

Bożena Brzostowska

<https://orcid.org/0000-0001-9227-046X>

Wydział Humanistyczny

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

Uniwersum gier wideo. Sprawozdanie z cyklu seminariów groznawczych zorganizowanych w 2020 roku przez Centrum Badania Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

The Universe of Video Games: A Report from Game Studies Seminars in 2020 at the Video Game Research Center, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin

Słowa kluczowe: gry wideo, Centrum Badania Gier Wideo, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, seminaria groznawcze w 2020 roku

Key words: video games, Video Game Research Center, Maria Curie-Skłodowska University in Lublin, game studies seminars in 2020

Za sprawą sagi o gwiazdnych wojnach oraz reżysera pierwszych jej odsłon, George'a Lucasa, do kultury masowej trafiło i zadomowiło się w niej określenie „uniwersum”. Następnie słowem tym zaczęto nazywać produkcje filmowe przedstawiające superbohaterów, którzy z komiksów DC Comics i Marvel Comics trafiali do Hollywood i do powszechnej świadomości widzów. „Uniwersum” było i jest niezwykle atrakcyjnym pojęciem. Dzięki niemu można przedstawiać głównego bohatera jakiejś historii i wątek główny oraz postacie z nim związane, a pierwotnie drugo-, a nawet trzecioplanowe, ukazane w wątkach pobocznych. Jeśli koncentrują na sobie uwagę potencjalnych widzów, czyli konsumentów, mają wystarczający marketingowy potencjał, z którego można nadal czerpać korzyści. Odbywa się to zawsze według znanego już wzorca. Drugoplanowa postać ukazana w jednym filmie awansuje w rankingu ważności, by w innym zyskać samodzielność i własną opowieść. Następnie kolej przychodzi na gadżety, sprzedawane na podstawie udzielanej dalej licencji, zwanej franczyzą, a nawet na gry wideo.

Po określenie „uniwersum” sięgam właśnie w kontekście tych ostatnich. Gry wideo także mają swoje uniwersa. Z pewnością każde z nich posiada *stricte* komercyjny wymiar i potencjał. Mnie jednak interesuje innego rodzaju uniwersum. Marshall McLuhan, zajmując się badaniem mediów, pisał o galaktyce Gutenberga. Manuel Castells, chcąc nawiązać do pewnego wspólnego dla siebie i McLuhana kontekstu, posługiwał się określeniem „galaktyka Internetu”. Pozostając w perspektywie medioznawczej, kulturowej i komunikacyjnej, sięgając po uniwersum gier wideo, wskazuję na akademicki i badawczy wymiar tego określenia. Uniwersum implikuje istnienie wielości i różnorodności obiektów. Nawiązując do badacza gier wideo Edwarda Castronovy, autora wydanej w 2005 roku książki *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, eksplorowanie danego uniwersum to przedstawianie nowych koncepcji, nowych zasad i nowych teorii dotyczących nowych obiektów i współtworzących nowe, syntetyczne czy wirtualne światy.

Uniwersum gier wideo sytuowane w kontekstach akademickim i badawczym oznacza, że gry te trafiają na uniwersytety, do katedr, do instytutów, do laboratoriów, na wydziały humanistyczne, społeczne, politechniczne, a nawet na wydziały sztuki. Wszędzie tam stają się obiektami naukowych analiz badaczy będących na przykład filologami, medioznawcami, socjologami, psychologami, filozofami, kulturoznawcami, grafikami, inżynierami. W badaniach tych bierze się pod uwagę związki gier z interfejsami, z urządzeniami, na których można je uruchomić. Uwzględnia się potencjały medioznawczy i komunikacyjny. Analizuje się zawartość. Wskazuje na jej związki z rzeczywistością spoza mediów. Poznaje się i przedstawia odbiorcom wpływ gier na procesy społeczne i na kulturę.

Gry wideo jako obiekty akademickich dociekań, relacje, w których urządzenia i oprogramowanie angażują uwagę użytkowników, treść wraz z najważniejszymi w niej dominantami, jak również komunikacyjne, społeczne, a wreszcie także kulturowe efekty użytkowania systemów oddziałujących na zmysły, dostarczających rozrywki, edukujących i instruujących składają się na przebogate w znaczenia i różnorodne uniwersum. Przez kilka ostatnich miesięcy mógł je poznawać każdy, kto uczestniczył w cyklicznych seminariach groźnych organizowanych przez Centrum Badania Gier Wideo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

Centrum powstało w styczniu 2015 roku z inicjatywy dr. hab. Pawła Frelika, dr. hab. Piotra Celińskiego i dr. Radosława Bomby, który jest obecnie także jego dyrektorem. Z jednej strony celem badaczy odpowiedzialnych za powołanie do życia tej wyjątkowej jednostki było podejmowanie i prowadzenie analiz, w których gry wideo odgrywałyby rolę przedmiotu dociekań, jak również realizowanie projektów z zakresu edukacji medialnej i cyberkulturowej. Z drugiej natomiast – prowadzenie działalności popularyzującej wiedzę o grach, o ich funkcjach i zastosowaniach, integrowanie środowiska naukowego wywodzącego się z różnych dyscyplin naukowych, wydziałów i uniwersytetów, jak również tworzenie partnerskich relacji pomiędzy podmiotami, których przedstawiciele

dostrzegają komunikacyjny, społeczny i kulturowy potencjał gier wideo będących ważnymi w nowoczesnych systemach medialnych mediami wielokierunkowego komunikowania.

Jedną z najważniejszych inicjatyw Centrum Badania Gier Wideo stały się seminaria groznawcze. Zainicjowane jeszcze w 2016 roku, w zmienionej formule zyskały nową popularność i rozgłos w 2020 roku. Pandemia wirusa SARS-CoV-2 sprawiła bowiem, że władze Polski, idąc śladami władz w innych krajach, podjęły w marcu bieżącego roku decyzję o wprowadzeniu szczególnych zasad mających na celu ograniczenie rozprzestrzeniania się nieznanego wcześniej czynnika wywołującego chorobę COVID-19. Zarządzony wówczas lockdown oznaczał, że tam, gdzie to możliwe, praca powinna odbywać się w czasie rzeczywistym, lecz zdalnie, za pośrednictwem platform do komunikacji audio-wideo. W tym samym modelu interakcji pomiędzy użytkownikami musieli odnaleźć się wykładowcy i studenci. Nie inaczej stało się z seminariami groznawczymi Centrum Badania Gier Wideo UMCS, które dzięki dr. Radosławowi Bombie oraz członkiniom Centrum, mgr Martynie Bakun, doktorantce Instytutu Nauk o Kulturze UMCS, oraz mgr Agacie Waszkiewicz, doktorantce Instytutu Neofilologii UMCS, zostały przeniesione do sieci WWW.

O ile jednak zdalna praca i edukacja napotykały na pewne problemy, o tyle seminaria groznawcze odbywały się bez przeszkód, a warunki, w jakich za sprawą łączy internetowych mogło dochodzić do wirtualnych spotkań, tę i tak już atrakcyjną formułę jeszcze bardziej uatrakcyjniły. Profity płynące z możliwości zapośredniczonego do Internetu komunikowania można było dostrzec w kilku obszarach. Pierwszy z nich dotyczył prelegentów, profitem zaś była możliwość łączenia się z gośćmi seminariów, czyli poszczególnymi groznawcami „nadającymi” z wielu różnych zakątków Polski, jak również zza granicy. Drugi obszar dotyczył widzów. W modelu tradycyjnym zainteresowani musieliby się udać do Lublina lub do miasta, w którym aktualnie przebywaliby dani badacze. Dzięki opcji tworzenia wydarzeń portal społecznościowy Facebook pozwalał promować informacje o kolejnych spotkaniach i o ich tematyce oraz przekazywać link kierujący do wieloosobowej wideokonferencji. Cechy serwisu społecznościowego oraz rozwiązania pozwalającego tworzyć wideokonferencje zwracały natomiast uwagę na trzeci, komunikacyjny obszar. Format wideokonferencji bardzo pozytywnie wpłynął na liczbę użytkowników oglądających każde z seminariów, a dodatkowe kanały komunikacji głosowej i tekstowej umożliwiły nie tylko zadawanie pytań prelegentom, ale też pozwoliły na bieżąco reagować na przedstawiane przez nich treści. Niewymienione dotąd inne cechy platformy wideokonferencyjnej sprawiły, że wystąpienia można było zarejestrować i opublikować w późniejszym terminie, w formie materiałów wideo albo podcastów.

Warto też wspomnieć o multimedialności seminariów. Dzięki niej prelegenci mieli doskonałe warunki do prezentacji niezwykle atrakcyjnych materiałów. Składały się na nie grafiki pochodzące z wielu bardzo popularnych i mniej znanych gier, dziś obecnych już na przykład tylko w zbiorach naukowców prowadzących poszczególne seminaria. Były nimi również animacje stanowiące

integralne części autorskich projektów. O walorze formatu świadczyło również to, że stwarzał on nie tylko okazję do podpatrzenia, jak powstają gry wideo i jak stają się przedmiotem akademickich analiz, ale pozwalał również zetknąć się z najnowszymi publikacjami polskich badaczy gier wideo lub z zapowiedziami takich publikacji.

Dzięki dr. Radosławowi Bombie zatem, mgr Martynie Bakun i mgr Agacie Waszkiewicz, będącymi także moderatorami poszczególnych wydarzeń, oraz dzięki przeniesieniu inicjatywy Centrum Badania Gier Wideo do sieciowego środowiska informacyjnego internauci i widzowie mogli w kolejnych tygodniach i miesiącach trwającego przedsięwzięcia odwiedzić kolejne ośrodki akademickie, spotkać się z badaczami gier i wziąć udział w interesujących seminariach. W abstrakcyjnej, lecz postrzeganej na ekranach wyświetlaczy rzeczywistości, słyszanej za pośrednictwem komputerowych i smartfonowych głośników, odbyło się jedenaście seminariów groznawczych, pierwsze 8 kwietnia, ostatnie natomiast 24 czerwca. W niemal każdym z kolejnych tygodni i miesięcy uczestnicy mieli możliwość zetknąć się z groznawcą z innego ośrodka akademicko-badawczego polskiego lub zagranicznego. 8 kwietnia w podróż do świata gier wideo zabrał internautów dr Tomasz Majkowski z Katedry Antropologii Literatury i Badań Kulturowych Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. 15 kwietnia na ekranach odbiorców gościła dr Sonia Fizek, profesor medioznawstwa i groznawstwa z Cologne Game Lab przy Technische Hochschule w Köln. 22 kwietnia przewodnikiem w wyprawie do syntetycznych światów był dr hab. Paweł Frelik, profesor Uniwersytetu Warszawskiego, z Ośrodka Studiów Amerykańskich. 29 kwietnia seminarium poprowadziła dr Marta Tymińska z Zakładu Filmu i Mediów Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego. 6 maja tajniki gier wyjaśniała mgr Aleksandra Jarosz, nominowana w 2019 roku do Paszportów „Polityki” za grę *Fantastic Featus*, łączącą cechy symulatora i gry politycznej. 13 maja gry wideo w nieznanym dotąd kontekstach analitycznych i interpretacyjnych osadzał dr Paweł Grabarczyk, pracujący obecnie w IT University of Copenhagen, gdzie zajmuje się głównie badaniem ontologii gier (wraz z Espenem Aarsethem). 20 maja uniwersum groznawcze analizowała z uczestnikami dr Joanna Sikorska, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. 27 maja przewodniczką po świecie gier była mgr Agata Waszkiewicz, magister psychologii Uniwersytetu Warszawskiego oraz doktorantka anglistyki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. 10 czerwca sekrety polskich gier przeglądarkowych odkrywał przed internautami dr Miłosz Babecki z Katedry Badań Mediów w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. 17 czerwca kurs w groznawczych rozważaniach wytyczała dr Justyna Janik, niezależna badaczka pracująca przy Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, prowadząca zajęcia dotyczące nowych mediów oraz gier cyfrowych w tamtejszym Instytucie Sztuk Audiowizualnych. W podróż kończącą

czerwcowy cykl seminaryjny entuzjastów gier wideo zabrał natomiast dr Mateusz Felczak, pracownik Instytutu Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS, groznawca i kulturoznawca.

Wprowadzone na początku tego tekstu określenie „uniwersum” dzięki wszystkim wymienionym naukowcom nabiera szczególnego znaczenia. Uniwersum gier wideo jest odkrywaną przez nich sferą, a z odkryć tych wyłania się bardzo interesujący układ wątków i tematów, które w sposób, w jaki mapa pozwala poruszać się w nieznanym przestrzeni, przybliża bogate w znaczenia groznawstwo. Na tej mapie odkryć przedstawianych podczas każdego seminarium znalazły się: języki gropowieści (Tomasz Majkowski), estetyka tła w grach wideo (Sonia Fizek), *science fiction* w grach wideo (Paweł Frelik), typologia awatarów (Marta Tymińska), prawa reprodukcyjne (Aleksandra Jarosz), odmiany nostalgii w *virtual reality* (Paweł Grabarczyk), linearność gier w kontekście immersji (Joanna Sikorska), kulinaria i jedzenie w grach wideo (Agata Waszkiewicz), metaforyka gier politycznych (Miłosz Babecki), transformacje, znaczenia i funkcje efektu graficznego nazywanego *glitch* (Justyna Janik), e-sport w obiegu mediów cyfrowych (Mateusz Felczak).

Wymieniony układ wątków i tematów będących dominantą każdego ze spotkań z internautami ma dla uniwersum gier wideo jeszcze jedno bardzo ważne znaczenie. Wyłania się z niego mapa polskiego groznawstwa, która wraz ze znajdującymi się na niej punktami orientacyjnymi pozwala wytyczać nowe kierunki badań i stwarza możliwość integrowania środowiska badaczy.

