

teksty
drugie

Teksty Drugie

Teoria literatury, krytyka, interpretacja

3 | 2017

Wszystko gra?

Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*

The Game Studies That Have not Been: A Polemic with Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze [Aspects of the Functioning of Digital Games in Contemporary Culture] by Katarzyna Marak and Miłosz Markocki

Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski and Mateusz Kominiarczuk



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/td/1199>

ISSN: 2545-2061

Publisher

The Institute of Literary Research of the Polish Academy of Sciences

Printed version

Date of publication: 1 juin 2017

Number of pages: 251-266

ISSN: 0867-0633

Electronic reference

Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski i Mateusz Kominiarczuk, « Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze* », *Teksty Drugie* [Online], 3 | 2017, Dostępny online od dnia: 15 juin 2017, Ostatnio przedlądany w dniu 11 juin 2019. URL : <http://journals.openedition.org/td/1199>

Polemiki

Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*

Stanisław Krawczyk, Piotr Sterczewski,
Mateusz Kominiarczuk

TEKSTY DRUGIE 2017, NR 3, S. 251–266

DOI: 10.18318/td.2017.3.15

W wydanej niedawno książce¹ Katarzyna Marak i Miłosz Markocki krytycznie oceniają polskie badania gier wideo. Podzielamy wyrażony przez autorów pogląd, że „gry cyfrowe potrzebują [...] spójnej i rzetelnej praktyki akademickiej” (s. 9)²; zgadzamy się też, że potrzebna jest krytyka obecnego stanu wiedzy. Najwcześniejsza znana nam publikacja akademicka o grach wideo pojawiła się w Polsce ćwierć wieku temu³, a od kilkunastu lat

Mateusz Kominiarczuk –
biogram na s. 381.

Stanisław Krawczyk
– biogram na s. 69.

Piotr Sterczewski –
doktorant Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego, współpracownik Ośrodka Badań Groznawczych na Wydziale Polonistyki UJ. Teksty o grach publikował m.in. w „Game Studies”, „Kinphanos”, „Tekstach Drugich”, „Kulturze Współczesnej”, „Wielogłosie”, „Czasie Kultury”, „Replayu”, „Res Publice Nowej”, „Homo Ludens”, „Dwutygodniku”. Kontakt: piotr.sterczewski@doctoral.uj.edu.pl

-
- 1 K. Marak, M. Markocki *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2016.
 - 2 Podawane w tekście głównym informacje o numerach stron odnoszą się do książki Marak i Markockiego.
 - 3 R. Ciarka *Śmierć kina*, w: *Sztuka na wysokości oczu. Film i antropologia*, red. Z. Benedyktowicz, D. Palczewska, T. Rutkowska, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 1991.

wydawane są monografie i organizowane konferencje. Badania gier elektronicznych mogą być młodą dziedziną wiedzy w porównaniu z tradycyjnymi dyscyplinami humanistycznymi, ale istnieją wystarczająco długo – również w naszym kraju – aby nie trzeba już było dawać im taryfy ulgowej.

Niestety jednak analizy przedstawione w pracy Marak i Markockiego nie sprawdzają się jako krytyka stanu badań. W niniejszym tekście wskażemy przyczyny ich nieadekwatności, licząc na to, że poza wartością polemiczną będzie on też pomocny w wyjaśnieniu pewnych niejednoznaczności i nieporozumień związanych z badaniem gier. Skoncentrujemy się na dwu początkowych rozdziałach omawianej książki, ponieważ to w nich został przedstawiony mylący obraz polskiego groznawstwa. Autorzy deklarują zresztą, że pierwszy rozdział publikacji ma „choć w części” uzupełniać „brak polskich podręczników dla studentów” (s. 8); naszym zdaniem rozdział drugi może być odczytywany podobnie – również jest syntetyczną wypowiedzią o zagadnieniach zasadniczych dla badań nad grami oraz zawiera streszczenia kilku prac anglojęzycznych. To kolejny powód podjęcia polemiki: chcemy zwrócić uwagę na to, że książka nosi pewne znamiona podręcznika akademickiego⁴ i mogłaby – niesłusznie – zostać potraktowana przez studentki i studentów jako w pełni wiarygodne źródło wiedzy.

Na początek przywołajmy dwa podstawowe pojęciowe zarzuty, które autorzy kierują w stronę polskiego groznawstwa *en bloc*. Chodzi, po pierwsze, o atak na dowolne i wymienne używanie pojęć „gry komputerowe”, „gry wideo” i „gry cyfrowe” (Marak i Markocki opowiadają się za tym ostatnim terminem), a po drugie – o rzekomo błędne i specyficzne dla polskiego piśmiennictwa utożsamienie „ludologii” z „groznawstwem” lub „badaniami gier”. W obu tych

4 Cała praca ma charakter przeglądu, w którym autorzy pragną „zwrócić uwagę na multidyscyplinarny charakter badań nad grami oraz na różnorodność możliwych perspektyw badawczych” (s. 7), a także kierują swoje badawcze zainteresowania w stronę zróżnicowanych zjawisk. W tym wymiarze publikacja przypomina *Kulturę gier komputerowych* Jona Doveya i Helen W. Kennedy (przeł. A. Oksiuta, T. Macios, Wydawnictwo UJ, Kraków 2011.) i w mniejszym stopniu *Światy z pikseli. Antologię studiów nad grami komputerowymi* (red. M. Filiciak, SWPS Academica, Warszawa 2010). Odbiega natomiast od – wciąż typowych dla polskich badań gier wideo – formuł monografii (np. P. Kubiński *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016; M. Garda *Interaktywne fantazy. Gatunek w grach cyfrowych*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2016) lub antologii (np. *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo UJ, Kraków 2012, tudzież numery tematyczne czasopism: „Czasu Kultury”, „Wielogłosu” i in.). W tych okolicznościach dość zaskakujący jest brak jakichkolwiek odniesień do książki Radosława Bomby *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności* (Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2014), praca ta bowiem najbardziej z dotychczasowych polskich publikacji zbliża się do formy podręcznika.

terminologicznych kwestiach istotnie w *game studies* mamy do czynienia z niejednorodnością, która może się z początku wydawać dezorientująca, i wyjaśnianie wątpliwości jest zadaniem pożytecznym. Problem w tym, że Marak i Markocki dokonują tu kategoriycznych rozstrzygnięć na podstawie dalece niekompletnego i nierzetelnego przeglądu istniejącej literatury.

W kwestii pierwszej autorzy piszą, że „w języku polskim [...] pojęcie «gry cyfrowe» jest niemal nieużywane, a zamiast tego stosuje się termin «gry komputerowe» – często błędnie, myląc gry komputerowe z grami wideo i odwrotnie” (s. 12). W przypisie dodają jeszcze, że „najczęściej, zarówno w literaturze akademickiej, jak i branżowej, termin «gry wideo» (*video games*) jest używany w odniesieniu do gier konsolowych”, a także podkreślają: „różnice między grami wideo (w rozumieniu jako «gry konsolowe») i komputerowymi, wynikające głównie z hardware’u (np. nie wydaje się gier typu RTS na konsole, natomiast większość tytułów konsolowych można emulować na komputerach osobistych), są łatwo zauważalne na poziomie mechaniki gry i mimo że wiele tytułów jest obecnie wydawanych na różne urządzenia, to nadal jest wyraźnie zauważalne, czy dana gra została zaprojektowana z myślą o komputerze osobistym czy konsoli” (tamże). Marak i Markocki nie tylko wydają wątpliwe sądy o rynku gier (przy dzisiejszej wieloplatformowości dużej części wysokobudżetowych tytułów coraz trudniej bronić specyfiki przejawiającej się w mechanice), ale też próbują podtrzymać rozróżnienie pojęciowe, które rzadko występuje już zarówno w popularnym uzusie, jak i w literaturze fachowej. Zdecydowanie nietrafne jest porównanie do rozłączności terminów „powieść” i „nowela” w literaturoznawstwie (s. 48); zgodnie z tą logiką tytuł wydany na komputer osobisty oraz na konsole musiałby być nazywany raz grą wideo, a raz komputerową – mimo że pozostaje zasadniczo tym samym produktem. Choć część badaczy gier w istocie konsekwentnie stosuje wyłącznie pojęcie „gier cyfrowych” (*digital games*), wielu odnosi określenie „gry wideo” (*video games*) lub, rzadziej, „gry komputerowe” (*computer games*) wobec wszystkich gier elektronicznych niezależnie od platformy. Synonimiczność i częściowa wymiennność tych terminów nie musi sprawiać trudności – w razie potrzeby można po prostu użyć określeń szczegółowych („gry konsolowe”, „gry PC”, „gry mobilne” itp.). Takiego szerokiego znaczenia „gier wideo” lub „gier komputerowych”, czasem naprzemiennie, używają również afirmatywnie cytowani przez Marak i Markockiego zagraniczni autorzy⁵;

5 Niektórzy z tych autorów poświęcają synonimicznemu stosowaniu pojęć osobne fragmenty swoich tekstów: J. Juul *Gra, gracz, świat: w poszukiwaniu sedna „growości”*, w: *Światy z pikseli...*,

krok ten zostaje jednak nazwany „kuriozalnym” wyłącznie w odniesieniu do polskiej badaczki, Marty Tymieńskiej (s. 48).

Drugi zarzut brzmi następująco: „w anglojęzycznym kręgu akademickim [...] groznawstwo⁶ (*game studies*) jest szerokim terminem ujmującym badanie gier wszelakimi metodami badawczymi i z różnych perspektyw, natomiast ludologia (*ludology*) koncentruje się na badaniu struktury, mechaniki i zasad gry [...]. Tym samym ludologia wchodzi w zakres groznawstwa i jest w jej obrębie jedną ze specjalizacji, a nie równorzędnym, a tym bardziej zamiennym terminem. W polskim dyskursie akademickim na temat gier sytuacja ta wygląda jednak inaczej” (s. 44). Ponownie implikowana jest tu naturalna wyższość terminologii angielskiej nad polską. Następnie w komentarzu do jednego z artykułów⁷ autorzy piszą, że ilustrowany przezeń dyskurs prezentuje ludologię jako „nadrzędną [...] dyscyplinę badania gier”, aby zaraz potem wypowiedzieć się tak, jak gdyby faktycznym przedmiotem tego dyskursu była skupiona na regułach „retoryka ludologiczna”, stanowiąca tylko jeden ze sposobów naukowego zajmowania się grami. Innymi słowy, Marak i Markoczek najpierw zarzucają tekstowi, że przyjęte w nim rozumienie ludologii nie pokrywa się ze znaczeniem anglojęzycznym, a potem i tak interpretują go, odwołując się do tego właśnie znaczenia (s. 44-45). Ponadto w całej książce autorzy polemizują wyłącznie z krajowymi badaczami i badaczkami, nigdy z zagranicznymi. W efekcie powstaje nadmiernie uproszczona opozycja międzynarodowych *game studies* (godnych zaufania, a nawet naśladowania) i badań polskich (podejrzanych nie tylko z powodu zarzucanych im „wielu błędów i nieścisłości”, ale też przez sam fakt odmienności od obiegu zagranicznego).

s. 37; G. King, T. Krzywinska *Tomb raiders and space invaders: Videogame forms and contexts*, I.B. Tauris, London–New York 2006, s. 230. Inni badacze posługują się jednym ze sformułowań (*computer games* lub *video games*) na określenie wszystkich gier cyfrowych albo oboma wyrażeniami wymiennie, nie tematyzując tej kwestii: I. Bogost *Persuasive games: The expressive power of videogames*, The MIT Press, Cambridge–London 2007; S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S.P. Tosca *Understanding video games: The essential introduction*, Routledge, New York–London 2013; S. Mukherjee *Video games and storytelling: Reading games and playing books*, Palgrave Macmillan, Basingstoke–New York 2015; M. Sicart *Beyond choices. The design of ethical gameplay*, The MIT Press, Cambridge–London 2013.

6 Samo „groznawstwo” jest zresztą terminem stosunkowo nowym, utworzonym w analogii do nazw takich jak „literaturoznawstwo” czy „kulturoznawstwo”, zyskującym na popularności dopiero w ostatnich latach. Prawdopodobnie po raz pierwszy (i przez lata jedyny) słowo to zostało użyte w satyrycznym felietonie Jerzego Putramenta w 1954 roku (J. Putrament *Lepszy brycz niż nicz*, „Przegląd Kulturalny” 1954 nr 40, s. 8).

7 A. Surdyk *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009 nr 1.

Zwodnicza prostota stworzonego obrazu wynika również z pominięcia znaczących różnic między krytykowanymi publikacjami. Pokażemy to na przykładzie tych polskich prac, którym autorzy poświęcają najwięcej miejsca. Najwcześniejszymi z nich są dwie książki wydane na przełomie XX i XXI wieku, jeszcze przed pojawieniem się w Polsce samego terminu „ludologia”. Jedną z tych prac⁸ ma charakter na poły publicystyczny; drugą⁹ krytykowali¹⁰ ci sami członkowie władz Polskiego Towarzystwa Badania Gier, których publikacje z 2009 roku¹¹ są celem zarzutów Marak i Markockiego. Trudno traktować dwie wspomniane książki jako reprezentatywne przykłady wprowadzonego przez założycieli PTBG dyskursu „ludologii *sensu stricto*”, a jednak tak właśnie klasyfikują je autorzy. Co więcej, do tej samej kategorii Marak i Markocki zaliczają jeszcze pięć artykułów opublikowanych w kolejnym okresie – w latach 2012-2014 – przez obecnych doktorantów¹². Nie biorą pod uwagę tego, że tylko w jednej z tych prac odnajdziemy identyfikację z jakkolwiek pojmowaną ludologią i aprobatę dla jej szerokiego rozumienia (w pozostałych tekstach przeważa zdystansowany opis ludologii jako jednego ze stanowisk i uznawanie jej wyłącznie za podejście skupione na mechanizmach rozgrywki). Pomijając zróżnicowanie wszystkich wymienionych tu grup tekstów, autorzy nierzetelnie ukazują wymowę poszczególnych publikacji oraz przedstawiają nieadekwatną wizję polskich badań nad grami jako jednolitej całości.

8 S. Łukasz *Magia gier wirtualnych*, Mikom, Warszawa 1998.

9 M. Braun-Gałkowska, I. Ulfik-Jaworska *Zabawa w zabijanie. Oddziaływanie przemocy prezentowanej w mediach na psychikę dzieci*, Wydawnictwo Archidiecezji Lubelskiej „Gaudium”, Lublin 2002. Z nieznanых przyczyn Marak i Markocka uznają zawartą w tej pracy definicję za „jedną z bardziej rozpowszechnionych [w Polsce] prób definiowania gier komputerowych” (s. 17).

10 A. Surdyk *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008 nr 3, s. 43; D. Urbańska-Galanciak *Video games as a complementary tool for education*, „Interactive Software Federation of Europe”, <http://www.isfe.eu/video-games-complementary-tool-education>, s. 1-2 bez daty, (12.06.2017).

11 A. Surdyk *Status naukowy ludologii...;* D. Urbańska-Galanciak *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, WAiP, Warszawa 2009.

12 P. Sterczewski *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty Drugie” 2012 nr 6; M. Tymińska *Gra jako tekst kultury – perspektywa humanistyczna*, „Zeszyty Naukowe Wydziału ETI Politechniki Gdańskiej” 2012 nr 1; M. Tymińska *Czego uczą nas gry? Praktyczny przewodnik po pozytywnych aspektach grania*, „Zeszyty Naukowe Wydziału ETI Politechniki Gdańskiej” 2013 nr 1; M. Felczak *Przyjemność upodmiotowionych przedmiotów: Dziedzictwo brytyjskich studiów kulturowych, realizm spekulatywny i gry wideo*, „Kultura Popularna” 2014 nr 1; M. Petrowicz *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay” 2014 nr 1.

W wymiarze instytucjonalnym jeszcze w 2012-2013 roku można byłoby takiej wizji bronić. Zarejestrowane w 2005 roku PTBG przez kilka lat zajmowało bowiem pozycję dominującą¹³, przede wszystkim dzięki organizowaniu corocznych konferencji oraz wydawaniu czasopisma „Homo Ludens”. Jednak w okresie przygotowywania książki, z którą polemizujemy (najpóźniejsza ze wskazanych w niej dat dostępu do przywołanych źródeł internetowych to 21 września 2016 roku), pozycja ta od pewnego czasu nie była już tak mocna. Świadczą o tym liczne konferencje przygotowywane przez różnorodne instytucje, uwzględnianie edukacji groznawczej na wielu kierunkach i specjalnościach studiów, działalność organizacji studencko-doktoranckich, inicjatywy popularyzatorskie i publicystyczne, a także powstanie drugiego periodyku groznawczego o nazwie „Replay”. W wymiarze dyskursywnym natomiast polskie badania gier zawsze były rozproszone; wskazuje na to choćby nieobecność omówień dotychczasowego stanu wiedzy w ogromnej większości artykułów, przynajmniej tych poświęconych grom cyfrowym¹⁴. Marak i Markocki słusznie zresztą – choć nie wprost i w innym kontekście – ten brak sygnalizują (s. 46-47). Również w wymiarze personalnym nie można mówić o unifikacji. Na przykład wbrew sugestii autorów, jakoby członkowie PTBG mieli wspólne poglądy (s. 45), przynależność do towarzystwa w wielu wypadkach ma charakter formalny i nie wiąże się z zajmowaniem określonego stanowiska w ramach badań nad grami. Na oficjalnej liście członków PTBG¹⁵ wszakże do dziś figurują wszyscy wspomniani w poprzednim akapicie doktoranci, którzy w przytoczonych publikacjach opisują ludologię jako badanie mechanizmów rozgrywki, a nie po prostu badanie gier.

Trzeba też zauważyć, że kiedy powstawało polskie pojęcie ludologii, w badaniach anglojęzycznych wąskie rozumienie tego terminu – choć promowane przez wielu autorów – nie było oczywiste. Na krótko przed założeniem PTBG wpływowi podówczas badacz Gonzalo Frasca pisał w tomie

13 Dominującą, lecz nie monopolistyczną, nawet w obrębie nauk społecznych i humanistycznych. Wśród istotnych, a niewymienionych przez Marak i Markockiego miejsc publikacji tekstów groznawczych w latach 2005-2013 wskazałobyśmy „Kulturę i Historię” (w tym stosowny numer specjalny z 2008 roku), „Kwartalnik Filmowy”, „Kulturę Współczesną” i „Literaturę i Kulturę Popularną”.

14 S. Krawczyk *Perspektywa krytyczna w polskich badaniach gier cyfrowych. Analiza publikacji*, „Kultura Współczesna” 2016 nr 2, s. 29.

15 [Bez autora], *Członkowie Polskiego Towarzystwa Badania Gier / Members of Games Research Association of Poland*, „Polskie Towarzystwo Badania Gier”, <http://ptbg.org.pl/strona.php?id=8> (12.06.2017).

pokonferencyjnym międzynarodowej organizacji Digital Games Research Association (DiGRA): „Według mnie ludolog to po prostu badacz gier, bez względu na jego stosunek do narracji i gier”¹⁶. Obecnie jest inaczej i spostrzeżenie to może być jednym z argumentów na rzecz odrzucenia szerokiego sensu słowa „ludologia”, ale przyjęcie takiego znaczenia u początków istnienia towarzystwa trudno uznać za oznakę programowego dystansu wobec badań anglojęzycznych. To kolejny przykład tego, że analizy Marak i Markockiego są w znacznej mierze ahistoryczne.

Przedmiotem innego zarzutu formułowanego przez autorów wobec zgeneralizowanego polskiego groznawstwa jest „nieustanne powracanie” (s. 59) do klasyków humanistycznego badania zabawy, tzn. Johana Huizingi i Rogera Caillois¹⁷, a szerzej: „zdecydowane tendencje do uprzywilejowania «zabawy» kosztem narracji czy fabuły” (tamże)¹⁸. To ostatnie z kolei ma skutkować nie-

16 G. Frasca *Ludolodzy też kochają opowiadania – notatki na temat sporu, który nigdy nie miał miejsca*, w: *Święty z pikseli...*, przeł. M. Filiciak, s. 80. W wydaniu oryginalnym: G. Frasca *Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place*, w: *Level up: Digital games research conference proceedings*, ed. by M. Copier, J. Raessens, DiGRA – University of Utrecht, Utrecht 2003, s. 94. Dla założycieli PTBG pojęcie ludologii było istotne jeszcze przed formalną rejestracją towarzystwa, rozważano nawet nazwę „Polskie Towarzystwo Ludologiczne” (R. Bomba, A. Surdyk, J. Szeja *Wywiad z twórcami Polskiego Towarzystwa Badania Gier dr Augustynem Surdykiem i dr Jerzym Zygmuntem Szeją*, „Kultura i Historia” 2008 nr 1).

17 Na marginesie można odnotować, że pisząc o dorobku „Rogera Caillois’a” [sic], Marak i Markocki konsekwentnie błędnie odmieniają nazwisko tego francuskiego badacza, a nawet wytykają Marcie Tymińskiej zastosowany przez nią poprawny, nieodmienny zapis (s. 62), zob. [249] 66.7. *Nazwiska na -o, -oi, -au, -ou*, w: *Zasady polskiej pisowni i interpunkcji*, Wydawnictwo Naukowe PWN, <http://sjp.pwn.pl/zasady/249-66-7-Nazwiska-na-o-oi-au-ou;629624.html> (12.06.2017).

18 Autorzy nie ukrywają, że do tak ogólnych wniosków prowadzi ich krótki wyimek z jednego rodzimego artykułu: „w przypadku analizowania gier cyfrowych podejście ludologiczne w polskim dyskursie akademickim, jak ujmuje to Mateusz Felczak, przyznaje «prymat zabawie nad narracją czy fabułą»” (s. 59); innych przykładów tej rzekomej tendencji „dominującego polskiego nurtu ludologicznego” Marak i Markocki nie wymieniają. Łatwo się przekonać, że wypowiedź Felczaka została zmanipulowana. W pełnym brzmieniu wygląda następująco: „Podejście Carmacka do konsumenta było – jak można by powiedzieć, stosując zarzucony już w studiach nad grami podział – wybitnie ludologiczne, tzn. przyznawało prymat zabawie nad narracją czy fabułą” (M. Felczak *Przyjemność upodmiotowionych przedmiotów...*, s. 96). Nie dość, że oryginalny cytat nie odnosi się wcale ani do stanowiska autora, ani do polskiego groznawstwa, to jeszcze w tekście Marak i Markockiego towarzyszy mu dodatkowe przekłamanie. Jakkolwiek w całym przytaczanym artykule Felczaka „ludologia” rzeczywiście funkcjonuje w szerokim znaczeniu „badań nad grami”, ten akurat wyimek jednoznacznie odsyła do rozumienia węższego – promowanego zresztą przez autorów książki, którzy jednak zdecydowali się na odczytanie tego fragmentu nie jako interpretacji cudzego stanowiska, lecz zgoła deklaracji programowej.

docenianiem przez polskich badaczy również takich kategorii jak rozgrywka (*gameplay*) czy mechanika gry (tamże) i traktowaniem gier cyfrowych jako czegoś, „do czego nagina się już istniejące metody, założenia i typologie” (s. 54); ponadto „ma wiele wspólnego z ambicjami polskiej ludologii, ponieważ bardziej chyba chodzi o ugruntowanie jej jako osobnej dyscypliny naukowej niż o dążenia czysto badawcze” (tamże). Jest to kolejny zarzut oparty na fałszywej dychotomii między badaniami polskimi i zagranicznymi, ignorujący zresztą dorobek tych drugich.

Antropolodzy zabawy – Johan Huizinga i Roger Caillois, a także popularny głównie w kręgach amerykańskich Brian Sutton-Smith – mają w światowym groźnawstwie status klasyków, nawet jeśli ich teksty są krytykowane i reinterpretowane. Omówienia też tych teoretyków pojawiają się często w anglojęzycznych publikacjach o charakterze wprowadzającym lub podręcznikowym¹⁹. Co więcej, nurt teoretyczny wychodzący od kategorii zabawy jest znaczącym nurtem we współczesnych *game studies*. Miguel Sicart (którego inną książkę cytują Marak i Markocki) we wpływowym artykule polemicznym *Against proceduralism*²⁰ zarzucał proceduralnej retoryce Iana Bogosta i pokrewnym ujęciom nadmierny formalizm i determinizm, jako kontrpropozycję wysuwając właśnie teorie zabawy. W późniejszej książce *Play matters* Sicart postuluje kategorię „ekologii zabawy”, skupioną na negocjacji znaczeń przez gracza²¹; stawia też prowokacyjną tezę, że „gry nie mają znaczenia. Jak w starej bajce, jesteście głupcami, którzy patrzą na palec, kiedy ktoś wskazuje na księżyc; to zabawa jest księżycem”²². Skupienie na „zabawowości” zamiast „groźności” gier proponuje w swoich pracach również Olli Tapio Leino²³; kategoria zabawy jest także kluczowa dla badań inspirowanych hermeneutyką Hansa

19 Zob. m.in. S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith i S.P. Tosca *Understanding video games...*; J. Dovey, H.W. Kennedy *Kultura gier komputerowych*; K. Salen, E. Zimmerman *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge–London 2004. Wszystkie wymienione publikacje są zresztą cytowane (w innych kontekstach) przez Marak i Markockiego.

20 M. Sicart *Against Proceduralism*, „Game Studies” 2011 No. 3, http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap (11.06.2017).

21 M. Sicart *Play Matters*, tłum. własne, The MIT Press, Cambridge–London 2014, s. 89-90.

22 Tamże, s. 2.

23 Zob. np. O.T. Leino *Death Loop as a Feature*, „Game Studies” 2012 No. 2, http://gamestudies.org/1202/articles/death_loop_as_a_feature [11.06.2017]; tegoż *Playability and its absence: A post-ludological critique*, w: *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, 2014, <http://www.digra.org/digital-library/publications/playability-and-its-absence-a-post-ludological-critique/> (11.06.2017).

Georga Gadamera²⁴ oraz wielu innych tekstów trudnych do przyporządkowania do jednej grupy²⁵. O żywotności nawiązań do klasyków refleksji nad zabawą może też świadczyć wydany niedawno numer specjalny czasopisma „Games and Culture” poświęcony dziedzictwu Rogera Caillois²⁶. Niechęć Marak i Markockiego do teorii zabawy oraz częściowo słuszna krytyka artykułu Augustyna Surdyka²⁷ nie powinny prowadzić do deprecjonowania całego rozbudowanego nurtu teoretycznego ani do przekonania, jakoby nawiązania do klasyków świadczyły o zacofaniu polskich badaczy.

Podobnie myślące i oparte na bardzo selektywnym odczytaniu istniejącej literatury jest uznanie przez Marak i Markockiego narracji o sporze narratologów z ludologami za „nieprawdopodobnie kuriozalny i specyficzny dla polskiego dyskursu badania gier fenomen” (s. 60). Według autorów między retoryką ludologiczną a narratologiczną „nie ma potencjału do konfliktu”, ponieważ zajmują się one rozłącznymi fenomenami, a opisywanie przez polskich badaczy tej polemiki słowami „konflikt”, „spór” i „debata” „wydaje się służyć nie tylko podkreśleniu «wybitności i odmienności» polskiej ludologii, ale także legitymizacji jej dążeń i ambicji” (tamże); autorzy kwestionują także określanie tego sporu mianem „założycielskiego” dla *game studies* jako dyscypliny.

Zasadna jest refleksja nad tym, czy owa historyczna dyskusja nie powinna być omawiana w polskich tekstach rzadziej (choć zależy to od miejsca publikacji i charakteru samego tekstu – odtwórcze powtarzanie kwestii historycznych będzie rażące w czasopiśmie tematycznym, ale prawdopodobnie zasadne w samodzielnej publikacji książkowej). Niemniej utrzymywanie, że narracja o „sporze”, „konflikcie” i „debacie” jest „wymyślonym przez polskich ludologów fantazmatem” (s. 61), opiera się na pominięciu – trudno uwierzyć,

24 Zob. np. V. Karhulahti *Hermeneutics and ludocriticism*, „Journal of Games Criticism” 2015 No. 1, s. 1-23; J. Arjoranta, V. Karhulahti *Ludology, narratology and philosophical hermeneutics*, w: *Proceedings of Nordic DiGRA 2014. Digital Games Research Association*, 2014, <http://www.digra.org/digital-library/publications/ludology-narratology-and-philosophical-hermeneutics/> (11.06.2017).

25 M Fuchs *Ludoarchaeology*, „Games and Culture” 2014 No. 6, s. 528-538; F. Mäyrä *Gaming culture at the boundaries of play*, „Game Studies” 2010 No. 1, <http://gamestudies.org/1001/articles/mayra> (11.06.2017); J. Stenros *Playfulness, play, and games: A constructionist ludology approach*, praca doktorska, Tampere University Press, Tampere 2015, <http://tampub.uta.fi/handle/10024/96986> (11.06.2017).

26 Wzmiankowany numer specjalny nosi tytuł *The other Roger Caillois: Game studies beyond Man, Play and Games*, <http://journals.sagepub.com/toc/gaca/12/4> (11.06.2017).

27 A. Surdyk *Status naukowy ludologii...*

że nieświadomym – wpływowych źródeł anglojęzycznych. Omówienia sporu między narratologią a ludologią znajdują się niemal w każdej książce o charakterze wprowadzenia do badań nad grami²⁸. Najbardziej bodaj dobitnym przykładem selektywnego, niesprawiedliwego odczytania polskich prac przez Marak i Markockiego jest fragment, w którym nazwanie przez Tymińską narratologii i ludologii odmiennymi „paradygmatami naukowymi” zostaje uznane za świadectwo „izolacji polskiej ludologii od międzynarodowego dyskursu groznawczego” i „niezrozumienia tego, czym jest groznawstwo [...], a czym retoryka w obrębie typu analizy”. Autorzy nie zauważają bowiem lub przemilczają, że fraza „starcie paradygmatów” w odniesieniu do tego sporu pojawia się w zagranicznej publikacji, na którą sami powołują się wielokrotnie, również na samym początku pierwszego rozdziału swojej książki²⁹.

Błędna jest również diagnoza o bezkonfliktowości ludologii i narratologii. Choć współcześnie ta linia podziału nie wydaje się już zbyt żywotna, to założenie o pokojowym współistnieniu podejścia narratologicznego i ludologicznego jest wybielaniem historycznej kontrowersji, w której badacze deklarujący się jako „ludolodzy” walczyli o hegemonię w polu badań gier za pomocą radykalnych argumentów deprecjonujących inne perspektywy badawcze³⁰.

28 J. Dovey, H.W. Kennedy *Kultura gier komputerowych*, s. 27-28, 110-113; J. Juul *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, The MIT Press, Cambridge 2011, s. 15-16; S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S.P. Tosca *Understanding video games...*, s. 195-197.

29 „Te dwie grupy [ludolodzy i narratolodzy] rozpoczęły najbardziej intensywne jak dotąd starcia paradygmatów [*paradigm clashes*] w obrębie dziedziny” (S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S.P. Tosca *Understanding video games...*, tłum. własne, s. 214).

30 Espen Aarseth pisał o „próbach kolonizacji” ze strony istniejących dziedzin: E. Aarseth *Computer game studies, year one*, „Game Studies” 2001 No. 1, tłum. własne, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (11.06.2017), a później ostrzegał, że „tak długo, jak periodyki i promotorzy w tradycyjnych studiach narracyjnych aprobują dysertacje i prace, które uznają narracyjność gier za coś oczywistego [...], dobre krytyczne badania przytłoczy niekompetencja” (tegoż *Genre trouble: Narrativism and the art of simulation*, s. 54, cyt. za: J. Dovey, H.W. Kennedy *Kultura gier komputerowych*, s. 110). Markku Eskelinen twierdził, że „historie są tylko nieinteresującymi ornamentami albo opakowaniami gier, a kładzenie jakiegokolwiek nacisku na studiowanie tego rodzaju narzędzi marketingowych jest tylko stratą czasu i energii”: M. Eskelinen *The gaming situation*, „Game Studies” 2001 No. 1, tłum. własne, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (11.06.2017). Do tej wypowiedzi Eskelinen odnosili się także autorzy podręcznika *Understanding Video Games* omawiający dalszy przebieg „walki” (*struggle*) prowadzonej przez ludologów (S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S.P. Tosca *Understanding video games...*, s. 215). Z kolei Henry Jenkins, uznany przez przeciwników za jednego z narratologów, pisał o „krwawym sporze”: H. Jenkins, *Game design as narrative architecture*, <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/games&narrative.html#3> (11.06.2017).

Formułowane w polemice autorów z Marcinem Petrowiczem przekonanie, że „sprzeczność między fabułą a interaktywnością [...] nie występuje [...] w ogólnoświatowym dyskursie badania gier” (s. 61) oraz że „opowiadana przez grę historia oraz sposób, w jaki jej elementy są reprezentowane w grze są zawsze powiązane” (tamże), opiera się nie tylko na zniekształceniu wymowy krytykowanego tekstu³¹, ale też na zignorowaniu całej krytycznej i akademickiej dyskusji wokół pojęcia dysonansu ludonarracyjnego³² oraz innych aspektów napięcia między narracyjnością i interaktywnością gier³³.

Kolejny zarzut dotyczy „ograniczonej znajomości (lub świadomego pomijania) dokonań badaczy światowego dyskursu groznawczego”. Jako przykłady autorzy podają tu wyłącznie publikacje z lat 2009–2012, a jako jedyny powód przedstawionego stanu rzeczy wskazują „fakt, że czasami język może być barierą” (s. 50–52). Rzeczywiście w wielu starszych polskich pracach brakuje odwołań do zagranicznej literatury groznawczej, ale w nowszych publikacjach tego rodzaju odniesienia są już częstsze. Dotyczy to również tekstów powstałych przed wydaniem *Aspektów funkcjonowania gier cyfrowych* (np. co najmniej kilka źródeł anglojęzycznych pojawia się w zdecydowanej większości artykułów z datowanych na 2014 rok numerów czasopism „Homo Ludens” i „Replay”). Ponadto przy krytykowaniu dawniejszych publikacji dobrze byłoby pamiętać o tym, że zagraniczne opracowania są obecnie znacznie łatwiej dostępne, m.in. dzięki rosnącej popularności naukowych portali społecznościowych (Academia.edu, ResearchGate) oraz pojawieniu się serwisów budzących pewne kontrowersje prawne (LibGen, SciHub).

Poza wymienionymi wcześniej kwestiami szczegółowymi Marak i Markocki formułują też poważne, ale bardzo ogólne zarzuty wobec całości polskiego groznawstwa. Krajowe publikacje są według nich „w znacznej mierze teoretyczne” (przy czym odnośne teorie mają być dobierane nietrafnie), posługują się nieuprawnionymi generalizacjami, skupiają się nadmiernie na „analizie ontologicznej” (s. 46), charakteryzują się „wysokim poziomem

31 M. Petrowicz *Ludo-narratywizm...*

32 Zob. S. Chauvin, G. Levieux, J.Y. Donnart, S. Natkin *An out-of-character approach to emergent game narratives*, w: *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games (works in progress)*, Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2014, http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_wip_05.pdf (12.06.2017); D. Dunne *Multimodality or ludo-narrative dissonance*, w: *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment – IE2014*, ACM Press, New York 2014, s. 1–4.

33 *The play versus story divide in game studies: Critical essays*, ed. by M.W. Kapell, McFarland, Jefferson 2015; K. Jorgensen *Gameworld interfaces*, The MIT Press, Cambridge 2013.

abstrakcji i chaosu kompozycji” (s. 47), mają „widmowe hipotezy badawcze”, „wydają się zmierzać nie wiadomo dokąd”, a używane w nich pojęcia są „bądź nadmiernie opisywane i wielokrotnie definiowane, bądź niedostatecznie definiowane lub też wcale niezdefiniowane” (s. 47). Rzeczowa polemika z zarzutami formułowanymi na tak dużym poziomie ogólności jest właściwie niemożliwa, tym bardziej że poza zacytowaniem kilku wybranych prac autorzy nie uściślają tych twierdzeń za pomocą określonego wyznacznika czasowego, środowiskowego czy merytorycznego.

Tak chętnie, acz nieprecyzyjnie wytykane innym przez Marak i Markockiego słabości warsztatowe sięgają zresztą w ich własnej pracy znacznie głębiej, aż do poziomu podstawowego aparatu krytycznego. Już nawet nie w tym rzecz, że w całej książce zdarzają się odstępstwa od przyjętych w publikacji norm edytorskich Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego (American Psychological Association): odsyłacze w nawiasach zastępowane są niekiedy przez dolne przypisy bibliograficzne (s. 22), adresom stron internetowych zaś – podawanym zarówno w tekście głównym (s. 69), jak i w stopce (s. 115) – w ogóle nie towarzyszy jakikolwiek opis oprócz daty dostępu. Zarzut ten zresztą dotyczy raczej wydawnictwa niż autorów. Poważniejsze zastrzeżenia można mieć do odniesień wybrakowanych, takich jak zapis „Krzywińska, Consalvo, etc.” (s. 13). Najbardziej niepokojące są jednak niejasne zasady, którymi kierowali się autorzy przy doborze źródeł, oraz sposób, w jaki te są przywoływane.

Frekwencyjną analizę źródeł utrudnia brak indeksu, jednak udało nam się ustalić cztery główne opracowania wykorzystywane przez autorów. Są to mianowicie: drugie wydanie podręcznika *Understanding Video Games*³⁴ (16 odsyłaczy w przypisach), szkic *The Future of Game Studies*³⁵ (15 odsyłaczy) oraz artykuły – *Status naukowy ludologii*³⁶ (15 odsyłaczy) i *Reanimating H.P. Lovecraft*³⁷ (13 odsyłaczy); żadna inna pozycja w całym tomie nie jest

34 S. Egenfeldt-Nielsen, J.H. Smith, S.P. Tosca *Understanding video games...*

35 W tym wypadku opis bibliograficzny w książce Marak i Markockiego brzmi następująco: „M. Consalvo *The Future of Game Studies*, «The International Encyclopedia of Media Studies» 6:1:5, 2012, na podstawie szkicu ze strony: http://www.academia.edu/20516395/The_Future_of_Game_Studies, dostęp: 12.10.2016)” (s. 163).

36 A. Surdyk *Status naukowy ludologii...*

37 T. Krzywińska *Reanimating H.P. Lovecraft: The ludic paradox of Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, w: *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play*, ed. by B. Perron, McFarland & Company, Jefferson 2011, s. 267-287.

przywoływana częściej niż sześciokrotnie. Spośród tej czwórki krytycznie przytaczany jest jedynie artykuł Augustyna Surdyka, będącego w istocie głównym adwersarzem Marak i Markockiego. Z kolei dwa pozostałe krótsze teksty są nie tyle wplatane w wywód, co raczej blokowo streszczane. W całej otwierającej drugi rozdział sekcji „Jak bada się gry na świecie” (s. 35-39) każdy kolejny akapit opatrzony został identycznym przypisem: „Consalvo 2012” (bez wskazywania numerów stron); tylko raz pojawia się odsyłacz: „zob. Montfort 2005”, autorzy nie ukrywają jednak, że nawet to nawiązanie zapożyczili od Consalvo (s. 37). Podobnie, choć mniej rażąco, prezentują się odwołania do pracy Krzywinskiej, które stanowią trzon wywodu rozpoczynającego pierwszy rozdział książki (s. 13-15).

Na tym tle sposób obchodzenia się z podręcznikowym opracowaniem Egenfeldta-Nielsen, Smitha i Toski – jak już wykazaliśmy: cytowanym wybiórczo, by utrzymać proponowaną przez Marak i Markockiego dychotomiczną wizję badań nad grami – budzi być może najmniejszy sprzeciw. W wypadku tej pozycji uwagę zwraca co innego: mimo że dla autorów *Aspektów funkcjonowania gier cyfrowych* jest to bodaj najważniejsze opracowanie teoretyczne, nie pojawia się w ich bibliografii. To samo spotkało Jespera Juula, którego nazwisko figuruje wprawdzie w tekście, odsyła jednak do niewłaściwej pozycji: zamiast omawianego *A Casual Revolution*³⁸ w bibliografii znalazł się jedynie o dwa lata wcześniejszy artykuł na zupełnie inny temat, ani razu nieprzytaczany.

Puste odwołania to zresztą w spisie źródeł Marak i Markockiego osobna kategoria – można doliczyć się ponad trzydziestu pozycji, które wprawdzie zostały umieszczone w bibliografii, lecz nie są nigdy wzmiankowane w tekście głównym (to praktyka częsta, jednak sprzeczna z oficjalnymi standardami APA). Wśród takich odwołań znajdziemy zresztą pozycje potencjalnie kluczowe, w tym książki Espena Aarsetha i czołowej badaczki sportów elektronicznych i kultur graczy *online*, T.L. Taylor, a także – jakkolwiek krytycznie ocenianych – Johana Huizingi i Rogera Caillois³⁹. Najbardziej zdumiewający jest przy tym przypadek trojga polskich autorów stawianych przez Marak

38 J. Juul *A casual revolution: Reinventing video games and their players*, The MIT Press, London–Cambridge, 2010. Podobnie jak w przypadku szkicu Consalvo, także i opracowanie Juula omawiane jest blokowo – przy użyciu sześciu następujących po sobie przypisów, z których wszystkie odsyłają zaledwie do pierwszych siedmiu stron książki (zob. s. 31-32).

39 Obie te pozycje figurują w bibliografii wyłącznie w przekładzie na język angielski, choć istnieją także ich tłumaczenia polskie.

i Markockiego za wzór innym krajowym groznawcom jako ci, „którzy odnoszą się w swoich tekstach do badaczy publikujących po angielsku” (s. 51). Z nazwiska wymieniani są Mirosław Filiciak, Sonia Fizek i „Mariusz Kubiński”⁴⁰ (tamże); niestety autorzy książki nie powołują się na jakiegokolwiek opracowania tych badaczy ani w tekście głównym, ani w bibliografii, nie wspominają ich również poza tą odosobnioną wzmianką w przypisie u dołu strony.

*

Groznawstwa, o jakim piszą Katarzyna Marak i Miłosz Markocki, nigdy w Polsce nie było. Owszem, istniały i nadal istnieją teksty, którym można zasadnie stawiać zarzuty sformułowane przez autorów, ale prace takie nie układają się w żadną spójną i rozległą zarazem konstelację. Diachroniczna, geograficzna, instytucjonalna, dyskursywna czy personalna jednolitość polskich badań nad grami jest sztuczną konstrukcją, nieodpowiadającą rzeczywistemu zróżnicowaniu tej dziedziny wiedzy.

Lub może lepiej: nie zróżnicowaniu, lecz rozproszeniu. Instytucjonalnej dominacji PTBG, którą datowalibyśmy w przybliżeniu na lata 2005–2013, nie towarzyszyła bowiem intensywna komunikacja naukowa między poszczególnymi badaczami i badaczkami. Być może większość z nich zgadzała się z uogólnionym rozumieniem ludologii jako badania gier, ale poza tym niewiele ich łączyło. Świadczy o tym wspomniany już brak tradycji odnoszenia się do stanu badań, niewypracowanie autonomicznych kategorii pojęciowych o zasięgu wykraczającym poza pojedyncze publikacje⁴¹, a także bardzo niewielka liczba tekstów współautorskich i nieobecność zespołowych projektów badawczych.

Bez wątpienia wszystko to w pewnym stopniu stanowiło efekt oddziaływania czynników niespecyficznych dla groznawstwa (uwarunkowań

⁴⁰ Jakkolwiek w Internecie można natrafić na profil Mariusza Kubińskiego, prowadzącego zajęcia na Uniwersytecie Łódzkim oraz w Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej w Płocku – zob. <http://kubinski.com.pl/> (12.06.2017) – prawdopodobnie Marak i Markocki mieli na myśli Piotra Kubińskiego, badacza gier z Uniwersytetu Warszawskiego, będącego autorem m.in. książki *Gry wideo. Zarys poetyki*.

⁴¹ Zob. w odniesieniu do badań nad grami wideo: S. Krawczyk *Ile emersji w grach? Recenzja książki: Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016, „Replay” 2016 nr 1, s. 155. W przypadku gier niecyfrowych jako wyjątek trzeba odnotować pojęcie narracyjnych gier fabularnych (J. Szeja *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Rabid, Kraków 2004), które znalazło relatywnie szerokie zastosowanie.

pracy naukowej w Polsce, charakterystycznych cech badań prowadzonych w humanistyce), tudzież korelat wczesnego stadium rozwoju dyscypliny oraz jej słabej pozycji w szerszych strukturach akademickich. Nie uważamy też, że wskazana dekada była czasem straconym. Dla przykładu, konferencje PTBG stanowiły miejsce spotkań wielu osób zajmujących się grami, a pismo „Homo Ludens” stabilizowało obieg publikacyjny. Wciąż jednak w omawianym okresie nie ukształtował się żaden dyskursywny trzon polskiego groznawstwa, nie powstały również ośrodki ani grupy badawcze, których działalność prowadziłyby do zauważalnego wzmocnienia roli krajowych badań nad grami w polskim świecie akademickim oraz w obiegu międzynarodowym.

W ostatnich latach w rodzimym groznawstwie wzrosło tempo procesów instytucjonalizacji i umiędzynarodowienia. To dobry moment na krytyczne podsumowania dotychczasowego dorobku dyscypliny. Tym bardziej szkoda, że książka Marak i Markockiego jest zmarnowaną szansą na rzetelne przyjrzenie się temu, skąd przychodzimy i w jakim miejscu się znajdujemy.

Abstract

Stanisław Krawczyk

UNIVERSITY OF WARSAW

Piotr Sterczewski

JAGIELLONIAN UNIVERSITY (CRACOW)

Mateusz Kominiarczuk

UNIVERSITY OF WARSAW

The Game Studies That Have not Been: A Polemic with Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze [Aspects of the Functioning of Digital Games in Contemporary Culture] by Katarzyna Marak and Miłosz Markocki

This article polemicalizes with Katarzyna Marak and Miłosz Markocki's critical outline of Polish game studies. The reviewers critique the way in which the book's intention was put into practice. The main weaknesses in Marak and Markocki's critical outline lie in their tendency to proposed general evaluations based on an incomplete and unreliable portrayal of Polish and international game studies; their premise that Polish reserach is by default inferior to research published in English, as well as a number of methodological shortcomings. The reviewers also suggest that the terminology that Marak and Markocki use in their description of digital games is inadequate; the term 'ludology' is applied in both its broad and its narrow sense; the relationship between the ludological and the narratological approach in game studies, the extent to which Polish game studies are unified, as well as the status of classical concepts of games.

Keywords

game studies, video games, ludology, Katarzyna Marak and Miłosz Markocki