

# Tajne rozrywki awatarów

Paweł Chmielowski

Nauki humanistyczne – zwłaszcza literaturoznawstwo – dość konserwatywne z natury, parę lat temu zaczęły opuszczać bezpieczną skorupę. Zainteresowały się na poważnie kulturą „niską” i pop – serialem, komiksem, muzyką rockową, pograniczami dziedzin, telewizyjną rozrywką i grą komputerową.

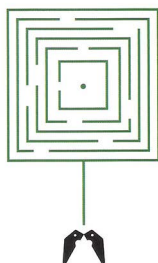
**CIĘKAWY ZJAWISKO** – kto nie inwestuje w popkulturowe badania – ten wprawdzie ma studentów „na stanie”, ale nie realizuje dobrych projektów, konferencji, nie wyda książek, które wnosząby cokolwiek do współczesnej refleksji humanistycznej. Tyle dygresji. „Gry wideo. Zarys poetyki” Piotra Kubińskiego, komparatysty z Uniwersytetu Warszawskiego (zmieniona wersja dysertacji nagrodzonej w Konkursie Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej na Najlepszą Pracę Doktorską z zakresu Nauk o Mediach i Komunikowaniu w 2014 r.) to właśnie przykład publikacji nowoczesnej, porządkującej stan wiedzy i mechanizmy badawcze.

Zacznijmy od obalenia pewnego mitu. Badania nad „grywalnością” i zainteresowaniem grami wideo w Polsce dowodzą, że większość „użytkowników” (nie „odbiorców”, co wyjaśnię później) tej formy rozrywki to kobiety. Tu otwiera się furtka do badań nad magią i mocą sztucznych światów i teren zainteresowań antropologa. Dla rozważań Kubińskiego dobrą ilustracją byłyby literackie przykłady z kręgu SF – dylogia Siergieja Łukjanienki „Labirynt odbić”, „Fatszywe lustra” lub „Człowiek w labiryncie” Roberta Silverberga, wreszcie popularny film „Tron”. Właśnie ta metafora labiryntu mogła być jednym ze sposobów na analizę struktury wideo-świata. Te odniesienia w książce się

Piotr Kubiński

## Gry wideo

Zarys poetyki



Piotr Kubiński

*Gry wideo. Zarys poetyki*

358 s. ; 21 cm

Kraków : Wydawnictwo Universitas, 2016

82.0.793.7.004.4

nie pojawiły, lecz warto o nich pamiętać by lepiej zrozumieć odautorski dyskurs, skoncentrowany wokół zagadnień immersji i emmersji.

Za punkt wyjścia przyjmijmy tezę postawioną przez naukowca, że *gry wideo znajdują się nie na peryferiach, ale w centrum współczesnej kultury*. I wyjaśnijmy dwa zagadkowe terminy: immersja – *wrażenie zanurzenia się w rzeczywistości generowanej komputerowo* (właśnie tu przywołać można Łukjanienkę, którego bohater staje się „nurkiem” w wirtualnym świecie) i emmersja – wszystkie czynniki tworzące poetykę/ klimat gier wideo, od elementów

universitas

**Bohater staje się „nurkiem” w wirtualnym świecie.**

artystycznych począwszy. Następnie poznajemy kategorię odbiorcy – typowego tekstu kultury i użytkownika – w przypadku gier decydująca jest tutaj rola wyboru. Autor książki tego pojęcia nie przywołuje (jest *akt sprawczy*), ale „wolna wola gracza” byłaby tu stwierdzeniem adekwatnym. Ze stanem gry związany jest nieodłącznie (tu znów wracamy do immersji) stan *bycia gdzie indziej*. Ekwiwalentem naszej osobowości byłby zatem – w takiej chwili – awatar, znany z wizji Camerona lub bardziej lokalnej „Sali samobójców”.

W rozprawie Piotra Kubińskiego interesujące są odniesienia do badań amerykańskich, kompilacje artykułów i prac teoretyków gier, bez konieczności, dość chaotycznego przeszukiwania najważniejszych dokonań z ostatnich trzydziestu lat. By zrozumieć znaczenie wirtualnej rozrywki dla kształtu współczesnej kultury przywołajmy Rogera Trvisa porównującego mechanizmy, stałe elementy gier do eposu homeryckiego, istniejącego jeszcze w tradycji ustnej.

Grafiicy odnajdą w książce Kubińskiego analizę semiotyczną interfejsu, antropologdy i socjologdy – solidną podbudowę teoretyczną, badacze rynku gier – kompendium wiedzy, producenci – być może narzędzie marketingowe, a ambitni użytkownicy – argument w dyskusji na forach internetowych. ■