

Maciej Żyśko

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

ORCID: 0009-0007-3404-0050

**Młodzi gniewni w świecie gier. Recenzja książki
Dominiki Staszenko-Chojnackiej pt. *Narodziny
medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej
końca XX wieku* (2021, Łódź: Wydawnictwo
Uniwersytetu Łódzkiego)**

Historia badań gier wideo w Polsce sięga lat 90. XX w. (Garda i Krawczyk 2017). Współcześnie to interaktywne medium często staje się przedmiotem zainteresowania naukowców i jest analizowane z różnych perspektyw, np. dydaktycznej (np. Kotuła 2022), pedagogicznej (np. Gałuszka 2017) czy psychologicznej (np. Małyś 2019). Liczne opracowania powstały także na gruncie kulturoznawstwa (np. Fiut 2014; Żmuda 2017) i w tej właśnie kategorii mieści się książka Dominiki Staszenko-Chojnackiej pt. *Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku*, wydana w 2021 r. nakładem Wydawnictwa Uniwersytetu Łódzkiego (216 ss.).

Dorobek naukowy badaczki koncentruje się wokół rozmaitych zagadnień kulturoznawczych. Część jej prac dotyczy filmoznawstwa, w szczególności kina grozy, ale najliczniejsze są publikacje na temat szeroko pojętej kultury graczy. Autorka bada to zjawisko z różnych punktów widzenia – analizuje np. interakcje gier cyfrowych z elementami rzeczywistości (Staszenko-Chojnacka 2015) czy historię kultury związanej z tym interaktywnym medium (Staszenko-Chojnacka 2022). Tą ostatnią zajmuje się także w książce będącej przedmiotem niniejszej recenzji.

Tematem monografii jest rozwój polskiej prasy hobbystycznej dotyczącej gier komputerowych. Dominika Staszenko-Chojnacka skupia się na latach 80. i 90. XX w., kiedy to polscy gracze uzyskali szerszy dostęp do komputerów i konsol. Celem podjętych badań jest – jak czytamy – wyjaśnienie,

jak kształtowała się tożsamość polskiego gracza, w jaki sposób nowe medium zostało przyjęte przez odbiorców oraz jak na przestrzeni kilku lat zmienił się sposób postrzegania gier, które przeszły drogę od technicznej ciekawostki przez narzędzie mające zachęcić młodych ludzi do nauki obsługi komputera i pracy z programami aż do osobnej, powszechnie znanej oraz akceptowanej formy rozrywki (Staszenko-Chojnacka 2021: 9).

Biorąc pod uwagę tak określony cel, a także zawarte w monografii rozważania, należałoby się zastanowić nad adekwatnością tytułu książki. Moim zdaniem człon „Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej” sugeruje bowiem, że przedmiotem opisu jest obraz gier wideo w czasopiśmie (tzn. co i jak pisano w periodykach o samych grach), nie zaś oparte na analizie czasopiśmiennictwa kształtowanie się tożsamości polskiego gracza. Tytuł monografii nie jest więc precyzyjny i może wprowadzać czytelnika w błąd.

Autorka sytuuje swoje rozważania nad procesem formowania tożsamości graczy w Polsce w kontekście historii kulturowej, zwracając szczególną uwagę na proces „przyswojenia medium, któr[ey] w zależności od miejsca toczy się odmiennym rytmem” (Staszenko-Chojnacka 2021: 9). Wprowadza także zaproponowaną przez Pierre’a Bourdieu koncepcję habitusu, tzn. zespołu nabytych charakterystycznych cech, które powstają jako produkt pewnych warunków społecznych i mogą być w całości lub w części dzielone przez osoby również będące produktem tych warunków społecznych (Bourdieu 2005: 45).

Struktura omawianej książki obejmuje wprowadzenie, w którym przedstawiono podstawowe założenia teoretyczne, oraz cztery rozdziały analityczne, poświęcone wybranym aspektom kultury graczy w omawianym okresie. Pierwszy rozdział zawiera przegląd literatury dotyczącej wspomnianej powyżej koncepcji habitusu (podrozdział 1.1) oraz charakterystykę dotychczasowych badań nad prasą hobbystyczną dotyczącą gier komputerowych, wydawaną za granicą (podrozdział 1.2) i w Polsce (podrozdział 1.3). Zarysowane zostały również początki procesu cyfryzacji w Polsce z perspektywy celów i ambicji pierwszych periodyków informatycznych ukazujących się w kraju¹ (np. „Informik”, „Młody Technik”) (podrozdział 1.4).

¹ Wydawnictwa te nie zostały uwzględnione we właściwych rozważaniach autorki, ponieważ ich główna tematyka nie koncentruje się na grach.

Interesujący autorkę obszar badawczy przybliżony został na podstawie publikacji naukowych, publicystycznych i popularnonaukowych. Badaczka wykorzystała także źródło filmowe, tj. dokument pt. *Thank You for Playing. Kultowe magazyny o grach* (Kazimierczak i Iwanowicz 2015), który w całości składa się z wywiadów z członkami redakcji wydawanych w latach 90. czasopism dotyczących gier komputerowych. Włączenie do zbioru wykorzystywanych źródeł filmu dokumentalnego może być zaskakujące. Autorka wyrażnie zaznacza jednak, że traktuje ten materiał jako „zapis historii mówionej”, a nie opracowanie naukowe (Staszenko-Chojnacka 2021: 44). Uważam, że ze względu na charakter opisanych w książce badań korzystanie z takich źródeł jak wywiady z istotnymi członkami omawianego środowiska czy filmy, które takie rozmowy zawierają, jest w pełni uzasadnione. Na docenienie zasługuje fakt, że autorka sama przeprowadziła trzy wywiady z kluczowymi postaciami z redakcji omawianych periodyków. Pewnym problemem jest jednak brak szczegółów dotyczących tych wywiadów (np. jakie zadano pytania, czy wszystkich dyskutantów pytano o to samo).

Wspomniany rozdział zatytułowano *Metodologia i obszar badawczy*, ale – co ciekawe – nie znajdziemy w nim informacji na temat założeń analizy prowadzonej przez badaczkę². Dane na ten temat można odnaleźć we *Wprowadzeniu*. Z zawartego tam opisu dowiadujemy się, że przedmiotem zainteresowania D. Staszenko-Chojnackiej stało się siedem periodyków, tj. „Bajtek”, „Gambler”, „Gry Komputerowe”, „Reset”, „Secret Service”, „Świat Gier Komputerowych” i „Top Secret”, które – jak wyjaśnia autorka – „rozpoczęły i zakończyły działalność w latach 90. XX wieku lub na przełomie XX i XXI wieku, czyli w okresie, w którym ukształtowała się tożsamość gracza” (Staszenko-Chojnacka 2021: 12).

Należy ponadto w tym miejscu zaznaczyć, że poza latami ukazywania się czasopism wymienionych powyżej autorka nie wskazała innych kryteriów doboru materiału badawczego. Nie sprecyzowała też czynników, na podstawie których dokonała wyboru periodyków. Nie jest więc jasne, dlaczego badaczka sięgnęła akurat do wypisanych powyżej czasopism i do wymienionych w wykazie bibliograficznym konkretnych (a nie wszystkich) numerów poszczególnych tytułów. Nie wiadomo, czy autorka uwzględniła w swoich badaniach wszystkie wydawane w tym czasie pisma hobbystyczne dla graczy, czy też wybrała kilka periodyków z tego sektora prasy. Poważniejszym problemem jest jednak brak informacji na temat sposobu przeprowadzenia samej analizy, która miała charakter jakościowy. Nie można ustalić, czy badaczka skupiała się na konkretnych wątkach i zagadnieniach, czy też prowadziła analizy na podstawie ograniczonego wcześniej zakresu tematycznego. Nie

² Z tego względu rozdział ten powinien mieć moim zdaniem inny tytuł, np. *Teoretyczne podstawy badań* lub *Koncepcja habitusu i obszar badawczy*.

pada również informacja, czy dokonano zestawień porównawczych, w jakim stopniu uwzględniono moment publikacji czasopism, czy brano pod uwagę wszystkie materiały w numerze, czy też odrzucono jakieś publikacje. Przeprowadzone badanie nie zostało zatem dokładnie opisane, co z perspektywy czytelnika zainteresowanego poruszaną w książce tematyką budzi pewien niedosyt i rodzi pytania³.

Wracając do omówienia kompozycji monografii: rozdział drugi zawiera analizę „funkcji edukacyjnych magazynów informatycznych oraz hobby-stycznych wydawanych w drugiej połowie lat 80. i w latach 90. XX wieku” (Staszenko-Chojnacka 2021: 51). Badaczka porównuje przebieg komputeryzacji w Polsce i w Wielkiej Brytanii oraz szerzej – po obu stronach żelaznej kurtyny, odnosząc się do badań Graeme’a Kirkpatricka (2015) i artykułów zawartych w prasie branżowej z badanego okresu (podrozdział 2.1). Następnie przechodzi do opisu działalności edukacyjnej redaktorów omawianych czasopism, w ramach której publikowali m.in. teksty dotyczące rozwijania kompetencji informatycznych (podrozdział 2.2) i „artykuły wyjaśniające, jak są nazywane konkretne rodzaje gier, na czym polegają i czego użytkownik powinien spodziewać się po tytule należącym do określonego gatunku” (Staszenko-Chojnacka 2021: 52) (podrozdziały 2.3 i 2.4). Rozważania te są bardzo szczegółowe. Autorka przygląda się analizowanym zagadnieniom w kontekście polityki oświatowej (wprowadzanie nauczania informatyki do szkół), rozwoju gier wideo jako medium oraz kształtowania się kultury graczy. Ta szersza perspektywa jest cenna, ponieważ ówczesna młodzież często stykała się z grami po raz pierwszy w szkolnych pracowniach informatycznych. To właśnie tam dostępne były dla nich pierwsze komputery, a graniu w gry

³ Należy zaznaczyć, że w rozdziale pierwszym (Staszenko-Chojnacka 2021: 17) autorka odsyła czytelnika do metodologii badań zaproponowanej przez G. Kirkpatricka (2015: 32–40), ale sama jej nie omawia. Z publikacji wspomnianego socjologa można wnioskować, że stosuje on metodę analizy dyskursu, w której stara się odnaleźć schematy językowe wykorzystywane przez redaktorów w pisaniu o grach (Kirkpatrick 2015: 32). W swoich badaniach uwzględnia on perspektywę ilościową, ponieważ zliczał odniesienia do pewnych kategorii stwierdzeń, tj. standardów jakości gier, zdrowia psychicznego i funkcjonowania społecznego graczy oraz seksizmu i stereotypów płciowych (Kirkpatrick 2015: 33, 38–39). Jak przekonałem się w toku lektury, kategorie te rzeczywiście zostały omówione w książce D. Staszenko-Chojnackiej, jednak bez znajomości przywoływanego przez autorkę opracowania niemożliwe jest wyciągnięcie wniosków na temat projektu jej badań. Co więcej, przypis odsyłający do publikacji Kirkpatricka nie został poprawnie skonstruowany. Autorka podała bowiem tylko numer jednej, ostatniej strony podrozdziału metodologicznego, a nie paginację całej tej części książki Kirkpatricka. Nasuwa się więc pytanie, dlaczego autorka nie zdecydowała się choćby na skrótowne omówienie założeń brytyjskiego badacza. Pomogłoby to z pewnością czytelnikowi lepiej zorientować się w omawianym opracowaniu bez potrzeby zaglądania do zewnętrznego źródła.

wówczas mogło być nawet jedyną umiejętnością rzeczywiście tam modelowaną (zob. Wasiak 2017).

Rozdział trzeci to spojrzenie na tytułowe zagadnienie od strony krytyki gier wideo (podrozdziały 3.1 i 3.2) oraz głównych gatunków prasowych pojawiających się w omawianych periodykach, tj. recenzji gry, solucji⁴ i poradnika (podrozdział 3.3). Autorka przytacza liczne fragmenty takich tekstów, szeroko komentując ich styl i funkcje komunikacyjne. Porusza też kwestię pozycji redaktorów analizowanych czasopism tematycznych w środowisku graczy (podrozdział 3.4) oraz kreowanie przez nich w prasie wizerunku polskich produkcji growych (podrozdział 3.5). Wywodu dopełniają odniesienia do opracowań dotyczących ówczesnej kultury graczy w innych krajach bloku wschodniego.

Rozdział czwarty zawiera z kolei analizę stereotypów płciowych w kulturze graczy. Dominika Staszenko-Chojnacka przygląda się współczesnym badaniom dotyczącym demografii opisywanego środowiska i wypowiada się krytycznie na temat niewłaściwie projektowanych analiz (podrozdział 4.1). Cenne jest to, że nie referuje po prostu wyników poszczególnych badań, ale wskazuje na faktyczne i potencjalne problemy metodologiczne. Zwraca też uwagę na kwestię marketingu gier komputerowych wśród odbiorców płci żeńskiej (podrozdziały 4.2 i 4.3), następnie porównuje rozwój wspomnianych stereotypów za granicą oraz w Polsce, a swoje rozważania ilustruje fragmentami przeprowadzonych przez siebie wywiadów oraz wycinkami z prasy hobbystycznej (podrozdziały 4.4 i 4.5). Godny pochwały jest fakt, że autorka stara się przy tym zachować neutralność, podkreślając, że „przykładanie współczesnych kryteriów i osądów do fenomenów występujących w latach 90. XX wieku mogłoby okazać się zgubne z perspektywy badacza” (Staszenko-Chojnacka 2021: 168).

Ostatni rozdział jest opisem schyłkowego okresu istnienia omawianych periodyków z perspektywy przemian w świecie gier wideo. Badaczka ekspozuje m.in. dojrzałą kulturę graczy (podrozdział 5.1) i próby odnalezienia się redaktorów w nowej rzeczywistości kształtowanej przez intensywny rozwój sieci internetowej. Zwraca uwagę na problemy, z którymi musieli się borykać (np. brak dostępu do szybkiego internetu, uniemożliwiający recenzowanie gier typu multiplayer, czy trudności z zachowaniem płynności finansowej na zmieniającym się rynku) (podrozdziały 5.2 i 5.3). Dominika Staszenko-Chojnacka kończy swoje rozważania stwierdzeniem, że „kultowe polskie

⁴ Z punktu widzenia upowszechnionej genologii medialnej (np. Wojtak 2004; Wolny-Zmorzyński, Furman i Kaliszewski 2009; Wolny-Zmorzyński i Furman, red., 2010) pojawienie się w toku rozważań gatunku określonego mianem solucji może budzić zastanowienie. Ten rodzaj tekstu (znany w kręgach angielskich jako *walkthrough*) jest jednak bardzo charakterystyczny dla omawianej dziedziny – to szczegółowy opis przejścia gry od początku do końca (Consalvo 2007: 47).

magazyny dla graczy spełniły swoje zadanie, gdyż pojawiły się w okresie formowania habitusu, kiedy zarówno redaktorzy, jak i czytelnicy poznawali specyfikę nowego medium” (Staszenko-Chojnacka 2021: 196).

Szkoda, że wspomniana w ostatnim cytacie koncepcja habitusu, która została szeroko omówiona w rozdziale wprowadzającym, nie zajmuje znaczącej pozycji w utrwalonych w książce rozważaniach. Autorka wraca do tej teorii głównie w podsumowaniach poszczególnych rozdziałów (a więc stosunkowo rzadko), dlatego w moim przekonaniu nie wykorzystano w pełni potencjału wspomnianej koncepcji. Pewne wątpliwości budzi też szczątkowe potraktowanie procesu pojawiania się i rozwoju nowych mediów, który jest bardzo istotny z perspektywy kształtowania się owego habitusu. Badaczka ograniczyła się bowiem do krótkiego omówienia koncepcji Ellen Wartelli i Byrona Reevesa (1983), przytoczonej przez Dimitriego Williamsa (Williams 2003: 525). Można było wykorzystać w tym opisie ustalenia i prace dotyczące tej tematyki, np. w odniesieniu do teorii ewolucji mediów (np. Stöber 2004; Scolari 2013; Acerbi 2016).

Słowa uznania należą się natomiast za zasób analizowanych źródeł. Autorka – jak wynika z moich wyliczeń na podstawie bibliografii – sięgnęła aż do 101 numerów czasopism tematycznych z lat 1985–2002. Jest to według mnie dość bogaty korpus, na podstawie którego można wysnuć wnioski na zadowalającym poziomie ogólności. Dostrzegalne są jednak pewne mankamenty, np. nierówna reprezentacja periodyków pod względem liczby uwzględnianych numerów (od pięciu do 35 na czasopismo). Nieco zaskakujący może się również wydawać fakt, że Autorka w toku wywodu sięga głównie po wyimki z „Bajtka” i „Gamblera”, a inne tytuły prasowe przywołuje zdecydowanie rzadziej. W tym kontekście jeszcze mocniej odczuwalne są niejasne zasady doboru materiału badawczego i prowadzonej analizy.

W odniesieniu do samych badanych czasopism trzeba ponadto zwrócić uwagę na brak choćby krótkiego opisu czy podrozdziału, w którym każdy periodyk zostałby scharakteryzowany. Istotne nie tylko dla czytelnika, ale też z punktu widzenia tematu książki i prowadzonych analiz byłyby informacje o nakładzie, miejscu wydania, częstotliwości ukazywania się, popularności, specyfice tematycznej, okolicznościach powstania redakcji i szczegółach funkcjonowania pisma. Niektóre z tych informacji rozsiiane są co prawda na kartach monografii, ale zebranie tych danych w jednym miejscu umożliwiłoby lepszą orientację czytelnika w omawianej materii.

W prawidłowo opracowanym wykazie bibliograficznym poza przywołanymi już badanymi czasopismami (11 periodyków) wymieniono 82 opracowania naukowe, 33 źródła internetowe i dwa filmowe. Aby ułatwić korzystanie z monografii, opracowano również spis ilustracji, indeks osób oraz indeks pojęć. Konstrukcja tego ostatniego składnika budzi pewne zastrzeżenia. Zastanawiające jest bowiem, dlaczego wyodrębniono jako osobne

pojęcia „grywalność” i „playability”, skoro w książce nie są one osobno definiowane i często przytaczane razem (np. Staszenko-Chojnacka 2021: 32 i 98). Poza tym wątpliwości budzi traktowanie tytułów czasopism jako pojęć oraz nieuwzględnienie w indeksie terminów istotnych dla monografii, takich jak „stereotyp gracza”, któremu poświęcono cały rozdział czwarty. Brakuje też moim zdaniem nazw niektórych gatunków. Skoro bowiem w indeksie uwzględniono pewien charakterystyczny gatunek – solucję – należało zachować pewną konsekwencję i umieścić np. termin „recenzja gry”, ponieważ duża część rozdziału drugiego dotyczy właśnie tego rodzaju tekstu.

Na koniec chciałbym podkreślić, że pomimo opisanych powyżej problemów i wątpliwości, uważam, że analiza zawarta w omawianej monografii jest wieloaspektowa i szczegółowa. Autorka sięgnęła do zróżnicowanych opracowań, aby nakreślić podobieństwa i różnice w przebiegu kształtowania się kultury graczy w różnych krajach. Docenić należy także bogactwo materiału badawczego, dzięki czemu na podstawie growej prasy hobbystycznej D. Staszenko-Chojnacka z sukcesem opisała, jak kształtowała się tożsamość polskich graczy.

Bibliografia

- Acerbi Alberto. 2016. „A Cultural Evolution Approach to Digital Media”. *Frontiers in Human Neuroscience* nr 10. 1–12. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2016.00636> (dostęp: 25.11.2024).
- Bourdieu Pierre. 2005. *Habitus*. W: *Habitus: A Sense of Place*. Jean Hiller, Emma Rooksby (red.). Aldershot. 43–49.
- Consalvo Mia. 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge.
- Fiut Ignacy S. 2014. Gry komputerowe a rozwój kultury popularnej. W: *Media, kultura popularna, polityka. Wzajemne oddziaływania i nowe zjawiska*. Joanna Bierówka, Katarzyna Pokorna-Ignatowicz (red.). Kraków. 15–34.
- Gałaszka Damian. 2017. *Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje*. Kraków.
- Garda Maria B., Krawczyk Stanisław. 2017. „Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo”. *Teksty Drugie* nr 3. 69–86.
- Kazimierczak Paweł, Iwanowicz Kamil (reż.). 2015. *Thank You For Playing: Kultowe Magazyny o Grach*. Luma Films. <https://www.youtube.com/watch?v=8Z93N4mqD8Y> (dostęp: 24.11.2024).
- Kirkpatrick Graeme. 2015. *The Formation of Gaming Culture*. London.
- Kotuła Krzysztof. 2022. *Gra komputerowa na lekcji języka obcego*. Lublin.
- Małysz Zbigniew. 2019. „Gry komputerowe a agresywność i agresja/ zachowania agresywne dzieci i młodzieży. Przyczynek do psychopedagogicznej analizy problemu”. *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze* nr 4. 39–51.
- Scolari Carlos A. 2013. „Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival, and Extinction in the Media Ecology”. *International Journal of Communication* nr 7. 1418–1441.

- Staszenko-Chojnacka Dominika. 2015. „Gry cyfrowe w przestrzeni rozszerzonej”. *Perspektywy Kultury* nr 1. 81–90.
- Staszenko-Chojnacka Dominika. 2021. *Narodziny medium. Gry wideo w polskiej prasie hobbystycznej końca XX wieku*. Łódź.
- Staszenko-Chojnacka Dominika. 2022. Popularyzowanie „kieszonsolki”. Studium przypadku „Gameboy Magazyn”. W: *Polski system medialny w procesie zmian*. T. 2. Jolanta Kępa-Mętrak, Przemysław Ciszek (red.). Kielce. 303–315.
- Stöber Rudolf. 2004. „What Media Evolution Is: A Theoretical Approach to the History of New Media”. *European Journal of Communication* nr 4. 483–505.
- Wartella Ellen, Reeves Byron. 1983. „Recurring Issues in Research on Children and Media”. *Educational Technology* nr 6. 5–9.
- Wasiak Patryk. 2017. Formalne i nieformalne obiegi wiedzy z zakresu nauki samodzielnego programowania komputerów domowych w Polsce. W: *Polska informatyka. Systemy i zastosowania*. Jerzy S. Nowak, Beata Ostrowska (red.). Warszawa. 259–285.
- Williams Dmitri. 2003. „The Video Game Lightning Rod”. *Information, Communication & Society* nr 6. 523–550.
- Wojtak Maria. 2004. *Gatunki prasowe*. Lublin.
- Wolny-Zmorzyński Kazimierz, Wojciech Furman, Kaliszewski Andrzej. 2009. *Gatunki dziennikarskie. Teoria, praktyka, język*. Warszawa.
- Wolny-Zmorzyński Kazimierz, Furman Wojciech (red.). 2010. *Internetowe gatunki dziennikarskie*. Warszawa.
- Żmuda Michał. 2017. „Parateksty gier cyfrowych – odbiór gry a paratekstualne funkcje i procesy”. *Teksty Drugie* nr 3. 363–380.