

 <http://orcid.org/0000-0001-8042-6965>

Mateusz Felczak

Uniwersytet Humanistycznospołeczny SWPS w Warszawie

MIĘDZY PRACĄ AFEKTYWNĄ A POLITYKAMI ZABAWY

Recenzja polskiego wydania *Gier imperium* N. Dyera-Witheforda i G. de Peutera¹

W dekadę po premierze pierwotnego anglojęzycznego wydania polscy czytelnicy otrzymują tłumaczenie jednej z najważniejszych groźnych pozycji XXI wieku – *Gry imperium* Nicka Dyera-Witheforda i Greiga de Peutera. Podtytuł tej publikacji, *Globalny kapitalizm i gry wideo*, dobrze podsumowuje główny cel książki: rzucenie światła na to, w jaki sposób współczesny rynek cyfrowej rozrywki uwikłany jest w zależności od korporacyjnego biznesu oraz kapitalistycznych stosunków produkcji, dystrybucji i obiegu dóbr kultury.

Zawarta w tytule figura imperium, odwołująca się do głośnej pracy Michaela Hardta i Antonia Negriego, stanowi główną ramę teoretyczną całej publikacji; gry wideo są tu analizowane przede

wszystkim jako „laboratorium fantazji rozwiniętego technokapitału” (s. 41)². Dyer-Witheford i de Peuter dość precyzyjnie przedstawiają swój krytyczny zamysł, identyfikując przemysł gier na przecięciu zawłaszczających, imperialnych strategii globalnego kapitału oraz rozmaitych taktyk oporu przeciwko niemu, wyrażanych tak na poziomie produkcyjnym, jak i konsumenckim. Założenie autorów dobrze podsumowuje fragment ze wstępu: „gry wideo są medium konstytutywnym dla globalnego hiperkapitalizmu z XXI wieku oraz, być może, dla ścieżek wyjścia (...) z niego” (s. 55).

Przygotowany przez dwóch polskich tłumaczy wstęp przedstawia pokrótce aktualną (z perspektywy początku 2019 roku) sytuację dotyczącą opisywanych w książce zjawisk i procesów. Czytelnikom tego typu informacje mogą pomóc w zrekonstruowaniu rozwoju wydarzeń

¹ N. Dyer-Witheford, G. de Peuter, *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. K. Abriszewski, P. Gąska, A. Zabielski, red. nauk. K. Abriszewski, P. Gąska, Wydawnictwo Naukowe UAM, Toruń 2019, 450 s.

² Przywołane w nawiasach strony odnoszą się do polskiego wydania *Gier imperium* (2019).

związanych między innymi z eksploatacją surowców niezbędnych do tworzenia elektronicznej podstawy sprzętowej czy najnowszymi dyskusjami wokół nowych modeli monetyzacji gier. Abriszewski i Gaska zdają też sprawę z trudności wynikających z przenikania się w *Grach imperium* tradycji operaistycznej (spod znaku filozofii Hardta i Negriego) oraz myśli poststrukturalistycznej, której głównym patronem i źródłem inspiracji są Gilles Deleuze i Félix Guattari. Jest to ważne o tyle, że poszczególne rozdziały publikacji mają też często swoich teoretycznych patronów – na przykład zjawisko *goldfarming* rozpatrywane jest z perspektywy biopolitycznej (w jej klasycznej, Foucaultowskiej wersji), a wyścig sprzętowy na rynku konsolowym omówiony zostaje w kontekście wywiedzionej z *Kapitalizmu i schizofrenii* (Deleuze, Guattari, 2017) koncepcji maszyny. Warto przy tym zaznaczyć, że operacjonalizacja niełatwego przecież w użyciu słownika współczesnej filozofii poststrukturalistycznej udało się autorom *Gier imperium* nadzwyczaj dobrze.

Wiele przykładów wykorzystywanych w *Grach imperium* ma już dziś charakter historyczny – jak zawarte we wstępie rozważania na temat szeroko niegdyś dyskutowanego cyfrowego świata *Second Life* czy komentarze na temat możliwych ścieżek rozwoju wojсковych gier symulacyjno-treningowych (zawarte w rozdziale czwartym). Co jednak istotne, nie wpływa to na aktualność podstawowych rozpoznań zawartych w omawianej publikacji. Szeroka recepcja i duży oddźwięk diagnoz Dyera-Witheforda i de Peutera udowadniają, że mechanizmy globalnego kapita-

łu mają dziś jeszcze większy wpływ na produkcję, obieg i recepcję produktów cyfrowej rozrywki. Na gruncie polskim zagadnienie kapitalizmu kognitywnego w kontekście groźnawczym rozwijane było chociażby przez Pawła Frelika (2016), a podejmowane w *Grach imperium* kwestie związane z kulturą *crunchu* czy kontrowersyjnymi metodami monetyzacji w ostatnich latach stały się głównymi tematami publicznej debaty o kondycji współczesnego rynku i kultury gier cyfrowych. W książce dostrzec też można zapowiedzi problemów będących obecnie przedmiotem dyskusji w głównym nurcie groźnawstwa, takich jak wpływ gier na środowisko naturalne oraz towarzysząca temu zagadnieniu szersza refleksja ekokrytyczna. *Gry imperium* powstawały w czasie, w którym refleksja groźnawcza była mocno zwrócona w stronę cyfrowych światów (Corneliusen, Rettberg, 2008), a śledzenie ewolucji rządzących nimi ekonomicznych i społecznych dynamik zaowocowało później publikacjami wykraczającymi poza omówienia wąsko rozumianych światów MMO-RPG³. Z dużą dozą prawdopodobieństwa można domniemywać, że współczesna refleksja nad gwałtownie rozwijającym się rynkiem e-sportowym (Seo, 2016; Karhulahti, 2017) oraz coraz mocniejszą ekonomiczną zależnością produkcji wysokobudżetowych od ich recepcji w mediach strumieniowych (Scully-Blaker i in., 2017; Taylor, 2018; Woodcock, Johnson, 2019) bez pionierskich w dużej mierze ustaleń Dyera-

³ MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) – rodzaj gier komputerowych RPG, w których duża liczba osób może wspólnie grać ze sobą w cyfrowym świecie.

-Witheforda i de Peutera wyglądałyby zupełnie inaczej. Diagnozy dotyczące „maszynowej wartości dodatkowej” oraz pojmowania gier jako kluczowego elementu „przemysłu nadawczego” (s. 173), który umożliwia korporacjom kapitalizowanie nieodpłatnej pracy fanów (zarówno wytwórczej, jak i telemetrycznej, polegającej na generowaniu ruchu sieciowego przez sam fakt oglądania transmisji z rozgrywek innych osób) można z perspektywy czasu uznać za profetyczne, chociaż obecnie zjawiska te rozwijają się bardziej na poziomie platform cyfrowych niż analizowanej przez kanadyjskich badaczy podstawy sprzętowej przemysłu gier. Dużą zasługą omawianej publikacji jest odważne, choć miejscami kontrowersyjne burzenie (ówczesnego) *status quo* dotyczącego oceny całych segmentów cyfrowej rozrywki. W momencie premiery *Gier imperium* pewnej dozy rewizjonistycznej odwagi wymagało na przykład stwierdzenie, że większość gier poważnych ma „wkodowane neoliberalne przesłanki” (s. 342). Dzięki osadzeniu tak potencjalnie kontrowersyjnych sądów w kontekście konkretnych przykładów z branży gier omawiana książka spełnia jednak podstawowy wymóg dobrego tekstu naukowego: czytelnik może z powodzeniem zidentyfikować jego główne tezy i linię argumentacji, co otwiera z kolei możliwość sformułowania konstruktywnej polemiki.

Czytelnicy znajdą również w *Grach imperium* katalog najważniejszych nazwisk związanych z tematyką pracodawcy czy pracy niematerialnej w kontekście gier – w publikacji pojawiają się odwołania do prac Tiziany Terranovej

i Juliana Kücklicha, a wśród najczęściej przywoływanych teoretyków gier znaleźć można takie postaci, jak Ian Bogost czy Edward Castronova.

Późne tłumaczenie tak ważnej dla groznawstwa publikacji ujawnia – niejako na prawach metatekstualnego komentarza – zasady działania cyfrowego obiegu informacji w kontekście omawianego w *Grach* globalnego kapitalizmu. Polscy redaktorzy tomu zdają szczegółową sprawę z zamieszczanych przez Dyera-Witheforda i de Peutera nieaktywnych już odnośników do stron (s. 45) czy niemożliwych do odnalezienia i zagubionych na skutek transferów praw własności do internetowych domen plików (s. 241). Sprawia to, że niektóre fragmenty książki przypominają miejscami zbiór przypisów do nieistniejącego archiwum, co dodatkowo wzmacnia przywoływany przez autorów argument o efemeryczności obiegu cyfrowych tekstów kultury, zdanych na dyktat ekonomii zarządzania bazami danych.

Dość kontrowersyjną decyzją redakcyjną wydaje się umieszczenie w nawiasach kwadratowych licznych fragmentów zdań – czasami są to pojedyncze słowa (np. „jedynie drobne przejawy [niezgody]”, s. 35), niekiedy zaś – dłuższe passusy (jak w zdaniu „świat przestępczego kapitalizmu, który prezentuje [w swoich grach]”, s. 60). Można się domyślać, że chodziło tu o zaznaczenie fragmentów, które w stosunku do angielskiego oryginału zawierają istotne zmiany wynikające z konieczności dostosowania tekstu do reguł składniowych języka polskiego. Nie chodzi tu przy tym o przyjętą w publikacjach naukowych praktykę podawania alterna-

tywnych wersji tłumaczenia określonego terminu. Treść nawiasów kwadratowych stanowi często integralny komponent zdania, bez porównania z oryginałem trudno jest więc dociec, dlaczego akurat dany fragment został nimi oznaczony. Zabieg taki w rezultacie zaburza tok lektury i odrywa od podążania za gęstym niekiedy wywodem pary kanadyjskich badaczy, nie wzbogacając jednocześnie w żaden sposób tekstu głównego.

Tłumacze zmuszeni byli także podjąć wiele decyzji terminologicznych, które bardziej akademicko zorientowany czytelnik powinien skonfrontować z bieżącymi ustaleniami i dyskusjami prowadzonymi w obrębie polskiego groznawstwa. Tak jest chociażby z ważnym, a trudnym do oddania w języku polskim, terminem *casual games*, tłumaczonym w *Grach imperium* jako gry „rekreacyjne” (s. 95). Warto pamiętać, że pojęcie to funkcjonuje w polskim piśmiennictwie również jako „gry nieangażujące” (Garda, 2016, s. 110), co być może lepiej oddaje jego szeroki sens. Rodzimi czytelnicy mogą skonfrontować pojawiające się na stronach *Gier* idee i koncepcje z dostępnymi w języku polskim pozycjami, takimi jak *Kapitalizm* Kacpra Pobłockiego (2017)⁴ czy tłumaczenie *Rzecz-pospolitej* Hardta i Negriego (2012). W przypadku tej ostatniej publikacji szczególnie pomocne może być sięgnięcie do słowniczka pojęć, wyjaśniającego znaczenie i kontekst używanych, a nie objaśnianych szczegółowo w *Grach* terminów, takich

jak subsumpcja czy exodus (pojawiający się niemal od początku, lecz omawiany dopiero w ósmym rozdziale książki). Filozoficzny żargon i liczne gry słowne obecne w oryginalnej wersji *Games of Empire* są z kolei na bieżąco komentowane przez tłumaczy za pomocą nawiasów w tekście głównym bądź przypisów. Można także natrafić na momenty krytycznej refleksji translatorskiej, jak w obszernym, umieszczonym w przypisie komentarzu do polskiego przekładu *Imperium* Hardta i Negriego (s. 367).

Niewątpliwą zaletą publikacji jest jej szeroki zakres tematyczny – od rodzin gier w kampusowych matecznikach kompleksu militarno-technologicznego do analiz obiegu cyfrowych dóbr w światach tytułów gatunku MMORPG. Pomimo dużego zróżnicowania w obrębie poszczególnych rozdziałów publikacja wyraźnie skupiona jest na kilku powracających zagadnieniach, z pojęciami pracy niematerialnej oraz kapitalizmu kognitywnego na czele. Pierwsze sto pięćdziesiąt z bez mała pięciuset stron polskiego wydania stanowi pewną ramę metodologiczną, wokół której Dyer-Witheford i de Peuter budują swoją sieć interpretacji. W tłumaczonym dotychczas na język polski piśmiennictwie groznawczym niewiele jest tekstów w tak przekonujący sposób naświetlających kontekst społeczny, sprzętowy i programistyczny globalnego przemysłu gier. Chociażby pod tym względem *Gry imperium* wypełniają znaczącą lukę wydawniczą, rzetelnie rozwikłując nieoczywiste niekiedy zależności pomiędzy producentami podstawy sprzętowej gier a ich projektantami i użytkownikami. Co istotne, autorzy nie poprzestają tylko na rekonstrukcji

⁴ Warto nadmienić, że autorzy w rozdziale dotyczącym praktyk „kontrgrania” powołują się na pionierską, a właściwie zapomnianą w Polsce, pracę Pobłockiego dotyczącą imperializmu w serii *Cywilizacja* (zob. s. 328).

faktograficznej czy opisywaniu historii, ale dość jednoznacznie formułują własne wnioski dotyczące analizowanych tekstów kultury. Spora część z nich przyjmuje postać rozpoznań, które wykraczają poza wąsko rozumiany kontekst cyfrowej rozrywki, jak stwierdzenia, że „kapitał pozyskuje część swoich najlepszych pomysłów z oporu, jaki wywołuje” (s. 78) czy „dawny podział na męskie prace wytwórcze i kobiece prace domowe, pozornie wyrugowany, został odbudowany w obrębie pracy niematerialnej” (s. 91). Zawarta w *Grach imperium* krytyka „kalifornijskiej ideologii”, towarzyszącej biznesowej ewolucji rynku gier, w wielu punktach zbieżna jest z powstającymi w podobnym czasie pracami Alexandra Gallowaya (szczególnie *The Interface Effect*, 2012) czy Edwarda Castronovy (*Synthetic Worlds*, 2005). Nie odbiera to jednak diagnozom kanadyjskich akademików oryginalności i przenikliwości, szczególnie we fragmentach, które obecnie najbardziej rezonują w krytykach globalnych przemysłów cyfrowych, jak podrozdział poświęcony bezlitosnej eksploatacji surowców naturalnych niezbędnych do produkcji podzespołów (s. 372) czy uwagi dotyczące związków gier z wirtualnym obiegiem walutowym (s. 376). W sytuacji, w której niedawny podażyowy kryzys w segmencie przeznaczonych na potrzeby gier kart graficznych wynikał bezpośrednio z masowego wykorzystywania ich w ramach tak zwanych farm kryptowalut, diagnozy zawarte w końcowych rozdziałach *Gier imperium* brzmią jak wciąż aktualne ostrzeżenie.

Rekonstruując ekonomiczną czy społeczną historię gier – co w istocie jest

główną osią wywodu pierwszych kilku rozdziałów publikacji i regularnie powraca w rozmaitych kontekstach i konfiguracjach w następnych częściach – łatwo popaść w konwencję relacjonowania kolejnych kamieni milowych postępu technologicznego i przywoływania serii nazwisk wybitnych innowatorów branży. Autorzy *Gier imperium* są jak najdalsi od tej praktyki, konstruując argumentację opartą w dużej mierze na historii oddolnej. Najlepszym przykładem tej taktyki jest rozdział poświęcony korporacji Electronic Arts, ale nawet przywoływane przez kanadyjskich badaczy komercyjne sukcesy poszczególnych tytułów, nowych praktyk grania czy konwencji korzystania z medium gier są kontrpunktowane spojrzeniem z perspektywy szeregowych pracowników i pracowników. Dobrze podsumowuje to fragment opisujący „hakerskie” (w sensie nie do końca legalnego przejmowania zasobów firm prywatnych czy podmiotów publicznych) początki słynnych później przedsięwzięć growych: „Jednakże te sukcesy wyłoniły się z niewidzialnego, intensywnego fermentu niematerialnych mikroinnowacji, gdzie większość projektów upadała, tylko po to, żeby zapewnić rodzącemu się przemysłowi masę krytyczną darmowych tworców, spośród których można było wybrać garstkę zwycięzców” (s. 97). To właśnie takie fragmenty *Gier imperium* sprawiają, że lektura omawianej tu publikacji broni się przed zarzutami nieaktualności bądź referowania zjawisk już we współczesnym groznawstwie rozpoznanych. Ostrze krytyki tnie tu szeroko, ale kątem kolejnych uderzeń dobierany jest prawie zawsze z godną podziwu precyzją. Autorzy nie

stronią przy tym od surowych sądów i ewaluacyjnego języka. Electronic Arts nazywane jest „korporacyjnym imperium własności intelektualnej” (s. 123), a gry z serii *Grand Theft Auto* wprost krytykowane są za posiadanie „plejady sztywnych, esencjalistycznych, stereotypowych tożsamości rasowych” (s. 299) i zostają podsumowane w sposób niepozostawiający wątpliwości co do oceny autorów: „najodpowiedniejszym określeniem dla serii *GTA* jest cynizm” (s. 319).

Biorąc pod uwagę krytyczne ambicje autorów oraz szeroki zakres tematyczny, nie może dziwić, że niektóre z analizowanych w publikacji zjawisk rozwinęły się zgoła inaczej, niż przewidywał to pesymistyczny scenariusz spisany w *Grach imperium*. Szczególnie widoczne jest to w rozdziale poświęconym *Full Spectrum Warrior*, pierwszoosobowej strzelance o ambicjach symulacyjnych i omawianej wraz z innymi tytułami angażującymi kompleks militarno-wojskowy. Analiza *Full Spectrum Warrior*, mającego stanowić *pars pro toto* produkcji trywializujących wojnę oraz gier spełniających w mniej lub bardziej bezpośredni sposób rolę narzędzia rekrutacyjnego dla armii, z dzisiejszej perspektywy pokazuje raczej ówczesne lęki przed zawłaszczeniem (zarówno sensorycznym, jak i ideologicznym) przez rzeczywistość cyfrową pewnych znaczących wycinków niezapośredniczonej technologicznie rzeczywistości społecznej i politycznej. Komercyjne i artystyczne fiaska kolejnych growych projektów VR-owych, niepotrafiących wyjść poza efektowne, acz krótkotrwałe, operowanie somatycznym szokiem sprawiły, że branża cyfrowej

rozrywki coraz ostrożniej podchodzi do finansowania wielkich projektów mających stworzyć alternatywną rzeczywistość. Z tego też powodu współczesne groznawstwo w krytycznym oglądzie produkcji czerpiących inspiracje z rzeczywistych konfliktów zbrojnych zwraca uwagę raczej na wątki związane z zasztytą w retoryce proceduralnej ideologią i wizją historii (zob. Hammond, Pötsch, 2019) czy (post)kolonializmem (zob. Mukherjee, Hammar, 2018) niż na próby perswazyjnego wypaczenia przedstawień rzeczywistych konfliktów zbrojnych. Zapowiadane w powiązaniu z premierą nowej generacji konsol wysokobudżetowe produkcje być może zmienią ten trend, lecz obecnie trudno dostrzec znaczący wpływ symulacyjnych gier wojskowych na (pop)kulturowy obraz wojny.

Autorzy *Gier imperium* skupiają się też wyraźnie na krytyce hegemonizującej maskulinizacji branży, zarówno w jej warstwie sprzętowej, jak i programistycznej – konsola Xbox identyfikowana jest na przykład jako zaprojektowana z myślą o określonym typie odbiorcy, nazywanym męskim „podmiotem zagorzałym” (s. 175). Od premiery książki kanadyjskich badaczy na rynku gier pojawiły się jednak inne, bardzo wpływowe zjawiska, wśród których na pierwszy plan wysuwa się coraz większa popularność urządzeń mobilnych (przede wszystkim smartfonów) jako podstawowej platformy growej. Globalny fenomen jednej tylko produkcji – *Pokémon Go* wielokrotnie analizowanej jako przykład potencjału drzemiącego w grach wykorzystujących rzeczywistość rozszerzoną (*augmented reality*) i burzących binarny podział na graczy „niezaangażowanych”

i „zagorzałych” (Seok, DaCosta, 2015), może być wymownym przykładem na wyczerpanie się przynajmniej niektórych form krytyki proponowanych przez autorów *Gier imperium*. Nie oznacza to jednak, że rozpoznane przez Dyera-Witheforda i de Peutera zagrożenia zostały zażegnane – obecnie jednak manifestują się w innych obszarach cyfrowej rozrywki. Problemy z niewystarczającą inkluzywnością z kafejek internetowych przeniosły się na e-sportowe stadiony (Irwin, Naweed, 2018; Wirman, 2018). Największe firmy branży wciąż eksperymentują z nowymi modelami monetyzacji, zastępując stopniowo mechanizm subskrypcji jednego tytułu na abonament umożliwiający cykliczny dostęp do wybranych nowych produkcji. Coraz bardziej popularna formuła *free-to-play*, zakładająca darmowość podstawowej wersji produktu, stała się z kolei furtką do quasi-hazardowych, biznesowych eksperymentów z mikrotransakcjami i skrzynkami z łupem (Lundedal Nielsen, Grabarczyk, 2018). Rośnie znaczenie internetowych społeczności – oraz krytycznych głosów fanów wyrażanych w ramach platform, takich jak Reddit czy YouTube – ale cyfrowa interaktywność wciąż niekoniecznie łączy się z demokratyzacją i oddaniem rzeczywistej sprawczości w ręce graczy (s. 325). Pomimo pojawiania się nowych elementów składowych tytułowego imperium, perspektywa metodologiczna przyjęta przez autorów *Gier* pozostaje wciąż aktualna. Z perspektywy dekady upływającej od momentu premiery książki można zauważyć, że globalny kapitalizm powiązany z przemysłem gier być może zręczniejszym maskuje dzisiaj swoje

zimnowojenne korzenie (Crogan, 2011), a nader oszczędnie zarysowane przez autorów perspektywy realnego oporu nadal nie przynoszą jednoznacznych recept.

Gry imperium w polskim przekładzie pozostają doskonałą, choć nieco nieuporządkowaną, skrzynką z narzędziami przydatnymi w pracy wszystkich zainteresowanych grami badaczek i badaczy. Mnogość branżowych przykładów i wykorzystywanie ich jako krytycznego poligonu dla kluczowych pojęć z repertuaru współczesnej refleksji filozoficznej i socjologicznej stanowią niezaprzeczalne atuty tej publikacji. Cieszy również edytorska dbałość o narzędzia przydatne w praktycznym korzystaniu z papierowej wersji książki: zarówno bibliografia, jak i indeksy nazwisk, gier oraz pojęć pojawiających się na kartach *Gier imperium* w polskiej edycji nie pozostawiają wiele do życzenia. Zapowiadane przez Wydawnictwo Naukowe UMK kolejne tłumaczenia groźniejszej klasyki mają zaś szansę wyjść naprzeciw potrzebom coraz szerszego grona polskich badaczek i badaczy gier.

Bibliografia

- Castronova E. (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, University of Chicago Press, Chicago.
- Corneliussen H.G., Rettberg J.W. (red.) (2008), *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Crogan P. (2011), *Gameplay Mode: War, Simulation, and Technoculture*, University of Minnesota Press, Minneapolis–London.
- Deleuze, G., Guattari, F. (2017), *Anty-Edyp. Kapitalizm i schizofrenia*, t. 1, przeł.

- T. Kaszubski, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa.
- Dyer-Witheford N., Peuter G. de (2019), *Gry imperium. Globalny kapitalizm i gry wideo*, przeł. K. Abriszewski, P. Gąska, A. Zabielski, red. nauk. K. Abriszewski, P. Gąska, Wydawnictwo Naukowe UAM, Toruń.
- Frelik P. (2016), *The Master's Digital Tools: Cognitive Capitalism and Non-Normative Gaming Practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, vol. 8 (2), s. 163–176.
- Galloway A.R. (2012), *The Interface Effect*, Polity Press, Cambridge.
- Garda M.B. (2016), *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Hammond P., Pötsch H. (red.) (2019), *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury Academic, London–New Delhi.
- Hardt M., Negri A. (2012), *Rzecz-pospolita. Poza własność prywatną i dobro publiczne*, przeł. P. Juszkowiak [et al.], Korporacja Ha!art, Kraków.
- Irwin S.V., Naweed A. (2018), *BM'ing, Throwing, Bug Exploiting, and Other Forms of (Un)sportsmanlike Behavior in CS:GO Esports*, „Games and Culture”, <https://doi.org/10.1177/1555412018804952>.
- Karhulahti V.M. (2017), *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, „Physical Culture and Sport: Studies and Research”, vol. 74 (1), s. 43–53, <https://doi.org/10.1515/pccsr-2017-0010>.
- Lundedal Nielsen R.K., Grabarczyk P. (2018), *Are Loot Boxes Gambling? Random Reward Mechanisms in Video Games*, Proceedings of DiGRA 2018, s. 1–20.
- Mukherjee S., Hammar E.L. (2018), *Introduction to the Special Issue on Postcolonial Perspectives in Game Studies*. „Open Library of Humanities”, vol. 4 (2), s. 1–14, <https://doi.org/10.16995/olh.309>.
- Pobłocki K. (2017), *Kapitalizm. Historia krótkiego trwania*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa.
- Scully-Blaker R., Begy J., Consalvo M., Ganzon S.C. (2017), *Playing Along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance*. Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences, s. 2026–2035, <https://doi.org/10.1016/j.lungcan.2013.07.011>.
- Seo Y. (2016), *Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of eSports*, „Journal of Business Research”, vol. 69 (1), s. 264–272, <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>.
- Seok S., DaCosta B. (2015), *Problematic Mobile Gameplay among the World's Most Intense Players: A Modern Pandemic or Casual Recreational Pursuit?*, „Games and Culture”, vol. 13 (4), s. 385–405.
- Taylor T.L. (2018), *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton University Press, Princeton, NJ.
- Wirman H. (2018), *Female eSports in Hong Kong, Cultures and Experiences of Esport*, Crossroads, Shanghai.
- Woodcock J., Johnson M.R. (2019), *The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv*, „Television and New Media”, <https://doi.org/10.1177/1527476419851077>.