

Magdalena Kamińska

## O tym, jak piętnaścioro naukowców przeszło *Mario* w lewo

*Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. Andrzej Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, ss. 242.

*Co oni tu trzymają? King Konga?*  
„Park Jurajski”

*Jeżeli ten olbrzym się obudzi – wstrząśnie światem.*

Napoleon Bonaparte

Od lat 90. XX wieku w środowisku akademickim coraz częściej słychać było głosy domagające się powołania dyscypliny, która zajęłaby się z każdym rokiem wyraźniej zaznaczającym swą obecność w kulturze fenomenem gier wideo. Narodziny *game studies* postawiły przed badaczami identyfikującymi swe zainteresowania z tą problematyką wymóg zbudowania autonomicznej metodologii, teorii badań oraz narzędzi badawczych. Prace te z pewnością nie zostaną sfinalizowane z dnia na dzień. Jednak jak wie każdy, kto zajmuje się dydaktyką akademicką, kolejne roczniki młodych ludzi wyrosłych przy komputerze i konsoli coraz częściej domagają się pilnej pomocy w poznawczej penetracji tego właśnie wymiaru codzienności swojego pokolenia.

Niestety, na polskim rynku wydawniczym nadal brakuje publikacji wykładających teoretyczne i metodologiczne podstawy badań kulturowych i społecznych wymiarów gier, które można by w takich przypadkach polecać. Oczywiście w tej sytuacji najbardziej przydatny byłby klasyczny

podręcznik do *game studies*, ale zrozumiałe jest, że trudno byłoby go napisać w chwili, gdy badania te jeszcze wciąż raczkują, i to nie tylko w naszej części Europy. Na razie zespołowi autorów pod przewodnictwem Andrzeja Pitrusa udało się powołać do życia wyjątkowo jak na polskie standardy spójną pracę zbiorową, która nie pomija żadnego istotnego aspektu owych badań i może śmiało występować w roli takiego podręcznika.

W znamiennej zatytułowanym wstępie do tomu *Olbrzym wychodzi z cienia: gry wideo jako awangarda współczesnej kultury audiowizualnej* A. Pitrus jasno wyklada cel powstania tej książki. Było nim, po pierwsze, udowodnienie, że gry wideo są poważnym tematem badawczym, a po drugie – wykazanie, że ich popularność nie powinna być rozpatrywana w kategoriach plagi społecznej (s. VIII). Doskonale rozumiem zasadność zastosowania tego zabiegu retorycznego, gdyż sama byłam zmuszona odwoływać się doń, gdy dekadę temu rozpoczęłam własne badania nad Internetem. Zaskakujący jest fakt, że o ile twierdzeń o rosnącym społecz-

nym i kulturowym znaczeniu Internetu oraz istnieniu jego pozytywnych aspektów nikt już obecnie nie podważa, o tyle nadal często czyni się to w odniesieniu do gier wideo, chociaż dzielą one wspólną historię, a gry stanowiły wręcz forpocztę umasowienia sieci.

Zatem pomimo iż gry wideo są jednym z najdłużej funkcjonujących fenomenów kultury cyfrowej, *game studies* są jedną z najmłodszych dyscyplin powołanych w celu jej badania. Dla najwcześniejszego etapu autonomizacji dyscypliny badawczej i legitymizacji jej przedmiotu charakterystyczna jest praktyka wykazywania aż do skutku, iż jest on wart wysiłku poznawczego. Skupienie się na tym zadaniu może wpływać na szybką dezaktualizację powstających prac, ale to etap niezbędny, by można było przejść na kolejny poziom refleksji. Fakt, że wszystkim autorom *Olbrzyma w cieniu* udało się w tej niełatwej sytuacji uniknąć popadnięcia w przesadny apologetyzm, świadczy o tym, że potrafią oni zachować profesjonalny dystans wobec obiektu, a tym samym, że ów „zerowy etap” mają już za sobą. Nie znajdziemy w tej książce mozolnych prób wykazania prawdziwości oczywistych twierdzeń, że granie w gry wideo nie prowadzi do psychopatii, socjopatii czy wręcz opętania; autorzy słusznie zakładają, że takowe byłyby marnowaniem czasu i energii, a rozmaitej maści „grofobi” i tak pozostałoby na nie obojętni. Można śmiało orzec, że pomimo iż polskie *game studies* wciąż pozostają na etapie formowania, *Olbrzymowi* udało się pomyślnie przenieść je przez wzburzone wody techno- i mediofobii na kolejny etap rozwoju.

Ostrożność wskazana przy tej operacji nie powinna jednak być aż tak daleko posunięta, aby hamować rozwój dyscypliny.

Nadmiar takiej przezorności wykazał Błażej Augustynek, którego tekst *Potencjał narracyjny gier wideo* został umieszczony jako pierwszy w tomie. Moim zdaniem (podobnie jak zdaniem wielu innych autorów tej książki, na przykład Andrzeja Pitrusa), autonomizacja gier wideo zaszła już o wiele za daleko, aby można było kwitować ich specyfikę określeniami, takimi jak „polifonia multimedialna”, „połączenie wszystkich dotychczasowych nośników”, „przeniesienie zasad” i „wypadkowa” charakterystycznych dla starszych mediów środków wyrazu (s. 1). Zrozumiałe, że to strategia w zamyśle autora legitymizująca *game studies*, jednak trafia ona w próżnię, ponieważ pępowina łącząca gry wideo ze starszymi mediami jest już od dłuższego czasu przecięta. Paradoksalnie, świadomość tego faktu zawdzięczamy głównie wspomnianym „grofobom”, wielokrotnie podkreślającym autonomiczność i innowacyjność tej dziedziny rozrywki, gdyż lepiej służyło to celowi demonizacji społecznego oddziaływania gier wideo.

Podstawowym problemem *game studies* od chwili ich narodzin pozostaje kwestia związków gry z narracją, a w konsekwencji translacja rozumiana jako praktyka przekładu innych gatunków narracyjnych na gry i odwrotnie. Część badaczy całkowicie odrzuca możliwość nawiązania takiej relacji, inni, przeciwnie, traktują narracyjność jako jedną z cech konstytutywnych gier wideo. W tej sytuacji nie dziwi, że kwestia narracji powraca w niemal każdym tekście tomu. Augustynek podejmuje ów dyskurs, trafnie streszczając jego najważniejsze kontrowersje. Trudno jednak wnieść doń coś nowego, dopóki argumentacja opiera się na nieopartym badaniach imputowaniu graczom określonych motywacji („chęć przeżycia ciekawej historii będzie zawsze ograniczana

przez chęć (...) wygrania”, s. 2). Przejrzystość wywodu mać również fakt, że pojęcia narracji i fabuły nie są przez autora wyraźnie rozróżniane („Trudno się (...) zgodzić (...), że każdy przejaw działalności gracza tworzy fabułę”, gdyż „[w]iększość działań podejmowanych przez gracza nie jest działaniami narracyjnymi”, s. 2). Antidotum na to uproszczenie mogłoby stanowić odwołanie się do zasobów wiedzy teoretycznofilmowej dotyczącej możliwości subiektywizacji narracji i poznawczej interakcji widza z tekstem audiowizualnym. Pomogłoby to uniknąć utożsamienia gracza z protagonistą i awatorem („interaktywność, czyli możliwość wpływania na rozgrywane się wokół gracza wydarzenia”, s. 4), apriorycznego założenia istnienia pełnej identyfikacji między nimi (s. 6), a także stylistyczno-semantycznych potknięć w rodzaju: „Ta historia (...) [j]est jasno zdefiniowaną instancją autorską” (s. 17). Niepełna świadomość rozwinięć, uwikłań i relatywizacji kluczowego dla tekstu pojęcia, jakim jest narracja, stanowi właściwie jedyną, ale za to dość poważną jego wadę. Natomiast zajmujące w nim najwięcej miejsca uszczegóławiające omówienie klasyfikacji czterech charakterystycznych dla gier modeli narracyjnych – linearnego, rozgałęzionego, rozproszonego i emergentnego – jest interesujące i nadaje się do wykorzystania w dalszych badaniach.

Kolejny artykuł, *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo* Andrzeja Pitrusa, jest wolny od niedociągnięć poprzedniego. Autor skutecznie rozwiązuje wiele problemów poznawczych młodych *game studies*, nawiązując do teoretycznego dorobku innych mediów audiowizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu. Pomaga mu w tym umiejętne wykorzystanie perspektywy historycznej. Wbrew

tytułowi artykuł dotyczy w większym stopniu właśnie historii gier aniżeli przedstawień przestrzeni w ich ramach, jest w dodatku dość krótki, lecz merytorycznie cenny i uporządkowany. Pitrus dostrzega zarówno intertekstualny wymiar gier wideo, jak i fakt, że „przestrzeń gry jest zjawiskiem samoistnym” (s. 27), nie zakładając przy tym pochopnie istnienia jakiegś zasadniczej sprzeczności między tymi dwoma ich aspektami. Fakt autonomizacji poetyki gier wideo nie oznacza bynajmniej, że do celów analizy jej elementów nie można wykorzystywać pojęć i narzędzi zrodzonych w polu teoretycznym innego medium. Wręcz przeciwnie, jest to zabieg wskazany i owocujący wzrostem analitycznej efektywności, pod warunkiem jednakże, że autor będzie umiał nadać mu jednoznacznie adaptacyjny charakter. Pitrus znakomicie sprostał temu zadaniu.

Również artykuł Jerzego Zygmunta Szei *Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną* łączy walory merytoryczne z przystępną, przejrzystą formą. Wydatnie pomaga w tym jasna artykulacja problematyki badawczej i wysoka świadomość zarazem potrzeby, jak i ryzyka towarzyszącego definiowaniu kluczowych pojęć *game studies*. Tekst ten, porównujący zróżnicowane modele narracji i kooperacji graczy funkcjonujące w grach wideo i grach fabularnych, ma charakter opisowo-sprawozdawczy i przeglądowy, niemal encyklopedyczny. Bynajmniej nie jest to jego wadą, sprawia natomiast, że można go rekomendować zarówno do celów badawczych, jak i dydaktycznych. Nawet zaś zdeklarowanym technofobom powinna przynieść satysfakcję finałowa konkluzja: „Narracyjne gry fabularne jeszcze przez pewien czas będą domeną (...) ludzi” (s. 38).

Kolejnemu artykułowi, *Sztucznej inteligencji w grach wideo* autorstwa Jana Argasińskiego, brakuje zalet poprzednich prac tomu. Pojęcia, takie jak inteligencja, symulacja czy sztuczna inteligencja, są ogromnie problematyczne definicyjnie, Argasiński traktuje je jednak jak w pełni intersubiektywnie zrozumiałe. Najwyraźniej pojmuje je przy tym w znaczeniu potocznym, skoro posługuje się wymiennie określeniami „inteligencja”, „świadomość”, „mózg”, „umysł”, „duch” (!), „myślenie” i „poznanie”, co stoi w sprzeczności z tradycją nauk filozoficznych, biologicznych i psychologicznych. Autor wymienia wprawdzie kilka hipotetycznych składowych definicji inteligencji (s. 43), nie powołuje jednak żadnego ich źródła (nawiasem mówiąc, bibliografia artykułu jest uderzająco uboga jak na tekst naukowy). Miary goryczy dopełnia fakt, że powyższych problemów można by było bez trudu uniknąć, gdyby tekst rozpocząć, nie zaś zakończyć stwierdzeniem, iż wszystkie techniczne rozwiązania typu AI jedynie *wywołują wrażenie* inteligencji (s. 52). Przyjęcie potocznego rozumienia tejsze byłoby wówczas w pełni usprawiedliwione, a skądinąd pasjonujący opis owych rozwiązań zawarty w tekście miałby szansę rozwinąć się w kierunku bardziej owocnym poznawczo.

Na pełne uznanie zasługuje natomiast pasjonujące omówienie zazwyczaj pomijanego przez *game studies* fenomenu „graczy transgresyjnych” (s. 58) zawarte w artykule *Gracz, postać, osobowość i tożsamość* Katarzyny Prajzner. Z premedytacją łamią oni zasady, wypadając tym samym z ludologicznej definicji gracza, ich obecność jednak stanowi ważny czynnik formujący granice świata gry i lokujący go społecznie. Wielu badaczy gier ignoruje ich wkład, powinni oni jednak zadać sobie pytanie, czym

byłaby na przykład historia gier karcianych bez hazardu i szulerki. Wszelkie tego rodzaju „graniczne” i „nie dobre praktyki” budują ekscytujący klimat „giercowania”, współtworząc wciąż mało zbadane piętro kultury graczy i czyniąc ją – niezależnie od tworzywa i nośnika gry – tak atrakcyjną. Prajzner wnikliwie analizuje społeczną obecność gracza w dwóch aspektach: obecności osobistej i obecności środowiska, z której wynika wrażenie kontroli (s. 60). Uwzględnia przy tym nie tylko ludologiczny, ale również performatywny i poznawczy wymiar gry, przetwarzając, uspołniając i uzupełniając teorie innych badaczy (głównie Espena Aarsetha). Zachęcałabym autorkę do pójścia dalej w tym kierunku – może do dopełnienia precyzyjnie i klarownie wyłożonej, a inteligentnie modyfikowanej teorii badaniami własnymi? Z pewnością dysponuje ona nie tylko niezbędną do realizacji tego celu wiedzą, ale również wrażliwością.

*Gamification. Jak rzeczywistość staje się grą cyfrową?* Radosława Bomby zawiera zbiór fascynujących opisów przykładów tytułowego zjawiska „growienia” współczesnej kultury, anonsowanego w ostatnich latach zarówno przez licznych publicystów, jak i badaczy. Brak obecnej choćby w artykule Pitrusa perspektywy historycznej sprawia jednak, że autor w swoich diagnozach nieco się zapędza, traktując omawiane zjawisko jako totalnie innowacyjne, a ignorując na przykład wielowiekowe militarne wykorzystanie szachów, naukowe gier logicznych czy ekonomiczne gier hazardowych. Jako dowód lawinowego wzrostu znaczenia *gamification* w kulturze przedstawia na przykład *casusy* naliczania komuśkolwiek punktów w dowolnym kontekście (s. 77). Idąc tym tropem, można by uznać, że fakt, iż człowieka można „w realu” za-

strzelić, podobnie jak w *Counter-Strike*, to koronny argument świadczący o zdominowaniu kultury współczesnej przez gry wideo. Jednak podobieństwo formalne nie musi świadczyć o pokrewieństwie zjawisk. Można mieć również zastrzeżenia do kwitowania skomplikowanego antropologicznego zagadnienia ekonomii daru trzema linijkami z Cialdiniego (s. 77). Mimo to zaproponowaną przez Bombę typologię *gamification* (s. 88) oceniam jako trafną i nadającą się do analitycznego wykorzystania, zaś ogólną diagnozę wzrostu znaczenia gier w kulturze – jako jak najbardziej słuszną.

Lekturę kolejnego tekstu, *Gram, więc... kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym* Bartosza Kłody-Staniecki, utrudniają potknięcia językowe („podzielił on graczy na cztery warstwy”, s. 94, „cyberteksty, czyli treści, które pozwalają na ich (...) własnoręczną kompozycję”, s. 97, „oparte na abstrakcji ciągi znaczeń”, s. 99 itp.). Mimo to artykuł zawiera sporo godnych uwagi spostrzeżeń. Kłoda-Staniecko podobnie jak Prajzner docenia rolę „gracza transgresyjnego” (s. 99), słusznie wskazując, że weryfikacja umiejętności w trakcie rozgrywki modyfikuje opis gracza, a zatem także jego cyberspołeczny status (s. 97), oraz rozwijając ciekawe porównanie gracza do reżysera (s. 100), które istotnie mogłoby pomóc w wyprowadzeniu *game studies* z impasu narratologicznego w stronę narratywizmu (s. 102). Również przedstawiona przez Kłode-Stanieckę typologia graczy, mimo że źródłowo odnosząca się do MUD-ów, czyli dziś już mocno archaicznych środowisk (s. 94), jest godna uwagi, choć zapewne wymagałaby ponownej weryfikacji i być może uaktualnienia.

Artykuł Marty Raczek, *Subwersywna rzeczywistość artystycznych gier – gry kom-*

*puterowe jako inspiracja taktyk polskich artystów*, w mojej opinii znacznie skuteczniej aniżeli wiele tekstów typowo polemicznych dowodzi, iż gry to poważny temat, szczególnie dobrze wpisując się w nakreślone przez Pitrusa cele publikacji. Wiedza autorki z zakresu historii sztuki pozwala jej osadzić omawiane zjawiska w systemie kultury, zamiast poddać się przedwczesnej być może ekscytacji ich rewolucyjnym potencjałem. Dzięki temu Raczek może zakwalifikować grę (ikonograficzną) jako konwencję charakterystyczną dla wszelkich sztuk wizualnych, a równocześnie trafnie wypunktować odstępstwa od tradycji, którymi skutkuje wykorzystywanie gier wideo jako tworzywa i środka wyrazu. Autorka wiąże ową specyficzną formę *gamification* ze społecznokrytycznymi ambicjami wielu artystów współczesnych, dochodząc do że wszech miar słusznego, a jednak niebanalnego wniosku, iż „pozornie rozrywkowy charakter tego typu projektów nie przekreśla ich potencjału krytycznego” (s. 114). Obszerne, obrazowe deskrypcje poszczególnych dzieł czynią poniekąd kronikarski tekst Raczek nie tylko tym cenniejszym merytorycznie, ale i zrozumiałym również dla osób, które nie są ekspertami w dziedzinie kultury artystycznej.

Anna Nacher przyzwyczała już czytelników do swojej ogromnej erudycji. Również w artykule *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej* nie rozczarowuje ich oczekiwań. Interesuje ją szczególnie proksemika kultury, a w jej ramach – obszary pograniczne, które jednak rozpatruje nie tyle pod kątem ich konwencjonalnie rozumianego potencjału transgresywnego, ile jako symptomatyczny, choć szczególny element procesu i systemu („[Z]mianie ulegają co najmniej dwa parametry kategorii przestrzeni w grach wideo:

po pierwsze, granice między przestrzenią gry a przestrzenią życia codziennego stają się znacznie bardziej problematyczne [...]; po drugie, podstawowy interfejs – stanowiący o możliwości eksploracji przestrzeni gry – w znacznie większym stopniu angażuje całe ciało gracza i jego zdolności ruchowe”, s. 117). Z racji takich, a nie innych zainteresowań poznawczych głównym tematem artykułu autorka czyni *pervasive games*, których twórcy starają się zaburzać granicę między tym, co realne, a tym, co przynależne do świata gry, podważając tym samym przekonanie, że grę można analizować w oderwaniu od jej kontekstów. Takie podejście pozwala na oryginalne naświetlenie kategorii immersji, szczególnie po implementacji pewnych jej wariantów w przestrzenie technologii mobilnych, co czyni je przestrzeniami hybrydowymi. Nacher oswaja je jako obszary wieloznacznie rozumianej kontroli, ilustrując tym samym, w jak nieprzewidywalne ścieżki skręca współczesna technika. Dzięki temu artykuł, podobnie jak i inne teksty tej autorki, jest nie tylko wartościowy poznawczo i inspirujący, ale stanowi też swoistą szczepionkę na technofobię.

Monika Górska-Olesińska w artykule *Playable poetry i gry komputerowe. Krytyczne negocjacje* po raz kolejny udowadnia, iż w pełni zasługuje na swoją pozycję czołowej ekspertki w dziedzinie e-literatury. Jak przystało na autorkę, której bliski jest świat nie tylko digitalnego słowa, wykazuje szczególną wrażliwość na semantyczne zróżnicowanie odcieni pojęcia gry. Jako jedna z niewielu badaczy używa go nie tylko w znaczeniu rozgrywki, ale także *performance'u* oraz czystej, przyjemnościowej zabawy. Podejście takie przynosi pozytywne konsekwencje w postaci odkrycia przed czytelnikiem wielu odmian frapujących tekstualnych hy-

brzyd. Godne uwagi jest również oryginalne naświetlenie zamiłowania wielu artystów do rozwiązań formalnych typu *vintage*, z którymi, jak się okazuje, bynajmniej nie stoją w sprzeczności innowacyjne koncepcyjnie i technologicznie rozwiązania w rodzaju fizjocybertekstów. Tekst zyskałby zapewne dodatkowo na przykładzie cytowanych fragmentów poezji, ale nie jest to zarzut; zdaje sobie sprawę, że tłumaczenie tekstów poetyckich to zadanie bardzo trudne, którego realizacji naukowiec ma prawo się nie podjąć.

*Synergia anime i gier wideo* Agnieszki Kamrowskiej stanowi ciekawe i sprawnie napisane opisowe studium z pogranicza *game studies*, kulturoznawstwa i japonistyki. Zbudowanie interdyscyplinarnej analizy angażującej się w problematykę komunikacji międzykulturowej nigdy nie jest zadaniem łatwym, w tym wypadku jednak wysiłki autorki zostały uwieńczone powodzeniem. Płaszczyzna globalnego rynku gier wideo okazała się efektywnym wspólnym mianownikiem dla opisu zróżnicowania tematycznego, które siłą rzeczy musi zawrzeć w sobie w ten sposób zaprojektowany tekst. Za pomocą omówienia kilku multimedialnych tytułów-przypadków Kamrowska trafnie ilustruje strategie realizacji globalnego sukcesu stosowane przez wytwórców japońskiej popkultury. Niewątpliwie należy ocenić je jako skuteczne: pomogły one zaważać wyobraźnię tysięcy ludzi na całym świecie, podążających dziś w ślad za nieskrępowaną fantazją Japończyków – „światowych liderów w produkcji *cool*” (s. 165). Artykułowi zarzucić można jedynie to, że jego tytuł wprowadza czytelnika w błąd, gdyż niesłusznie wyklucza mangę, literaturę i film żywej akcji, którym poświęcona jest duża jego partia.

Przyznam, że niełatwo jest ocenić tekst Pawła Uherka *Szkolna gra*, odbiega on bowiem nie tylko stylistycznie, ale i merytorycznie od pozostałych artykułów tomu. Stanowi analizę „szkolnej gry w lekturę”, w ramach której „pozytywna ocena to zakończenie gry” (s. 167). Chwilami tekst ten brzmi niczym konwencjonalna skarga pedagoga na fakt, że „dzieci nie czytają”, a „przeżycia” ewokują w nich jedynie wytwory kultury popularnej, takie jak gry wideo. Autor ubolewa, iż „[s]zkolna i maturalna gra z tekstem” (s. 172) z braku czasu odnosi się tylko do jego fragmentów, które są tu utożsamiane z obrazowymi opisami. W ten sposób karczmą Jankiela z „Pana Tadeusza” staje się potencjalną soczewką immersji w tekst, stanowiącą nowe odczytanie romantycznej zasady „widzę i opisuję”, pozwalającej na rozkodowanie go na pojedyncze elementy. W wyniku tego procesu karczmą zyskuje... interfejs. Nie jestem do końca pewna, jakie poznawcze korzyści mają wynikać z zastosowania tej metafory, lecz chyba nawet sam autor staje wobec niej koniec końców bezradny, ponieważ ostatnie zdanie tekstu brzmi niczym usprawiedliwienie: „Szkodliwy jest jedynie bezrefleksyjny odbiór lub totalna abstrakcja” (s. 176). Jednak jego pomysłowość i erudycja niewątpliwie imponują. Tego rodzaju teksty naukowcy o nastawieniu teoretycznym powinni czytywać regularnie, aby wytrącać się z rutyny dziergania patchworków z żargonowych cytatów.

Nie można zaprzeczyć, iż gry wideo zawierają elementy literackie bądź paraliterackie. Należy jednak pamiętać, że rządzą się one przede wszystkim własnymi prawami, w związku z czym analizowanie ich za pomocą narzędzi właściwych literaturoznawstwu nie przynosi zazwyczaj oczekiwanych

wyników. Szkoda, że taką właśnie strategię przyjął Tomasz Majkowski w tekście *Złote runo. Gra wideo jako doświadczenie interpretacyjne*. Interpretuje on grę *Rise of the Argonauts* jako translację antycznej opowieści heroicznej o przygodach Jazona, szeroko omawiając jej odstępstwa i zgodności względem pierwowzoru (warto przypomnieć, że mit ten posiadał pierwotnie kilka sprzecznych wersji wtórnie uspołnionych przez nowożytnie kompilacje). W tym celu nie poprzestaje na szczegółowym streszczeniu gry, ale angażuje się w rodzaj introspekcyjnej hermeneutyki, zadając samemu sobie pytanie, dlaczego partycypacja w praktyce osnutej wokół tak „płaskiego” tekstu sprawia mu jednak przyjemność. Ostatnie zdanie artykułu stwierdzające, że w odróżnieniu od literatury gra wideo „stanowi w pierwszej kolejności zwierciadło, w którym przeglądam się jako czytelnik. I niewiele więcej mogę w nim zobaczyć” (s. 189), wydaje się świadczyć o tym, że nie uzyskuje pełnej odpowiedzi na swoje pytanie. Warto w tym miejscu podkreślić, że literaturoznawcze nachylenie *game studies* przynosi także pozytywne skutki: teksty Uherka i Majkowskiego są bardzo dobrze napisane.

W artykule Filipa Kondraka pt. *Alan Wake, czyli podróż do źródeł twórczości* nieco brakuje genologicznego tła, czyli próby zdefiniowania *survival horror* jako gatunku, rozumiem jednak, że takowy mógł być wycofany w trakcie redakcji, ponieważ zawiera go artykuł następny, poruszający tę samą tematykę. Podobnie zaś jak w poprzedzającym go tekście Majkowskiego nieco za dużo miejsca poświęcono w nim streszczeniu gry. Trudno również zrozumieć, dlaczego autor cytuje fragmenty scenariusza gry w języku angielskim, skoro nie zawierają one żadnych gier słów, których niepełne przetłumaczenie

odbiloby się ujemnie na treści. Deszyfracja symboliki zawartej w tytułowej grze poprzez klucz psychologii głębi jest natomiast ciekawa i oryginalna. Trochę szkoda, że autor cofa się przed ostateczną konkluzją, która musiałaby sprowadzić się do stwierdzenia, iż *Alan Wake* jest scenariuszem indywidualności zrodzonym z odmetów zbiorowej nieświadomości. Do takiego wniosku prowadzi bowiem nieuchronnie cała argumentacja artykułu, a samego Junga z całą pewnością takie *dictum* nie tylko nie zaszokowałoby, ale wręcz zyskało jego pełną aprobatę.

Michał Żmuda w artykule *Horror w grach komputerowych: poetyka grozy a gatunek survival horror* przedstawia wymieniony w tytule gatunek gry wideo jako kolejną formę „gry ze strachem” doskonale znanej kulturze XX wieku. Artykuł zawiera wiele trafnych uwag, skłania jednak również do polemik. Po pierwsze, Żmuda identyfikuje strach jako podstawową emocję, którą poprzez identyfikację z pozytywnym bohaterem ma wzbudzać tekst o nacechowaniu gatunkowym horroru. Nad tym twierdzeniem można dyskutować: identyfikacyjne wołty horroru są dobrze opisane na gruncie genologii filmu (w naszym kraju omawiał je na przykład Wiesław Godzic). Po drugie, opisane przykłady gier pozwoliłyby się zdefiniować również jako thrillery, gdyż zadania stawiane przed graczem mają ewidentnie charakter zagadek kryminalnych („Gatunek [...] koncentruje się na oddaniu uczucia osaczenia, bycia w ciągłym niebezpieczeństwie z małymi szansami na ocalenie [...], gracz kieruje postacią zmuszoną wy dostać się z zamkniętej przestrzeni lub pomieszczenia, rozwiązując przy tym zagadki i niszcząc wrogie istoty stojące na drodze do tego celu”, s. 207). Być może najprościej byłoby wykazać związki tych gier z horro-

rem przez wskazanie wyraźnych odwołań do jego klisz, szczególnie ikonograficznych. Natomiast uwagi na temat technik dezorientacji stosowanych w tego typu grach są bardzo trafne, podobnie jak wyróżnienie dwóch modeli tych gier: labiryntu i symulacji szaleństwa. Podobnie jak w przypadku artykułu poprzedniego temu również doskwiera brak przekładu cytatów, udaje mu się za to uniknąć pułapki nazbyt szczegółowego streszczenia gier. Podsumowując: tekst pobudza do dyskusji i wskazuje na obiecującą wnikliwość intelektualną młodego badacza.

Andrzej Pitrus w *Heavy Rain, Move Edition. Narracja w deszczu v.1.1* ponownie udowadnia, że ważna jest dla niego świadomość tradycji *game studies* oraz ich korzeni. Opisuje nie fabułę gry czy detale świata przedstawionego, lecz jej strukturę narracyjną, co jest zabiegiem cenniejszym poznawczo tym bardziej, że odwołuje się skutecznie do filmoznawczej (kognitywnej) wiedzy o narracji oraz tekście, co pozwala rozwiązać wiele problemów z aplikacją pojęć. Podobnie jak Prajzner, Pitrus umie tę wiedzę umiejętnie modyfikować, dostosowując ją do uwarunkowań innego pola przedmiotowego. Podchodzi krytycznie do pedagogicznej krytyki wpływu gier, które poprzez wytwarzanie dystansu mają rzekomo pozbawiać użytkowników ludzkich uczuć, udowadniając, dlaczego empatia jest niezbędna, by stać się skutecznym graczem. Demonstruje wreszcie, jak subtelne modyfikacje na poziomie struktury tekstu i narracji zmieniają doświadczenia grających, a także kulturę, czyniąc grę wideo praktyką w pełni autonomiczną.

W ostatnim tekście tomu, *The Night Journey Billa Violi*, Pitrus przedstawia studium przypadku artystycznego zawłaszczenia interfejsu gry. Aby móc wykorzystać w tytuło-



wym dziele konsolę jako nośnik-narzędzie, Viola odkrywczo wyeksplikował cechy konsolowej przestrzenności, wykazując, że nie tylko wierzy w możliwość immersji, ale nadaje przestrzeniom cyfrowym mistyczne znaczenie. Na tym przykładzie Pitrus ukazuje grę w bardzo oryginalnym kontekście, gdyż jako spadkobierczynię długiej linii awangardzistów filmowych najpierw pracujących w tworzywie analogowym, a później cyfrowym, zawsze jednak modyfikujących konwencje proksemiczne mainstreamowej kinematografii. Erudycja historycznofilmowa pozwala Pitrusowi wykazać, że legitymizacja traktowanych dziś jako „naturalne” form artykulacji przestrzeni w kinie przebiegała równie powoli i problematycznie, co adaptacja innowacji wprowadzanych przez gry. Pomaga mu w tym przywołanie pojęcia kamery wirtualnej, której pole widzenia wyznacza horyzont możliwości awatara i gracza.

Jak wynika z merytorycznej analizy zawartości książki *Olbrzym w cieniu*, najpilniejsze problemy stojące dziś przed *game studies* mają charakter przede wszystkim deskryptywny, diagnostyczny i definicyjny. Nie wolno przy tym zapominać o wadze relatywizacji i potrzebie różnicowania zależności między zjawiskami. Czas na demonstracje, eksplanacje, eksplikacje, a potem dowodzenie dopiero nadejdzie. Koncepcyjna jakość *Olbrzyma* pozwala żywić nadzieję, że wielu spośród autorów, których teksty złożyły się na omawiany tom, wniesie twór-

czy wkład również w następny etap rozwojowy tej dyscypliny, stając się ekspertami w zakresie w pełni już usamodzielnionych badań nad grami wideo.

Poziom językowy współczesnych polskich tekstów naukowych często pozostawia wiele do życzenia. Oby wszyscy badacze komunikowali się z czytelnikiem tak sprawnie, jak czyni to większość autorów omawianej tu książki. Klasycznych potknięć redakcyjnych jest niewiele (jednym z nich jest brak ujednolicenia: gamifikacja czy *gamification*?). Natomiast drugą plagą tych tekstów są kalki i makaronizmy angielskie. Od tej bolączki *Olbrzym* nie jest niestety całkowicie wolny, a szkoda, ponieważ utrudnia to, nie zaś ułatwia – jak może niektórym autorom się wydaje – pełną recepcję zawartych w nim uwag i idei, tym samym utrudniając realizację celów książki. Trudno dociec, wedle jakiego klucza uszeregowano teksty, ale to już naprawdę kwestia drugorzędna; czy zresztą znawcy zjawiska hipertekstualności muszą zakładać, że książkę koniecznie trzeba czytać w sposób linearny? Artykuły są na wysokim poziomie merytorycznym, kilka spośród nich jest isticie znakomitych, jedynie paru mniej doświadczonych badaczy nieco się potyka, głównie zresztą erudycyjnie lub formalnie. Autorzy i redaktor *Olbrzyma w cieniu* mogą sobie pogratulować: udało im się wyjść obronną ręką z zadania napisania książki pionierskiej, co jest niemal równie trudne jak przejście w lewo *Super Mario Bros.*