

# Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i zawiłościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii *game studies*” Fransa Mäyry

*Writing a discipline: The history of digital games research and the meanders of writing it on the example of Frans Mäyrä's "A (very) short history of game studies"*

## Agnieszka Kliś-Brodowska

Uniwersytet Śląski w Katowicach | [agnieszka.klis@us.edu.pl](mailto:agnieszka.klis@us.edu.pl)

---

**Abstract:** Writing and promoting the history of a field of study is a significant academic practice. In recent years, there have been attempts at formulating a global history of digital games research. This article focuses on one such attempt, by the Finnish scholar Frans Mäyrä. Distancing ourselves from the proposed representation of the history of game studies as a discipline, we analyse the basis of and motivations behind this history, and point to the problems that it turns out to pose. Finally, we also stress the need for ongoing critical scrutiny of emerging histories of digital games research.

**Keywords:** game studies, games research, history, discipline, Frans Mäyrä

---



# 1. Wstęp

Zainteresowanie dziejami badań gier cyfrowych nieodłącznie wiąże się z się pytaniem: „Czy minęły już czasy walki o ich legitymizację?”. Pociąga ono za sobą również obcowanie z historią bardzo żywą, bo dokumentami historycznymi poddawany analizie stają się teksty nam współczesne. W rezultacie uświadamiamy sobie niezwykle dynamizm, z jakim rozwijają się studia nad grami. Zajmowanie się przeszłością danego obszaru badań ma też głębszy wymiar. Jej „spisywanie” i rozpowszechnianie można postrzegać jako akt samostanowienia, kodowania określonej tożsamości, a także jako przejaw postępującej instytucjonalizacji. Z tego względu wysiłki zmierzające do sformułowania tego rodzaju historii zasługują na uwagę samych badaczy i na ich krytyczne spojrzenie.

Niniejszy artykuł jest próbą analizy pewnej konkretnej historii studiów nad grami cyfrowymi w kontekście międzynarodowym, „globalnym”<sup>1</sup>, jak również jej źródeł i motywacji. Przyglądając się dążności do przedstawienia tej historii jako reprezentatywnej dla **dyscypliny**, stara się on ponadto wskazać na trudności wiążące się z jej formułowaniem. Ma tym samym nadzieję stać się przyczynkiem do dalszej dyskusji. Rozpatrywane są tu publikacje, które świadomie podejmują się ustalania historii *game studies*<sup>2</sup> – jej „spisywania”, ale też konstruowania i kodowania,

.....

<sup>1</sup> Choć początki badań nad grami cyfrowymi można łączyć z badaczami działającymi w określonych krajach (Surdyk, 2009, s. 226–227; Mäyrä, 2008, s. 8), współczesna „wspólnota” owych uczonych wydaje się tak międzynarodowa jak same owe studia są multidyscyplinarne. Artykuł koncentruje się zatem na publikacjach anglojęzycznych obejmujących próbę ustalenia „globalnej” historii *game studies*. Nie skupia się na gruncie lokalnym (choć pojawiają się zdawkowe odwołania do nurtu rodzimego), lecz stara się wskazać na pewne trendy, które mogą z kolei przenikać na lokalne grunty i również tam wpływać na określanie tożsamości badaczy gier i ich obszaru zainteresowań. Kwestia tego, na ile owe „globalne” trendy są determinowane przez konkretne lokalne konteksty, automatycznie powiązana jest z tematem artykułu. Dotyka on jej tylko pobieżnie, z całą pewnością zasługuje ona jednak na osobne omówienie.

<sup>2</sup> W artykule konsekwentnie stosowany jest anglojęzyczny termin „*game studies*”. Polskie odpowiedniki nie są tak powszechne w dyskursie, mogą też, podobnie jak polska „ludologia”, nieść ze sobą inny zestaw skojarzeń. Na temat rozumienia tego polskiego określenia zob. Surdyk, 2009. Ciekawa debata pomiędzy polskimi badaczami gier dotycząca terminu „groznawstwo”, która odbyła się w ramach II edycji Grakademii – zob. Garda, Grabarczyk, Schreiber, Staszenko 2013. Można zauważyć, że wyrażenie „*game studies*” nie jest samo w sobie bezproblemacyjne. Choć Mäyrä definiuje je jako „dziedzinę nauki badającą

a mianowicie prace fińskiego badacza Fransa Mäyry, pierwszego przewodniczący Digital Games Association (DiGRA), autora *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (2008)<sup>3</sup> oraz artykułów i odczytów traktujących o (inter)dyscyplinarnym charakterze obszaru. Praca niniejsza odwołuje się przy okazji do tekstów badaczy uznawanych za kluczowych w historii badań gier cyfrowych, jak Espen Aarseth czy Gonzalo Frasca. Stara się też zachować dystans w stosunku do przedstawionej historii poprzez odniesienia do wypowiedzi mogących stanowić punkt wyjścia do alternatywnego spojrzenia, wygłaszanych np. przez amerykańskiego badacza Iana Bogosta.

Ujęcie badań gier w ramy dyscypliny naukowej to kwestia, która powraca w pracach wszystkich wspomnianych uczonych i zdaje się mieć wręcz centralne znaczenie zarówno dla dziejów obszaru, jak i dla kształtowania tożsamości oraz statusu naukowego studiów nad grami cyfrowymi. Kwestia ta jest kluczowa dla naszych rozważań, gdyż dążenie do dyscyplinarności leży u podstaw omówionej próby formułowania spójnej historii badań gier. Z drugiej strony, stanowi też centralny problem tej historii.

## 2. Badania gier a dyscyplina naukowa

W artykule z 2009 roku Augustyn Surdyk, rozpatrując status naukowy rodzimej ludologii, wskazuje na niemały dylemat, jaki nieuchronnie łączy się z próbą ustalenia akademickiej tożsamości studiów nad grami i ich miejsca wśród istniejących nauk (2009, s. 231-232). Choć autor ten koncentruje się na gruncie polskim, jego spostrzeżenia są **uniwersalne**. Z jednej strony, obszar, w jakim porusza się badacz gier, jest zbyt rozległy, by sprowadzić zajmującą się nimi naukę do kategorii subdyscypliny

.....  
gry, zwłaszcza w ich różnych formach cyfrowych” (w omawianej tu publikacji konsekwentnie koncentrując się głównie na grach cyfrowych) (2008, s. 1) i w takim znaczeniu zostaje on przyjęty w artykule, to już Aarseth klasyfikuje je przez dodanie przymiotnika „computer” (2001; zob. też np. Surdyk, 2009, s. 230). Bogost z kolei zauważa, że – paradoksalnie – nawet w badaniach gier cyfrowych bywa, iż o rzeczach „cyfrowych” rzadko się wspomina (2009).

<sup>3</sup> Formą rozszerzenia materiału zawartego w książce jest strona internetowa [GameStudiesBook.net](http://GameStudiesBook.net), spełniająca funkcję dodatkowego źródła informacji.

i pozwolić na jej zawłaszczenie<sup>4</sup>. Z drugiej, rozważania dotyczące gier wykraczają poza ramy tego, co zwykle się uznawać za dyscyplinę czy nawet dziedzinę naukową. Niewiele zmienia tu fakt, że Surdyk skupia się w swej analizie na składzie dyscyplinarnym Polskiego Towarzystwa Badania Gier (PTBG), porównując je z koncentrującymi się najczęściej na grach cyfrowych studiami prowadzonymi poza granicami Polski, np. przez DiGRA (tamże, s. 229–230, 236–237). Kwestia dyscyplinarności, niezależnie od gruntu, jest wciąż otwarta – i problematyczna.

O problematyczności tej najlepiej świadczy tegoroczny artykuł Aarsetha *Meta-Game Studies* – przedmowa do zeszytu 1 tomu 15 czasopisma „Game Studies”. Aarseth, podsumowując lata studiów nad grami, pisze w niej: „Ilościowo, jeśli chodzi o obszary badawcze, *game studies* to sukces. Udało się nam”. Szybko jednak zwraca uwagę na pewną nieścisłość we własnym tekście. Co, w zasadzie, jest sukcesem: mnogość prowadzonych analiz czy samo istnienie dyscypliny *game studies*? Wszak nie są one tym samym? Szybko rozwiewa wątpliwości:

*Game studies* to, między innymi, sieć [ang. *nexus*], w której łączą się ze sobą owocnie [przeróżne – A. K.-B.] podejścia. Z całą pewnością nigdy nie była i nigdy nie będzie dyscypliną czy „-logią”, czyli spójną domeną, którą definiuje pojedynczy zestaw metod, przedmiotów empirycznych oraz pytań i motywacji badawczych. Zamiast tego należy ją postrzegać jako zbiór rozmyty, równie trudny do zdefiniowania jak jego macierzysty przedmiot: gry (Aarseth, 2015)<sup>5</sup>.

Aarseth nie zagłębia się w dyskusję nad przyczynami tego stanu rzeczy, a zatem należy uznać, że traktuje go jako naturalny, jego powody zaś – jako oczywiste. Jest to tym ciekawsze, że w pierwszym, historycznym wydaniu „Game Studies” postulował utworzenie nowej dyscypliny jako warunek konieczny dla uniknięcia zawłaszczenia gier komputerowych przez inne istniejące dziedziny (Aarseth, 2001). Podobnie – kilka lat po publikacji wspomnianej już *An Introduction to Game Studies*, w pracy

.....  
<sup>4</sup> Stwierdza to w słynnym, pierwszym wydaniu czasopisma „Game Studies” Aarseth (2001). Tym samym generuje niemałą dyskusję, do której odnosi się bezpośrednio Frasca w innym słynnym artykule, stanowiącym z kolei odzew na rzekomy atak ludologów na narratologów (2003, s. 95–96). Polemiczny charakter wypowiedzi Aarsetha, a zwłaszcza „oskarżanie” tradycyjnych dyscyplin, jakoby przez 30 lat istnienia gier „nie zrobiły nic”, wskazuje Mäyrä (2013, s. 2).

<sup>5</sup> Wszystkie cytaty z języka angielskiego przytoczone w artykule zostały przetłumaczone przez autorkę.

poświęconej tożsamości dyscyplinarnej badaczy gier – Mäyrä zaznaczał: „Niniejszy referat nie zajmuje się kwestią tego, czy powinna istnieć dyscyplina o nazwie «*game studies*», ani tego, czy taka wyspecjalizowana dyscyplina jest w ogóle dobrym pomysłem” (Mäyrä, Van Looy, Quandt, 2013, s. 2). W wystąpieniu z czerwca 2015 w Villetaneuse we Francji mówił zaś o charakterystycznym dla *game studies* „usytuowaniu pomiędzy” dyscyplinami (Mäyrä, 2015).

Przynależność do takiej wyspecjalizowanej dyscypliny rzeczywiście nie wszyscy badacze uważają za stan pożądany czy choćby bezproblemowy (zob. Aarseth, 2015; Surdyk, 2009, s. 231). Sam pomysł jej stworzenia też budzi wątpliwości. Jako skrajny przykład przytoczyć można pogląd Bogosta, który, nawiązując do europejskiej idei autonomicznej dyscypliny *game studies*, opowiada się wyraźnie przeciwko niej (2006). Jak twierdzi, **konstruktywne** studia nad grami wideo wymagają wyjścia poza ramy statycznych, opornych na zmiany i wąsko wyspecjalizowanych wydziałów (tamże, s. 172). Krokiem w stronę realizacji pełnego potencjału tego typu studiów jest zatem interdyscyplinarność, ale to tylko krok, w dodatku nastroczający wielu problemów (tamże, s. 173). Najlepszym rozwiązaniem wydaje się zaś jednostkowo-operacyjna działalność akademicka (ang. *unit-operational academic practice*), „rodzaj postdyscyplinarnej, krytycznej sieci” badawczej, cechującej się brakiem określonej przynależności wydziałowej, ciągłą wymianą i połączeniem teorii z praktyką, która pociągnie za sobą daleko idące zmiany w tradycyjnej strukturze akademii (tamże, s. 174–180). Faktem jest wszakże, iż dążenie do dyscyplinarności zostaje wpisane w historię *game studies* jako element kluczowy dla jej legitymizacji.

### 3. (Bardzo) krótka historia *game studies*

Cel naszych rozważań stanowi analiza historii badań gier cyfrowych, której sformułowania podejmuje się w swych publikacjach, a zwłaszcza w *An Introduction to Game Studies*, Mäyrä. Historia ta dowodzi, jak zawiłym zadaniem może okazać się określenie przeszłości obszaru studiów, a zarazem – jak bardzo widoczne z perspektywy czasu i w szerszym ujęciu stają się własne zaplecze i korzenie badacza, „wplecione” w tworzony przez niego obraz dziedziny nauki. Jest to tym ważniejsze, że historia ta

została napisana w celach edukacyjnych i choć Mäyrä zaznacza, iż jego książka stanowi tylko punkt wyjścia do dalszych poszukiwań, jakie czytelnik może podjąć już na własną rękę, to jednak bardzo konkretny punkt (2008, s. 1, 3). Refleksjom na temat dziejów badań gier (początkowo ogólnej) poświęcony został pierwszy rozdział, którego kluczowa sekcja dodatkowo nosi tytuł „(Bardzo) krótka historia *game studies*”, całość zaś ma za zadanie pełnić funkcję krótkiego podsumowania. Wśród owych refleksji zauważyć da się dwie tendencje: proklamację istniejącej już dyscypliny naukowej oraz specjalnie miejsce ludologii w jej historii.

Choć w podsumowaniu Mäyrä określa *game studies* jako „*field*” („dziedzinę”), to wcześniej pisze o niej wyraźnie jako o dyscyplinie. Zauważa, co prawda, że jest to dyscyplina młoda i nie każdy uznałby ją za taką, stwierdza wszakże, iż niezależnie od tego, czy nazwiemy ją dyscypliną, czy nie, została ona „ustanowiona jako dziedzina badań naukowych i gałąź wiedzy, nauczanej formalnie na uniwersytetach” (2006, s. 4), ma własny przedmiot, teorię i metodologię (tamże). W zasadzie po wybrzmieniu jednego zdania Mäyrä znów wspomina o dyscyplinie, omawiając kwestię jej instytucjonalizacji, zarówno poprzez rozpowszechnianie wiedzy, jak i edukację (tamże). Zarazem dobitnie podkreśla jej „multidyscyplinarny i dialektyczny” charakter (tamże, s. 3-4), wręcz definiując ją jako „multidyscyplinarną dziedzinę nauki i wiedzy, której przedmiotem są gry i zjawiska z nimi spokrewnione” (tamże, s. 6); zjawiska te zaś wcześniej łączy z postacią gracza i kontekstem obu (tamże, s. 2). Jeszcze dobitniej czyni to w innej swojej pracy poświęconej interdyscyplinarnym badaniom gier, gdzie pisze o „potrzebie akademickiego przekraczania granic [wynikającej z – A. K.-B.] fundamentalnego charakteru gier i zabawy samej w sobie” (2009, s. 314, 317-139)<sup>6</sup>, a nawet sugeruje radykalny i transformacyjny potencjał *game studies* jako praktyki badawczej (tamże, s. 314), co wydaje się wręcz zbliżać tego autora do Bogosta.

Jest to jednak wrażenie złudne. Jak wynika z obu omawianych pozycji, interdyscyplinarność *game studies*, choć wpisana w dyscyplinę i decydująca o jej możliwościach, stanowi też po części po prostu skutek jej krótkiej

.....  
<sup>6</sup> Warto zwrócić uwagę na teoretyczny, a zatem formacyjny, wyznaczający pewne ramy wiedzy o badaniach gier, charakter publikacji, który zresztą podkreśla sam autor (tamże, s. 328).

historii i braku odpowiedniego jej rozpowszechnienia na uniwersytetach<sup>7</sup>. To dlatego musi ona ustalić własną tożsamość, pozostając zarazem w dialogu z innymi dyscyplinami, przez co młodzi badacze są często zdani sami na siebie (2008, s. 5). Tego też konsekwencją stają się nieporozumienia i konflikty pomiędzy członkami zespołów interdyscyplinarnych, z których każdy wnosi w projekt własne zaplecze akademickie i wyniki z niego przekonania (2009, s. 314; zob. też 323–324 odnośnie do problemów związanych z interdyscyplinarnymi projektami). Co prawda, Mäyrä opisuje również korzyści płynące z interdyscyplinarnej współpracy, ale, jak zauważa, projekty takie rzadko pozwalają na uprawianie „czystej ludologii” czy na dyskusje nad „centralnym obszarem współczesnej *game studies*”, gdyż tymi nie interesują się dyscypliny macierzyste badaczy (tamże, s. 327). Wniosek jest zatem taki, że *game studies*, aby móc w pełni skoncentrować się na swym przedmiocie, musi mieć charakter interdyscyplinarny, ale „sterowany od wewnątrz”. Jak konstatuje Mäyrä, „*game studies* najlepiej podtrzyma swą interdyscyplinarną rolę poprzez wzmocnienie własnego dyscyplinarnego wizerunku” (tamże, s. 328).

Stanowisko Mäyry wywodzi się zatem w linii prostej od pierwotnego stanowiska Aarsetha, a także jest dokładnym zaprzeczeniem poglądu Bogosta. Mäyrä nie pisze już, co prawda, o kolonizacji gier cyfrowych przez starsze dyscypliny (Aarseth, 2001), ale pokazuje w jaki sposób ramy owych dyscyplin mają poniekąd hamujący wpływ na przebieg, wynik i status badań. Nie zarzuca też innym dziedzinom, że nic nie robią (Aarseth, 2001) – wręcz przeciwnie, sytuje pojawienie się *game studies* w kontekście rosnącego od lat 60. XX wieku nacisku na interdyscyplinarność, nowatorstwo, zmianę paradygmatów, a także towarzyszących im kontestacji podziałów dyscyplinarnych i dążenia do wręcz transdyscyplinarności<sup>8</sup> (Mäyrä, 2009, s. 314–316). Ten ostatni kontekst, choć do pewnego stopnia korzystny, okazuje się jednak o tyle problematyczny, że sprowadza interdyscyplinarne badanie gier poniekąd do mody i sposobu na spełnienie

.....  
<sup>7</sup> Można by odnieść wrażenie, że mowa jest o dwóch różnych interdyscyplinarnościach – jednej generowanej przez charakter gier, drugiej zaś wynikłej ze zwykłej konieczności interakcji z innymi dyscyplinami.

<sup>8</sup> Transdyscyplinarność definiuje on jako mniej lub bardziej permanentną działalność naukową poza granicami dyscyplin. Odsyła przy tym czytelnika do publikacji zbiorowej: Thompson Klein 2001.



warunków przyznawania funduszy (tamże, s. 327). Aby możliwe było podejmowanie zarówno studiów skupiających się na grach, jak i konstruktywnego dialogu między dyscyplinami, konieczna jest samodzielna dyscyplina o określonej i rozpoznawalnej tożsamości (tamże, s. 327–328).

Co do Bogosta, obaj badacze zwracają uwagę na fakt, że interdyscyplinarność, wbrew pozorom, nie stanowi odejścia od podziału dyscyplinarnego, ale się na nim opiera (Bogost, 2006, s. 173; Mäyrä, 2009, s. 327). Jednakże podczas gdy Bogost rzeczywiście kontestuje podział na dyscypliny i łączące się z nim ograniczenia formalne, administracyjne czy finansowe, Mäyrä widzi w ukonstytuowaniu dyscypliny rozwiązanie problemu owych ograniczeń. Jej krystalizacja implikuje bowiem uściślenie zakresu badań poprzez ustalenie kluczowych pojęć, teorii i kwestii podlegających dyskusji, jak również poprzez publikację i wymianę myśli, a tym samym posiada tożsamość opartą na korpusie wiedzy i może wchodzić w interdyscyplinarny dialog, nie tracąc z oczu własnych celów (tamże, s. 328). *Game studies* ma zatem inicjować tego rodzaju dialog z własnym zapleczem, a nie tylko być jego wynikiem – wyłącznie wtedy będzie traktowana poważnie i wniesie swój wkład w naukę (tamże). Takie podejście pociąga jednak za sobą inny potencjalny problem, a mianowicie wykluczenie poza obręb „właściwej” *game studies* całego wachlarza badań gier cyfrowych prowadzonych poza nią, a tym samym niepewny status tych badań, ich założeń, celów i rezultatów.

Problem ten uwidacznia się w historii *game studies*, którą proponuje Mäyrä. Historia ta początkowo przedstawia się jako bardzo otwarta, szybko jednak zostaje zawężona. Choć użytecznych podejść istnieje wiele, nie sposób uwzględnić każdego z nich w spójnym korpusie wiedzy publikowanej i nauczanej (Mäyrä, 2008, s. 6): „Nauka o wszystkim” może szybko stać się „studium niczego [i – A. K.-B.] dlatego konieczne jest zrozumienie, dlaczego i w jaki sposób *game studies* pojawiła się w pewnej formie i dlaczego pewne zagadnienia wydają się bardziej kluczowe dla osób ją praktykujących niż inne” (tamże). Eliminacja wybranych zagadnień ukazana zostaje natomiast jako naturalny element procesu kształtowania się dyscypliny (tamże)<sup>9</sup>.

.....

<sup>9</sup> Mäyrä powołuje się tutaj na „socjologów nauki”, choć nie wymienia konkretnych pozycji. W pracy jego oraz Van Looya i Quandta (2013, s. 3) pojawiają się natomiast P. L. Berger

Mäyrä rozpoczyna swą wersję historii *game studies* od ogólnego zarysu rozwoju studiów nad grami tradycyjnymi. Następnie wymienia kilka innych możliwych kierunków badań gier: informatykę, rozważania behawioralne dotyczące zabawy, cyfrową humanistykę. Jak pisze, falę *game studies* zapoczątkowała zwłaszcza ta ostatnia, i to już w latach 40. XX wieku, a po niej, wraz z rozpowszechnieniem komputerów, prym przejęły sztuka oraz literaturoznawstwo. Od tego momentu zainteresowanie autora „przesuwa się” w stronę gier cyfrowych. W dalszej kolejności przytacza on dwa inspirowane mediami cyfrowymi dzieła, które zainaugurowały pierwszą debatę w obrębie młodych *game studies* i obecnie są symbolami, kolejno, ludologii oraz narratologii – a mianowicie: *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną* (pol. 2014) Aarsetha i *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* Janet H. Murray, oba wydane w roku 1997 (Mäyrä 2008, s. 6–8). Dalej pojawia się już tylko kilka nazwisk: Fraski, który jako pierwszy zaproponował ludologię jako osobną naukę wzorowaną na narratologii, a także Jespera Juula, reprezentującego tu „czystą” ludologię w jej najwcześniejszej formie, opartej na założeniu, że fikcja interaktywna to utopia, a siłą gier komputerowych jest to, że „nie opowiadają [one – A. K.-B.] historii” (Juul, 1999, s. 7, 86, cyt. tamże, s. 9).

Ludologia ma w tej prezentacji dziejów przypisaną określoną wartość. Uświadamia ona ograniczoną użyteczność podejść zaczerpniętych z literaturoznawstwa i narratologii w studiach nad grami, pomaga także zrozumieć badaczom, że można je i należy analizować same w sobie, gdyż uwidacznia się wtedy ich unikatowość (tamże, s. 9–10). W międzyczasie Mäyrä zauważa, iż pomimo stanowiska ludologii kilku (*several*) uczonych nadal zajmuje się potencjałem narracyjnym i fabularnym gier

.....

i Th. Luckmann (*Społeczne tworzenie rzeczywistości*, 1966, pol. 1983), Th. Kuhn (*Struktura rewolucji naukowych*, 1962, pol. 1968), S. Toulmin (*Human Understanding*, 1972) oraz E. Doyle McCarthy (*Knowledge as Culture. The New Sociology of Knowledge*, 1996). Warto zauważyć mimochodem, że na tej liście mógłby zostać uwzględniony jeszcze np. M. Foucault, choćby z *Porządkiem dyskursu* (1970, pol. 2002). Pojawia się tam natomiast J.-F. Lyotard i jego „wielkie narracje”, których upadek, zdaniem autorów, odzwierciedla również poniekąd dziedzina badań gier. Zarazem zauważają oni jednak, że również krytycy Lyotarda mają nieco racji, pewne bowiem obszary konsensusu są konieczne dla zaistnienia komunikacji zarówno wewnątrz dziedzin wiedzy, jak i pomiędzy nimi, a stwierdzoną różnorodność wśród badaczy gier postrzegają jako niosącą „określone napięcia i wyzwania” (tamże, s. 14–15).

(jako przykład podaje Nicka Montforta) (tamże, s. 9), po czym przechodzi do czasopisma „Game Studies” i DiGRA, niejako mimochodem czyniąc z nich kontynuatorów „osiągnięć” ludologii (tamże, s. 10). Na koniec zaś powraca do otwartości dyscypliny i jej historii, stwierdzając, że obecnie „nie istnieją żadne prawdziwe «szkoły *game studies*», przynajmniej nie w jakimś znaczącym sensie” (tamże). Co do debaty, toczy się dyskusja, czy w ogóle miała ona miejsce, i nikt już nie stara się uprościć gier do samych opowieści bądź *gameplayu* (tamże).

I faktycznie, w kolejnym rozdziale Mäyrä przedstawi swoją koncepcję *core* (jądra – gry bądź *gamaplayu*) oraz *shell* (skorupy lub muszli – reprezentacyjnych aspektów gry, jej semiotyki) jako dwóch elementarnych „warstw” gry (2008, s. 17–18). Nawiąże też później do zmiany stanowiska Juula wobec stosunku między grą a fabułą (tamże, s. 35–36). Jednak już samo użycie słów „jądro” i „skorupa” niesie ze sobą ewaluację i dychotomię, od których nie jest też zresztą wolne nowe stanowisko Juula (Bogost, 2009). Podobnie historia nakreślona przez Mäyrę budzi wątpliwości.

## 4. Ludologia i powrót do przeszłości

Powyższej prezentacji dziejów *game studies* według Mäyry można zarzucić to, że nie zostaje ona zestawiona z całością książki. Należy jednak zauważyć, iż zreferowany tu rozdział ma za zadanie wprowadzić czytelnika w świat badań gier, a zatem stanowi pewien punkt wyjścia czy odniesienia. Stąd wolno przyjąć, że omówione później bardziej szczegółowo podejścia zostały w nim już ujęte w konkretne ramy: cieszymy się różnorodnością, ale u fundamentów dyscypliny leży spójne podejście, które wywodzi się z ludologii. Możemy odnieść się tu do „skargi” Mäyry na brak miejsca dla tego, co dla *game studies* jest **centralne** czy – inaczej – „czysto ludologiczne” w projektach interdyscyplinarnych (zob. powyżej). Zaprezentowany kształt historii nie wydaje się więc zaskakujący. Badania gier są tak różnorodne, że trudno byłoby mówić o ich historii w odmienny sposób, kładąc zarazem nacisk na spójną i jasną tożsamość dyscyplinarną, a co za tym idzie – spójne cele.

Problemów z w ten sposób sformułowaną historią jest jednak co najmniej kilka. Po pierwsze, to historia tylko określonego nurtu badań gier cyfrowych. Fakt, pojawia się tu wzmianka o nieistnieniu konkretnych

szkół i mnogości podejść, ale poza dwoma (ludologia i narratologia) tak naprawdę żadne inne nie zostają nazwane. Cyfrowa humanistyka czy literaturoznawstwo są ukazane bardziej jako stadia ewolucyjne *game studies*. W streszczeniu wspomina się, że pomimo rozwoju międzynarodowej wspólnoty badawczej i *game studies* „historia badań gier rozciąga się daleko [w obręb – A.K.-B.] kilku dziedzin nauki”, co pozostawia kwestię studiów nad historią gier cyfrowych samych w sobie otwartą, ale też mimochodem zwraca uwagę na podział między historią tychże studiów a historią *game studies* jako taką. Ponadto można odnotować, że gdy np. James Newman nawiązuje do dziejów badań gier wideo, jako początek wskazuje analizy psychologiczne z lat 80. i 90. XX wieku, często o wydźwięku negatywnym, jednocześnie podkreślając ich **polityczny** aspekt i rolę w „przekłamywaniu” powszechnego obrazu gier cyfrowych, co miało się łączyć z długim okresem ich zaniedbania przez akademię (2004, s. 5, 6, 61–69). Mäyrä natomiast zupełnie przemilcza w swym zarysie dziejów kwestię negatywnego podejścia uczonych czy wpływu gier. Co prawda, powraca do niej później (np. 2008, s. 90–91, 135), jednak brak choćby jej zasygnalizowania we wstępnej prezentacji historii wskazuje na przyjęcie jej „pobocznego” statusu względem *game studies* i jej kształtowania. W końcu – lokalne wspólnoty badań gier cyfrowych i różnice między nimi zostają w zasadzie pominięte; pojawia się tylko krótki akapit na temat kontynentalnej dystrybucji badań (tamże, s. 10–11).

Innym problemem jest kwestia samych pojęć ludologa i narratologa. Na ich nieostrość wskazuje Frasca<sup>10</sup>, podkreślając jednocześnie, że jego zamysłem nigdy nie było wprowadzenie rozdziału między ludologią a narratologią (1999; 2003). Autor wymienia, co prawda, badaczy, do których termin ten bywa odnoszony (słusznie lub nie), ale akcentuje też, że z jego perspektywy wszyscy badacze gier są ludologami, a ludologia jest tożsama z dyscypliną *game studies* (2003, s. 93–94). Co zaś do narratologów, proponuje, za Michaelem Mateasem, przyjęcie raczej terminu „narratywista”<sup>11</sup> (tamże, s. 93). Następnie stwierdza, że tożsamość

.....  
<sup>10</sup> Frasca przytacza dwa znaczenia terminu „ludolog”: 1) badacz gier ogólnie i 2) badacz skupiający się na strukturze gry (gameplayu) (2003, s. 93).

<sup>11</sup> Jak wyjaśnia, narratologia to nauka zajmująca się teorią fabuły niezależnie od medium. Stąd narratywistą miałyby być badacz gier, dla którego podstawą analizowania mediów interaktywnych staje się teoria narracji, fabuły i literatury.

narratywistów trudno ustalić, definitywnie nie należy do nich Murray i – tak właściwie – zdają się oni nie istnieć (tamże, s. 94); to jednak wcale nie przeszkadza mu, pod koniec artykułu, zaliczyć w ich poczet Marie-Laure Ryan i Celi Pearce (tamże, s. 96–97).

Nie ma tu, niestety, miejsca na dokładną analizę tekstu Fraski, a nie tylko ten dziwny paradoks czyni go ciekawym. Henry Jenkins nie tyle nie uważa debaty za niebyłą, ile wręcz opisuje „krwawą waśń, która o mało co nie wybuchła pomiędzy samozwańczymi Ludologami [...] a Narratologami” na konferencji w Bristolu w 2001 roku (2006, s. 671), a i Ryan występuje przeciwko odrzuceniu narratologii przez ludologię, *nb.* w artykule opublikowanym na łamach pierwszego wydania „Game Studies” (2001). Frasca natomiast tłumaczy opozycję ludologów wobec narratologii czy kolonizacji nieporozumieniem (bądź też nieprecyzyjnym użyciem terminów) i sugeruje, by odczytywać ją w kontekście konieczności utworzenia odrębnej dyscypliny (2003). W swej odpowiedzi Pearce wskazuje jednak na fakt, że opisując stanowiska innych, Frasca tak naprawdę ich nie przybliżyła (2005, s. 2). Tłumaczy też, iż sam ów autor nie zrozumiał jej własnego stanowiska (tamże, s. 1–2). Jej zdaniem, polaryzacja badaczy gier na dwa obozy jest fałszywa, a Frasca, zamiast zmniejszyć przepaść pomiędzy nimi, tylko ją pogłębia (tamże, s. 1). Skutkuje to przyklejaniem metek czy – cytując Pearce – „zmuszaniem ludzi do gry w grę, w której nie chcieli brać udziału” (tamże, s. 4).

Wydaje się, że podobnie dzieje się w przypadku historii sformułowanej przez Mäyrę. Badacze wspomniani przez Frascę, jak Jenkins, Mateas i Ryan, w analizowanym tu zarysie dziejów się nie pojawiają, choć autor wspomina o Pearce w odsyłaczu (2008, s. 10). Można zatem uznać, że w wyniku omawiania jedynie dwóch podejść zostają tym uczonym przyszyte określone metki, choć np. Jenkins za narratologa absolutnie się nie uważa (2006, s. 670). W ten sposób ich badania ulegają wpisaniu w nurt „poboczny” *game studies*. Fakt, że Mäyrä, wzmiankując tekst Fraski, redukuje go do jednej linijki – napomknięcia o trwającej dyskusji, czy wydarzyła się, czy nie, debata ludologów i narratologów – oraz podtrzymuje postrzeganie Murray jako symbolu narratologii (2008, s. 10), jest znaczący. Główny szkielet dyscypliny *game studies*, a tym samym – punkt wyjścia dla jej historii – stanowi ludologia, niekoniecznie w tak szerokim znaczeniu, jakie chciałby jej przypisać Frasca.

## 5. Tożsamość dyscyplinarna badaczy gier

Na podobny schemat promowania pozornej otwartości *game studies*, za którą kryje się jednak bardzo konkretny program, zawężający badania gier do określonego obszaru, wskazuje Bogost, omawiając sekcję „Hard Core” znajdującą się na stronie internetowej DiGRA (2006, s. 52–53)<sup>12</sup>. Przytaczając ogólne założenia sekcji i zestawiając je z wpisem właśnie Mäyry, Bogost dochodzi do wniosku, że Mäyrä wyznacza „normatywną etykę” (tamże, s. 53) dla potencjalnie bardzo różnorodnych studiów. Zdaniem Bogosta, ruch w sferze owych studiów, który zapoczątkował Aarseth publikacją *Cybertekstu*, osiąga tym samym status „funkcjonalistycznego separatyzmu” (tamże, s. 52). Sam cytowany autor widziałby obszar badań gier cyfrowych inaczej: jako „bajzel”, gdzie każdy może analizować, co chce, od procesorów i kodu programisty, przez zasady gry i fabułę, po opakowanie, w którym to wszystko kupujemy (2009). Bogost pokazuje też, w jaki sposób wszelkie próby przeformułowania ontologii – a tym samym obszaru zainteresowań *game studies* – łączą się z wprowadzeniem kolejnych hierarchii, dychotomii i wykluczeń (tamże).

Niezależnie od tego, czy zgodzimy się z Bogostem, czy nie, trudno nie dostrzec jeszcze czegoś, co świadczy o problematyczności historii autorstwa Mäyry. Jest to praktyka badawcza. Jak dowodzą analizy przeprowadzone przez trzosobowy międzynarodowy zespół, w tym samego Mäyrę, wśród subskrybentów DiGRA oraz członków ECREA (European Communication Research and Education Association) i ICA (International Communication Association), mówić o jednorodnej tożsamościowo dyscyplinie badawczej *game studies* łatwo może być tylko w teorii (Mäyrä i in., 2013). Pomimo dużego zróżnicowania dyscyplin, z których wywodzą się i w których aktualnie działają ankietowani uczeni, przy stosunkowo niewielkiej liczbie osób określających swą przynależność do dyscypliny *game studies* (co tłumaczy się, oczywiście, brakiem rozpowszechnienia takiej dyscypliny na większości uniwersytetów europejskich), 79% respondentów uważa się za **badaczy gier cyfrowych**, w najmniejszym zaś stopniu tożsamość taką dzielają designerzy: ok. 61% ankietowanych

.....  
<sup>12</sup> Sekcja prowadzona była w latach 2005–2007. Bogost omawia wstęp jej redaktorów (Krzywinska, Mäyrä, Crogan, 2005) oraz wpis Mäyry (2005).



w porównaniu do najliczniejszego odsetka, ponad 85%, w gronie akademików wywodzących się z nauki o komunikacji społecznej (zob. pełne wyniki badania – Mäyrä i in., 2013, s. 6–13). Oznacza to, że mimo braku wspólnej dyscypliny uczeni o – często – skrajnie różnych zapleczeniach, celach i metodach dzielą pewną tożsamość. Nasuwa się zatem pytanie, jak wytyczyć granice dyscypliny. Nic więc dziwnego, że zamiast o historii *game studies* autorzy wypowiadają się już ogólniej, o **historii badań gier**, a także podkreślają różnorodność tego nurtu i kolei jego kształtowania się, zarówno w obrębie różnych krajów (omówione zostają Finlandia, Holandia i Niemcy), jak i dziedzin naukowych (tamże, s. 4–6).

Nie oznacza to radykalnej zmiany postawy. Nostalgia za dyscypliną pozostaje. Autorzy stwierdzają np., że wyniki ich badań dowodzą, iż „prace nad ustanowieniem pełnej akademickiej struktury dyscyplinarnej dla tego obszaru są jeszcze dalekie od ukończenia” (tamże, s. 13). Podejmują też polemikę z Bogostem, broniąc dążenia do wspólnej tożsamości dyscyplinarnej (tamże, s. 14). Niemniej jednak ich historia jest już nieco inna, z pewnością mocniej rozbudowana i mimo wszystko bardziej otwarta.

Na koniec wypada zaznaczyć, że historia ta ze wszech miar zasługuje na dokładniejsze opracowanie. Stanowi ona istotny element zarówno legitymizacji, jak i instytucjonalizacji badań gier, a tym samym – kształtowania ich tożsamości. Jak dowodzi powyższy przykład, zadania historyka studiów nad grami nie sposób jednak nazwać łatwym, a może się ono okazać czymś wręcz niewdzięcznym. Wielodziedzinowy i różnorodny charakter takich studiów wymaga bowiem niezwykle szerokiego spojrzenia, łącznie z uwzględnieniem lokalnych różnic i kontekstów oraz z odnoszeniem się do ich wpływu na krystalizację globalnych trendów. Co do dyscypliny, niewykluczone, iż Aarseth ma rację, stwierdzając, że nie może ona powstać i nigdy nie powstanie. Z drugiej strony, dopuścić wolno, że całkiem niezależnie od tego, czy jest duża szansa na jej utworzenie, czy nie, stanowi to tylko kwestię czasu i nastąpi z chwilą pojawienia się konkretnych wydziałów na uniwersytetach. Tożsamość tego rodzaju formacji dyscyplinarnej zapewne przybierze wtedy określoną formę, wynikłą z takich, a nie innych czynników, zależnych od kontekstu. Jednak bez względu na to, co przyniesie przyszłość, a może właśnie ze względu na nią, już dziś warto, a wręcz trzeba śledzić próby ustalania tożsamości badań gier oraz ich historii – i poddawać je nieustannemu krytycznemu spojrzeniu.

## Literatura

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1(1).  
Online: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Data dostępu: 13 listopada 2015.
- Aarseth, E. (2015). Meta-Game Studies. *Game Studies*, 15(1). Online: <<http://gamestudies.org/1501/articles/editorial>>. Data dostępu: 9 listopada 2015.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press.
- Bogost, I. (3 września 2009). *Videogames Are a Mess*. Online: <[http://bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess](http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess)>. Data dostępu: 28 września 2015.
- Frasca, G. (1999). *Ludology Meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Online: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Data dostępu: 12 listopada 2015.
- Frasca, G. (2003). Ludologists Love Stories, too: Notes from a Debate that Never Took Place. W: M. Copier, J. Raessens (red.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 4–6 November, 2003, Utrecht University* (s. 92–99). Utrecht: University of Utrecht. Online: <[http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)>. Data dostępu: 10 października 2016.
- Garda, M. B., Grabarczyk, P., Schreiber, P., Staszenko, D. (27 kwietnia 2013). *Groźnawstwo – i co dalej?* Online: <<http://www.grakademia.pl/node/31>>. Data dostępu: 20 grudnia 2015.
- Jenkins, H. (2006). Game Design as Narrative Architecture. W: K. Salen, E. Zimmerman (red.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (s. 670–689). Cambridge: MIT Press.
- Krzywinska, T., Mäyrä, F., Crogan, P. (13 grudnia 2005). *Hardcore: Introduction*. Online: <<http://www.digra.org/hc1-krzywinska-et-al-hardcore-introduction>>. Data dostępu: 12 listopada 2015.
- Mäyrä, F. (13 grudnia 2005). *The Quiet Revolution: Three Theses for the Future of Game Studies*. Online: <<http://www.digra.org/hc4-frans-mayra-the-quiet-revolution-three-theses-for-the-future-of-game-studies>>. Data dostępu: 12 listopada 2015.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage.



- Mäyrä, F. (2009). Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies. W: B. Perron, M. J. P. Wolf (red.), *The Video Game Theory Reader 2* (s. 313–329). New York: Routledge.
- Mäyrä, F., Van Looy, J., Quandt, Th. (2013). *Disciplinary Identity of Game Scholars: An Outline*. Online: <[http://people.uta.fi/~frans.mayra/disciplinary\\_identity.pdf](http://people.uta.fi/~frans.mayra/disciplinary_identity.pdf)>. Data dostępu: 18 listopada 2015.
- Mäyrä, F. (21 października 2015). *Inter and Multidisciplinary of Game Studies*. Online: <<http://www.youtube.com/watch?v=W8pp6-R61BA>>. Data dostępu: 20 listopada 2015.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London, New York: Routledge.
- Pearce, C. (2005). *Theory Wars: An Argument Against Arguments in the so-called Ludology/Narratology Debate*. Online: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.03452.pdf>>. Data dostępu: 30 grudnia 2015.
- Ryan, M. (2001). Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1). Online: <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan>>. Data dostępu: 13 listopada 2015.
- Surdyk, A. (2009). Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji. *Homo Ludens*, 1(1), 223–243. Online: <<http://ptbg.org.pl/dl/20/Augustyn%20SURDYK%20-%20Status%20naukowy%20ludologii.%20Przyczynek%20do%20dyskusji.pdf>> Data dostępu: 9 grudnia 2016.
- Thompson Klein, J. (2001). *Transdisciplinarity: Joint Problem Solving among Science, Technology and Society: An Effective Way for Managing Complexity*. Basel: Birkhäuser.

dr Agnieszka Kliś-Brodowska – filolog angielski, literaturoznawca, adiunkt w Instytucie Kultur i Literatur Anglojęzycznych (Wydział Filologiczny, Uniwersytet Śląski w Katowicach).

---

## **Pisząc dyscyplinę. O historii badań gier cyfrowych i złożonościach jej pisania na przykładzie „(bardzo) krótkiej historii *game studies*” Fransa Mäyry**

**Abstrakt:** Spisywanie i popularyzacja historii obszaru nauki mają niebagatelne znaczenie jako praktyki akademickie. Są aktami samostanowienia, kodowania określonej tożsamości, a także świadczą o postępującej instytucjonalizacji dziedziny nauki. W ostatnich latach można zaobserwować próby sformułowania globalnej historii studiów nad grami cyfrowymi. Niniejsza praca koncentruje się na jednej próbie tego rodzaju, podjętej przez fińskiego badacza Fransa Mäyry. Starając się zachować krytyczny dystans wobec proponowanej przez niego historii *game studies* jako dyscypliny, artykuł analizuje jej podłoże i motywacje, a ponadto stara się wskazać na trudności i problemy, jakie pociąga za sobą próba ustanowienia takiej historii. Podkreśla też konieczność dalszej krytycznej analizy powstających historii badań gier.

**Słowa kluczowe:** *game studies*, badania gier, historia, dyscyplina, Frans Mäyrä

---



