

Cyberrozrywka, klany i metagracze: O *Homo players* Dominiki Urbań- skiej-Galanciak

PRZEGLĄD KRYTYCZNY
2023 / 5(1): 57–60
ISSN: 2657–8964
DOI: 10.14746/pk.2023.5.1.5

Roman Bromboszcz¹

¹ Uniwersytet Warszawski, Pracownia Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych, Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa. ORCID: 0000-0002-2255-5459, Email: xbromboszcz@tlen.pl

SŁOWA KLUCZOWE: gry komputerowe, gry wideo, cyberrozrywka, społeczny wymiar gier komputerowych

Czy gry komputerowe biorą się z ciemności? To zaskakujące pytanie obieram za początek szerszej wypowiedzi, mającej na celu wzięcie pod lupę jednej z książek na temat gier. Myślę, że w podwójnym sensie gry mają wiele wspólnego z mrokiem, ale nie będzie tu on pojmowany, jako coś, co generuje zło lub zasępienie, a raczej—zabawę. Wspominam o braku oświetlenia z dwóch powodów. Pierwszy jest taki, że dostęp do gier komputerowych rodził się w kilku etapach, a jednym z nich były salony gier, coś w rodzaju odpowiednika salonu dla kowboi. Przy czym ci ostatni są tutaj podmienieni przez graczy, zarówno tych okazjonalnych, jak i uzależnionych, czy uśpionych. W owych salonach przeważała ciemność. Te niedoświetlone pomieszczenia wyposażone były w automaty, które z kolei generowały jasność. Sama budowa automatu do gier niejako namawiała do zanurzenia się, immersji. Drugi z powodów, dla których wspominam o mroku jest taki, że celem gry jest poniekąd bycie używanym przy wyłączonym świetle, co przypomina jednocześnie projekcję kinową, jak i instalację wideo.

Omawiana książka składa się z pięciu rozdziałów, przedmowy napisanej przez Marylę Hopfinger, wstępu i podziękowań. Pierwszy rozdział poświęcony jest założeniom i technikom badawczym. Autorka wyjaśnia, w jaki sposób będzie podchodziła do omawiania gier. Wspomina, że istotne dla niej jest badanie pola semantycznego prowokowanego poprzez pojęcie gry, a także, że weźmie pod uwagę wywiad kwestionariuszowy oraz obserwację uczestniczącą. Ostatnie dwa narzędzia zakorzenione zostały w strukturze i znajomościach zawartych na platformie Gry-OnLine.

Drugi rozdział to kolejny właściwie przystanek, na którym badaczka roztrząsa pojęcie gry. Wydaje się to być zachowanie na miejscu dlatego, że pojęcie to prowokuje do namysłu nad szerszym polem, aniżeli jedynie tylko odnoszącym się do gier kom-

puterowych. Można tu wspomnieć o kontekstach, jakie zostały ufundowane przez takich teoretyków, jak Johannes Huizinga (2007), Roger Caillois (1973), a także, o czym teoretyczka nie wspomina, Friedrich Schiller (2011). Całe to spektrum jest dowodem na to, że kategoria gry może być sensownie i skutecznie zastosowana do badań nad kulturą. W tym rozdziale znajdują się także odniesienia do teoretyków współczesnych, koncentrujących się zasadniczo na cyberrozrywce. Są to, między innymi, by wymienić jedynie dwóch, Jasper Juul i Mirosław Filiciak. W tym rozdziale uwypuklona została kwestia różnych metodologii odnoszących się do badania gier komputerowych. Autorka akcentuje wchodzące ze sobą w relację przeciwieństwa podejście ludologiczne, traktujące cyberrozrywkę między innymi na planie opozycji praca-zabawa, oraz podejście narratologiczne, które uwzględnia odniesienia do narracji literackich. Zapewne obydwie szkoły, jeśli można tak powiedzieć, posiadają swoje zalety i wady. Każda z gier komputerowych jest bez wątpienia „grą”, choć nie wszystkie gry posiadają element narracyjny. Wspominam o tym dlatego, że warto też wziąć pod uwagę trzecią odnogę problemową, nie uwzględnioną w tej książce, a dotyczącą bezpośredniego doświadczenia gier, ich zakresu estetycznego i etycznego, co obecne jest, na przykład, u innych teoretyków (Tavinor, 2009, ss. 150-171).

Trzeci rozdział poświęcony jest rozwojowi i strukturze, a także użytkownikom portalu GRY-OnLine, który już w pierwszym miesiącu od pojawienia się oficjalnego w sieci miał dziesięć tysięcy użytkowników. Wśród elementów, jakie pojawiły się w ramach tego serwisu są: sklep, forum dyskusyjne, tablica ogłoszeń, encyklopedia. Książka zawiera wiele tabel i zestawień, na przykład, z ilością aktywnych użytkowników forum w przeciągu pięciu lat oraz z ilością użytkowników pozostawiających wpisy w różnych dniach tygodnia. Co interesujące, autorka akcentuje w tej części i podważa przeświadczenie na temat szkodliwości gier oraz mniemanie na temat implikowania agresji poprzez cyberrozrywkę. W tej części zawiera się także struktura, hierarchia użytkowników: junior, legionista, chorąży, centurion, pretorianin, konsul, generał, senator, legend, patrycjusz. Dodatkowo znaleźć możemy odniesienia do klanów i metagraczy. Pierwsi z nich to drużyny, które formują się, by walczyć z innymi na zasadzie przypominającej subkultury, ale w znacznie mniejszym zakresie. Drudzy tworzą narracje wokół gier i tworzą coś w rodzaju gier o grach, przy czym, nie są to rozgrywki jako programy, ale swoiste opowieści (ss. 94-95).

Rozdział czwarty poświęcony jest językowi wypowiedzi na forum, a piąty odnosi się do tytułowego zagadnienia, jakim jest odbiór gier. Gdyby postarać się o pewne podsumowania zawierające za i przeciw tej publikacji, można by powiedzieć, po pierwsze, że jest to spójna i trudna do podważenia publikacja, w której tylko niekiedy pojawiają się pewne usterki, pojedyncze literówki. Napisana jest klarownym językiem. Po drugie, znaleźć tu jesteśmy w stanie jednolite socjologiczne tło z pewnymi korelacjami dotyczącymi kwestii językowych, językoznawczych, literaturoznawczych, co odróżnia tę książkę od innych (Bogost, 2008), gdzie prym wiodą odniesienia do poststrukturalizmu wraz z tłem informatycznym i matematycznym. W ramach krytyki należałoby zwrócić uwagę na problematyczny status wyrażen „gra komputerowa” i „gra wideo”, dlatego, że tym pierwszym terminem autorka opatruje gry na nośnikach CD-ROM, a tym drugim posługuje się w odniesieniu do gier na konsole. Upierałbym się, że ta różnica nie

ma uzasadnionych podstaw, w obydwu przypadkach mamy do czynienia z algorytmami. To, co zastanawiające to również fakt wyraźnej waloryzacji otwartości, możliwości lektury rozgałęzionej i interaktywności kosztem tego, co jest w dużej mierze z góry zaplanowane, skonstruowane, w jakiejś mierze, w sposób jednoznaczny. Myślę, że to dość jednokierunkowa droga, z góry niejako przesądzająca, co jest lepsze, a co gorsze w odniesieniu do konkretnych tytułów, produkcji. Inne z dość wątpliwych opozycji, jakimi posługuje się badaczka, to amator-profesjonalista oraz kreacyjny a odtwórczy styl odbioru. Z pewnych względów te opozycje, przy pewnych warunkach, mogą zostać poddane rewizji. Niemniej jednak omawiana książka proponuje raczej wywód logiczny, uporządkowany i wolny od nieścisłości, a zarazem ciekawy i wciągający.

BIBLIOGRAFIA

- Bogost, I. (2008). *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA, London, England: The MIT Press.
- Caillois, R. (1973). *Żywioł i ład*. Tłum. A. Tatarkiewicz. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Schiller, F. (2011). *Pisma teoretyczne. Listy o estetycznym wychowaniu człowieka i inne rozprawy*. Tłum. J. Prokopiuk. Warszawa: Wydawnictwo Aletheia.
- Tavinor, G. (2009). *The Art Of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Urbańska-Galanciak, D. (2009). *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

