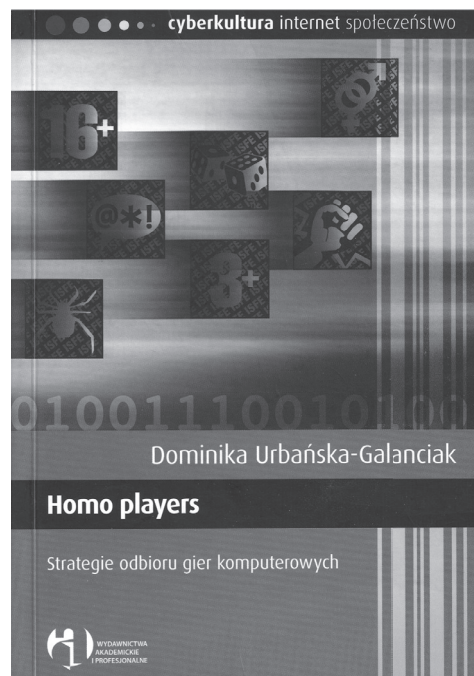


Odrębny problem stanowi nieweryfikowalność omawianych kwestii, powodowana, z jednej strony, wadliwym oznaczaniem źródeł cytatów (zastosowany system skrótów pomija numerację stron), z drugiej zaś – brakiem informacji o jakościowej i ilościowej reprezentacji poszczególnych demonów. Brak ten zaciera różnice w zakresie kulturowej doniosłości przedstawianych stworów i prowadzić może do błędnego wniosku o zbliżonej częstotliwości występowania najbardziej rozpoznawalnych i charakterystycznych tak dla śląskiej, jak i ogólnopolskiej demonologii istot z tymi, które w przekazach pojawiają się incydentalnie.

Lektura pracy Podgórskich zdradza niekłamną fascynację autorów – pasjonatów Śląska i popularyzatorów jego kultury – zagadnieniami brany na warsztat. Jednakże pokazuje ona jednocześnie merytoryczne niedostatki publikacji, wspólne zresztą dla wszystkich omówionych wyżej wydawnictw. Ich najpoważniejszym mankamentem jest mechaniczne włączanie w obręb opracowania wszelkiego typu tekstów traktujących o demonach, związane z niekonkretnym pojmowaniem kultury ludowej i jej formalnego skomplikowania. W publikacjach tych uderza prezentowanie złożonej problematyki demonologicznej w stylu isticie popkulturowym: uproszczonym, łączącym w sobie elementy różnych porządków i obiegu, skierowanym do masowego czy – jak chcą autorzy – „przeciętnego” odbiorcy. Zastrzeżenia budzi również brak ostrych kryteriów doboru prezentowanych zagadnień z zakresu ludowej demonologii, jak i kultury tradycyjnej w ogóle, a także powielanie publikowanych uprzednio treści. Wszystko to obniża oryginalność i wartość poznawczą demonologicznych leksykonów Podgórskich.

**Olga Wachcińska** – absolwentka filologii polskiej i kulturoznawstwa, doktorantka w Zakładzie Folklorystyki i Literatury Popularnej Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Współredaktorka studenckiego czasopisma naukowego „Tekstura. Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy”. W latach 2009–2011 przewodnicząca Koła Naukowego Folklorystów. Zajmuje się folklorem tradycyjnym i współczesnym, kulturą ludową i popularną oraz związkami literatury i folkloru.

**Dominika Urbańska-Galanciak, *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, ss. 262.**



## Czwarty wymiar rzeczywistości

**P**olski rynek wydawniczy nie obfituje w tytuły poświęcone tematyce gier komputerowych. Jedną z nielicznych pozycji dotyczących tego typu rozrywki jest praca Dominiki Urbańskiej-Galanciak – doktor nauk humanistycznych w zakresie kulturoznawstwa i członkini Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Przedmiotem jej rozprawy *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych* jest problematyka recepcji oraz sposobów użytkowania gier komputerowych przez środowisko graczy, któremu również poświęcona została duża część tej publikacji.

Krótką historią refleksji nad tematyką gier komputerowych na gruncie polskiej nauki wynika przede wszystkim z niedawnego wzrostu za-

interesowania tym zjawiskiem: analizowanego początkowo głównie przez reprezentantów nauk pedagogicznych, skupiających się przeważnie na negatywnym wpływie gier na psychikę oraz zachowanie dzieci i młodzieży. Tym bardziej należy docenić fakt powstania pracy zawierającej wiele cennych i wartościowych wniosków, przydatnych szczególnie dla początkujących badaczy. Mimo że dla aktywnych uczestników przynależących do opisywanego środowiska książka miejscami wydawać się może zbyt oczywista czy naiwna, nie powinno to być jednak uznane za wadę – autorka gruntownie zarysowuje problematykę, przechodząc od rzeczy i pojęć najprostszych do tych bardziej skomplikowanych, dzięki czemu ułatwia zorientowanie się w temacie osobom, które obcuja z nim po raz pierwszy.

Tytuł rozprawy nawiązuje do dzieła Johana Huizingi *Homo ludens*, oznaczającego „człowieka bawiącego się”. Jak widać, jest to nawiązanie nie tylko na poziomie brzmień, ale i znaczeń – gry komputerowe są przecież niewątpliwie swego rodzaju zabawą. Tytuł może nieco konfundować – łączy w sobie łacinę oraz angielski, a dodatkowo pierwszy wyraz występuje w liczbie pojedynczej, drugi zaś w mnogiej – niemniej jednak jego wydźwięk oraz nawiązanie do znanej pracy zdecydowanie wysuwają się na pierwszy plan.

Książka została podzielona na rozdziały skupione wokół głównych zagadnień opracowywanych przez autorkę, dzięki czemu każdy tworzy samoistną, niezależną całość, oraz szczegółowe i trafnie zatytułowane podrozdziały, ułatwiające korzystanie z pracy. Autorka we wstępie zaznacza, iż: „Celem książki jest zaprezentowanie świadectw odbioru gier komputerowych” (s. 14) oraz – jak słusznie zauważa w przedmowie Maryla Hopfinger – „jest dowodem fascynacji zarówno samymi grami, jak i światem graczy” (s. 7). Aktywne uczestnictwo i zainteresowanie autorki zarówno stroną teoretyczną, jak i praktyczną, dodaje książce wiarygodności i przełamuje barierę między zwykłym czytelnikiem a badaczem akademickim. Ponadto autorka „uruchamia interdyscyplinarne metody i techniki badawcze, by przedstawić kategorię «gry» w odniesieniu do cyberrozrywki oraz wpisać ją w mechanizm ciągłości i zmiany kultury” (s. 7).

Wprowadzenie, być może odrobinę zbyt szeroko potraktowane przez autorkę, przegna-

zione zostało na przedstawienie metodologii, która – choć ciekawa – ze względu na objętość opisu może znużyć czytelnika. Nieco rozczarowuje fakt, że zróżnicowane techniki badawcze zostały wykorzystane przez Urbańską-Galanciak na bardzo małą skalę: autorka przyjęła za reprezentatywne oraz wystarczające zaledwie jedno forum dyskusyjne, uznane przez nią za najpopularniejsze, pomijając w ten sposób ogromną część graczy współtworzących inne fora, a wszak społeczność ta jest niezwykle zróżnicowana. Wybieranie tak skromnej grupy, dodatkowo prowadzącej swą aktywność w jednym tylko miejscu w sieci, może prowadzić do niepełnych bądź błędnych wniosków. Co więcej, formułowanie pewnych ogólnych twierdzeń na podstawie analizy wyłącznie społeczeństwa polskiego może wywołać wrażenie zbyt daleko posuniętej generalizacji. Błędem wydaje się również skupienie autorki głównie na badaniach ilościowych, co owocuje przytoczeniem suchej statystyki. I choć stara się w dalszych rozdziałach powoływać na badania zagraniczne, ponownie są to jedynie liczby i tabele.

Wiele miejsca poświęcono zbadaniu genezy pojęcia „gra”, poprzez sięgnięcie do samych korzeni problemu i do pionierów refleksji nad grami – Johana Huizingi oraz Rogera Caillois, co świadczy o profesjonalnym podejściu do tematu i chęci dotarcia do źródeł omawianej problematyki. Duży nacisk położono również na myśl współczesnych badaczy, na ich najważniejsze poglądy oraz prace, co niewątpliwie ułatwia orientację w przedstawianych zagadnieniach oraz zostawia punkt wyjścia do własnych poszukiwań. Autorka uświadamia czytelnikowi, jak daleko sięga omawiane zjawisko, kiedy powstała refleksja na jego temat i jak przebiegała droga między grą zabawą dziecięcą a grą zjawiskiem współczesnym (obecnie dużo szerszym pojęciem, a jednak nadal niestracającym swego pierwotnego charakteru). Dodatkowo zwraca uwagę fakt częstego powoływania się na badania zagranicznych naukowców, takich jak Jesper Juul czy Lev Manovich, oraz ich prace – jest to istotne ze względu na poważniejszy charakter zagranicznych analiz, ich popularność oraz dużo dłuższą historię samej dyscypliny kulturoznawczej. Książka jest świetnym źródłem wskazówek bibliograficznych.

Urbańska-Galanciak w *Homo players* poruszyła nader ważny i interesujący temat: zwróciła uwagę na istnienie, raczkującej dopiero, nauki zwanej ludologią, zajmującej się badaniem gier w szerokiej perspektywie poznawczej. Autorka poświęciła także sporo miejsca omówieniu dwóch podejść metodologicznych: ludologicznego i narratologicznego. Jest to istotne z tego względu, że spór między badaczami jest stosunkowo poważny: zwolennicy obu podejść mają swoje własne, równie mocne argumenty. Czy powinna wykształcić się nowa, dostosowana do swoistego, autonomicznego zjawiska, jakim są gry komputerowe, metodologia? A może jednak powinniśmy kierować się znanymi już metodami i szukać swego rodzaju podobieństw? W tym drugim wypadku głównie do literatury, z którą szczególnie mocno związane są narracyjne gry fabularne, a także późniejsze tzw. cRPG (*computer role playing games*) – wywiedzione z pierwotnej, słownej (bądź papierowej) wersji – tworzą łącznik poprzez medium elektroniczne, jakim jest komputer (zarówno PC, jak i konsole). Ta różnica zdań skłania do wielu przemyśleń i zachęca do bardziej wnikliwego zapoznania z problematyką.

Interesująca i warta skrupulatniejszego zbadania tematyka języka cyberrozrywki została potraktowana przez Urbańską-Galanciak dość powierzchownie; ograniczyła się ona właściwie jedynie do wymienienia różnego rodzaju przykładów skrótów i wyrażań, zgłębiając stronę gramatyczną zjawiska, a traktując po macoszemu – ciekawszą z perspektywy omawianego problemu – genologię. Autorka popełnia także błąd, określając opisywany język jako charakterystyczny dla środowiska graczy i z tegoż środowiska wywodząc niektóre słowa, gdy genezę lwiej części przykładów można przypisać środowisku internetowemu w ogóle, a więc grupie znacznie szerszej.

Nieco rozczarowuje w publikacji Dominiki Urbańskiej-Galanciak rozdział dotyczący internetowego środowiska graczy. Próżno tu szukać jakichkolwiek bezpośrednich śladów czerpania informacji z różnych (innych niż opisywana) stron WWW, co niewątpliwie nadałoby książce charakteru pracy bardziej obiektywnej. Cała uwaga została skierowana na jeden portal i sześciomiesięczny opis jego środowiska, włącznie z elementami

mi zupełnie odbiegającymi od głównego tematu rozprawy (jak np. skupienie na sposobach rozwiązywania konfliktów czy akceptowanych powszechnie w Internecie zakazach i nakazach). Co więcej, autorka zdaje się wykazywać, że wszystkie zjawiska zachodzące na wymienionym forum i portalu są cechą charakterystyczną jedynie dla społeczności graczy, a sytuacja wygląda w istocie zupełnie inaczej: forum funkcjonuje, opierając się na powszechnych w Internecie zasadach netykiety, która jest uniwersalnym kodeksem regulującym komunikację społeczności internetowej. W pewnym momencie rozmywa się i ginie próba przedstawienia omawianej grupy jako zjawiska specyficznego, wyróżniającego się czymś szczególnym, prócz samej czynności grania. Podobnie przedstawia się sprawa w rozdziale poświęconym językowi środowiska graczy, co tylko uwydatnia problem.

Istotnym celem tej publikacji jest próba złamania powszechnie obowiązującego stereotypu, propagowanego głównie w dziedzinie pedagogiki, jakim jest ukazywanie w negatywnym świetle samej czynności grania, jak i wpływu oraz późniejszych efektów ubocznych wynikających z tej czynności. Autorka przekonująco udowadnia, że gra nie jest jedynie biernym wpatrywaniem się w ekran, wywołującym, szczególnie u młodszych odbiorców, napady agresji, izolację społeczną czy problemy z koncentracją, a wręcz przeciwnie, czynność ta często pobudza kreatywność oraz prowadzi do działań odbiegających nierzadko od samego procesu grania. Zalety wynikające z użytkowania gier oraz wachlarz działań z nimi związanych przedstawia i omawia szeroko w podrozdziale poświęconym świadectwom odbioru gier.

Autorka, choć niekiedy zdaje się kierować w stronę podejścia ludologicznego, nie opowiada się jednoznacznie po żadnej ze stron. Przedstawiając założenia zarówno koncepcji narratologicznej, jak i ludologicznej, wymienia wszystkie wady i zalety, nie krytykując w żaden sposób którejkolwiek z nich. Powołując się na koncepcję świadectw i stylów odbioru Michała Głowińskiego, próbuje dostosować do jej ram zjawisko gry komputerowej oraz znaleźć podobieństwa między grą komputerową a literaturą. Podjęta próba okazuje się udana w wypadku świadectw odbioru, co owocuje szerokim opi-

sem form działalności mających swoje źródło w samej czynności grania. Uświadamia to, jak „ważny jest [...] repertuar działań związanych z samym udziałem w elektronicznej rozrywce, jak i zachowania towarzyszące tej formie zabawy”, ponieważ „interesujące są nie tylko sposoby wykorzystania gier komputerowych przez graczy, lecz również motywacje tych zachowań oraz przypisywane im wartości i cele [...]” (s. 137).

Konfrontacja gry komputerowej z ustaleniami Głowińskiego w zakresie stylów odbioru przynosi jednak nie do końca zadowalające efekty, prowadząc autorkę ku próbie stworzenia zupełnie nowego podziału stylów odbioru na odtwórcze i kreatywne. Niestety, najciekawszy i mający największy potencjał poznawczy fragment książki znalazł się na jej końcu i zajmuje w całej rozprawie najmniej miejsca. Widać tu znaczący wkład własny Urbańskiej-Galanciak: proponując własny podział sposobów odbioru gier, w pewnym sensie staje w opozycji do teorii Michała Głowińskiego, dostrzegając zapewne trudności adaptowania metod literaturoznawczych do analizowania zjawiska elektronicznej rozrywki. Udowadnia w ten sposób autonomiczność gier komputerowych jako zjawiska kulturowego, ukazuje wyraźną potrzebę dokonania innowacyjnych prób i stworzenia nowych metod ich badania. Fragmenty poświęcone wychodzeniu poza samą grę podkreślają, jak szerokie pola zainteresowań wylaniają się z samej czynności grania: społeczność graczy nie tworzy gry tylko w momencie obcowania z nią, ale także w wielu innych dziedzinach życia, nie jest więc z pewnością prostym i łatwym do analizy, poprzez użycie starych metod, zjawiskiem.

Podsumowując, książka *Homo players* jest pozycją godną polecenia, choć w wielu fragmentach dziś już dość zdezaktualizowaną. Mając jednak do czynienia z tak dynamicznym i szybko rozwijającym się zjawiskiem, jakim są gry komputerowe, jest to problem nie do uniknięcia. Istotne jest to, że Dominika Urbańska-Galanciak jako jedna z nielicznych polskich badaczy stara się podejść do niego w sposób innowacyjny, opierając się na dociekaniach własnych. Analizując postawiony problem, wychodzi od źródeł refleksji nad grami i sukcesywnie ukazując rozwój zjawiska, przytacza teorie zarówno klasyków, jak i współczesnych autorytetów tej dziedziny. Za

zaletę należy również uznać interdyscyplinarne podejście w zakresie doboru metod badawczych oraz w stosunku do opisywanego zagadnienia. Być może poświęcając odrobinę miejsca ewentualnym prognozom rozwoju gier komputerowych, zaspokoiliby pewien niedosyt, jaki pozostaje po lekturze. Mimo pewnych niedociągnięć, istotnie wzbogaca skromny w tym zakresie dorobek polskiego rynku wydawniczego. Z pewnością poświęcenie uwagi tej książce nie okaże się czasem straconym.

**Maja Linowska** – studentka etnologii i kulturoznawstwa Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. W kręgach jej zainteresowań badawczych znajdują się zarówno gry komputerowe i wszelkie związane z nimi zjawiska, jak również szeroko pojęta polska kultura ludowa.