

Damian Gałuszka  
AGH w Krakowie

## ANTROPOLOGIA KOMPUTEROWA WOBEC FENOMENU GIER KOMPUTEROWYCH

**Radosław Bomba.** *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności.* Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek 2015, 425 s.

Radosław Bomba związany jest z Uniwersytetem Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, a w swoich badaniach zajmuje się takimi dziedzinami wiedzy jak: ludologia, humanistyka cyfrowa, cyberkultura czy nowe media. Przejawem tych zainteresowań jest recenzowana książka, ale też inne prace i działania naukowe tego badacza, wśród których można wymienić *Zwrot cyfrowy w humanistyce* (Bomba i Radomski 2013) czy autorski blog naukowy, prowadzony pod adresem [www.bomba.pl](http://www.bomba.pl). Uczonemu temu nie są obce najnowsze trendy i zjawiska medialne, a do takich należy zaliczyć gry wideo. Jednak w recenzowanej tutaj książce Bomba skupia się nie tylko na wydarzeniach z ostatnich lat, ale sięga też do historii medium i dobrze znanych – ale już nie najnowszych – teorii naukowych. To wszystko sprawia, że książka stanowi pierwszą polską, i do tego tak szeroko zakrojoną próbę analizy gier wideo oraz roli, jaką odgrywają one we współczesnej kulturze i gospodarce. Z tego względu trudno się nie zgodzić z fragmentem recenzji wydawniczej autorstwa Kazimierza Krzysztofka, który stwierdza, „że [recenzowana – DG] praca stanowić będzie coś w rodzaju »reference book« dla przyszłych badaczy społecznego tworzenia rzeczywistości w grach komputerowych”.

### Treść książki

Jak przyznaje autor we wstępie, starał się „pokazać, że gry komputerowe mogą służyć jako kreatywne narzędzie ekspresji, edukacji, a nawet pracy”. Czy rzeczywiście udało się zrealizować ten zamiar? Już pobieżna analiza spisu treści sugeruje, że tak. Książka została podzielona na pięć rozdziałów. W pierwszym wyjaśnione są kwestie metodologiczne, geneza i główne założenia antropologii

codziennosci, pojawia się też charakterystyka wybranych kategorii medioznawczych i opis ludologii. Rozdział drugi poświęcony jest kulturowej historii gier wideo. W kolejnym opisane są współczesne zjawiska towarzyszące kreatywnemu odbiorowi tego medium. Bomba wyjaśnia fenomen modyfikowania gier (tzw. moding) czy oszukiwania (ang. *cheating*) ich systemu. Jednak autor słusznie zauważa, że poza zaangażowanymi i wymagającymi graczami, w ramach kultury gier komputerowych można spotkać się ze zjawiskiem wykluczenia – co zostaje przedstawione w dalszej części rozdziału trzeciego. Rozdział czwarty poświęcony jest wpływowi gier wideo na współczesną sferę pracy. Z jednej strony autor przytacza przykłady nowych profesji (np. game farmerów, e-sportowców), z drugiej omawia zjawisko gamifikacji, które polega na wykorzystywaniu rozwiązań znanych z gier w działalności biznesowej lub zawodowej. Książkę kończy rozdział piąty, w którym Radosław Bomba zajmuje się wykorzystaniem gier wideo w edukacji. Po przedstawieniu ogólnej struktury recenzowanego tytułu, przejdę do nieco bardziej szczegółowego opisu poszczególnych fragmentów *Gier komputerowych w perspektywie antropologii codzienności*. Z racji objętości tej pozycji, skupię się na tych fragmentach, które uznałem za najciekawsze.

W rozdziale pierwszym pt. *Metody badań gier komputerowych*, Radosław Bomba skupia się na aspektach metodologicznych. Autor zaczyna swoje wywody od wyjaśnienia podstaw i założeń konstruktywistycznej koncepcji nauki, będącej perspektywą metodologiczną, wykorzystaną w procesie przygotowania książki. Odwołuje się, ale bez szczegółów, do takich klasyków filozofii jak Immanuel Kant, Henri Poincare (twórca konwencjonalizmu) czy przedstawia szczegółowy opis koncepcji rewolucji naukowych autorstwa Thomasa Kuhna (Kuhn 2001). W dalszej części rozdziału zostaje zarysowana koncepcja mocnego programu socjologii wiedzy (por. Barnes i Bloor red. 1993) oraz jej rozwinięcia teoretyczne, a także alternatywna wizja anarchizmu teoretycznego Paula Feyerabenda (Feyerabend 2001). Kilka kolejnych stron jest przeznaczonych na opis postmodernistycznej wizji nauki, a w szczególności poglądów poststrukturalistów i przedstawicieli amerykańskiego neopragmatyzmu. Ten podrozdział kończy charakterystyka podziału na Obiektywistyczny Model Poznania i Konstruktywistyczny Model Poznania, autorstwa Andrzeja Zybertowicza (Zybertowicz 1995).

Kolejny podrozdział jest poświęcony genezie antropologii codzienności i pojawia się w nim omówienie zwrotu postmodernistycznego w antropologii, ze szczególnym naciskiem na zmiany w podejściu do roli analizy codziennych praktyk w badaniach antropologicznych. Zmiana ta polega przede wszystkim na wypracowaniu krytycznego podejścia także w stosunku do kultury zachodniej oraz docenieniu roli działań jednostek, które poprzez swoje praktyki konstruują w ten sposób zbiory praktyk znaczących (por. Barker 2005: 67–71). Dopiero

jednak następny fragment, przeznaczony na omówienie wykorzystania antropologii codzienności w badaniach nad grami wideo, dotyka meritum, czyli gier komputerowych. Bomba rozpoczyna tę część swojej książki od przedstawienia negatywnych i często stereotypowych opinii na temat tego medium – niekiedy wyrażanych nawet przez przedstawicieli środowisk akademickich. Zdaniem autora, redukcja wykorzystywania gier wideo jedynie do negatywnych efektów jest wysoce nieuprawnione, a ich wciąż niekorzystny – choć zmieniający się w pozytywną stronę – wizerunek jest efektem ciągle trwającego „oswajania kulturowego”. W tym miejscu nasuwa się pewna analogia do koncepcji opóźnienia kulturowego (ang. *cultural lag*) autorstwa amerykańskiego socjologa Williama Ogburna, o czym jednak Bomba nie wspomina w swojej pracy. Ogólnie rzecz biorąc, system kulturowy – zbudowany z dwóch elementów: materialnego, który reprezentują technologie i niematerialnego, w którego skład wchodzi: sztuka, literatura, zabawa, nauka, wiedza, oświata, moralność czy normy i wartości – nie rozwija się harmonijnie, gdyż szybkość zmian w sferze materialnej przewyższa tempo zmiany w obrębie sfery niematerialnej (Ogburn 1922: 200–212). Gry wideo z pewnością stanowią pewną technologię, której sprawne użycie wymaga określonych kompetencji o charakterze niematerialnym (wiedzy, umiejętności technicznych). Być może w przypadku osób, które cechują się stereotypowym podejściem do omawianego medium, etap „oswajania kulturowego” jest jednocześnie momentem nadrabiania opóźnień kulturowych. W tym miejscu można było moim zdaniem odnieść się do ciekawego pojęcia technizacji, które oznacza „wzajemne relacje tożsamości i kompetencji technologicznej” (Dovey i Kennedy 2011: 82). W kategorii technizacji zawierają się nawyki związane z używaniem nowoczesnych urządzeń, technologii, a także stosunek do mediów, w tym do gier komputerowych.

W dalszej części książki autor przywołuje trzy płaszczyzny badania gier komputerowych autorstwa Toma Boellstorffa (Boellstorff 2006: 29–35). Badacz ten uważa za użyteczne analizowanie kultur powstających w grach komputerowych (ang. *Game cultures*), kultur grania (ang. *Cultures of gaming*) oraz grania w kulturze (ang. *The gaming of cultures*). Bomba zaznacza, że w swojej pracy podejmuje się analizy na wszystkich wymienionych płaszczyznach, w sposób szczególnie skupiając się na zjawiskach zachodzących w kręgu kultury zachodniej.

Na kolejnych stronach książki czytelnik napotyka opis mikroetnografii gier komputerowych – zdaniem Bomby przydatnego narzędzia badawczego. Główną kategorią dla tej perspektywy analitycznej jest pojęcie cząstkowego współuczestnictwa, które pozwala przedstawić grę wideo jako wzajemną interakcję kilku części: czynnika ludzkiego, kulturowego (gra komputerowa jako system symboli) oraz technologicznego (element nieludzki, kod programu). W tak rozumianym układzie najistotniejszą funkcję pełnią zróżnicowane relacje i wzajemne

oddziaływanie wyżej wymienionych elementów, które badacz powinien traktować jako równoważne składniki wydarzenia, jakim jest sytuacja użytkowania gry wideo. Wydaje mi się, że w tym miejscu brakuje odniesienia do teorii aktora-sieci (ang. *Actor-Network Theory*, skr. ANT) Bruno Latoura. Jeżeli potraktujemy praktykę grania w gry elektroniczne jako pewną sieć relacji, która cechuje się zmienną dynamiką, zależną od płynności wyżej wymienionych części – i w której ważną rolę odgrywają *nie-ludzie* (w omawianym przypadku takim aktorem może być kod gry, jej zasady czy wykorzystywane do rozgrywki przedmioty, np. kontrolery), to wejdziemy w hermeneutykę właściwą dla teorii Lato-ura (por. Latour 2010), co można było zasygnalizować w recenzowanej książce. Co więcej, zabrakło mi tutaj nawiązania do znanej teorii przestrzeni Michaela Nitschego, który sugeruje badanie sytuacji gry na podstawie pięciu wpływających na siebie płaszczyzn (Nitsche 2008: 15): reguł gry (ang. *rule-based space*), zapośredniczonej (ang. *mediated space*), fikcji (ang. *fictional space*), zabawy (ang. *play space*) oraz interakcji społecznych (ang. *social space*).

Kończąc omawiany podrozdział, autor przedstawia istotną adnotację. Przyznaje on bowiem, odnosząc się do kategorii ponowoczesności, że w swoich rozważaniach przyjmuje raczej poetykę fragmentu i nie rości sobie prawa do obiektywnego przedstawienia wszystkich zjawisk towarzyszących grom komputerowym.

Dalej praca dotyczy gier komputerowych w perspektywie teorii nowych mediów. Bomba wyjaśnia tutaj istotną rolę przejścia od mediów analogowych do cyfrowych. Przejście to doskonale obrazuje pogląd Nicholasa Negroponte (Negroponte 1997: 11–74), który określił tę zmianę mianem przejścia z atomów na bity. Na kolejnych stronach czytelnik ma okazję zapoznać się z pięcioma cechami nowych mediów wskazanymi przez Lwa Manovicha (Manovich 2006), które Bomba przywołuje, szczegółowo omawiając każdą z nich (reprezentacja numeryczna, modularność, automatyzacja, wariacyjność, transkodowanie). W swoim opisie cech nowych mediów autor podaje przykłady zjawisk ze świata gier wideo. Koncepcja Manovicha ma już niemalże status klasycznej i pojawia się w wielu opracowaniach z zakresu badań nad nowymi mediami. Jej użycie ma jednak praktyczny sens, ponieważ ukazuje skomplikowanie i logikę działania gier wideo.

W analizach gier komputerowych i towarzyszących im fenomenów ważne miejsce zajmuje kategoria wirtualnej rzeczywistości, omówiona w kolejnym podrozdziale. Bomba rozpoczyna swoje przemyślenia na ten temat od dość pesymistycznej wizji hiperrzeczywistości symulaków Jeana Baudrillarda (Baudrillard 2005), by dość szybko przejść do bardziej optymistycznej koncepcji teleobecności, która nie tylko nie oddala ludzi od realnej przestrzeni fizycznej, ale pozwala na wpływanie na nią poprzez rzeczywistość wirtualną (na odległość). W tym miejscu chciałbym zaznaczyć, że trudno nie zgodzić się z Bombą, który

twierdzi, że Baudrillarda wizja symulacyjnej hiperrzeczywistości odnosi się do niewielkiej tylko części kultury gier komputerowych – padają przykłady uzależnień od gier wideo i śmierci graczy z powodu przemęczenia organizmu. Wydaje się jednak, że autor mógł pokusić się o nieco szersze omówienie takich zjawisk jak rosnąca liczba filmów opartych na grach wideo czy coraz szybciej rozwijający się trend gogli wirtualnej rzeczywistości. Takie sprzęty jak Oculus Rift i jego naśladowcy stanowią obecnie przykłady technologii, która w opinii wielu znawców ma zrewolucjonizować branżę elektronicznej rozgrywki. Nie da się jednak ukryć, że sposób ich działania wpisuje się w pesymistyczną wizję Baudrillarda, w której świat realny zastępuje symulacja. To rosnące powiązanie rzeczywistości fizycznej i wirtualnej, zdaniem Radosława Bomby, może być z powodzeniem wykorzystywane w kontekście: edukacyjnym (gry edukacyjne), społecznym (gry komputerowe stają się kolejną płaszczyzną życia towarzyskiego) czy ekonomicznym (niektóre gry wideo pozwalają na podejmowanie pracy zarobkowej). Wszystko to wpisuje się w kategorię realnej wirtualności, którą Bomba przytacza za Manuelem Castellsem (Castells 2008) i ustawia w opozycji do wspomnianej kategorii symulaków Baudrillarda. Wirtualne światy tworzone w cyfrowych grach są coraz częściej łączone z innymi praktykami życia codziennego, przez co dochodzi do ich urealnienia. Rzeczywiście w wielu wypadkach tak jest, szczególnie w przypadku gier, które oferują możliwość wspólnej rozgrywki z innymi ludźmi, na przykład w grach typu MMORPG (ang. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), w których ramach często dochodzi do powstania wirtualnych wspólnot (tzw. klanów), które następnie rozciągają się na świat fizycznych i bezpośrednich relacji pomiędzy ich członkami.

Poza pojęciem wirtualnych światów, ważnymi i zazwyczaj uznawanymi za dystynktywne dla gier komputerowych pojęciami są: immersja, interaktywność oraz interpasyność. Czytelnik ma możliwość zapoznać się z ich dość szczegółowym omówieniem. Szczególną rolę odgrywa tutaj zmiana roli odbiorcy – który w przypadku gier wideo zyskuje dużą swobodę interpretacji znaczeń i sensów, odbieranych w toku interakcji z medium. Następny podrozdział podejmuje zagadnienie interfejsów. Bomba przedstawia interesującą typologię gier komputerowych, zbudowaną na podstawie typu wykorzystywanego interfejsu użytkownika. Ostatnie kilkanaście stron rozdziału pierwszego recenzowanej pozycji jest poświęcone perspektywie ludologicznej w badaniach nad grami komputerowymi. Autor wyjaśnia pojęcie i historię rozwoju ludologii – będącej młodą dyscypliną naukową, w której ramach bada się przede wszystkim gry i zabawę. Odbiorca otrzymuje dość syntetyczne i przekrojowe informacje o rozwoju tej dyscypliny i najistotniejszych, ludologicznych kategoriach analitycznych.

Kolejny rozdział w strukturze książki został przeznaczony na opis kulturowej historii gier komputerowych. Ma on przede wszystkim pokazać proces

historyczny, w którego ramach gry wideo przenikały do różnych dziedzin życia społecznego. Autor przyznaje, że podejmowanie się analizy historycznej tego medium przysparza licznych trudności. Przede wszystkim ma to związek z brakiem rozwiniętych instytucji zajmujących się dokumentacją historii gier cyfrowych (np. muzeów) oraz skomplikowaniem zjawiska (mowa bowiem o rozwoju samych gier, ale też technologii czy kontekstów kulturowych, w których ramach są one wytwarzane i konsumowane). Bomba słusznie zauważa, że dokonany przez niego wybór tematów i tytułów jest mocno selektywny. Ogrom zjawisk i liczba gier, które należałoby przedstawić, w znacznym stopniu przekraczają cel recenzowanej książki. Pomimo tego autor w sprawny sposób wypełnia około 80 stron chronologicznym opisem rozwoju gier elektronicznych. Jest to opowieść o: prehistorii tego medium (lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte XX wieku), narodzinach przemysłu gier wideo (początek lat siedemdziesiątych XX wieku), tzw. złotym wieku gier i ogromnym kryzysie (lata osiemdziesiąte XX wieku). Omówione zostają dokładniej lata dziewięćdziesiąte XX wieku. Bomba ilustruje tu też polską specyfikę rynku gier wideo tamtego okresu, przedstawiając ogólny kontekst społeczny i kulturowy, jaki towarzyszył polskim twórcom i odbiorcom gier w tamtej dekadzie. Ogólnie rzecz biorąc, końcówka drugiego tysiąclecia stanowi okres kreatywnego i wielowymiarowego rozwoju medium gier komputerowych, co dość dobrze zaprezentowano w recenzowanej książce.

Na początku XXI wieku postępuje proces popularyzacji internetu. Ma to swoje przełożenie na kulturę gier komputerowych, a przykładów dostarcza upowszechnienie masowych gier wieloosobowych (ang. *Massively Multiplayer Online*, MMO) czy gier przeglądarkowych (ang. *Browser Based Massive Multiplayer Online Games*, BBMMOG) – od czego zaczyna Radosław Bomba w ostatnim fragmencie rozdziału drugiego. Gry sieciowe otwierają przed graczami niespotykane do tej pory możliwości, łącząc jednocześnie setki tysięcy, a nawet miliony, osób we wspólnej przestrzeni i czasie. Taki masowy sposób rozgrywki wiąże się z koncepcją wirtualnych światów, które są pokrótce omówione na kolejnych stronach książki. W swoich rozważaniach nad tym zjawiskiem, Bomba przeznaczona dość dużo miejsca na opis – jego zdaniem – największego i najpopularniejszego wirtualnego świata: *Second Life*. Ważnym trendem w pierwszej dekadzie po 2000 roku jest z kolei popularyzacja gier zacierających różnicę pomiędzy twórcą a odbiorcą. Zdaniem Bomby, takie gry jak *Sim City* czy *The Sims* pozostawiają graczom sporą swobodę w kreowaniu i przekształcaniu ich zawartości – co dla autora recenzowanej pozycji jest przykładem rodzaje się typu gier 2.0. Zostają one opisane w rozdziale trzecim *Gier komputerowych w perspektywie antropologii codzienności*. Ostatnie strony omawianego podrozdziału poświęcone są przemianom technologii (przede wszystkim chodzi o nowe konsole do gier i rozwój kontrolerów ruchowych) oraz powstaniu i upowszechnieniu nowych typów gier: *casual games*, *indie games* (gry niezależne)

czy *Alternate Reality Games* (gry, które wykraczają poza przestrzeń wirtualną i częściowo są rozgrywane w świecie fizycznym).

Następny fragment recenzowanej książki, rozdział trzeci, nosi tytuł *Codziennosc 2.0 – gry komputerowe w medialnej kulturze uczestnictwa*. Radosław Bomba charakteryzuje w nim źródła kultury uczestnictwa (czy jak chce Tim O'Reilly: kultury 2.0), wyróżniając czynniki technologiczne i społeczne. Autor odnosi się do twórczości Michela de Certeau (Certeau de 2008), Zygmunta Baumana (Bauman 1995) czy Alvina Tofflera (Toffler 1997) i pokazuje przemiany współczesnej kultury, w której ramach konsumpcja przeobraża się w obszar oddolnych i subwersywnych działań konsumentów, którzy przekształcają (odwracają) relację pomiędzy producentem a odbiorcą dzieła. Jak słusznie przytacza Bomba, takich konsumentów można określić mianem tofflerowskich prosumentów, jednak trzeba zaznaczyć, że kategoria ta stale się rozwija (por. Siuda 2012), czego autor jednak nie zauważa. Opisując kategorie kultury uczestnictwa Henry'ego Jenkinsa (Jenkins 2007) oraz kultur Read/Write (RW) i Read Only (RO) Lawrence'a Lessiga (Lessig 2009), Bomba dostarcza czytelnikowi podstaw teoretycznych, niezbędnych do zrozumienia fenomenu kultury gier komputerowych, która jest opisana na kolejnych stronach recenzowanej książki. Autor charakteryzuje zjawiska: *cheatingu* (czyli oszukiwania systemu i zasad gry przez graczy, którzy posiadają niezbędne zasoby kapitału „growego”), *modingu* (są to praktyki modyfikowania gier przez graczy, którzy implementują do nich własne pomysły i rozwiązania), autorskich stylów gry (pojawia się omówienie klasycznej typologii sposobów rozgrywki Richarda Bartle oraz jej rozwinięcie autorstwa Nicka Yee) oraz tworzenia paratekstów medialnych. W przypadku tego ostatniego zjawiska chodzi o oddolną, pozarynkową twórczość graczy, którzy remiksują różne treści i formy medialne, co prowadzi do wytworzenia nowych zjawisk, takich jak fanowskie utwory literackie (oparte na fabule danej gry), encyklopedie internetowe, blogi czy machinimy. Jak wyjaśnia Bomba, machinima to animacja tworzona przez graczy za pomocą silnika graficznego gry komputerowej. Wymienione zjawiska składają się na obraz współczesnej kultury gier komputerowych, której uczestnicy – gracze zaangażowani w różne subkultury i wspólnoty – aktywnie angażują się w oddolne procesy twórczej konsumpcji i dekonstrukcji gier.

W omawianym rozdziale przedstawiona zostaje także problematyka grup marginalizowanych. Jest to ważny fragment recenzowanej książki i wpisuje się w rozważania z zakresu gender studies, socjologii etniczności i problematyki starości. Autor pokazuje, w jaki sposób w kulturze gier komputerowych partycypują: kobiety, osoby o innej (niż heteroseksualna) orientacji, przedstawiciele mniejszości etnicznych i rasowych oraz osoby starsze. Okazuje się, że ta na pozór inkluzywna przestrzeń oddolnej aktywności kulturowej, cechuje się też pewnym stopniem zamknięcia – co zostaje opisane w kolejnych podrozdziałach.

Radosław Bomba, podejmując wyżej opisane zagadnienia, wpisuje się w ważną tematykę, ponieważ nakreśla realne problemy konkretnych grup ludzi. Co więcej, pokazuje, że gry elektroniczne nie przynależą tylko do sfery zachowań ludycznych, ale pojawiają się także w kontekście poważnych problemów społecznych. Osobiście żałuję jedynie tego, że autor zapomniał o jeszcze jednej grupie wykluczonej, jaką stanowią osoby niepełnosprawne. Rozdział trzeci zamykają rozważania na temat strategii konstruowania tożsamości indywidualnej w świecie gier oraz tworzenia wspólnot. Bomba przytacza interesujące przykłady konstruowania wirtualnego „ja” wśród graczy, którzy przenoszą do gier własne pragnienia czy doświadczenia z realnego życia. Gra staje się narzędziem umożliwiającym autorefleksję, a niekiedy przestrzenią, w której ramach jednostki prezentują innym własne „ja”, rekonstruują czy nawet multiplikują swoją tożsamość. Przechodząc do tematu wspólnot, które tworzą gracze, autor skupia się na gildiach, czyli grupach graczy, którzy wspólnie grają w daną grę sieciową, przytacza ich typologie i opisuje charakter relacji, jakie powstają pomiędzy graczami. W celu zobrazowania procesów formowania więzi, Bomba przywołuje – między innymi – własne doświadczenia z trzyletniego uczestnictwa w grze sieciowej *Ikariam* oraz historię wspólnoty skupionej wokół gry *Uru Prologue*.

Rozdział czwarty książki poświęcony został transformacjom w sferze pracy i zabawy, do jakich doszło w efekcie rozwoju przemysłu elektronicznej rozrywki. Radosław Bomba w sposób ogólny przedstawia proces produkcji gier komputerowych, a następnie opisuje trzy typy grup, zaangażowanych w to przedsięwzięcie: deweloperów (np. programiści, projektanci poziomów, graficy, dizajnerzy, scenarzyści, animatorzy, testerzy), wydawców (przedsiębiorstwo, które zapewnia finansowo-organizacyjne wsparcie dla deweloperów) oraz producentów technologii (firmy, które dostarczają niezbędny w produkcji gier sprzęt i oprogramowanie). Na kolejnych stronach pojawia się opis zjawiska e-sportu. Autor przedstawia źródła tej praktyki (polega ona na łączeniu rywalizacji sportowej z grami wideo) oraz wyjaśnia proces profesjonalizacji, instytucjonalizacji i umiędzynarodowienia rozgrywek e-sportowych – przykładem tych procesów mogą być międzynarodowe turnieje i organizacje e-sportowe, na przykład World Cyber Games, którego opis pojawia się w omawianym rozdziale. Jednak wpływ gier wideo na współczesną rzeczywistość wykracza poza zjawisko e-sportu. Przykładem tego jest gamifikacja i przeobrażenia sfery pracy, które autor analizuje w dalszej części swojej książki. Ogólnie rzecz biorąc, gamifikacja to zjawisko polegające na adaptacji mechanizmów znanych z gier w różnych kontekstach życia codziennego. Bomba podaje przykłady z wykorzystania gier symulacyjnych w wojsku czy przedsiębiorstwach, rozwoju handlu wirtualnymi przedmiotami czy opisuje przykład portalu społecznościowego Foursquare, który łączy mechanizmy znane z gier (np. odznaki, punkty, rankingi) z technologią geolokalizacji użytkowników portalu. W kolejnych podrozdziałach autor



szczegółowo przedstawia zjawisko game farmingu (polega ono na zdobywaniu, a następnie sprzedaży wirtualnych przedmiotów i walut za prawdziwe pieniądze) oraz zmian, jakie zaszły we współczesnej armii w efekcie zaadaptowania przez nią mechanizmów znanych z gier wideo (podrozdział poświęcony symulacjom wojskowym, zjawisku militainment oraz omówieniu gry *America's Army*). Niestety, zabrakło mi tutaj odniesień do polskich przykładów. O ile tematyka gamifikacji jest stosunkowo populara i często podejmowana zarówno w mediach, jak i czasopismach poświęconych marketingowi – ale też w formie książek (por. Tkaczyk 2012) – tak trudno doszukać się naukowego omówienia polskiego game farmingu, który z pewnością istnieje, o czym świadczą liczne aukcje na portalu Allegro.

W ostatnim rozdziale recenzowanego dzieła omówione zostały praktyki wykorzystywania gier wideo w sferze edukacji. Część tego rozdziału powstała w efekcie badań prowadzonych przez Radosława Bombę, który rozpoczyna swoje rozważania od przedstawienia dwóch podejść do zjawiska wykorzystywania gier w edukacji: behawiorystycznego (opartego na zasadzie bodziec-reakcja i przypominające tradycyjną formułę lekcji szkolnej) oraz konstruktywistycznego (w ramach tego modelu podkreśla się indywidualizm uczącego się i naukę przez kreatywne działanie). Bomba przytacza też perspektywę, która próbuje łączyć oba wyżej wymienione modele. Pisze o grach epistemologicznych Davida Williamsona Shaffera (Shaffer 2006) oraz o kategorii kompetencji proceduralnych Iana Bogosta (Bogost 2007). Zasadniczo taka perspektywa polega na tworzeniu gier wideo, które zawierają elementy programu edukacyjnego i skupiają się na konkretnym temacie, ale jednocześnie oferują grającym dużą swobodę działań. Autor stara się wpisać swoje wywody w szerszy kontekst społeczny, dlatego odwołuje się do rozważań Alvina Tofflera nad kształtem społeczeństwa nowoczesnego, pojęcia technologii definiującej Davida Botlera (Botler 1990) czy klasycznych badań Cliforda Geertza nad walkami kogutów na Bali. W kolejnych podrozdziałach wprowadzone i omówione zostają pojęcia alfabetyzacji medialnej oraz wykluczenia cyfrowego. Bomba słusznie nie ogranicza się do ogólnych rozważań na temat kształtu i wymogów współczesnych gospodarek i zmediatyzowanego społeczeństwa – oraz dysonansu pomiędzy tradycyjną szkołą i jej metodami a wspomnianymi wymogami – ponieważ podaje szereg konkretnych rozwiązań dydaktycznych. Szerzej omówione zostają badania Mizuko Ito (Ito 2009) nad przydatnością gier komputerowych w procesie edukacyjnym. Ito w ciekawy sposób przedstawiła proces przekształcania struktur gier edukacyjnych pod wpływem dyskursywnych relacji, jakie zachodzą pomiędzy rodzicami, dziećmi i środowiskiem edukacyjnym. Jest to interesujący przykład analizy, dla której istotnym elementem staje się struktura socjometryczna grupy czy uwarunkowania klasowe, nie zaś charakterystyka samego medium gry wideo. Ostatni rozdział domyka omówienie autorskiego projektu

badawczego Radosława Bomby pt. „Jarocin’85 w Second Life”, który był realizowany wspólnie ze studentami II roku kulturoznawstwa UMCS.

### Podsumowanie oceny

W moim odczuciu Radosław Bomba w umiejętny sposób przedstawia czytelnikowi swoją szeroką wiedzę na tematy związane z grami wideo i ich rolą we współczesnej kulturze. Niestety, nie brakuje fragmentów, które co prawda udowadniają odczytanie autora, ale jednocześnie utrudniają odbiór całości tekstu. Mowa tutaj przede wszystkim o pierwszych kilkudziesięciu stronach książki, na których autor przedstawia liczne teorie naukowe, by na końcu podrozdziału stwierdzić, że w zasadzie cała praca została oparta na jednej wizji nauki (Konstruktywistycznym Modelu Poznania Andrzeja Zybortowicza).

Co więcej, rozdział drugi, poświęcony kulturowej historii gier komputerowych, stanowi sprawny opis, ale jednocześnie w pewnym stopniu powtarza zagadnienia poruszane w wydanych już na polskim rynku książkach. Mowa tutaj o takich pozycjach jak *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo* (Mańkowski 2010), *Dawno temu w grach* (Kluska 2008) i *Bajty polskie* (Kluska 2011). Są to tytuły napisane przez dziennikarzy i historyków gier, poświęcone tylko i wyłącznie historii tego medium. Radosław Bomba umieszcza te pozycje w bibliografii swojej książki i moim zdaniem niepotrzebnie przeznaczając prawie 80 stron na rozważania historyczne, które nie mają aż tak dużego znaczenia dla podejmowanej tematyki. W moim odczuciu ten rozdział z powodzeniem mógłby ograniczyć się do przekrojowego omówienia, co nie zmniejszyłoby w znaczący sposób wartości recenzowanej książki, a z pewnością ułatwiłoby jej odbiór. Czytelnik bowiem musi przebrnąć przez rozważania na temat różnych wizji nauki i prawdy, następnie pojawia się opis przewrotu postmodernistycznego w naukach społecznych, a kilkanaście stron dalej dość rozbudowany rozdział historyczny. W efekcie odbiorca dopiero w okolicach połowy 400-stronicowego dzieła dociera do rozdziału trzeciego, a następnie czwartego i piątego, w których zostają poruszone najważniejsze, z punktu widzenia celów, jakie przedstawił Bomba, tematy: (kolejno) miejsca gier w medialnej kulturze uczestnictwa, transformacji sfery pracy i życia zawodowego pod wpływem gier elektronicznych oraz powiązań tego medium z edukacją w epoce cyfrowej. Podobnie rzecz się ma we fragmentach poświęconych omówieniu dychotomii pomiędzy starymi a nowymi mediami, a także w akapitach przeznaczonych na wyjaśnienie genezy i głównych problemów ludologii. Wiele z poruszonych tam wątków polski czytelnik może już znać z takich pozycji jak *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej* (Filiciak 2006), *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych* (Urbańska-Galanciak 2009) czy z cytowanej

już książki Doveya i Kennedy. Niestety, pierwsze dwa rozdziały recenzowanego dzieła to opracowanie w dużej mierze opisowe i oparte na znanych publikacjach, co jednak można wytłumaczyć strukturą pracy i chęcią przekazania czytelnikowi solidnej podstawy teoretycznej dla dalej omawianych kwestii. W książce zabrakło mi też kilku ważnych pojęć, teorii i zagadnień, o czym wspominam we wcześniejszych fragmentach recenzji. Z drugiej strony, ostatnie trzy rozdziały dzieła przedstawiają zagadnienia, które są stosunkowo nowe w polskim dyskursie o nowych mediach, a w szczególności grach elektronicznych. Takie zagadnienia, jak etniczność czy starość w kulturze gier komputerowych, zjawisko game farmingu oraz militainmentu nie doczekały się jeszcze szerszego omówienia w formie publikacji książkowej, a u Bomby pojawiają się ich wstępne omówienia. Być może stanowią one będą inspiracje dla innych badaczy, szczególnie tych, którzy chcieliby eksplorować polską specyfikę przytoczonych problematyk. Niestety, Bomba skupia się w większości przypadków na przykładach niepolskich. Z jednej strony jest to zrozumiałe, ponieważ chciał on skupić się na kulturze zachodniej. Jednak zasadne pozostaje pytanie: czy polska kultura gier komputerowych nie zalicza się do „kultury zachodniej”? Wydaje mi się, że wiele z opisanych w książce praktyk – zarówno tych codziennych, podejmowanych przez „statystycznego” gracza, jak i szerszych zjawisk społeczno-kulturowych (np. e-sportu czy gamifikacji) – mogłoby zostać przedstawione z wykorzystaniem rodzimych ilustracji<sup>1</sup>.

Na koniec spróbuję odpowiedzieć na podstawowe pytanie: czy warto sięgnąć po *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*? Oczywiście, że tak. Nawet pomimo wyżej przedstawionej krytyki, jest to wciąż dobra pozycja, w szczególności dla osób luźno zainteresowanych tematyką gier elektronicznych. Dla początkującego badacza gier wideo książka Radosława Bomby będzie stanowić świetny punkt wyjścia do dalszych analiz, wspomiane już *reference book*, gdzie poruszonych zostaje wiele zagadnień i zjawisk związanych z grami elektronicznymi. Przytaczane w książce przykłady badań, w połączeniu z bogatą bibliografią, mogą stanowić istotne źródło inspiracji dla własnych rozważań ludologicznych. Z drugiej strony bardziej doświadczeni czytelnicy mogą skupić się na wybranych rozdziałach w celu pogłębienia swojej wiedzy. Trzeba mieć jednak świadomość, iż najlepiej odczytani w literaturze przedmiotu odbiorcy, mogą czuć się nieco zawiedzeni wątkami czy tematami, które Bomba porusza, powtarzając się za innymi, polskimi pozycjami z zakresu badań medioznawczych czy ludologicznych. W Polsce wydano już kilkanaście książek naukowych, które poświęcone zostały problematyce gier elektronicznych. Żadna z nich nie

<sup>1</sup> Krytyce można też poddać jakość korekty tekstu w książce Radosława Bomby. Niestety, kilkakrotnie natrafiałem na mniej lub bardziej widoczne błędy (w pisowni imion i nazwisk czy tytułach gier), które wpływają negatywnie na odbiór dzieła.

miała ambicji tak szerokiego objaśnienia zjawisk, które im towarzyszą, jak dzieło Radosława Bomby. Inni autorzy skupiali się raczej na wyczerpującym omówieniu konkretnego zagadnienia. Ceną za tak szeroką perspektywę jest powtarzanie niektórych wątków czy powierzchowne przedstawianie innych. Jeżeli ktoś poszukuje ogólnej wiedzy o grach komputerowych, to z pewnością może zacząć swoją przygodę z tym medium właśnie od *Gier komputerowych w perspektywie antropologii codzienności*.

## Literatura

- Barker, Chris. 2005. *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*. Kraków: WUJ.
- Barnes, Barry i David Bloor (red.). 1993. *Mocny program socjologii wiedzy*. Warszawa: Wydawnictwo IFiS PAN.
- Baudrillard, Jean. 2005. *Symulakry i symulacja*. Warszawa: Sic!
- Bauman, Zygmunt. 1995. *Kultura jako spółdzielnia spożywców*. W: J. Sójka (red.). *Perspektywy refleksji kulturoznawczej*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Boellstorff, Tom. 2006. *A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies*. „Games and Culture” 1–1: 29–35.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Bomba, Radosław i Andrzej Radomski. 2013. *Zwrot cyfrowy w humanistyce*. Lublin: E-naukowiec.
- Botler, David. 1990. *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*. Warszawa: PIW.
- Castells, Manuel. 2008. *Spółczesność sieci*. Warszawa: WN PWN.
- Certeau de, Michel. 2008. *Wynaleźć codzienność. Sztuki działania*. Kraków WUJ.
- Dovey, Jon i Hellen Kennedy. 2011. *Kultura gier komputerowych*. Kraków: WUJ.
- Feyerabend, Paul. 2001. *Przeciw metodzie*. Warszawa: Siedmioróg.
- Filiciak, Mirosław. 2006. *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*. Warszawa: WaiP.
- Ito, Mizuko. 2009. *Engineering Play. A Cultural History of Children's Software*. Londyn: The MIT Press.
- Jenkins, Henry. 2007. *Kultura konwergencji*. Warszawa: WaiP.
- Kluska, Bartłomiej. 2008. *Dawno temu w grach*. Łódź: Wydawnictwo Orka.
- Kluska, Bartłomiej. 2011. *Bajty polskie*. Łódź: Wydawnictwo Orka.
- Kuhn, Thomas. 2001. *Struktura rewolucji naukowych*. Warszawa: Aletheia.
- Latour, Bruno. 2010. *Splatając na nowo to co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*. Kraków: TAIWPN UNIVERSITAS.
- Lessig, Lawrence. 2009. *Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwitły w hybrydowej gospodarce*. Warszawa: WaiP.
- Manovich, Lev. 2006. *Język nowych mediów*. Warszawa: WaiP.

- Mańkowski, Piotr. 2010. *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*. Warszawa: Wydawnictwo Trio.
- Negroponte, Nicholas. 1997. *Cyfrowe życie*. Bydgoszcz: Książka i Wiedza.
- Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces*. Cambridge: MIT Press.
- Ogburn, William. 1922. *Social Change with Respect to Culture and Original Nature*. New York: Huebsch.
- Shaffer Williamson, David. 2006. *How Computer Games Help Children Learn*. New York: Palgrave Macmillan.
- Siuda, Piotr. 2012. *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*. Warszawa: Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR.
- Tkaczyk, Paweł. 2012. *Grywalizacja. Jak zastosować reguły gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: OnePress.
- Toffler, Alvin. 1997. *Trzecia fala*. Warszawa: PIW.
- Urbańska-Galanciak, Dominika. 2009. *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*. Warszawa: WAIp.
- Zybertowicz, Andrzej. 1995. *Przemoc i poznanie. Studium z nie-klasycznej socjologii wiedzy*. Toruń: Wydawnictwo UMK.