

WSTĘP

W początkowym okresie kształtowania się obszaru badawczego związanego z grami komputerowymi nagminną praktyką, stosowaną przez wielu podejmujących te zagadnienia badaczy było rozpoczynanie rozważań od tłumaczenia i uzasadnienia obecności tej tematyki na gruncie akademickiej refleksji. We wstępie do opublikowanej w 2007 roku książki *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames* Ian Bogost zauważa, że pomimo niewątpliwego sukcesu komercyjnego, jaki odniosły gry wideo, nadal borykają się one z problemem zaakceptowania ich jako form kulturowych. Jeśli powodem tego stanu rzeczy było postrzeganie gier jako „dziecięcego” medium czy przekonanie o trywialności treści, które są przez nie przekazywane, możemy dzisiaj w łatwy sposób obie te tezy podważyć. „Dziecięcość” gier, rozumiana zarówno jako wczesny etap rozwoju medium, jak i określanie go na poziomie potencjalnego odbiorcy, nie stanowi powodu, dla którego można byłoby wątpić w słuszność traktowania ich jako obiektów badań. Nawet jeśli wyrażalibyśmy trudne dziś do uzasadnienia przekonanie, że mamy do czynienia z niedojrzałymi i wciąż kształtującymi się formami, nie jest to powód, który podawałby w wątpliwość celowość badań nad medium, nawet we wczesnej fazie jego rozwoju. Powód drugi – gry skierowane są głównie do dzieci i jako takie nie zasługują na

uwagę – w oczywisty sposób ulega unieważnieniu, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że na gruncie innych mediów, takich jak literatura, komiks czy film, teksty, które prezentują treści skierowane do dzieci, nie stanowią przeszkody dla ich poważnego traktowania przez badaczy kultury.

Wydaje się, że obecny stan rozwoju badań nad grami, coraz wyraźniejsza ich obecność w dyskursie akademickim oraz fakt, że wiele uczelni w Polsce oferuje możliwość studiowania kierunków związanych z grami, pozwalają na optymistyczne stwierdzenie, że te procesy legitymizacji gier w obszarze naukowych badań znoszą konieczność tłumaczenia istotnej roli, jaką odgrywa to medium w pejzażu współczesnej kultury medialnej. Procesy, o których mowa, stanowią zarazem powód powstania tej publikacji, jeśli bowiem studiowanie gier komputerowych jako niezbędnego elementu edukacji medialnej nie budzi dziś większych wątpliwości, to nadal, szczególnie na rodzimym gruncie, odczuwa się pewien niedosyt opracowań naukowych związanych z tą dziedziną. Dlatego celem autorów niniejszej książki jest zaspokojenie tej potrzeby, choćby w niedużym stopniu, i zachęcenie przyszłych badaczy gier komputerowych do wzięcia udziału w dyskusji na temat problematyki związanej z omawianym medium.

Prezentowana publikacja składa się z dwóch części. Pierwsza zawiera propozycje rozważań teoretycznych: w poszczególnych rozdziałach z refleksji nad grami komputerowymi wyodrębniono zasadnicze kategorie badawcze. Każdy rozdział w tej części zawiera zatem syntetyczne opracowanie kluczowych, naszym zdaniem, pojęć z zakresu groznawstwa. To jeden z powodów, dla którego prezentowana książka jest na polskim gruncie pozycją wyjątkową – nie tyle bowiem chodziło nam o przygotowanie zbioru tekstów wielu autorów, z których każdy prezentuje odrębny aspekt refleksji nad grami, ale raczej o przedstawienie zasadniczych kategorii badawczych, których wagę i pożyteczność rozumienia sami odkrywaliśmy i potwierdzaliśmy w toku naszych zindywidualizowanych badań. W części rozdziałów poruszane są kwestie związane z narracyjnością, gatunkowością czy funkcjonowaniem postaci w grach, a więc

problematyce, w której można doszukiwać się pokrewieństwa ze strategiami badawczymi funkcjonującymi w szerszym i tradycyjnym medialnie obszarze badawczym. Ukazują one, w jaki sposób pojęcia takie jak tekst, narracja, gatunek czy postać podlegają koniecznej modyfikacji na skutek, by tak rzec, przeszczepienia ich na grunt interaktywnego medium. Pozostałe rozdziały koncentrują się wokół zagadnień wiążących się z grami w sposób bardziej bezpośredni, wyznaczając nowe kierunki zainteresowań, związanych ze społeczną i medialną specyfiką funkcjonowania gier, proponując dyskusję na temat interfejsu, kultury i typów graczy, gamifikacji czy relacji gier z innymi mediami.

Ponieważ chcielibyśmy, aby nasza publikacja stała się lekturą pożyteczną zwłaszcza dla studentów kształtującej się dziedziny, jaką jest groznawstwo, opracowaliśmy szereg definicji pojęć z nią związanych, które zostały zamieszczone w osobnych ramkach, co pozwoli czytelnikom niezaznajomionym jeszcze z zawłościami terminologicznymi trudnego obszaru badań na w miarę płynną i owocną lekturę. Definicje te zostały wyróżnione także dlatego, że wyjaśniane w nich pojęcia pojawiają się nie tylko w bezpośrednim sąsiedztwie omawianych zagadnień, ale także powracają w różnych kontekstach problemów, które zostały przedstawione w książce.

Druga część publikacji zawiera analizy konkretnych gier, a autorzy tekstów często uwzględniają narzędzia teoretyczne, które zostały opisane we wcześniejszych rozdziałach, systematycznie dowodząc, że traktowanie gier komputerowych jako tekstów kultury nie tylko jest możliwe, ale może zaowocować wyjątkowo interesującymi spostrzeżeniami. Stanowi ona także bardzo wartościową oraz, mam wrażenie, niezwykle pożądaną propozycję badawczą, ukazuje bowiem w praktyce, jak można poradzić sobie z niekiedy bardzo trudnym zadaniem analizowania interaktywnego tekstu kultury, na którego przebieg i ostateczny kształt ma jego odbiorca.

Z uwagi na fakt, iż badania nad grami, zwłaszcza na gruncie polskim, znajdują się na dość wczesnym etapie rozwoju, a konieczność ich prowadzenia jest widoczna zarówno na poziomie decyzji instytucji edukacyjnych, które w coraz bardziej dostrzegalny sposób

wprowadzają elementy groznawstwa do programów kształcenia, jak i zauważalnej energii, jaką do rozwoju dziedziny wnosi pierwsze pokolenie badaczy gier, to właśnie im i ich następcom dedykujemy tę książkę. Dlatego też w rozdziałach teoretycznych autorzy dokonują syntezy istniejących już rozwiązań i propozycji badawczych, które pojawiły się na gruncie *game studies* i stały się częścią groznawczego kanonu, uzupełniają je o własne interpretacje, pomysły i diagnozy, oraz wskazują pod każdym z nich literaturę, która z pewnością będzie pożyteczna dla odbiorców chcących włączyć się w naukową dyskusję nad wybranymi zagadnieniami. Powyższe uwagi, dotyczące zarówno celu, w jakim niniejsza książka została przygotowana, układu i funkcji poszczególnych elementów jej struktury czy wreszcie istotności i odrębności dziedziny, którą się zajmuje, zostały wyrażone w jej tytule: *Wprowadzenie do groznawstwa* w ekonomiczny oraz, mam nadzieję, czytelny sposób komunikuje wszystko to, co starałam się wyjaśnić bardziej szczegółowo w niniejszym wstępie.

Czytelnikom należy się jeszcze kilka słów o autorach tej książki oraz perspektywach badawczych, jakie zostały przez nich zaproponowane. Projekt *Wprowadzenia do groznawstwa* zrodził się kilka lat temu w gronie członków Koła Naukowego Badaczy Gier na Uniwersytecie Łódzkim, w ramach którego studenci, doktoranci i pracownicy naukowcy dyskutowali na tematy związane z grami komputerowymi i ich badawczym potencjałem. Atmosfera tych dyskusji przenika strony naszej książki, co czytelnicy zapewne odczują na przynajmniej kilka sposobów. Po pierwsze – wszyscy jesteśmy zdania, że gry komputerowe, niezależnie od tego, że funkcjonują jako złożone programy komputerowe, można traktować jako teksty kultury i badać je jako dynamiczne formy, generujące znaczenia. Zgodziliśmy się również w kwestii proponowania dla obszaru badań nad grami nazwy „groznawstwo” (analogicznej wobec filmoznawstwa czy literaturoznawstwa) – uczyniliśmy tak z kilku powodów. Poza oczywistym aspektem ekonomii językowej pozwala ona uniknąć ideologicznej konotacji, z jaką mamy do czynienia w przypadku pojęcia takiego jak ludologia i – co istotniejsze – podkreśla, naszym zdaniem, samodzielność dyscypliny, cechującej się neutralnością

w aspekcie możliwych do zastosowania perspektyw badawczych. Dostrzegalne dla czytelników będzie także to, że nasze teksty, choć poświęcone osobnym zagadnieniom, dialogują ze sobą zarówno w obszarze pojęć, jak i koncepcji, co nie tylko stanowi wynik naszej zbiorowej pracy, ale także jest przejawem wyjątkowości niniejszego zbioru opracowań tematów związanych z grami – każdy rozdział stanowi odrębną część książki o dużym potencjale samodzielności, ale też staje się bogatszy i doskonale rozumiany w kontekście całości. Niezależnie jednak od ducha wspólnotowości, jaki cechuje nasz projekt, każdy z nas posiada własne przekonania i preferencje, które formułuje na poziomie tematycznym, językowym czy retorycznym. Wyraża się to na przykład w decyzjach dotyczących drugiego członka określenia zjawiska będącego przedmiotem naszej refleksji: niektórzy z nas mówią o „grach komputerowych”, inni preferują termin „gry wideo” czy „gry cyfrowe”. Zależało nam na podkreśleniu tych różnic, nie tylko jako przejawów naszej autonomiczności jako badawczych indywidualności, ale także dlatego, że w tym kalejdoskopie spojrzeń, pomysłów i diagnoz odbijają się różnorodne podejścia do badań nad grami. Pozwala to wyrazić nadzieję, że przedstawione przez nas propozycje perspektyw refleksji dotyczących gier komputerowych okażą się satysfakcjonujące dla czytelników poszukujących rozwiązań w wybranych aspektach tej dziedziny, jak również będą stanowiły inspirację dla wszystkich, którzy zechcą towarzyszyć nam w intelektualnej podróży przez niezmiernie ciekawą krainę zjawisk związanych z grami komputerowymi.

Katarzyna Prajzner