanos” 2014, www.kinphanos.ca/2014/game-engines-and-game-history (10.02.2015).

⁴ Nie będę tu wnikać w nurty w badaniach gier, dlatego w tym artykule terminy takie jak studia nad grami, groznawstwo czy ludologia stosuję wymiennie.

⁵ I. Bogost, *Game Studies, Year Fifteen. Notes on Thoughts on Formalism*, <http://bogost.com/writing/blog/game-studies-year-fifteen/> (10.02.2015).

⁶ J. Juul, *Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge – London 2010.

⁷ Ł. Biskupski, *Wstęp: zwrot historyczny*, „Kultura popularna” 3(37)/2013, s. 4 (dostępne pod adresem: www.kulturapopularna-online.pl). Więcej o zwrotach zob.: D. Bachmann-Medick, *Cultural turns: nowe kierunki w naukach o kulturze*, przekł. K. Krzemieniowa, Warszawa 2012.

przecież obecnej w branży gier⁸. Oczywiście pojawiają się próby przezwyciężenia tego napięcia przez koncepcję zwrotu ludycznego (*ludic turn*, określane go także mianem zwrotu zabawowego, *playful turn*), zachowującego w mocy dorobek młodej dyscypliny, a równocześnie „aktualizującego” ją do przemian humanistyki ostatniego półwiecza. Trzeba tu przytoczyć słowa Joosta Raessensa: „Choć dziś uwagę skupiają na sobie gry komputerowe, nie są one jedyne przejawami procesu ludyfikacji (*ludification*). Zabawa jest charakterystyczna nie tylko dla czasu wolnego – pojawia się również w obszarach, które niegdyś postrzegano jako jej przeciwieństwo”⁹. Mówienie o zwrocie ludycznym wydaje się jednak nieco przedwczesne, o ile w ogóle uzasadnione. Bilans „importu” i „eksportu” narzędzi badawczych wykorzystywanych przez ludologów wciąż jest zdecydowanie ujemny, w chwili obecnej mielibyśmy więc raczej do czynienia z jedną z sytuacji, o których Doris Bachmann-Medick pisze, że są „próbami wykrojenia z każdej małej parceli akademickiego pola nowych królestw badawczych” i niekoniecznie prowadzą do skoku konceptualnego i rozwinięcia potencjału transdyscypliny¹⁰. Równocześnie badania gier dość opornie adaptują choćby doświadczenia medioznawstwa z ostatniej dekady, w tym będące odpowiedzią na kryzys badań widowni ujęcie nie-mediocentryczne¹¹.

Jednak ta zaściankowość ma jeszcze inne, pozanaukowe konsekwencje. Nie tylko jest niewydajna poznawczo, ale też potencjalnie ryzykowna społecznie. Badacze powinni poddawać krytycznej analizie dyskursy wokół gier, podczas gdy swoista „licencja na badanie” jednego obszaru i związana z nią tożsamość groźnawczyń i groźnawcy niebezpiecznie przypomina spory samych graczy o to, komu przy-

sługuje prawo do tego miana. Jej głośną emanacją była seksistowska afera GamerGate. Obrona gier przed wyobrażonym wrogiem niesie też ryzyko promowania przemysłu, będącego awangardą w przerzucaniu na klientów niematerialnej pracy¹², o którym często słyszy się też w kontekście *crunchu* i złych warunków pracy. Równocześnie badania gier jako legitymację dla praktyk biznesowych wykorzystywać mogą nowe instytucje, powoływane przy finansowym wsparciu branży rozrywkowej. Dla kształtu historii filmu ważna była akademicka kolekcja MoMA¹³; dziś powstaje na przykład Lucas Museum of Narrative Art w Chicago. Oczywiście gry pojawiają się w muzeach już od jakiegoś czasu (do tego jeszcze powrócę), były obecne także w murach MoMA – najczęściej jednak dominujący kontekst ich ekspozycji to rozwój technologii albo design, ewentualnie konteksty społeczne. Muzea takie jak to Lucasa zapewne podążać będą przede wszystkim tropem promowania gier jako sztuki. I nie ma w tym nic złego – z tym jednym, ale istotnym zastrzeżeniem, by taka wersja teorii i historii gier nie przesłoniła innych możliwych wariantów. W tym ujęciu wpisujące się w zwrot historyczny badania przeszłości gier są więc tyleż przejawem badawczego kryzysu, co – dzięki możliwości odniesienia do nich inspiracji archeologią mediów – drogą do jego przezwyciężenia.

Świadomość teoretyczna i historie alternatywne

Adventure, które powstało w roku 1977, bywa przedstawiane jako „pierwsza gra przygodowa”, ale też jako „pierwszy przejaw interaktywnej literatury”. Oczywiście analiza tego tytułu w tych kategoriach jest jak najbardziej uprawniona, równocześnie jednak – jak wykazuje Jonathan Lessard – nieustanne powtarzanie tego typu kategoryzacji sprawia, że współcześni badacze coraz częściej zapominają, iż w latach 70. kategorie „gry przygodowej”, a nawet „gry”, podobnie jak „interaktywnej literatury”,

⁸ Więcej na ten temat zob.: M. Filiciak, **Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu**, Gdańsk 2013.

⁹ J. Raessens, **Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory**, Utrecht 2010, s. 6; także: J. Raessens, **The Ludification of Culture**, [w:] M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, N. Schrape (red.), **Rethinking Gamification**, Luneburg 2014, s. 91–114.

¹⁰ D. Bachmann-Medick, **Cultural turns...**, op. cit., s. 456.

¹¹ N. Couldry, **Media w kontekście praktyk**, przekł.

A. Strzemińska, „Kultura Popularna” 1(27)/2010, s. 96–113.

¹² N. Dyer-Witheford, G. De Peuter, **Games of Empire. Global Capitalism and Video Games**, Minneapolis – London 2009.

¹³ Więcej na ten temat zob.: T. Majewski, **Historia kina po liftingu**, „Kultura Współczesna” 2(27)/2010, s. 181–194.

jeszcze nie istniały. I choć w tym tytule można znaleźć wiele innowacyjnych rozwiązań – w tym grę zdalną, celową eksplorację terenu czy, szerzej, dokonywanie progresu w rozgrywce – to przecież w duchu archeologicznym należy też dyskutować, co oznacza bycie „pierwszym”, oraz zastanawiać się, jak dalece wspomniane etykiety nadawane są retroaktywnie, z perspektywy późniejszych zjawisk¹⁴. Lessard pokazuje, że mówienie o grze jest tu problematyczne – *Adventure* brakuje zakończenia, w oryginalnej wersji nie ma też wskaźników uzyskanego wyniku czy *questów*. Brak też opowieści poza tą tworzoną przez gracza (przypomina się znów filmoznaczy spór o kino jako formę od początku przede wszystkim narracyjną). Równocześnie, jeśli potraktujemy ten tytuł jako narzędzie do generowania tekstów, możemy przyłożyć go choćby do Aarsethowskiej kategorii „cybertekstu”, która szybko unieważni pierwszeństwo *Adventure* – bo przecież chińska *Księga przemian* jest starsza o jakieś 3 tysiące lat. Aby nie popaść w retoryczne sztuczki, Lessard dokonuje jednak próby odtworzenia kontekstu, w jakim Will Crowther, twórca *Adventure*, pracował nad tym tytułem. Prowadzone śledztwo pokazuje, że dla Crowthera był to przede wszystkim program dowodzący informatycznej biegłości twórcy, wpisujący się tym samym w etykę hackerską. Ważnym punktem odniesienia były też sesje *Dungeons & Dragons*, w których brał udział autor. Fascynujący jest też osobisty wymiar tej historii: aplikacja powstawała w trakcie rozwodu Crowthera. Pisał ją więc także z myślą o swoich kilkuletnich córkach, co prawdopodobnie zdecydowało o tekstowym interfejsie. Mieszkająca z córkami była żona programisty nie miała w domu komputera, był tam za to dalekopis, który mógł się łączyć z maszyną PDP-10 w biurze Crowthera. Dennis G. Jerz pisze też o innym wymiarze tego tytułu – wskazując na źródło w postaci mapy i instrukcji dla grotolazów, którą wcześniej opracował Crowther (i której przydatność zweryfikował Jerz, wyprawiając się po latach do Jaskini Mamuciej). Jerz przypomina

również, że tworząc *Adventure*, Crowther pracował nad sztuczną inteligencją i przy pomocy tego programu dowiódł, że relatywnie prosta aplikacja może w przekonujący sposób komunikować się z użytkownikami przy pomocy języka zbliżonego do naturalnego¹⁵. Jak widać, już analiza jednego tytułu pozwala pokazać, z jak szerokim polem odniesień mamy do czynienia. Oprócz gier można tu odnaleźć nawet początki elektronicznej nawigacji.

Podniesioną w kontekście *Adventure* niestabilność kategorii „gry” dobrze pokazuje też przykład tytułów z serii *Sims*. „W kulturze Zachodu zabawa od początków rewolucji przemysłowej staje się coraz silniej zorganizowana, oparta na przedmiotach” – pisze w tekście *Kultura zabawy* Mary Flanagan¹⁶. Częścią tej tradycji jest instytucjonalizacja zawodów sportowych, ale też standaryzacja zabawek, służąca między innymi przekazywaniu norm społecznych. W tym ujęciu Simsy dają się łatwo zinterpretować jako przedłużenie tradycji domku dla lalek. Równocześnie masowa produkcja zabawek powiązana jest z konsumpcjonizmem i budową całych ekosystemów – do podstawowego produktu dołączają kolejne i nie chodzi tu tylko o uwzględniające gry komputerowe marki transmedialne, ale też o obecne na rynku produktów dla dziewczynek od dwóch stuleci książki, pisma, ubrania et cetera. W epoce wiktoriańskiej, a nawet wcześniej, możemy znaleźć też przykłady „grywalizacji”. Mathias Fuchs pokazuje wykorzystywanie analogicznych do niej mechanizmów w erze przedcyfrowej, w obszarach takich jak rozrywka, ale też edukacja czy praktyki religijne¹⁷. Do XIX-wiecznych korzeni współczesnych gier, w tym wypadku mobilnych, sięgają też Jussi Parikka i Jaakko Suominen. W tekście o znaczącym tytule *Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement*

¹⁴ J. Lessard, *Adventure Before Adventure Games A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program*, „Games and Culture” 3(8)/2013, s. 119–135.

¹⁵ D.G. Jerz, *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original „Adventure” in Code and in Kentucky*, „Digital Humanities” 2/2007, <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009/000009.html> (10.02.2015).

¹⁶ M. Flanagan, *Kultura zabawy*, przekł. M. Bernatowicz, [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010, s. 247.

¹⁷ M. Fuchs, *Predigital Precursors of Gamification*, [w:] *Rethinking Gamification*, op. cit., s. 119–140

przyglądają się pozatechnologicznym aspektom elektronicznej rozrywki w wydaniu kieszonkowym. Analizując kontekst sytuacji grania, przedstawiają gry jako element przemian społeczno-kulturowych związanych z dynamicznie zachodzącymi procesami modernizacyjnymi: „Mobilność stała się centralną kwestią (i obawą) nowoczesności, a sam ruch (nie tylko w wymiarze instrumentalnym) stał się nowym nie-miejscem, konsumując sam znaczną część zasobów czasu życia codziennego. Kolektywny szok kulturowy wywołany przez systemy transportu kolejowego łagodzony na kilka sposobów [...]. By ułatwić adaptację, wprowadzono nowe media przenośne. W Wielkiej Brytanii, zwłaszcza dla klas wyższych społecznych, sposobem radzenia sobie z rolą transportowanej przez przemysł przesyłki i monotonnym siedzeniem w wagonach, było czytanie książek. Literaturę jako narzędzie ułatwiającej tolerowanie niewygody – inaczej mówiąc, jako rozrywkę – często wykorzystywano w marketingu wydawniczym, oferując książki podróżnym z klas wyższych”¹⁸. Opowieść ta przypomina inną, również akcentującą potrzebę zwalczania towarzyszącej podróży nudy i być może też swoistego odgrożenia się współpasażerów. Pracownik Nintendo, Gunpei Yokoi, na pomysł stworzenia konsolki Game Boy miał wpaść, obserwując biznesmena bawiącego się w pociągu kalkulatorem.

Sama czynność wciskania przycisków przynosi kolejny zestaw powiązań, o którym pisze Erkki Huhtamo, przypominając o wydanej w roku 1983 przez znanego pianistę z socjologicznym wykształceniem, Davida Sudnowa, książce *Pilgrim in the Microworld*¹⁹. To historia muzyka obsesyjnie grającego w *Breakout* i traktującego konsolę jako instrument, który należy opanować do perfekcji. Wymyślona przez Sudnowa kombinacja dźwięków musiała zostać przez niego perfekcyjnie odtworzona w grze. Gry elektroniczne można więc także zestawiać z innymi aktywnościami wymagającymi

manualnej biegłości, takimi jak gra na instrumentach (zwłaszcza klawiszowych) czy pisanie na maszynie. W polskiej historii to powiązanie platformy do grania z instrumentem ma zresztą jeszcze inny, materialny wymiar. Produkowane we Wrocławiu w drugiej połowie lat 80. komputery Elwro 800 Junior wyposażone były w podstawkę pod nuty, ponieważ posiadały obudowę zaadaptowaną z dziecięcych organów elektronicznych Elwirka. Książka Sudnowa jest jednak opowieścią nie tylko o grze na instrumencie, ale także o uzależnieniu. Sudnow poświęcił bowiem *Breakoutowi* w całości trzy miesiące swojego życia, co znów logicznie łączy się z innym aspektem grania, o którym badacze gier wspominają niechętnie. Podobnie jest z hazardem prowadzącym nas z kolei w stronę rozrywkowych maszyn wrzutowych. Stąd niedaleko już do flipperów, których złota era przypada przecież na czasy wprowadzenia do pinballi mikroprocesorów. Przez pewien czas flippery i gry wideo rozwijały się równolegle, a na podobieństwa w mechanice gier i wzajemne inspiracje wskazuje Christopher Lee DeLeon²⁰. Gdyby ta wyliczanka nie zaczynała robić się już nudna, można by ją kontynuować w nieskończoność: wspominając o grach militarnych i matematycznych toczonych „na papierze”²¹, dziś wydających się skojarzeniem dla gier wideo dość odległym – a przecież gdy do sklepów trafiało *Magnavox Odyssey*, w pudełku z konsolą znajdowały się kości do gry i kartki do notowania punktów; ale też pisząc o sztuce – bo przecież gdy Nam June Paik tworzył instalację *Participation TV*, chodziło mu z grubsza o to samo, nad czym pracowali Ralph Baer czy Nolan Bushnell, czyli możliwość wywierania wpływu na obraz na ekranie telewizora²². Te wszystkie odniesienia (i wiele, wiele innych) mają jednak pewien cel. Nie chodzi bynajmniej o poszukiwanie nowych, efektownych narracji i zastąpienie nimi poprzednich; raczej o rozbicie wrażenia homogeniczności

¹⁶ J. Parikka, J. Suominen, *Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement*, „Game Studies”, vol. 6, issue 1, 2006, http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen (10.02.15).

¹⁹ E. Huhtamo, *Slots of Fun...*, op. cit., s. 3.

²⁰ C.L. DeLeon, *Arcade-Style Game Design – Pinball's Connections to Coin-Op Videogames*, „Kinephanos”, <http://www.kinephanos.ca/2014/arcade-style> (10.02.15).

²¹ P. von Hilgers, *War Games. A History of War on Paper*, Cambridge – London 2012.

²² J. Wilson, „Participation TV”: *Early Games, Video Art, Abstraction and the Problem of Attention*, „Convergence” 3/2004, s. 83–100.

gier i spójności gier elektronicznych jako kategorii. Oczywiście wystarczyłoby do tego refleksja, że, dajmy na to, *World of Warcraft*, *Guitar Hero*, *Heavy Rain* i *OlliOlli* więcej dzieli, niż łączy. Odwołanie do historii pozwala jednak te różnice lepiej zrozumieć i wyjaśnić. Pokazać różne konfiguracje w związkach technologii, praktyk społecznych, modeli zabawy, ale i modeli biznesowych.

Badania gier wobec badań kultury

Jeden z przywołanych na początku tego artykułu punk-archeologów, Raiford Guins, promuje prowadzenie badań kultury materialnej świata gier ze szczególnym uwzględnieniem ich „życia po życiu”²³. W ciągu bowiem zaledwie kilku dekad gry zmieniły swój status: z przedmiotów codziennego użytku stając się już także – od tego zaczęliśmy – odpadami, ale i przedmiotami trafiającymi do muzealnych gablot. To, co do tych gablot trafia i jak zbiory są w nich układane, zależy także od tekstów takich jak pomieszczone w tym zbiorze. Bo historia nie mówi przecież sama za siebie, nie jest wolna od teorii i naukowcy zajmujący się grami muszą brać to pod uwagę.

Oczywiście dokonałem tu pewnych uogólnień, bo interesujące analizy procesów związanych z grami można znaleźć w wielu tekstach, nie tylko tych przywołanych tutaj. Dotyczy to również prac polskich autorów. Co więcej, intensywnie prowadzone są badania lokalnych zjawisk związanych z grami – w polskim kontekście dotyczy to zwłaszcza kształtu kultury gier z okresu PRL-u i lat 90. Temat cyrkulacji gier jest fascynujący, podobnie jak kwestia innych lokalnych praktyk, wynikających z funkcjonowania graczy i przedsiębiorców w kulturze niedoboru. W tej efektywności tkwi też pewne zagrożenie związane właśnie z odwrotem od teorii czy bezkrytycznym importem analiz prowadzonych w innym niż rodzimy, półperyferyjny kontekst. W tego typu rozważaniach widzę jednak szansę na

urefleksyjnienie własnej pozycji osób zajmujących się grami – jako badaczek i badaczy oraz oczywiście jako użytkowników i użytkowniczek gier dawnych i obecnych. Także na skorzystanie z doświadczeń innych dyscyplin, które od czasów nowego historyzmu zmagają się z podobnymi problemami. Okażę, by zajrzeć w przeszłość i równocześnie nie dać się nostalgii.

Przed kilkoma laty Daniel Arsham, amerykański artysta wizualny, odwiedził Wyspę Wielkanocną, na której w tym czasie prowadzono intensywne wykopaliska. Jednym ze znalezisk było stanowisko archeologiczne z badań, które prowadzono tam przed stuleciem. Ta sytuacja zainspirowała Arshama do stworzenia ekspozycji *Welcome to the Future*, na którą składają się umieszczone w wykopie i odpowiednio „postarzone” współczesne przedmioty codziennego użytku. To stanowisko archeologiczne z przyszłości pokazujące naszą kulturę jako historię. Być może sytuacja z Wyspy Wielkanocnej i instalacja Arshama mogłaby stać się inspiracją dla badaczy gier. Poszerzyć ich spojrzenie na wyszukiwane w czeluściach historii artefakty. Instalacja pokazuje, że na stanowiskach archeologicznych gry mogą pojawiać się w wykopach obok bardzo różnych przedmiotów. A przede wszystkim zwraca uwagę na fakt, że praca na obszarze, w którym kopał już wcześniej ktoś inny, nie pozostaje bez znaczenia – tak jak nie bez znaczenia są dokonywane w dyscyplinach naukowych „odkrycia” i klasyfikacje. Być może analiza prowadzonych przez poprzedniczki i poprzedników wykopalisk okaże się poznawczo nie mniej ciekawa niż odkopane gry. Bo te przecież można kupić na Allegro.

²³ R. Guins, *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge – London 2014.