

Kultura i Wartości
ISSN 2299-7806
Nr 20/2016

<http://dx.doi.org/10.17951/kw.2016.20.191>

Recenzja:

Jesper Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, tłum. P. Schreiber, M. Tabaczyński, przedm. M. Tabaczyński, Korporacja Ha!art, Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, Kraków–Bydgoszcz 2016

Adam Wasążnik

Autorem książki *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo* jest duński badacz i projektant gier, profesor w Królewskiej Duńskiej Akademii Sztuk Pięknych, Jesper Juul – ludolog¹. Fakt godny podkreślenia, ponieważ jest też inny humanista o tym samym nazwisku: również pochodzący z Danii terapeuta i pedagog, który na naszym rynku wydawniczym cieszy się liczbą co najmniej kilkunastu wydanych tytułów.

Sztuka przegrywania ukazała się po angielsku w roku 2013, jest trzecią książką Jespera Juula i pierwszą, która ukazuje się w polskim tłumaczeniu. Do dziś oprócz polskiego są dwa tłumaczenia tej pracy: na język niemiecki i japoński. Dla wcześniejszej książkowej twórczości autora doczekaliśmy się pojedynczego wydania obcojęzycznego (w języku koreańskim) i ta różnica liczby tłumaczeń wydaje się znacząca. Przyjrzyjmy się pokrótce wcześniejszemu dorobkowi autora.

Pierwszą książką *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (MIT Press 2005) wpisywała się w nurt badań podstawowych ludologii, gdy temat poszukiwań ramy interpretacyjnej nie prowadzącej gier do formy narracji był w centrum uwagi wielu badaczy. Książka druga *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (MIT Press 2010) traktuje o upowszechnianiu się gier jako formy spędzania wolnego czasu i demograficznego różnicowania się graczy.

ADAM WASĄŻNIK, doktorant w zakresie nauk o poznaniu i komunikacji społecznej na Wydziale Filozofii i Socjologii UMCS w Lublinie; adres do korespondencji: Instytut Filozofii UMCS, Pl. M. Curie-Skłodowskiej 4, 20-031 Lublin; e-mail: adam.wasaznik@gmail.com

¹ Dane biograficzne i bibliograficzne zaczerpnięte ze strony internetowej Jespera Juula <http://jesperjuul.net>, gdzie znajduje się jego blog „The Ludologist” [dostęp: 30.04. 2017].

Najnowsza książka Juula dobrze wpisuje się w ogólniejsze trendy dotyczące zarówno kierunków badań nad grami (poszerzanie się ich zakresu), jak i zjawisk kulturowych (popularyzacja gier). Nie ulega wątpliwości, że *Sztuka przegrywania* jest w porównaniu z dwoma poprzednimi tytułami skierowana do znacznie szerszego grona publiczności. W moim przekonaniu ma ona coś do zaoferowania nawet osobom nie obeznanym z tematem gier.

Polskie wydanie książki poprzedzone jest kilkustronicowym wprowadzeniem *Ten komputer mnie boli. O retoryce cyfrowej cielesności*. Sądzę, że w zestawieniu z bardzo przystępną pracą Jespera Juula tekst wprowadzający jest nieco zbyt specjalistyczny i lepiej sprawdziłby się jako postłowie. W wydaniu zwraca też uwagę projekt typograficzny, nowoczesny, ale niestety trochę rozpraszaający.

Tekst główny jest podzielony na sześć części. Pierwsza jest dość obszernym przedstawieniem zawartości całej książki, pełni też funkcję uzasadnienia dla wyboru tematu. To właśnie sam główny temat ujęty jako „paradoks porażki” sprawia, że książka może być interesująca dla szerszego ogółu poza miłośnikami gier. Choć przegrywanie jest nieodłącznym elementem gier, ma też swój wymiar ogólnoludzki. Już na podstawie wstępu można wywnioskować, że książka będzie omawiała różne aspekty porażki z wykorzystaniem badań i metod pochodzących z różnych dziedzin naukowych oraz doświadczeń płynących z grania w gry. Stosunkowo częstym kontekstem dla rozważań w tym rozdziale są wyniki filozofii sportu.

Druga część zatytułowana *Paradoks porażki a paradoks tragedii* zestawia stosunek ludzi do przegrywania w grach z tradycją rozważań kontynuowanych od czasów antyku: Jesper Juul porównuje porażki w grze z przeżyciami odbiorców różnych form „bolesnej sztuki”. Podobieństwa i różnice przedstawione są w szerokim kontekście filozoficznym i kulturoznawczym, z uwzględnieniem poglądów Arystotelesa i Nietzschego; sporo uwagi autor poświęcił też współczesnym rozważaniom na temat filmu.

Część trzecia przybliżyła to, co na temat porażek ma do powiedzenia psychologia. Najważniejsze zagadnienia omawiane w tym rozdziale to atrybucja i samotrudnienie. Przedstawiane teorie na temat tych zjawisk są zestawiane z wątkami prowadzonych w subkulturze graczy dyskusji na temat wydawanych w ostatnich latach w gier. Prezentowane są także wyniki eksperymentu dotyczącego percepcji gry komputerowej, która została stworzona przez Jespera Juula na potrzeby badań (sama gra została przez autora opisana przy pierwszej wzmiance na jej temat w rozdziale drugim).

Pozostając w kontekście współczesnych gier, w rozdziale czwartym przechodzimy do kwestii bardziej teoretycznych. Na podstawie stosunku do porażki zostaje zbudowana typologia gier z przykładami współczesnymi i klasycznymi. Przedstawione podziały wynikają w głównej mierze z praktyki projektowania gier. Omówione zostają takie kwestie jak zależności między

losowością gry a umiejętnościami gracza, zależność wyniku od czasu poświęconego na grę oraz stosowanie w projekcie gry celów przejściowych, osiągalnych i doskonalących. Uwzględnianie gier klasycznych w analizach jest dość nietypowe dla ludologii zachodniej, ale zabieg ten znacznie zwiększa przystępność pracy.

W piątym rozdziale na uwagę ponownie zasługuje omówienie niecodziennej formy eksperymentu naukowego, którego kluczowym etapem jest stworzenie gry o zadanych, szczególnych cechach. Tym razem gra nosi tytuł *Suicide Game* i jest pośrednio inspirowana *Anną Kareniną*, a bardziej bezpośrednio związana jest z dyskusjami na temat możliwości przenoszenia fikcyjnych tragedii na kontekst pierwszoosobowy². Teoretycznie możliwe i faktycznie zrealizowane w grach zależności między fikcyjną porażką bohatera a realną porażką gracza są głównym tematem tej części książki.

Ostatni, najkrótszy rozdział ma charakter wniosków końcowych, ale są w nim też zamieszczone uwagi dotyczące zagadnień na styku gier i codziennego, „realnego” życia, takich jak gamifikacja czy gry edukacyjne. Jesper Juul nie przedstawia nam entuzjastycznych perspektyw tego typu zastosowań i sprzeciwia się rozmywaniu granic dla gier (analogiczne zastrzeżenia wysuwał jeden z klasyków tematu – Roger Caillois³, ale Jesper Juul uzasadnia swoje stanowisko bardziej praktycznymi przesłankami niż jego prekursor).

Wydaje się, że Jesper Juul trafia ze swoją książką w Polsce na podatny grunt. W wydawanym od roku 2009 przez Polskie Towarzystwo Badania Gier periodyku „Homo ludens” częściej niż w analogicznych wydawnictwach zagranicznych dochodzą do głosu badania w aspekcie pedagogicznym i dydaktycznym, a niewielka liczebność środowiska sprawia, że badacze nie dzielą się na wyspecjalizowane grupy. Interdyscyplinarność podejścia sprawia, że dużo uwagi poświęca się osobie gracza i samej czynności grania, nie tylko konkretnym produkcjom (lub: dziełom), jak to ma często miejsce na Zachodzie.

Jednak książkę można polecić nie tylko ludologom. Choć prezentuje ona oryginalne wyniki uzyskane przez autora na podstawie interdyscyplinarnego materiału i własnych badań empirycznych, jest napisana prostym, żywym językiem i utrzymana w tonie eseistycznym z okazjonalnymi autobiograficznymi przykładami ilustrującymi omawiane zagadnienie.

Sztukę przegrywania wskazałbym jako przykład zaawansowanych rozważań na temat gier, które będą przystępne dla czytelników, którzy nie grają i nie mają rozeznania w temacie, odradzałbym ją jednak tym, którzy to

² Por. J. H. Murray, *Hamlet on the Holo-deck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT-Press 1998.

³ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958 (II poszerzone wydanie 1967); wydanie polskie: *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.

zjawisko darzą antypatią. Autor, nie siląc się na neutralność w tej kwestii, traktuje gry jednoznacznie pozytywnie, nazywając je stale „formą sztuki”, a sama czynność grania jawi się tu jako naturalny element codziennego życia.

Bibliografia

Caillois R., *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958 (II poszerzone wydanie 1967); wydanie polskie: *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 1997.

Murray J. H., *Hamlet on the Holo-deck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass., MIT-Press 1998.

<http://jesperjuul.net> [dostęp: 30.04. 2017]

Information about Author:

ADAM WASĄŻNIK, PhD student in cognitive science and social communication, Department of Philosophy and Sociology UMCS, Lublin; address for correspondence: Pl. Marii Curie-Skłodowskiej 4, PL 20-031 Lublin; e-mail: adam.wasaznik@gmail.com

