

Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer” wobec popularyzacji gier komputerowych

MAGDALENA BEDNORZ

Uniwersytet Śląski, Katowice

Abstract

Gamer identity crisis – meaning of the term ‘gamer’ in view of the popularisation of video games

The popularization of video games attracts a broader audience, while simultaneously hitherto marginalized groups become more noticeable. As a result, the image of an average gamer changes, as well as the semantic connotations and the definition of the word ‘gamer’ itself. Referring to the principles of critical discourse analysis, the article presents an overview of discursive practices in gaming culture, works and statements concerning semantic crisis of the word ‘gamer’. It elaborates on the conflicting stances, causes of the conflict, and potential solutions.

KEYWORDS: *gaming culture, gamer, discourse, identity, semantics*

1. Wprowadzenie

Ostatnie lata to okres rosnącej popularności gier wideo, owocujący zmianami w obrębie kulturowych i społecznych zjawisk z nimi związanych. Zmienia się nie tylko rynek gier – obecnie potężna gałąź gospodarki – ale również wizerunek ich przeciętnego odbiorcy, co znajduje swoje odbicie w przeobrażeniach cech semantycznych słowa *gamer* [ang. gracz]. Brak społecznej zgody odnośnie tego, co konstytuuje gracza, można zauważyć już przyglądając się rozdzźwiękowi między słownikową definicją *gamera*, sugerującą, że określeniem tym można nazywać każdą osobę grającą w gry wideo¹, a akcjami takimi jak kampania reklamowa Nintendo z 2012 roku, promująca Nintendo 3DS jako urządzenie także dla osób nieidentyfikujących się z tą nazwą. W poniższym artykule przedstawię różne aspekty kryzysu semantycznego słowa *gamer* – zamiennie używając angielskiej wersji słowa i jej polskiego odpowiednika, jednak skupiając się przede wszystkim na ładunku znaczeniowym, który posiada wersja angielska – wraz z ich szerszym kontekstem kulturowo-społecznym. Ze względu na taką orientację, poruszane w tekście zjawiska odnosić się będą do anglojęzycznego obszaru geograficznego, ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki kulturowo-społecznej Stanów Zjednoczonych.

Uznając, że rzeczywistość społeczna ma charakter dyskursywny, to znaczy jest poddawana ciągłym procesom symbolicznego ustalania jej obrazu i negocjowania znaczeń poprzez praktyki komunikacyjne (Jabłońska, 2013), jako punkt odniesienia dla swoich rozważań stawiam krytyczną analizę dyskursu. Krytyczna analiza dyskursu najogólniej definiowana jest jako „typ perspektywy badawczej, która w centrum zainteresowania stawia sposób, w jaki władza, dominacja i nierówności społeczne są ustanawiane, odtwarzane oraz kwestionowane poprzez tekst i mowę w kontekście społeczno-kulturowym” (Van Dijk, 2003, s. 352). Odnoszę się do podstawowych założeń tej perspektywy – elementów wspólnych, jednoczących różnorodne teoretyczne i metodologiczne podejścia w obrębie KAD. Przyjmuję więc założenie, że w dyskursie unaocniają się relacje władzy społecznej, a dyskurs i władza pozostają w ciągłej relacji, działającej zwrotnie – zdarzenie dyskursywne jest kształtowane przez instytucje i struktury społeczne, jednocześnie je kształtując (Fairclough, Wodak, 1997, s. 258). Co więcej, przyjmuję, że badania dyskursu powinny dotyczyć konkretnych praktyk dyskursywnych, czy inaczej „języka w użyciu”, i polegać na demaskowaniu opresji społecznej i relacji władzy poprzez analizę i interpretację danych (Van Dijk, 2003; Fairclough, Wodak, 1997). Zakładam zatem, że poprzez obserwację debaty wokół znaczenia słowa – zwłaszcza tak

¹ Parafraza definicji hasła „gamer” podawanej przez internetowy słownik Merriam-Webster.

charakterystycznego, osadzonego w ogólnym dyskursie kultury gamingowej i odnoszącego się do tożsamości i reprezentacji kulturowej jej odbiorców jak gamer – można prześledzić relacje władzy w danym dyskursie, punkty widzenia stron biorących udział w negocjowaniu znaczenia i tendencje, jakie takim negocjacjom towarzyszą.

Wychodząc z założenia, że krytyczna analiza dyskursu ma spełniać funkcję opisową, interpretacyjną i wyjaśniającą (Van Dijk, 2003; Jabłońska, 2013, s. 50), koncentruję się na przeglądzie tendencji w danym aspekcie dyskursu i korzystam z tekstów źródłowych – artykułów, wpisów na blogach, prac naukowych. Traktuję je jako przykłady przejawów związanych z dyskusji na temat statusu semantycznego określenia *gamer*, która odbywa się wewnątrz kultury gamingowej. Staram się stworzyć wystarczająco szerokie spektrum punktów odniesienia dla opisanego kryzysu znaczenia słowa, przyczyn tego kryzysu i propozycji możliwych rozwiązań. Koniecznym wydaje się podkreślić, że artykuł ten nie spełnia roli pełnej krytycznej analizy dyskursu, ale raczej ukierunkowany jest na jej funkcję opisową. Stanowi zatem przegląd stanowisk w debacie wokół znaczenia słowa *gamer*, ocenę w znaczącej mierze pozostawiając refleksji czytelnika.

2. Stereotyp gracza

Przyglądając się słownikowym definicjom hasła *gamer* można zauważyć, że często są one nie tylko bardzo szerokie – jak przytaczany wcześniej przykład definicji podawanej przez słownik *Merriam-Webster* – ale także często wprowadzają dodatkowe kryteria, potencjalnie wzajemnie się wykluczające. Przykładowo, słownik *Webster's New World College Dictionary* (2010) utożsamia *gamera* z osobą grającą w gry elektroniczne i planszowe, z kolei według *Oxford Dictionaries* typowym graczem będzie osoba grająca w gry RPG. Sama analiza definicji wskazuje więc na brak zgody co do znaczenia słowa wśród definiujących.

Jednak w celu odnalezienia przyczyn takiej sytuacji konieczne wydaje się – według założeń analizy dyskursu utożsamiającej dyskurs z językiem w użyciu, a więc nastawionej na badanie kulturowych kontekstów danych wypowiedzi i znaczeń (Jabłońska, 2013) – przyjrzeć się potocznemu, stereotypowemu wyobrażeniu *gamera*, jego cechom i źródłom. Zwłaszcza że, jak wspomina Adrienne Shaw w rozmowie z Jayne Gackenbach (2012), słowo *gamer* może

oznaczać ludzi grających w gry, ale badane w kontekście kultury popularnej i potocznego rozumienia staje się dużo bardziej naładowane znaczeniowo.

Z wypowiedzi dotyczących cech wizerunku stereotypowego gracza wyłania się spójny obraz *gamera* jako stroniącego od ludzi białego młodego mężczyzny, z obsesją na punkcie gier, zwłaszcza gier wideo (Kowert, Oldmeadow, 2012; Sheffield, 2013). Co więcej, wypowiedzi te podkreślają, że istnieje czynnik, który jednoczy graczy wpisujących się w wyżej opisany stereotyp, a zarazem napędza jego odtwarzanie – jest nim trauma spowodowana odrzuceniem i nękaniami ze względu na niszowe hobby (The Bossy Pally, 2012). W tym kontekście pojęcie *gamer* staje się z jednej strony ucieleśnieniem negatywnego stereotypu, koncentrującego się wokół jednej, konkretnej grupy demograficznej, a z drugiej – swoistą odznaką, cechą wyróżniającą, nagrodą za znoszenie społecznego odrzucenia, jednoczącą w zbiorowym poczuciu krzywdy z innymi osobami dzielącymi te same doświadczenia.

3. Źródła stereotypu

Jak pokazuje artykuł Tracy Lien *No Girls Allowed* [ang. „Dziewczyny nie mają wstępu”], źródeł tak konkretnego stereotypu można doszukiwać się przede wszystkim w decyzjach marketingowych firm reprezentujących przemysł gier oraz w sposobie przedstawiania graczy przez media (Lien, 2013). Reprezentacja medialna graczy, skupiająca się wokół historii łączących używanie przemocy w grach z agresywnym zachowaniem także poza nimi, doprowadziła do wytworzenia negatywnej reputacji fanów gier i częstej niechęci do identyfikacji ze środowiskiem gamingowym. Skoncentrowała też dyskurs medialny związany z grami na ich konkretnym typie, tworząc kanon tytułów, które „czynią graczem” bardziej niż inne.

Można wskazać dwa przełomowe momenty, w których decyzje marketingowe zdeterminowały wygląd rynku gier, a tym samym i społeczny obraz gracza. Pierwszym z nich był kryzys branży w 1983 roku, który doprowadził do konieczności zawężenia adresata kampanii reklamowych i promocyjnych do konkretnej grupy demograficznej – najbardziej opłacalne okazało się adresowanie produktów do młodych chłopców, jak w przypadku marketingu Nintendo. Później, w latach dziewięćdziesiątych, adresatami kampanii promocyjnych stali się starsi chłopcy, i w końcu mężczyźni – ci sami odbiorcy, wychowani na grach wideo, o kilka lat starsi (Lien, 2013). W ten sposób doprowadzono do trwałego skojarzenia wizerunku gracza z młodym chłopakiem i do wpisania w znaczenie słowa *gamer* stereotypowego obrazu

gracza, opartego na reprezentacji kulturowej przypisanej do konkretnej grupy demograficznej.

4. Między *gamerem* a graczem *casualowym*

Obok mechanizmów marketingowych, to właśnie pewna niszowość grania jako formy rozrywki pozwoliła na ukształtowanie się sprecyzowanego wizerunku gracza, między innymi jako fana gier, gamingowego *geeka*. Wydaje się więc, że wraz z popularyzacją ogólnie pojętej *geek culture* – popularyzacją, która dokonała się stopniowo na przestrzeni ostatnich lat – *geek*, a w rezultacie także powiązany z nim *gamer*, tracą tę część znaczenia, która łączyła te wyrażenia z niszowością hobby. Jeśli „*geek* nie pokonał głównego nurtu, ale został jego nowym powtórzeniem” (Harrison, 2013), to poprzez rosnącą popularność i zwiększającą się liczbę odbiorców form i tekstów kultury zaliczanych do *geek culture* określanie się mianem *geeka* przestaje być wyznacznikiem wyjątkowości.

Nie sposób nie wspomnieć tutaj o jednym z aspektów popularyzacji gier wideo – zmianie, którą Jesper Juul nazywa *casual revolution* (Juul, 2010) i określa jako „moment, w którym gry wideo stały się normalne; kiedy granie w gry przy użyciu komputera lub telewizora przestało być czymś wyjątkowym” (tamże, s. 152). To moment rozkwitu *casual games* – gier stworzonych dla masowego odbiorcy, łatwych w dostępie, łatwych w obsłudze, często dostępnych na urządzeniach mobilnych, niewymagających wcześniej zdobytych umiejętności ani wiedzy o grach w ogóle (Snider, 2009).

Poprzez swoją atrakcyjność dla osób, które nie identyfikują się z kulturą gamingu, *casual games* dosyć wyraźnie umożliwiają zakwestionowanie założenia, że *gamer* to określenie każdej osoby grającej w gry. Jednocześnie przyczyniają się do wprowadzania podkategorii graczy i ich wartościowania. Podział na gry *casual* i gry *hardcore*, gdzie te ostatnie wyróżniają się koniecznością poświęcenia większej ilości czasu na rozgrywkę czy bardziej skomplikowaną obsługą gry, wydawać się może zasadny, zwłaszcza z perspektywy twórcy adresującego produkt do konkretnej grupy odbiorców. Jednak już w przypadku wyróżniania graczy „prawdziwych” [ang. *true gamer*] i przypisywania cech prawdziwego grania tylko określonym gatunkom lub tytułom gier w opozycji do innych, nieprawdziwych (Sweedyk, de Laet, 2005), wprowadzenie podziału wydaje się być oparte głównie o czynniki emocjonalne.

Można więc uznać, że to właśnie spopularyzowanie gier i wiążące się z nim pojawienie się *casual games* powodują podwójny rozdźwięk znaczeniowy – między graczem pojmowanym jako osoba grająca w gry a graczem

będącym świadomym uczestnikiem kultury gamingowej i identyfikującym się z nią, a także między osobą grającą w dowolny rodzaj gier a taką, która wybiera konkretny gatunek, pasujący do obrazu „prawdziwego gracza”.

5. Gamer – tarcza przeciwko zmianom

Przyglądając się bliżej zjawisku wyróżniania *true gamers* z grona osób grających w gry wideo, można wyciągnąć wnioski, że nie tylko odbywa się ono w oparciu o czynniki emocjonalne, ale jest też formą obrony, próbą postawienia oporu procesom towarzyszącym popularyzacji gier komputerowych. Innymi słowy – samozwańczy reprezentanci środowiska skupionego wokół *geek culture* są urażeni rzekomą dewaluacją określeń, które do tej pory ich charakteryzowały, w obliczu konieczności ich przystosowania do szerszej rzeszy odbiorców (Ideas Without End, 2012).

Dobłą ilustracją tej tezy wydaje się definicja *true gamer* podawana przez *Urban Dictionary* – jest to dosyć długa lista wymogów, które decydują o tym, czy ktoś jest prawdziwym graczem, takich jak określona liczba godzin w tygodniu spędzonych na graniu czy konieczność przejścia każdego tytułu więcej niż raz (Urban Dictionary, 2006). Za przykład mogą posłużyć również takie wypowiedzi, jak poniższa:

Słowo „gamer” znaczy coś konkretnego: satysfakcję ze swoich osiągnięć i poczucie doniosłości. Prawdziwi gracze z dumą noszą to miano, które traktowane jest jak największy komplement. Istnieją tysiące ludzi, którzy niezasłużenie określają siebie graczami, ale my wiemy, na czym polega różnica. Gracze to ludzie, którzy rozumieją ten artykuł bez sprawdzania znaczenia fraz i akronimów, bez drapania się po głowach w geście niedowierzania. Samozwańczy tzw. „social gamers” to tylko kiepscy naśladowcy, którzy nie byłiby w stanie przeżyć dnia w naszych butach, bo to my jesteśmy wyjątkowi (Burke, 2010).

Aspekt emocjonalny jest tu wyraźnie widoczny – choćby w nawiązywaniu do poczucia dumy i wyjątkowości czy opieraniu znaczenia terminu *gracz* o subiektywne, zinternalizowane odczucia. Z kolei lekceważenie innego typu grających niż ten, który prezentuje autor tekstu, wydaje się świadczyć o wrogości powodowanej poczuciem zagrożenia i potrzebą ustalenia granic na zasadzie opozycji my-oni, co może być interpretowane jako negatywna reakcja na pojawienie się innej reprezentacji gracza niż uznawana we wcześniej panującym porządku. Co więcej, posługiwanie się terminem *gamer* w taki sposób czyni z tego określenia formę odgradzania się od konsekwencji popularyzacji gier, narzędzie służące zachowaniu poczucia niszowości.

6. *Gamer* – narzędzie wykluczenia

Poza *casual revolution*, popularyzacja gier komputerowych pozwoliła na uwidocznienie w dyskursie medialnym głosów reprezentujących grupy wykluczane w dotychczas dominującej reprezentacji kulturowej *gamera*. Choć gry komputerowe nadal są kojarzone przede wszystkim z mężczyznami, a gracze przedstawiani zazwyczaj jako jednolita grupa (Parkin, 2013), pojawiają się też głosy kwestionujące taki stan rzeczy. Przykładem mogą być tutaj takie projekty jak *Tropes vs Women in Video Games* Anity Sarkeesian, czyli seria krótkich filmów poświęconych analizie i dekonstrukcji sposobów przedstawiania kobiecych postaci w grach, albo *She Got Game* – seria wywiadów przedstawiających historie kobiet, które przyczyniły się do rozwoju i kształtowania kultury gier wideo.

Podobnie jak w przypadku kwestionowania „prawdziwości” graczy grających w *casual games*, kwestia wprowadzania kobiet do dyskursu gier wideo nie pozostała bez odzewu. Gwałtowne reakcje i głosy sprzeciwu na projekt Sarkeesian (wliczając nawet stworzenie przez jednego z jej krytyków prostej gry, która polegała na symulacji fizycznego znęcania się nad autorką projektu) czy głosy krytyki w reakcji na prowadzenie przez Aishę Tyler konferencji prasowej Ubisoftu, kwestionujące wiarygodność dorosłej czarnoskórej kobiety jako *gamera*, to tylko kilka przykładów.

Jak wskazuje Jamin Warren (2014), tak gwałtowne negatywne reakcje doprowadziły do sytuacji, w której *gamer* stał się wyrazem wrogości i narzędziem wykluczenia, a używanie tej identyfikacji zaczęło kojarzyć się raczej z odstraszeniem ludzi niż z tworzeniem przyjaznej społeczności. W obliczu braku jedności co do tego, kim jest gracz i jakie są jego cechy, skutkuje to przeobrażeniem słowa *gamer* w swoistą broń, której każdy może użyć jako narzędzia opresji, wypełniając ją semantycznie według własnego uznania i dostosowując do własnej wizji kultury gier wideo.

7. *Gamer* – co dalej? Propozycje dalszej zmiany

Wyżej opisane wykluczające praktyki części środowiska budzą opór wykluczonych i powodują, że termin *gamer* i jego znaczenie pozostają podmiotem – i równocześnie narzędziem – ciągłego procesu negocjowania znaczenia między skonfliktowanymi stronami. Wśród tekstów poruszających ten problem w debacie publicznej znajdują się takie, które proponują różnorodne rozwiązania tej sytuacji i postulaty dalszej zmiany semantycznej słowa „gracz”.

7.1. Postulat uśmiercenia *gamera*

Jedną z takich propozycji jest radykalne odcięcie się od określenia *gamer*, interpretowanego jako forma akceptacji negatywnego wizerunku kreślonego przez media (Sheffield, 2013) czy też „przykra spuścizna niszowej przeszłości medium, kiedy gry wideo były postrzegane jako obszar zdominowany przez rzadko wychodzących z domu, białych nastolatków” (Parkin, 2013). W artykule zatytułowanym „Jeśli kochasz gry, powinieneś wzbraniać się przed byciem nazywanym *gamerem*”² Simon Parkin dowodzi, że niemożliwe jest zatarcie kliszowego rozumienia tego słowa, więc aby odciąć się od negatywnych konotacji, należy odmawiać identyfikacji z reprezentacją kulturową gracza kojarzoną ze słowem *gamer*.

Z podobnego założenia wychodzi Brendan Keogh (2013), pisząc: „uwaga, że <<gamer>> to okropne wyrażenie, którego powinniśmy się pozbyć”. Zauważa jednak, że problem nie leży w ludziach, którzy chcą się identyfikować, korzystając z tego określenia, ale w dominującym dyskursie, w którym *gamer* jest jednocześnie kojarzony z konkretną grupą demograficzną i wykorzystywany jako termin określający wszystkich grających w gry, co przyczynia się do reprodukcji stereotypu. Dlatego głównym postulatem jest tu nie tyle odejście od używania zwrotu *gamer* jako sposobu samoidentyfikacji przez ludzi związanych ze środowiskiem fanów gier, ale wycofanie z powszechnego użycia słowa „gracz” jako zwrotu określającego „ludzi, którzy grają”.

7.2. Postulat reinkarnacji *gamera*

Zdaniem Jamina Warrena całkowite odrzucenie słowa *gamer* nie jest możliwe do przeprowadzenia (Warren, 2014). I chociaż autor zgadza się, że zniechęca ono ludzi i buduje iluzję istnienia tylko jednego typu graczy, proponuje inne rozwiązanie – zarezerwowanie tego zwrotu dla „kogoś, kto żywi głębokie zainteresowanie i zrozumienie dla wszystkich aspektów tego medium” (tamże). *Gamer* mógłby oznaczać więc odpowiednik bibliofila czy kinomana, fana gier posiadającego rozległą wiedzę na temat medium.

Podobną opinię wyraża Mary Hamilton, podkreślając, że mimo negatywnych skojarzeń zwrot *gamer* jest wygodny jako nazwa fanów gier, a także „sprzyja rozwijaniu poczucia wspólnoty, tworzeniu wspólnych przestrzeni, gdzie można znaleźć swoje miejsce” (Hamilton, 2013). Co istotne, Hamilton

² Ang. „If you love games, you should refuse to be called a gamer” (Parkin, 2013).

nie wyklucza z tej wspólnoty grup marginalizowanych. Przeciwnie, wydaje się, że w jej odczuciu to właśnie poprzez używanie terminu *gamer* w odniesieniu do osób wykluczanych w dotychczasowym dyskursie możliwe jest przełamanie stereotypu i wytworzenie nowego znaczenia tego słowa, razem z nowym obrazem reprezentacji kulturowej.

Przeświadczenie, że do przełamania stereotypu można doprowadzić przez wzbogacenie reprezentacji kulturowej graczy, można znaleźć w przytoczonym przez Tracy Lien rozumowaniu Iana Bogosta: „aby gry wideo mogły przewyżżyć istniejące stereotypy, muszą zacząć być nam sprzedawane jako produkty ogólnego przeznaczenia” (Lien, 2013). W przeciwieństwie do propozycji Hamilton, ta koncentruje się na działaniach marketingowych, zakładając, że podstawą zmiany może być traktowanie gier jako medium uniwersalnego, tak jak ma to miejsce w przypadku książek czy filmów. Poszerzenie spektrum odbiorców i wprowadzenie różnorodnej reprezentacji kulturowej graczy mogłoby doprowadzić do zaniknięcia dotychczasowego stereotypu. Jednak aby tak się stało, konieczna wydaje się świadoma decyzja marketingowa reprezentantów branży gier, by zacząć przedstawiać gry jako produkt skierowany do szerszej i niejednolitej rzeszy odbiorców.

7.3. Podsumowanie

O ile niemożliwym wydaje się zdeterminowanie, która z przedstawionych opinii (i czy którakolwiek z nich) jest trafioną prognozą na przyszłość, a przynajmniej ja nie czuję się na siłach podejmować się takiej oceny, o tyle można założyć, że każda z nich poprzez poddanie w wątpliwość obecnego stanu rzeczy i wysunięcie propozycji zmiany przyczynia się do procesu dalszych przeobrażeń, służąc jako punkt odniesienia w procesie negocjowania znaczeń. Zwłaszcza jeśli przyjąć, że urefleksyjnienie, czy inaczej uświadomienie sobie mechanizmów opresji w dyskursie, jest podstawą dla podjęcia próby oporu (Foucault, 1995).

Co więcej, mimo trudności w określeniu, która z prognoz rzeczywiście się sprawdzi, można uznać, że dokonało się już zakwestionowanie porządku, w którym *gamer* jest zarówno identyfikacją całego środowiska graczy, jak i utrwaloną reprezentacją jednej konkretnej grupy demograficznej. Zestawienie wyżej przytoczonych stanowisk unaocznia fakt, że debata na temat terminu określającego graczy odpowiada szerszemu problemowi dotyczącemu nierówności społecznych i opresyjnych praktyk dyskursywnych w środowisku gamingowym. Jednocześnie sam kryzys semantyczny słowa obrazuje, że obec-

nie w środowisku tym dokonują się znaczące przeobrażenia dotyczące podważania dominującej reprezentacji kulturowej i dochodzenia do głosu dotychczas marginalizowanych grup. Dlatego też dalsza obserwacja zmian, jakim będzie poddawane to pojęcie, powinna dostarczać wartościowych informacji na temat sytuacji społecznej w środowisku grających.

W tym kontekście warto zaznaczyć, że artykuł został napisany przed powstaniem ruchu GamerGate i związanego z nim sporu toczącego się od jesieni 2014 roku. Z tego względu nie odnosi się do tych wydarzeń. Natomiast, z uwagi na to, że spór ten dotyczył podejścia do społeczno-politycznych aspektów gier, ze szczególnym uwzględnieniem obecności kobiet w kulturze gamingowej, dalsze pogłębienie badań i poszerzenie powyższego przeglądu stanowisk o problematykę GamerGate powinno rzucić nowe światło zarówno na zmianę semantyczną pojęcia *gamer*, jak i na ogólny kształt relacji władzy w dyskursie związanym z grami wideo.

LITERATURA

- Burke, S. (23 czerwca 2010). *GG: Gaming Culture – The Meaning of ‘Gamer’*. Online: <<http://www.gamersnexus.net/gg/382-gaming-culture-defined>>.
- Fairclough, N., Wodak, R. (1997). Critical Discourse Analysis. W: T. van Dijk (red.), *Discourse as Social Interaction* (s. 258–284). London: SAGE.
- Foucault, M. (1995). *Historia seksualności* (tłum. B. Banasiak, K. Matuszewski). Warszawa: Czytelnik.
- Gackenbach, J. (19 listopada 2012). *VideoGames: Brain Gain or Drain - What is a gamer identity or gamer culture?* Online: <<http://elab.athabascau.ca/podcasts/vgp/video-games-brain-gain-or-drain-what-gamer-identity-or-gamer-culture>>.
- Hamilton, M. (10 grudnia 2013). *In defence of ‘gamer’*. Online: <<http://maryhamilton.co.uk/2013/12/reclaiming-gamer/>>.
- Harrison, A. (2 września 2013). *Rise of the new geeks: how the outsiders won*. Online: <<http://www.theguardian.com/fashion/2013/sep/02/rise-geeks-outsiders-superhero-movies-dork>>.
- Ideas Without End (18 lipca 2012). *Is „Geek Culture” Really Mainstream?* Online: <<http://ideaswithoutend.wordpress.com/2012/07/18/is-geek-culture-really-mainstream/>>.
- Jabłońska, B. (2013). Krytyczna analiza dyskursu w świetle założeń socjologii fenomenologicznej (dylematy teoretyczno-metodologiczne). *Przegląd Socjologii Jakościowej*, IX/1, 48–61. Online: <http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume21/PSJ_9_1_Jablonska.pdf>.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press.
- Keogh, B. (10 grudnia 2013). *on the dominant discourse of ‘gamer’*. Online: <<http://ungaming.tumblr.com/post/69639708331/on-the-dominant-discourse-of-gamer>>.

- Kowert, R., Oldmeadow, J. (czerwiec 2012). *The Stereotype of Online Gamers: New Characterization or Recycled Prototype?* Online: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-stereotype-of-online-gamers-new-characterization-or-recycled-prototype/>>.
- Lien, T. (2 grudnia 2013). *No Girls Allowed*. Online: <<http://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>.
- Merriam-Webster. *gamer*. Online: <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/gamer>>.
- Oxford Dictionaries. *gamer*. Online: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/gamer>>.
- Parkin, S. (9 grudnia 2013). *If you love games, you should refuse to be called a gamer*. Online: <<http://www.newstatesman.com/if-you-love-games-you-are-not-a-gamer>>.
- Sheffield, B. (15 maja 2013). *Opinion: Let's retire the word 'gamer'*. Online: <http://www.gamasutra.com/view/news/192107/Opinion_Lets_retire_the_word_gamer.php>.
- Snider, M. (30 grudnia 2009). *Talking casual games with author Jesper Juul*. Online: <<http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/12/casual-games-conversation-with-author-jesper-juul/1#.U4LATChnMg5>>.
- Sweedyk, E., De Laet, M. (July 2005). *Women, Games, and Women's Games*. Online: <<http://connection.ebscohost.com/c/articles/18088862/women-games-womens-games>>.
- The Bossy Pally (3 sierpnia 2012). *Identity: Gamer*. Online: <<http://bossypally.wordpress.com/2012/08/03/identity-gamer/>>.
- Urban Dictionary (18 czerwca 2006). *True Gamer*. Online: <<http://pl.urbandictionary.com/define.php?term=True%20Gamer>>.
- Van Dijk, T. (2003). Critical Discourse Analysis. W: D. Schiffrin, D. Tannen, H. Hamilton (red.), *The Handbook of Discourse Analysis* (s. 352–371). New York: Wiley-Blackwell.
- Warren, J. (20 lutego 2014). *What is a Gamer?* Online: <https://www.youtube.com/watch?v=zw_SVsZ2v7Q>.
- Wodak, R., Meyer, M. (2009). Critical Discourse Analysis: History, Agenda, Theory and Methodology. W: R. Wodak, M. Meyer (red.), *Methods for Critical Discourse Analysis*. London: SAGE.
- YourDictionary. *gamer*. Online: <<http://www.yourdictionary.com/gamer>>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 19 maja 2014

mgr Magdalena Bednorz, doktorantka w Zakładzie Studiów Amerykańskich i Kanadyjskich, Wydział Filologiczny, Uniwersytet Śląski, Katowice, magda.bednorz@gmail.com

Kryzys tożsamości gracza – znaczenie terminu „gamer” wobec popularyzacji gier komputerowych

Abstrakt

Popularyzacja gier wideo, w wyniku której poszerza się krąg ich potencjalnych odbiorców, a dotychczas marginalizowane grupy stają się bardziej widoczne, skutkuje zmianą wizerunku przeciętnego gracza, a tym samym prowadzi do podważenia dotychczasowego znaczenia słowa gamer. Poniższy artykuł, bazując na założeniach krytycznej analizy dyskursu, przedstawia przegląd praktyk dyskursywnych wewnątrz kultury gamingowej, wypowiedzi i tekstów odnoszących się do kryzysu semantycznego pojęcia gamer, tym samym opisując skonfliktowane stanowiska, przyczyny konfliktu i jego potencjalne możliwe rozwiązania.

SŁOWA KLUCZOWE: kultura gamingu, gracz, gamer, dyskurs, tożsamość, semantyka