

Jak badać gry komputerowe?

Radosław Bomba

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Frans MÄYRÄ, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, SAGE Publications, London 2008, ss. 196.

Gry komputerowe istnieją już od ponad czterdziestu lat. Jeżeli prześledzimy dynamiczny rozwój tego medium (od prostej rozrywki do rozbudowanych, fotorealistycznych wirtualnych światów o zasięgu globalnym) oraz jego wzrastającą popularność i powszechność, zauważymy, że fenomen ten coraz silniej wpływa obecnie na kulturę, społeczeństwo, a nawet ekonomię.

Wzrastająca rola gier komputerowych w zdigitalizowanych kulturach współczesnych odbiła się szerokim echem również w refleksji humanistycznej. Pierwsze opracowania zajmujące się grami komputerowymi podkreślały jedynie negatywne aspekty tego zjawiska. Mówiło się o izolującym i aspołecznym charakterze gier (tzw. efekt kokonu), brutalności, negatywnym oddziaływaniu na psychikę jednostek. Można powiedzieć, że gry komputerowe (podobnie jak wcześniej kino, telewizja lub muzyka rockowa) stały się kozłem ofiarnym, na którego łatwo można było przerzucić winę za całe zło współczesnego świata. Nastawienie takie przyczyniło się do dyskursywnego zmarginalizowania roli i znaczenia gier komputerowych oraz upowszechnienia się licznych stereotypów na ich temat.

Postawa ta zmienia się w latach 90. XX wieku. Odzywają się wówczas nowe głosy krytyczne wskazujące na społeczne, estetyczne i kulturowe walory gier komputerowych. Te ostatnie w tym okresie stają się wszechobecnym zjawiskiem, często (dzięki internetowi) skupiającym ludzi z całego świata. Na gruncie takich dyscyplin, jak medioznawstwo, filmoznawstwo, literaturoznawstwo powstawać zaczyna coraz więcej rzetelnych prac badawczych poświęconych analizie gier komputerowych. Pod koniec lat 90. pojawiają się poglądy postulujące powołanie nowej dyscypliny badań humanistycznych, która zaję-

łaby się analizą fenomenu gier komputerowych. Naukowcy tacy jak Gonzalo Frasca, Jesper Juul, Espen Aarseth, Henry Jenkins zaczynają zwracać uwagę na specyfikę gier komputerowych jako nowego medium. Zauważają, że w celu zrozumienia kulturowego charakteru gier komputerowych należy stworzyć nowy zestaw narzędzi teoretycznych, gdyż omawiane zjawisko – połączenie narracji, reprezentacji i działań gracza – staje się medium symulacyjnym, różnym od tradycyjnych mediów. W ten sposób rodzi się nowa subdyscyplina badawcza, określana jako *game studies* (często również: ludologia).

Obecnie *game studies* cieszą się wciąż rosnącym zainteresowaniem. Naukowa refleksja nad grami komputerowymi przyciąga nie tylko badaczy, ale również twórców gier, projektantów, specjalistów od marketingu i oczywiście samych graczy. Na znanych uniwersytetach zachodnich (MIT i Carnegie Mellon University w USA lub IT w Danii) powstają specjalne kursy poświęcone badaniom nad grami. Powołano również wiele naukowych stowarzyszeń na całym świecie, np. Digital Games Research Association (DIGRA) lub Polskie Towarzystwo Badania Gier (PTBG). O popularności *game studies* świadczą również liczne czasopisma poświęcone badaniu gier komputerowych oraz wzrastająca liczba publikacji i monografii związanych z tą tematyką.

Do grona prac spod tego znaku dołączyła niedawno kolejna ciekawa pozycja pt. *An Introduction to Game Studies. Games In Culture*, której autorem jest Frans Mäyrä. Całość książki, będącej wstępem do teorii i badania gier komputerowych, opracowana jest w formie podręcznika akademickiego. Praca składa się z ośmiu rozdziałów. Są to: 1. Introduction: What is game studies?; 2. Game culture: meaning in games; 3. Play and games in history; 4. Dual structure and the action game of the 1970s; 5. Adventures and other fiction in the 1980s' games; 6. Three-dimensionality and the early 1990s; 7. The real and the game: game culture entering the new millennium; 8. Preparing for a game studies project. Jak sugerują tytuły rozdziałów podręcznika, Frans Mäyrä krok po kroku wprowadza czytelnika w świat teorii i metod badania gier komputerowych, prezentując jednocześnie bogatą historię tego zjawiska i jego rolę we współczesnej kulturze. Każdy rozdział kończy się skrótem najważniejszych tez, które w nim się pojawiły, oraz wykazem dalszych lektur związanych z omawianą problematyką. Dodatkowo, jak na podręcznik przystało, mamy tu również liczne zadania dla studentów, powiązane z zagadnieniami omawianymi w każdym z rozdziałów.

W pierwszym i drugim rozdziale autor przybliżył nam główne założenia i krótką charakterystykę *game studies* jako nowej subdyscypliny badawczej. Odwołuje się zarówno do klasycznych prac Johana Huizingi i Rogera Caillois, jak i współczesnych teoretyków badania gier komputerowych, takich jak Espen Aarseth i Jesper Juul. Drugi rozdział skupiony jest na analizie gier jako zjawiska kulturowego. Badacz kładzie tu nacisk na ukazanie licznych powiązań gier komputerowych z tradycyjnymi grami, zabawami, a nawet przedstawieniami teatralnymi. Frans Mäyrä widzi gry komputerowe jako wytwór pewnego kontekstu kulturowego, który nadaje im znaczenie i sens. Z drugiej strony akcentuje to, że gry komputerowe do pewnego stopnia same kreują swoją kulturę, tworząc auto-

referencyjne światy mające pewną autonomię w kreowaniu znaczeń. W swoich rozważaniach autor sięga do koncepcji semiotyka Davida Meyersa, który stwierdził, że jedną z charakterystycznych cech gier jest właśnie wytwarzanie własnych znaczeń. Statek kosmiczny w grze komputerowej nie jest tylko obrazem (reprezentacją), którego znaczenie wyznaczone jest jedynie przez kontekst kulturowy. Podczas gry nabiera nowego znaczenia, w zależności od działań gracza i tworzącej ich kontekst gry komputerowej. Dlatego też Mäyrä stwierdza, że przy analizie gier komputerowych należy badać zarówno kontekst kulturowy, w obrębie którego funkcjonują, jak i przestrzeń gry jako do pewnego stopnia autonomiczną rzeczywistość. Autor używa tu metafory powłoki (ang. *shell*), którą tworzy kontekst kulturowy, i rdzenia (ang. *core*), czyli autoreferencyjnej przestrzeni wykreowanej przez grę. Mäyrä zauważa również, że rozgraniczenie na powłokę i rdzeń nigdy nie jest stałe, a ma raczej charakter dynamiczny. Pewne znaczenia wykreowane w świecie gry mogą przenikać do kontekstu kulturowego, jak również niektóre znaczenia i wartości z „zewnątrz” mogą istotnie wpływać na świat gry komputerowej (często również w warstwie czysto technicznej, czego przejawem są przeróbki gier komputerowych dokonywane przez samych graczy). Koncepcja ta jest jedną z ciekawszych propozycji teoretycznych zaproponowanych w książce; rzuca ona nowe światło na analizowanie gier komputerowych w powiązaniu z kontekstem kulturowym, w którym funkcjonują. Spostrzec tu można analogię do badań kulturoznawczych i antropologicznych. Wrażenie to pogłębia się, kiedy autor opisuje zjawisko gier komputerowych jako pewną formę ponowoczesnej subkultury, wskazując, że gracze komputerowi kreują własne rytuały, język, artefakty i przestrzeń (np. konwenty miłośników gier, zawody itp.).

Następne rozdziały to historyczna podróż przez kolejne dziesięciolecie historii gier, aż do czasów obecnych. Metoda historyczna, jaką przyjął autor, powiązana jest również z prezentowaniem najważniejszych typów gier, które były charakterystyczne dla danej dekady i w znaczący sposób przyczyniły się do rozwoju zjawiska. Mäyrä zaczyna od analizy gier, które w znaczący sposób przyczyniły się do uformowania się fenomenu gier komputerowych, ale nimi samymi jeszcze nie były. Dowiedzieć się tu możemy między innymi o symulacji lotu pocisku z 1947 roku, o komputerowej wersji gry w kółko i krzyżyk, która pojawiła się już w roku 1952, lub o *Tenisie dla dwojga*, czyli grze, która do symulacji zabawy w tenisa wykorzystywała... oscyloskop. Lata 70. XX wieku to według autora epoka gier zręcznościowych i coraz bardziej popularnych salonów gier. Stworzono wówczas liczne adaptacje znanych gier sportowych, na nowych elektronicznych platformach przykładem może być *Pong* (komputerowa symulacja ping-ponga). Historia ta wzbogacana jest również opisem rozwoju całego przemysłu gier (rozkwit i upadek firmy Atari Noana Bushnela) i sprzętu (automatów do gier, pierwszych konsol Magnavox Odysey i pierwszych komputerów domowych). Dekada lat 80. należy zdaniem badacza do gier przygodowych, ale pojawiają się tu również inne popularne gatunki, tj. gry platformowe (*Donkey Kong*, która później zainspirowała serię *Super Mario Bros*). Na uwagę zasługuje tu również opis pierwszych komputerowych gier typu cRPG. Mäyrä nie tylko analizuje

fenomen MUD-ów (ang. *Multi Users Dungeon*), pierwszych sieciowych gier RPG, które oparte były jedynie na tekście, lecz także mówi o grach RPG używających dla wizualizacji znaków ASCII (jak *Roque*). Dostrzega ich istotny wpływ na rozwój całego gatunku, stwierdzając, że są to pierwsze gry adaptujące do gatunku cRPG elementy grafiki komputerowej (jakkolwiek uproszczone). Lata 90. to według Mäyrä fascynacja przestrzenią w grach komputerowych. Przyniosły one nowe sposoby prezentacji świata gry, tj. rzut izometryczny, perspektywę FPP i związane z tym nowe doświadczenia immersji (psychologicznego zaangażowania odbiorcy – zarówno intelektualno-emocjonalnego, jak i zmysłowego) w świat gry. Nowy wiek to według autora przede wszystkim gry sieciowe, które w istotny sposób stymulują zachowania społeczne, tj. współpracę i kreowanie wspólnot. Dlatego też, jak konstatuje Mäyrä, coraz większe znaczenie przy analizie gier komputerowych zyskują badania socjologiczne (analiza sieci społecznych) i badania nad komunikacją. Dużą część swoich rozważań poświęca autor również nowym formom interakcji gracza ze światem gry, które pojawiają się w pierwszym dziesięcioleciu nowego wieku. Przykładem są konsole (Wii) i gry (*Guitar Hero*, *Dance Dance Revolution*), które umożliwiają przeniesienie ruchów graczy w fikcyjne środowisko rozgrywki. Mäyrä stwierdza, że mamy tu do czynienia z licznymi podobieństwami gier tego typu do tradycyjnych gier sportowych.

Ostatni rozdział pracy pt. „Preparing for a game studies project” to zbiór wskazówek teoretycznych i metodologicznych niezbędnych do profesjonalnego badania gier.

Praca Fransa Mäyrä jest zgodnie z tytułem doskonałym wprowadzeniem w świat game studies, ale także ciekawą prezentacją historii gier komputerowych i ich roli we współczesnej kulturze. Podsumowując, *An Introduction to Game Studies. Games In Culture* można zaliczyć do grona lektur obowiązkowych dla każdego badacza gier – nie tylko początkującego.