

Seria *Petscop* jako przedstawiciel horroru internetowego. Nowe środki wyrazu narracyjnego w kulturze internetu i gier wideo

Web series Petscop as an example of Internet horror.

New means of narrative expression in the Internet and video game culture

Michał Mróz

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
micmro@amu.edu.pl | ORCID: 0009-0005-4116-5834

Abstract: The aim of the article is to introduce and analyze the web series *Petscop* (available on YouTube) as a narratively complex internet horror. The multi-episode video series presents materials imitating recorded gameplay with player commentary, a phenomenon known online as a “let’s play”. Although the series is styled as a video game recording, it is in fact a fully directed narrative series simulating recorded gameplay. The author adopts a narratological perspective in studying the work, analyzing the video materials and their method of online placement, and paying attention to how the YouTube medium itself is narrativized. He explores how the creator of the series induces the illusion of authenticity by presenting therecordings as documentation of a real game, and the impact this has on a viewer’s immersion and narrative experience. Subsequently, the author explores how the means of expression appropriate for the media situation serve to create the experience of horror, fitting into the internet variant of the horror genre. Finally, he considers how the series’ specific enigmatic narrative has initiated transmedia fan phenomena.

Keywords: *Petscop*, horror, let’s play, video games, fiction

Homo Ludens 2(18) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>)

DOI: 10.14746/HL.2024.18.5 | received: 31.12.2022 | revision: 15.09.2023 | accepted: 24.12.2024

1. Wstęp

Petscop to dostępna w serwisie YouTube seria filmów wideo stworzona przez Tony’ego Domenico¹. Składa się z 24 odcinków², prezentujących nagrania z gry o takim samym tytule. Przygotowywane są one przez gracza – Paula – z różną częstotliwością komentującego przedstawiany gameplay. Seria przybiera więc formułę *let’s play* – internetowego gatunku wideo polegającego na rejestracji gameplaya z komentarzem gracza. Paul w pierwszym odcinku informuje, że znalazł niedokończoną grę o tytule *Petscop*, która nigdy nie miała oficjalnej premiery. Przypomina ona gry z serii *Pokémon* (Nintendo, 1996–), zarówno ze względu na gameplay, jak i na przyjazną atmosferę. Z czasem jednak pojawiają się elementy wzbudzające niepokój, a produkcja okazuje się czymś więcej niż demonstracyjną wersją zaginionego odpowiednika gier Nintendo. W istocie seria jest wyreżyserowaną opowieścią, a nie dokumentalną rejestracją gry. Fabuła coraz bardziej się komplikuje i zaczyna przypominać system zagadek, w którym znalezienie odpowiedzi generuje kolejne pytania, a to wszystko w otocze grozy i niepokoju. Odbiorca stopniowo odkrywa, że *Petscop* to enigmatyczny horror wykorzystujący format *let’s play*, popularny w serwisie YouTube.

Celem tego artykułu jest opisanie serii *Petscop*³ jako adaptacji horroru na współczesne media cyfrowe⁴, z użyciem ich specyfiki do konstruowania

.....
¹ Przez większość czasu tworzenia serii autor pozostawał anonimowy. Ujawnił się dopiero za sprawą mediów społecznościowych, a następnie za pośrednictwem wywiadu (Moyer, 2020).

² Oraz z odcinka specjalnego, uzupełniającego serię o kolejne zakończenie. Należy również zastrzec, że enumeracja epizodów na kanale pomija rzeczowniki zazwyczaj występujące w enumeracjach *let’s play*ów, np. „*part*” (część) lub „*episode*” (odcinek). Oznacza to, że *Petscop* 2 bynajmniej nie jest sequelem serii, ale odcinkiem drugim – itd.

³ Na wstępie należy podkreślić, że *Petscop* to tytuł nie tylko omawianej przeze mnie serii, ale również diegetycznej gry wideo, rozgrywanej przez głównego bohatera, oraz youtube’owego kanału publikującego odcinki. Dlatego też będę opatrywał ów tytuł odpowiednimi rzeczownikami doprecyzowującymi.

⁴ Dokładniej: na media cyfrowe cechujące się niescentralizowaniem przekazu. Odnoszę się tu do mediów, które Paul Levinson nazwał niegdyś „nowymi nowymi mediami”, a więc mediami nowszymi niż nowe media. Miały to być interaktywne środki przekazu, umożliwiające praktyki indywidualne. W głównej mierze chodzi o media społecznościowe, choć nie tylko (Levinson, 2010, s. 15–16). Podział Levinsona jest jednak narażony na ciągłą dezaktualizację – wszak stale pojawiają się media „nowsze od nowych”. W przypadku serwisu

narracji oraz budowania grozy. Zacznę od analizy warstwy narracyjnej serii pod względem jej złożoności, wykorzystując koncepcję *storyworld*. Skupię się na – wynikającym ze struktury narracji – maskowaniu fikcyjności dzieła pod stylizacją na formę dokumentalną. Następnie przejdę do rozpatrywania elementów horroru, zakończę zaś przedstawieniem transmedialnego odbioru serii w społecznościach internetowych.

2. Narracja, fikcja, iluzja

Do opisu narracji *Petscop* posłużę się narzędziami z zakresu narratologii transmedialnej, m.in. konceptem *storyworld* stanowiącym główny temat książki *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* pod redakcją Marie-Laure Ryan oraz Jana-Noëla Thona (2014). Korzystać będę również z neologizmu „światoopowieść” zaproponowanego przez Piotra Kubińskiego (2015) jako tłumaczenie terminu *storyworld*. Używam tego tłumaczenia, gdyż sugeruje ono równorzędność pomiędzy składowymi słowami („świat”, „opowieść”). Uważam to postklasyczne rozumienie narracji za szczególnie wartościowe dla badania współczesnych mediów cyfrowych. Odnoszę się tutaj do podejścia reprezentowanego głównie przez Ryan i Davida Hermana. Według nich narracja jest konceptem kognitywnym, rekonstrukcją zdarzeń w umyśle odbiorcy w odpowiedzi na tekst(y) (Herman, 2004; Ryan, 2014; Kaczmarczyk, 2017). Owe operacje mentalne Ryan nazywa „skryptami narracyjnymi” (2006, s. 11–12). Narracja może być stymulowana przy użyciu różnych mediów, charakteryzujących się różnym stopniem narracyjności oraz sposobem jej ekspresji (Pigulak, 2022, s. 185). Narracyjność przejawia się zarówno w cechach konkretnych dla danego medium (*medium-specific*, np. interaktywność w grach wideo), jak i w elementach niezależnych od medium (*medium-free*, takich jak postaci czy wydarzenia) (Ryan, Thon, 2014, s. 3). Światoopowieść zaś odnosić się będzie do świata przywołanego przez tekst narracyjny. Jest globalną kognitywną reprezentacją zdarzeń

.....

YouTube, czyli obiektu niniejszych rozważań, cechami unikatowymi są m.in. interaktywność (możliwość komentowania) i niescentralizowany przekaz (użytkownicy tworzą materiały wideo), w przeciwieństwie np. do serwisów streamingowych w typie Netflix.

i wszystkich zależności, rekonstruowaną za sprawą wskazówek w nim zawartych (Ryan, 2014, s. 33). Indywidualne światoopowieści odbiorców będą się różnić od siebie, co wynika z kognitywnego modelu rekonstrukcji skryptów narracyjnych.

W przypadku *Petscop* narracja jest realizowana za sprawą kilku porządków medialnych, gdzie m.in. elementy typowe dla platformy YouTube są wykorzystywane do tworzenia skryptów narracyjnych. Seria stanowi złożone wyzwanie narracyjne, dlatego koncept narratologii transmedialnej uważam za najbardziej odpowiedni do jej analizy – pozwoli on odczytać i przybliżyć wielopoziomowość narracji *Petscop*.

Widz w pierwszej kolejności konfrontuje się z zarejestrowanym gameplayem z gry *Petscop* wraz z komentarzem gracza. Tak jak wspominałem wcześniej: to zapis typu *let's play* (w formacie wideo⁵) zamieszczony w serwisie YouTube⁶. Dokumentowanie swoich doświadczeń z grą jest pewną praktyką reportażową, ale może również nieść większy ładunek narracyjny. Z perspektywy odbiorczej atrakcyjne bywa zestawienie rozgrywki z wyrazistą osobowością twórcy, co wyjaśnia fenomen popularności wczesnej twórczości Felixa Kjellberga, działającego pod pseudonimem PewDiePie (2023). W jego nagraniach silne reakcje gracza na zagrożenia pojawiające się w grze wideo stanowią trzon formuły rozrywkowej, np. w przypadku serii z gry *Amnesia: The Dark Descent* (Fictional Games, 2010; zob. PewDiePie, 2010–2011).

Atrakcyjne dla odbiorców w *let's playach* może być również wdrożenie przez autorów praktyki role-playa, a więc odgrywania roli. Twórca wcielający się w wykreowaną przez siebie postać w kontakcie z grą rozszerza jej narrację o swoją skonkretyzowaną charakterystykę bohatera, niejako proponując zapośredniczony wgląd do jego światoopowieści. Dobrym przykładem takiego twórcy jest użytkownik Gopher, który w rozgrywkę

.....
⁵ W tej konwencji gameplay rejestrowany jest zazwyczaj za sprawą nagrania wideo, choć istnieją *let's playe*, których twórcy wykorzystują zrzuty ekranu. Na takiej samej zasadzie komentarz zazwyczaj występuje jako rejestracja głosu gracza (dokonana na żywo w trakcie rozgrywki bądź później), jednak na początku pojawiał się on w postaci tekstowej, sparowanej ze zrzutami ekranu.

⁶ *Let's play* zazwyczaj można znaleźć w formacie nagrania wideo, aczkolwiek występuje również jako transmisja na żywo, najczęściej w serwisach YouTube bądź Twitch. Zapisy z transmisji często zostają podzielone przez twórców i wgrane pod postacią odcinkowej serii wideo.

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Games Studios, 2011) wdraża nieprzystawalnego do brutalnego świata tej gry protagonistę cechującego się niekonfliktową naturą i nieporadnością w walce (zob. Gopher, 2012–2013). Jego kreacja Ronalda przypomina postać Bilba Bagginsa z powieści *Hobbit* (Tolkien, 1960) i służy do wysnucia unikatowej narracji z użyciem rejestracji gry i wcielania się w rolę.

Kolejnym powodem popularności formuły *let's play* jest chęć zobaczenia samej gry. Kiedy konsument nie może pozwolić sobie na samodzielną rozgrywkę w daną grę (np. ze względu na brak dostępności na konkretnej platformie, ograniczenia w wydajności sprzętu, kwestie finansowe), alternatywą bywa poznanie jej treści w sposób zapośredniczony, poprzez reportażową formułę *let's play*. Niewykluczone też, że odbiorca po prostu należy do zwolenników takiej percepcji gier (jako tzw. *popcorn gamer*⁷).

Seria wideo *Petscop* może być ciekawa dla potencjalnego widza, gdyż prezentuje grę unikatową, niedokończoną, starą i zapomnianą. Stanowi swoistą dyskusję z konwencją *let's play*, która zapewne przyczyniła się do szybkiego wzrostu popularności serii. Niewykluczone, że *let's play* z gry *Petscop* okazał się zachęcający i intrygujący, ponieważ widz nigdy wcześniej o tej grze nie słyszał. Nie miał na to szansy, gdyż sama gra jest wykreowana na potrzeby serii w taki sposób, aby wyglądała na tytuł rzeczywiście wyprodukowany w latach 90. XX wieku. O ile *let's play* z założenia ma charakter reportażowy (bliżej mu do formy dokumentalnej niżli fabularnej), o tyle w przypadku omawianej stylizacji wykorzystanie poetyki *let's play* służy uautentycznieniu istnienia rzeczony gry, choć w istocie stanowi ona narzędzie narracyjne.

Frank Zipfel w swoim artykule *Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality* (2014) rozszerza koncepcję *make-believe* opisaną przez Kendalla Waltona w książce *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts* (1990). Omówienie wszystkich poglądów Waltona dotyczących koncepcji *make-believe* i jej relacji z fikcją wychodzi poza ramy tego artykułu, dlatego ograniczę się do kwestii kluczowych dla jego tematu. *Make-believe* to dla Waltona sposób interakcji odbiorcy

.....
⁷ Mianem „popcorn gamera” Michał Śledź określa odbiorcę, który ogląda gry wideo (za sprawą streamów czy właśnie nagrań *let's play*), zamiast rozgrywać je samodzielnie (2022, s. 223–238).

ze sztukami reprezentatywnymi, nastawienie recepcyjne przypominające zasady dziecięcej gry: relacja z tekstem fikcyjnym to swoista gra, w której tekst stanowi rekwizyt (Zipfel, 2014, s. 106). Trafne wydaje się tłumaczenie terminu zaproponowane przez Annę Łebkowską w monografii *Między teoriami a fikcją literacką* – „gra w udawanie” (2001, s. 225). Chodzi o wciągnięcie użytkownika w obszar tekstu, zaproszenie do tego, co jest eksponowane: do alternatywnego porządku uczestniczenia w fikcji, w grze w udawanie. Zipfel proponuje charakterystykę fikcyjności w ujęciu transmedialnym, wyróżniając w jej obrębie trzy elementy: gry w udawanie (*games of make-believe*), fikcyjne światy (*fictional worlds*) oraz praktyki instytucjonalne (*institutional practices*). Jak stwierdza:

w celu bycia fikcyjnym świat musi zaprezentować pewien stopień odchylenia (*deviation*) od świata rzeczywistego – a dokładniej: w porównaniu do tego, co uznajemy za świat rzeczywisty. Mówiąc inaczej: żeby świat był fikcyjny, musi zawierać elementy zmyślone, czyli takie, które nie występują w świecie rzeczywistym (Zipfel, 2014, s. 105).

W tej definicji fikcyjności świata istotne jest pojęcie odchylenia, kluczowe dla narracji *Petscop*: strategia narracyjna pierwszego odcinka serii pozornie zaburza klarowność przedstawiania fikcji poprzez użycie rozwiązań mających na celu wytworzenie iluzji, jakoby odbiorca obcował z formą dokumentalną, reportażową (*let's play*). Pierwszy odcinek serii rozpoczyna się od logotypów firmy Sony oraz konsoli PlayStation. Następnie pojawia się logo fikcyjnej firmy Garalina, po czym pokazane jest menu *Petscop*. Otwarcie serii sekwencją znaną z uruchamiania gry na PlayStation stanowi pierwszy zabieg mający na celu uwiarogodnienie istnienia serii w rzeczywistości. Samą grę również skonstruowano tak, aby wyglądała jak najbardziej wiarygodnie. Jej interfejs oraz warstwa graficzna stylizowane są na wzór produkcji z późnych lat 90. XX wieku. Z zabiegami iluzyjnymi współdziałają punkty odchylenia świadczące o fikcyjności prezentowanego świata: zarówno gra *Petscop*, jak i firma Garalina nie istnieją w świecie rzeczywistym⁸. Jednak równocześnie

.....

⁸ Nie jest jasne, czy na potrzeby gry *Petscop* autor opracował program, który ma cechy gry (tj. pozwala na nawigowanie w wytworzonej przestrzeni digitalnej, interakcje z przedmiotami itp.), a który następnie jest rejestrowany, podobnie jak w praktyce *let's play*, czy też może mamy tu do czynienia z animowanym filmem stylizowanym na grę

składowe formowania iluzji odwracają od tego uwagę; użytkownik musiałby zacząć szukać informacji o grze i firmie, żeby odkryć zmyślenie. Jeśli strategia narracyjna powiedzie się, potencjalny odbiorca „da się nabrać” i zostanie zaskoczony, kiedy pojawią się elementy właściwe dla gatunku horroru.

Niezwykle ważnym komponentem strategii budowania złudzenia jest wykorzystanie formatu *let's play*. Zipfel jako jeden z wyznaczników fikcjonalności tekstów podaje „praktyki instytucjonalne”, przez które rozumie przyjęte konwencje wokół danego medium, gatunku czy rodzaju tekstu, stanowiące porozumienie między autorem i jego intencjami a odbiorcami tekstu (tamże, s. 108–109). Obustronne przyzwolenie na zaakceptowanie konwencji doprowadza do zanurzenia się odbiorcy w obszar dzieła – wejście w proces gry w udawanie. „Praktyki instytucjonalne” można również zaobserwować w obrębie formatu *let's play*, którego charakterystyka opiera się na dokumentacji rozgrywki. Podstawowym założeniem odbiorców będzie więc przekonanie, że gra (jako produkt) istnieje w rzeczywistości, a gracz to prawdziwa osoba, a nie postać wykreowana na potrzeby serii⁹. Przez użycie formatu zakorzenionego w konwencji reportażowej seria symuluje autentyczność, uwiarygodniając istnienie gry i gracza.

Jednak stosunkowo szybko ujawniają się punkty odchylenia, jednoznacznie świadczące o fikcyjnym charakterze świata. Zabiegi deziluzyjne wprowadzane są pod koniec pierwszego odcinka, kiedy Paul trafia do wejścia do ukrytego poziomu gry, i przybierają postać wyraźnej zmiany stylistycznej sugerującej nadchodzące elementy poetyki horroru. Strategia wykorzystywania zabiegów iluzyjnych, a następnie burzenia ich deziluzyjnymi – punktami odchylenia – ma na celu zaintrygowanie odbiorcy oraz zaproszenie go do zaakceptowania fikcyjnego świata

.....
wideo. Mówiąc jednak, że gra *Petscop* nie istnieje w świecie rzeczywistym, odnoszę się do tego, iż istnieje jedynie w obrębie narracji *Petscop*; nie powstała w latach 90. XX wieku jako produkt firmy Garalina – wbrew temu, co sugeruje nam owa narracja.

⁹ Istnieją serie *let's play*, w których gracz odgrywa pewną rolę (*role play*), wciela się w opracowaną przez siebie postać, uwydatnia konkretne cechy charakteru w celach humorystycznych lub rozwija swoją autokreację dla lepszych efektów odbiorczych. Jednak do konwencji *let's play* nie przystawałoby założenie, że osobą gracza, całkowicie fikcyjną, odgrywa aktor. Czyli typowo gracz na potrzeby *let's play* przyjmuje pewną rolę, ale dalej jest tym, który gra. W *Petscop* nie ma prawdziwego grania i prawdziwego gracza.

i do wejścia w obszar tekstu, w proces gry w udawanie: do zanurzenia się w narracji świata fikcyjnego.

Konwencją filmową, w której są wykorzystywane podobne iluzoryczne zabiegi narracyjne i formalne, jest *found footage*¹⁰. Konwencja ta – jak sama nazwa wskazuje – przyjmuje postać „odnalezionego nagrania”. Filmy takie najczęściej emulują poetykę amatorskich nagrań i niekiedy reportaży, co ma na celu uautentycznienie horrorowej narracji. Medium filmu determinuje jednak inne środki odbioru niż wideo umieszczone w niescentralizowanych mediach cyfrowych. Sytuacja odbiorcza, np. premiery kinowej, ujawnia fabularną naturę filmu kamuflowaną poetyką amatorskiego nagrania. Odmienne dzieje się w przypadku horroru internetowego umiejscowionego w naturalnym dlań środowisku cyfrowej wideoteki przeróżnych treści. Iluzyjnie działa wykorzystanie formatu *let's play*, ale również sama przestrzeń medium.

Znaczącym czynnikiem wspomagającym iluzję jest niedookreśloność autentyczności informacji zamieszczonych w sieci. Wszak natrafić na serię *Petscop* można w taki sam sposób, jak na każdy inny *let's play* dokumentujący rzeczywistą grę rozgrywaną przez prawdziwą osobę. W morzu internetowych materiałów wideo odbiorca zdoła wykryć fałsz jedynie za sprawą swojego aparatu krytycznego. Strategia narracyjna *Petscop* polega więc na eksploatacji sytuacji medialnej. Na wprowadzeniu odbiorcy w określoną konwencję oraz na uautentycznieniu jej za sprawą specyficznych cech medium, a następnie na ujawnieniu elementów

.....

¹⁰ Decyduję się na porównanie do konwencji *found footage*, pomijając pozostałe odmiany filmowe wykorzystujące zabiegi mające na celu zaburzenie jednoznaczności porządku faktualnego i fikcyjnego, z powodu obranego charakteru serii. Naturalne dla konwencji *found footage* powinowactwa horrorowe występują też w innych formatach symulujących poetykę dokumentalną. Warto tu wspomnieć o filmach typu *mockumentary horror* i *horror vérité*. Na terminologiczny problem z rozróżnianiem tych konwencji/gatunków zwraca uwagę Katarzyna Żakieta (2013), proponując termin „horror paradokumentalny”, który w pełni mógłby odzwierciedlić złożoność zjawiska horroru symulującego porządek faktualny. Mając to na uwadze, wspominam *found footage*, a nie inne odmiany horroru, ze względu na szczególną dla tej konwencji „metodę montażową” (Żakieta, 2013, s. 46), symulującą nagranie amatorskie. *Petscop* przede wszystkim występuje w dość surowej formie minimalnie zmontowanych nagrań. Seria bardziej przypomina więc kolaż lub zbiór materiałów wtórnie udostępnionych online niżli celowe kreowanie narracji dokumentalnej – analogicznie do „znalezionych nagrań” w konwencji *found footage*.

subwersywnych, różnic względem świata rzeczywistego. Może to wywołać szok recepcyjny, który zaintryguje użytkownika i zachęci do pozostania z narracją.

Podobna strategia obrona została również w seriach *Poradnik uśmiechu* (KrainaGrzybówTV, 2013–2017) oraz *Don't Hug Me, I'm Scared* (2011–2016). Wykorzystane są w nich konwencje programów przeznaczonych dla dzieci, subwersywnie skonstrastowane z elementami horroru w sposób sprzeczny z przyzwyczajeniami odbiorców. Co ważne, zamysłem autorów jest wytworzenie nie tyle pełnej iluzji – let's playa czy programu telewizyjnego – ile wystarczającej wiarygodności, aby przełamać ją narracją horroru, co ma na celu zaintrygowanie widza i zaproszenie go do fikcji, do wejścia w światopowieść.

Do budowania owej iluzji wykorzystana została również przestrzeń portalu YouTube – sam kanał *Petscop*. Opisy odcinków, które odbiorcy znajdują w zakładce pod materiałami wideo, jak i opisy kanału, zmieniają się w ciągu trwania serii. Wywnioskować z nich można, że w świecie przywołanym przez tekst narracyjny materiały są publikowane nie przez Paula, ale przez grupę osób zainteresowanych grą (prawdopodobnie jest to rodzina gracza¹¹). Istnieją również przesłanki świadczące, iż osoby te przymuszają Paula do kontynuowania dokumentacji, choć – jak wiele aspektów serii – to kwestia otwarta na interpretację¹². Deskrypcje rozszerzają światopowieść, uzupełniając informacje z materiałów wideo, zarówno bowiem w opisach, jak i w nielicznych momentach let's playa

.....

¹¹ W serii pojawia się wiele wskazówek sugerujących, że od pewnego momentu kanał został przejęty przez rzeczoną „rodzinę”. Paul określa kanał jako „rodzinny YouTube” („the family YouTube”) w odcinku 14. Zob. *Petscop*, 2018b. Por. *Petscop Wiki*, 2024c.

¹² Przykładowy opis, pochodzący z epizodu 11: „The purpose of this YouTube channel is to preserve and display the recordings within the video game »Petscop« while keeping some of their content private.

They were first given to us as a Christmas gift, many years ago. The game had an interesting journey, before and after that day.

Paul created some additional recordings in 2017 as a way to show »Petscop« gameplay to his friend. He created this account in order to upload those additional recordings in video format. He later passed ownership of the channel to us, but continued to record himself at our strong suggestion. Though he had issues with the arrangement, these have finally been settled.

Please enjoy the recordings in »Petscop«! We do. :)” (*Petscop*, 2017c). W odcinku 22 Paul wydaje się nieświadomy tego, że nagrywa. Rozmawiając z kimś przez telefon, dzieli się tym, że jest przerażony zachowaniem rodziny (*Petscop*, 2019b).

ujawniają się diegetyczne¹³ sylwetki nadawców materiałów wideo odpowiedzialnych za selekcję treści i ich montaż¹⁴.

Na tym poziomie medialnym zachodzi interesująca podwójna zależność: kanał *Petscop* funkcjonuje bowiem w dwóch porządkach równocześnie. Z jednej strony, został stworzony przez Tony'ego Domenico, autora serii, odpowiedzialnego ponadto za kreację materiałów wideo i za ich publikację w serwisie YouTube. To medium, za sprawą którego narracja serii jest realizowana. Z drugiej strony, ten sam kanał – medium – należy też do światoopowieści; w sferze narracji założył go Paul, a następnie przejęła jego rodzina¹⁵ – do takich wniosków można dojść, rekonstruując zdarzenia za sprawą informacji zamieszczonych w opisach. To niezwykle ciekawy przypadek: samo medium ulega tu narratywizacji – sposób odbioru cyklu wideo również jest nieodłącznym elementem narracji.

Serię cechuje intermedialność, wynikająca z realizowania narracji za pośrednictwem środków wyrazu specyficznych dla konkretnych środków przekazu w przestrzeni innych¹⁶. Twórca serii *Petscop* wykorzystuje więc do kreowania narracji różne porządki medialne. Medium gry zostaje zapośredniczone przez medium wideo i wtłoczone w medium społecznościowe – serwis YouTube, którego aranżacja interfejsów i ich treść również jest elementem narracyjnym. Enigmatyczna, pełna nie-domówień narracja stymuluje odbiorców do poszukiwania odpowiedzi na liczne zagadki fabularne, a samo wyzwanie rekonstrukcji skryptów narracyjnych i interpretacji tekstu pobudziło wytworzenie się wielkich społeczności skupionych na tych zadaniach.

Nie przez przypadek więc fenomen *Petscop* jest często postrzegany jako przykład *alternate reality games* – transmedialnych, interaktywnych narracji realizowanych w sieci, ale zmuszających użytkowników do aktywności

¹³ Mówiąc o „diegetycznych” elementach dzieła, odnoszę się do obiektów i postaci przynależących do światoopowieści.

¹⁴ Dobry przykład stanowią momenty, w których elementy nagrań są cenzurowane. Odcinek 7 kończy się komentarzem montażyistów przyznających się do tego i zapowiadających kontynuowanie tej praktyki (*Petscop* 2017b).

¹⁵ Tej interpretacji dowodzi treść powtarzającego się opisu filmu, który pierwszy raz pojawił się przy odcinku 11. Zob. przyp. 12.

¹⁶ Podążając za klasycznymi ustaleniami Dicka Higginsa (1966), intermedialność uznaję za wykorzystanie środków wyrazów specyficznych dla jednego medium w obrębie innego medium, tj. przenikanie się i wymianę owych środków pomiędzy mediami.

również w świecie rzeczywistym¹⁷. „Gra”, która ma być rozgrywana, to próba odszyfrowania znaczeń przez odbiorców – w odpowiedzi na wyzwanie narracyjno-interpretacyjne wspólnymi siłami, za sprawą forów, opracowań wideo i wszechobecnej dyskusji, dekodują oni tekst¹⁸. Konfrontując charakterystykę serii z rozpoznaniem przedstawionymi przez Aleksandrę Mochocką (2011, s. 117–138) w odniesieniu do szerokiego spojrzenia na zjawisko ARG, można zauważyć korelacje między kluczowymi cechami *Petscop* a założeniami tego gatunku. Mochocka akcentuje iluzoryczny wymiar narracji ARG, w którym elementy świadczące o fikcyjności narracji sygnalizują „wejście w zabawę” (tamże, s. 123), co wcześniej omawiałem jako punkty odchylenia. Równocześnie wszelkie zabiegi iluzyjne mają wywołać immersję odbiorczą. Zebrane przez Mochocką cechy dystynktywne projektów ARG, jak „ukrywanie informacji”, „angażowanie zbiorowej inteligencji”, „iluzja rzeczywistości”, „narracyjność” (tamże, s. 132), w dużym stopniu wykazuje też *Petscop*.

Jednak niektórych z nich – chociażby „wielomedialności” – omawiana produkcja nie przejawia. Choć charakteryzuje się intermedialnością ze względu na przekształcenie porządków medialnych gry w format wideo i mediów społecznościowych, to narracja serii realizowana jest jedynie za pośrednictwem serwisu YouTube, podczas gdy przywoływane przez badaczkę projekty ARG funkcjonują na różnych platformach medialnych, np. na wielu stronach internetowych. Wyjątek stanowi sam początek serii, kiedy na portalu Reddit użytkownik paleskowitz (diegetycznie jej główny bohater¹⁹) utworzył pierwszy wątek o *Petscop*. Działanie to pomogło w popularyzacji serii, ale również jednorazowo wniosło narrację spoza portalu YouTube (paleskowitz, 2017).

Kolejna cecha ARG, która na poziomie projektowania narracji nie występuje w serii, to interaktywność. Mochocka w swoim zestawieniu nie podaje jej *explicite* jako definicyjnej dla ARG, choć pojawia się ona

.....
¹⁷ O Alternative Reality Games jako jedna z pierwszych na polskim gruncie badawczym pisała Marta Miklicz (2007).

¹⁸ Subreddit *r/petscop* składa się z ponad 60 tys. członków, którzy wspólnymi siłami próbowali zinterpretować zawiłą fabułę serii (Reddit, 2017–).

¹⁹ Użytkownicy zauważyli bliskość brzmieniową nazwy konta ze wspomnianym w serii mianem Leny Laskovitz, co wskazywałoby na to, że główny bohater, Paul, nosi nazwisko Laskovitz i jest z tą osobą jakoś związany, a redditowskie konto należy (w diegezie) do niego. Twórca serii potwierdził, że to on był autorem konta i posta (Domenico, 2020).

w definicjach przez nią przywoływanych: „interaktywne doświadczenie dostępne w trybie sieciowym, łączące rozgrywkę (*gaming*) i opowiadanie (*storytelling*) [...]” (Szulborski, 2005, s. 2; cyt. za: Mochocka, 2011, s. 129); „interaktywne opowiadanie historii, oparte na dwóch aktywnościach: poszukiwaniu informacji i dzieleniu się informacjami przez grających. Kluczowymi cechami ARG są historia, gra i społeczność. Rozumiane tak naprawdę najszerzej jak się da” (Szulczyński, 2009, akap. 2; cyt. za: Mochocka, 2011, s. 131). Element „gry” zawarty w nazwie *alternative reality games* można w kontekście *Petscop* ocenić jako wybrakowany. Odbiorcy serii *Petscop* nie mieli bowiem wpływu na rozwój i zakończenie serii. Brakuje również zadań realizowanych „wielomedialnie”, a inicjowanych przez tzw. *puppet masters* – twórców projektu, prowadzących grę (zob. Mochocka, 2011, s. 126). Sam Domenico (2021) przyznaje, że seria nie była kreowana z zamiślem stworzenia ARG oraz że reakcje odbiorców nie wpływały na jej rozwój bezpośrednio. Nie sposób jednak nie zauważyć, że pomimo braku zamiarów autora dotyczących wprowadzania elementów interaktywnych tak specyficzna forma narracji, stawiająca przed odbiorcami wyzwania interpretacyjne, powoduje konieczność wyjścia poza bierny odbiór, czego świadectwem jest wykrystalizowanie się „inteligencji zbiorowej” – społeczności aktywnie zaangażowanej w dekodowanie zagadek, opracowanie materiału, tworzenie teorii, szukanie odniesień do historii ze świata rzeczywistego²⁰ lub innych pozatekstowych odwołań. Potraktowanie narracji jako ludycznego wyzwania, wręcz „detektywistycznej” zagadki, zgodne jest również z założeniem kolektywnego uczestnictwa (zob. Mochocka, 2011, s. 126). Przyjęcie poetyki niedopowiedzeń powoduje, iż tekst charakteryzuje się wielkim potencjałem narracyjnym, z wieloma pustymi miejscami, które odbiorcy wypełniają sami w rekonstrukcjach skryptów narracyjnych. Elementy „gry” składające się na ARG wraz z „narracją” i „społecznością” w tym przypadku wynikają raczej z konwergentnej recepcji i ze współpracy widzów przy interpretowaniu znaczeń niżli z zamierzonej interaktywności i z charakteru zadań, jak w innych projektach ARG. Dlatego też *Petscop* jawi się jako zjawisko graniczne, funkcjonujące pod wieloma względami jak ARG: choć jest

.....

²⁰ Mowa tu głównie o łączeniu się narracji gry z przypadkiem uśmiercenia Candace Newmaker, o czym wspominam w dalszej części tekstu (zob. przyp. 25).

„zamknięty” na interakcje, pozostaje wielce „otwarty” na interpretacje, co pozwoliło na wytworzenie się środowiska widzów analogicznego jak w przypadku graczy ARG.

3. *Petscop* jako horror internetowy – sposoby budowania grozy

Strategia budowania iluzji autentyczności let's playa, a następnie wprowadzania coraz więcej odchyśleń sugerujących porządek fikcjonalny wiąże się również z budowaniem grozy. Narracja *Petscop* opiera się bowiem na technikach subwersji. Podważeniu ulega dokumentalna poetyka serii, ujawniając fabularną grę transmedialną, jak i poetyka gier pokroju *Pokémon*, kontrastowana z tematyką i zaburzana na tyle, aby wywołać poczucie niepokoju. Od pierwszego odcinka widoczne są elementy, które zakłócają iluzyjnie budowany porządek, zapowiadając subwersję w stronę horroru. Już sam projekt awatara utrudnia określenie, jaką postacią – charakterologicznie i „biologicznie” – jest bohater gry. Ma żółtozieloną cerę, wielkie stopy, nie posiada rąk²¹. Nieekspresywną twarz charakteryzują wąskie białe oczy, szerokie policzki i trójkąt w miejscu ust. Postać ta różni się wyraźnie od typowych bohaterów gier wideo z lat 90. XX wieku. Tych zazwyczaj cechowały duże oczy, pozwalające na wysoką ekspresywność, oraz jaskrawe kolory, pomagające natychmiastowo rozpoznać, z jaką postacią mamy do czynienia²².

Osobliwy jest również stan niedokończenia, niedopracowania produkcji: od subtelного glitcha w dźwięku przy „uruchamianiu gry”²³, przez niekompletny pierwszy poziom, aż po pustostan ukrytego poziomu, później nazywanego „The Newmaker Plane”. Paul otrzymuje dostęp doń, kiedy wpisuje kod, który rzekomo znalazł na kartce dołączonej do fizycznego

.....
²¹ Środowisko fanowskie nazywa awatara „Guardian”. Nazwa ta pojawia się w odcinku 18 za sprawą menu gry, dzięki któremu można poznać przedstawiające go wstępne grafiki (sprites). Zob. *Petscop*, 2019a; *Petscop Wiki*, 2024a.

²² Przykładami służą Mario (*Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985–), Link (*The Legend of Zelda*, Nintendo, 1986–), Sonic (*Sonic the Hedgehog*, Sega, 1991–), Ash Ketchum (*Pokémon*, Nintendo, 1996–Burke).

²³ Pojawia się on zaraz przed menu gry w pierwszym odcinku, wybijając z płynności audiosfery (*Petscop*, 2017a).

nośnika gry. Wtedy zatrzymuje się przyjemna muzyka, dotąd odtwarzana w pętli. Cisza pomaga w budowaniu atmosfery niepokoju, szczególnie gdy przestrzeń kolorowego miasteczka zmienia się na pustostany. Stylistyka archaicznej grafiki komputerowej potęguje ów efekt. „The Newmaker Plane” to głównie pusta przestrzeń z powtarzającą się teksturą trawiastego podłoża, pogrążona w ciemności, rozjaśnianej tylko przez delikatną poświatę, jaką emituje awatar. Grafika ogranicza poziom detali otoczenia, wywołując nieprzyjemne wrażenie sztuczności przestrzeni. Osaczająca awatara czerń wzbudza trwogę wobec nieskończoności i tajemnicy, powoduje strach przed tym, co nieznane²⁴, w każdym bowiem momencie coś może wyjść z ciemności w obszar światła awatara. Od tego momentu serii warstwa estetyczna dzieła charakteryzować się będzie przesunięciem przyjaznej retrostylistyki gry młodzieżowej w kierunku wypaczenia mającego ewokować lęk i dyskomfort. Jednak nie jest to przejście jedynie ku przerażającemu nieznanemu, ale raczej synteza nieznanego ze znany – ku niepokojącej niedookreśloności.



Ilustracja 1. Zestawienie zrzutów ekranu z *Petscop* i *Petscop 2* przedstawiające przestrzeń poziomów „Giftplane” i „The Newmaker’s Plane”

Początek serii – poprzez stylizację na grę z lat 90. XX wieku, kolorową i przyjazną otoczkę audiowizualną, nawiązania do mechaniki gier *Pokémon*, jak i sam pierwszy ekran, który witał graczy konsoli PlayStation – nie tylko przywołuje znaną graczom poetykę, ale także odnosi się do ich poczucia nostalgii. Następnie zarówno tematycznie, jak i estetycznie zostają

.....

²⁴ O kategorii nieskończoności jako cesze trwogi i estetyki wzniosłości pisał już Edmund Burke (1968, s. 82–84).

wprowadzone motywy traumy; z kolei bezpieczna przestrzeń ulega wynaturzeniu poprzez zmiany inscenizacji i atmosfery. *Petscop* w swojej estetyce wpasowuje się w kategorię niesamowitości (*das Unheimliche*), wytwarzając dysonans pomiędzy tym, co dobrze znane, a tym, co obce.

Bardziej konkretnie, jest to osobliwe połączenie tego, co znane, z tym, co obce. Może przybierać formę czegoś znajomego, niespodziewanie pojawiającego się w dziwnym i nieznanym kontekście, lub czegoś dziwnego i nieznanego, niespodziewanie pojawiającego się w znajomym kontekście (Royle, 2003, s. 2).

To jeden z głównych sposobów budowania atmosfery horroru. Jak stwierdził Sigmund Freud w rozprawie popularyzującej tę kategorię, „należy ono [tj. niesamowite] do dziedziny tego, co przeraźliwe, wywołujące lęk i grozę” (1997, s. 235). W *Petscop* następuje przejście z porządku nostalgicznego do niepokojącego niesamowitego. To, co zaczerpnięte z poetyki gier, do których nawiązuje twórca, zostaje zestawione z ponurym kontekstem. Infantylna stylistyka części inscenizacji znanej z początkowego etapu „gry” (np. kolorowe punkty możliwe do zbierania czy prościutka ikonografia) występuje też w „The Newmaker Plane” (zob. il. 1). Zrekontekstualizowane są również prezentowane elementy ludyczne, np. system zdobywania pupili: po udanej akcji słychać wesoły dźwięk oraz pojawia się wielki kolorowy napis „CAUGHT” („złapano”).



Ilustracja 2. Zrzuty ekranu z *Petscop* 9 przedstawiające proces „łapania” „Care NLM”

Te niewinne elementy nabierają zupełnie odmiennego wydźwięku, kiedy akcja gry zostaje przeniesiona do „The Newmaker Plane” – szczególnie wtedy, gdy zamiast kolorowej postaci Paul chwyta płaczącą małą

dziewczynkę, a audiowizualne efekty „złapania pupila” kontrastują z otoczeniem i ciszą w sposób niezwykle wymowny (zob. il. 2). Poczucie niesamowitości kreują więc specyficzne – zrozumiałe wśród graczy – odniesienia i łączenie tego, co znane, potencjalnie kojarzące się z nostalgicznym wspomnieniem gier z dzieciństwa, z tym, co niepokojące. Po wkroczeniu do „The Newmaker Plane” następuje również zmiana tematyczna.

Wierne przybliżenie fabuły *Petscop* jest niewykonalne w tak krótkiej jak tu formie tekstowej ze względu na specyfikę serii, jak i jej długość, jednak można wyznaczyć konkretne motywy, które spajają tematycznie całość dzieła. Kluczowy okazuje się motyw traumy dziecięcej – uwydatnia się on zarówno w dochodzeniach Paula, jak i w konstrukcji stale pojawiającej się postaci Care, ofiary przemocy domowej²⁵. W miarę rozwoju akcji gracz, jak i odbiorca odkrywają kolejne wskazówki pozwalające na rekonstrukcję traumatycznych zdarzeń sugerowanych przez narrację. Całość produkcji może być też czytana metaforycznie – droga, jaką przechodzi Paul, rozgrywając *Petscop*, to podróż w głąb siebie, do zapomnianej dziecięcej traumy.

Nostalgiczny powrót do gry z lat 90. XX wieku (jak do pozornie bezpiecznej przestrzeni) zostaje zdekonstruowany, gra jest teraz naznaczona przez konwencję horroru. Analogicznie do Freudowskiej niesamowitości, dysonans między nostalgią a wprowadzoną w nią grozą to to, „co od dawna znajome, co zaś zostało wyparte” (Freud, 1997, s. 258). To właśnie

.....

²⁵ Motyw ten wyraźnie uwydatniają liczne aluzje do przypadku Candace Newmaker z 2000 roku. Padła ona ofiarą przemocy wobec dzieci i została zabita w trakcie 70-minutowej sesji pseudonaukowej „terapii więzi” – tzw. *rebirthing* – mającej na celu leczenie reaktywnych zaburzeń przywiązania. Dziewczynkę odebrano biologicznym rodzicom ze względu na zaniedbywanie i przemoc. Po dwóch latach adoptowała ją Jeane Newmaker. Candace miała przejść przez proces zmierzający do zasymulowania „ponownego narodzenia”, rzekomo aby wykształcić przywiązanie do swojej nowej matki. Podczas sesji Candace musiała przebywać pod warstwami tkanin i poduszek, dociskanych przez grupę osób, co rzekomo służyło symulowaniu macicy i kanału rodnego. W efekcie Candace udusiła się. Przypadek Newmaker stanowi jedno z głównych odniesień serii, a motyw próby przeprowadzenia „ponownego narodzenia” został wdrożony w fabułę. Nie jest to wszakże próba zaadaptowania tragicznej historii Candace, należy raczej do wyraźniejszych odwołań wprowadzających kluczowe motywy serii (Crowder, Lowe, 2000). Więcej o przypadku i procesie zob. Mercer, Sarner, Rosa, 2003. Jedno z najpopularniejszych opracowań powiązań między przypadkiem Newmaker a serią *Petscop* stanowi odcinek programu *Game Theory* o tytule „*Petscop*” – *The Scariest Game You’ll NEVER Play!*, autorstwa kanału The Game Theorists (2017) z Matthew Robertem Patrickiem na czele.

gra pozwala na powrót do dzieciństwa, jednak teraz – z perspektywy osoby dorosłej – bohater dostrzega, co bezpiecznie kryło się za nostalgiczną barierą. Warto odnotować, że tematyzacja nostalgii w narracjach cyfrowych typu *creepypasta* jest stosunkowo częstym zjawiskiem, jak niezależnie zauważają Kevin Cooley i Chloe Anna Milligan (2018) oraz Jessica Balanzategui (2019). W analizie creepypast *Candle Cove* (Kris Straub, 2009), nacechowanej – podobnymi w założeniu do *Petscop* – zabiegami zaburzającymi jednoznaczność ontologiczną tekstu, oraz *Ben Drowned* (Jadusable, 2010) Cooley i Milligan (tamże) opisują, w jaki sposób te narracje zakłócają recepcję nacechowaną nostalgią, obalając dychotomię pomiędzy „przedmiotem” (będącym tekstem narracyjnym) a sprawczym „podmiotem” (odbiorcą/graczem). Czynią to przez tworzenie narracji, w których przedmioty stają się nawiedzone i potrafią działać wobec podmiotu. „Wtedy znajome staje się nie tylko obce, ale też niesamowite: zupełnie niepodobne do iluzorycznej pamięci pozornie stabilnego przedmiotu naszej nostalgii” (tamże, s. 194).

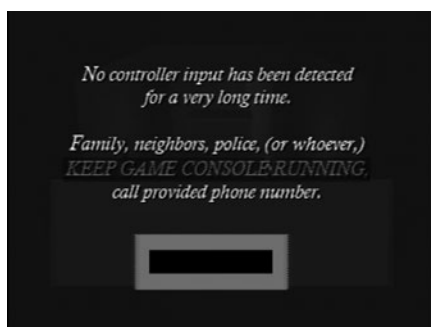
Założenie to okazuje się trafne w kontekście narracji *Petscop*, gdyż kwestia tego, czy gra, w którą angażuje się Paul, jest nawiedzona, ulega tematyzacji poprzez częste rozważania bohatera nad tym problemem. Pojawiają się postacie niezależne przemierzające przestrzeń ukrytego poziomu, które poruszają się w sposób świadczący o tym, że kontroluje je inny gracz (bądź – jeśli podążymy w interpretacji tropem nawiedzonej gry – mają własną świadomość). Bezpośrednie odniesienia do osoby Paula występują ponadto w dymkach powiadomień. Jest też obiekt zwany „The Tool” („Narzędzie”), zaprojektowany tak, by udzielać odpowiedzi na adekwatnie wpisane pytania. Jednak w pewnym momencie serii obiekt ów zmienia swój kolor, po czym wyświetla tekst, w którym prosi Paula o wyłączenie konsoli, gdyż działanie PlayStation zadaje istocie ból.

Bohater stara się racjonalizować obserwowane anomalie, uważając, że dowodem na nawiedzenie gry byłaby dopiero zwrotna komunikacja z zamieszkującym ją bytem. Do niej jednak też w końcu dochodzi – za sprawą postaci Marvina, nawiedzającej wirtualne przestrzenie. Narracja powoduje, że natura gry jako przedmiotu zostaje zaburzona, ponieważ nawiedzony artefakt nabiera podmiotowości i zaczyna działać wobec gracza, a nawet zagrażać jego zdrowiu i życiu. Co ważne, twórcy serii udaje się przedstawić to zagrożenie pomimo (narzuconych przez obraną formę) ograniczeń perspektywy.

Dzięki nagraniom sygnału konsoli oraz czasem mikrofonu możemy poznać coś poza ekranem gry, lecz jest to ekskluzywnie głos gracza. Dla przykładu, jeden z najbardziej osobliwych odcinków serii prezentuje „skan” pokoju Paula. Interfejs graficzny wizualizuje rozstaw mebli i pozycję użytkownika, stale aktualizowaną. Kiedy (nawiedzona) gra wykrywa, że nie była rozgrywana od dłuższego czasu, a gracz nie znajduje się przy konsoli, aktywuje się alarm, „domagając się” kontynuowania rozgrywki (zob. il. 3–4). Ponadto czerwona kropka na wizualizacji łóżka i końcowe przemieszczenie się jej za reprezentację ekranu telewizora może świadczyć o tym, że upodmiotowiona gra nie pozwala graczowi spać, zmuszając go do stałej rozgrywki (Petscop, 2018a).



Ilustracja 3. Zrzut ekranu z *Petscop 16* przedstawiający „skan” pokoju Paula



Ilustracja 4. Zrzut ekranu z *Petscop 16* przedstawiający alarm uruchamiany przez grę

W innym przypadku Paul konfrontuje się z nawiedzającą grę postacią Marviną. Po krótkiej rozmowie (za sprawą systemu wprowadzania tekstu kombinacjami przycisków) Marvin pyta gracza, w którym pokoju się on znajduje. Na ścianach umieszczono osiem projektów aranżacji pomieszczeń, a po inspekcji wszystkich Paul – ruchami awatara – wskazuje na to z numerem 1. Marvin oznajmia graczowi, że „idzie” do niego, Paul kilkakrotnie wypisuje „nie”, po czym awatary gracza i Marviną zastygają w bezruchu na ponad minutę. Po tym niepokojącym momencie następuje cięcie sugerujące upływ czasu, zaznaczone czarną planszą, potem do pomieszczenia wchodzi inna postać, Tiara, a po chwili Paul przesyła słowo „pomocy” i wznowia rozgrywkę, gdy Tiara poda mu wskazówkę, która pomoże mu w rozwikłaniu zagadki.

Wynioskować można, że Marvin zdołał dotrzeć do Paula poza przestrzenią gry, lecz to, co zaszło w pokoju bohatera, musi wydedukować wyobraźnia odbiorcy (mikrofon gracza pozostaje nieaktywny przez całość odcinka). Trwanie w przestrzeni medialnej jedynie rejestrowanego gameplaya pozwala na kreatywne sugerowanie przerażających zdarzeń – na tyle wymownie, żeby zagrożenie było zrozumiałe, ale to, co straszного mogło zajść, zaprojektowano do domyslenia się. Ponownie uaktywnieniu ulega tu strach przed tym, co nieznane. Głównie poprzez niejasny status Marvina, który przyjmuje w tej scenie funkcję potwora²⁶.

Marvin nawiedza grę, lecz nie wyjaśnia ona, czy jest on bytem jedynie zamieszkującym przestrzeń wirtualną, upiorem, wspomnieniem, innym graczem, rozgrywającym kopię produkcji z odrębnego miejsca (choć ta konsola nie ma daję możliwości gry sieciowej), a może w odmiennym czasie (i nawiedzona gra łączy różne momenty). Marvin potrafi wszakże zmienić swój status ontologiczny i w niezrozumiały sposób się zmateriaлизować, stanowiąc bezpośrednie niebezpieczeństwo dla Paula. Do tego sama owa sytuacja jest niedookreślona. Przez wspomniany wcześniej okres zatrzymania obrazu odbiorca może się tylko domyslać, czy Paulowi coś się stało. Tak uruchamia się potencjał narracyjności niedopowiedzenia – poprzez statyczność obrazu narasta niezwykle napięcie.

Zagrożenie życia głównego bohatera w podstawowy sposób służy budowaniu grozy. To za sprawą Paula odbiorcy poznają grę *Petscop* i w napięciu obserwują jego dochodzenie, licząc, iż jego działania się powiodą, potwór zostanie zatrzymany, a Care ocalona. Kiedy jednak gra zyskuje podmiotowość, może wpłynąć na pozawirtualne życie Paula, co determinuje kluczowe poczucie opresji. Choć Paul nie odznacza się szczególnie ekspresywnością ze względu na to, że widzimy tylko jego awatar, jego reakcje głosowe czy też – jak we wspomnianej wcześniej sytuacji – powtarzane tekstowo „nie” w szczególny (dla tej formy wideo) sposób modelują reakcje emocjonalne odbiorcy. Jak zauważa Noël Carroll, horror (lub jego rodzaj nazywany art-grozą) zwłaszcza na tle innych gatunków

.....

²⁶ Marvin spełnia funkcje modelowego potwora zarówno jako byt nawiedzający przedmiot – co jest niemożliwe, wychodzące poza racjonalne rozumowanie – jak i poprzez jego zmianę ontologiczną: od bytu wirtualnego do fizycznego zagrożenia poza grą, co również umyka takiemu rozumowaniu. Jak wyjaśnia Noël Carroll: „za potwora uznajemy każdą istotę, której istnienie nie jest możliwe według aktualnego stanu wiedzy” (2004, s. 55).

cehuje się „wspólnotą stanów emocjonalnych” (2004, s. 40–41). Widać to w przywołanej scenie zagrożenia przez potwora-Marvina. Jest również istotne dla całości serii, nawet gdy postać Marvina się nie pojawia, sama gra spełnia bowiem funkcje horrorowego monstrum. Świadczy o tym np. wzmiankowany odcinek ze skanem pokoju bohatera: gra potrafi wpływać na Paula nawet poza przestrzenią cyfrową. Ale co ważniejsze, to sama natura gry – jako niezrozumiałej, niejasnej ontologicznie, potencjalnie świadomej, upodmiotowionej i stanowiącej źródło grozy – spełnia kryteria Carrollowskiego potwora: nieznanego, niemożliwego, niekompletnego (tamże, s. 54–67). Grę *Petscop* wolno więc też interpretować jako przekształcenie motywu „złego miejsca”.

Zresztą nawiedzona przestrzeń gry nie tylko mieści w sobie potwory, ale sama w sobie ewidentnie służy budowaniu grozy, jako synekdocha więzów traumy. Wspomniany motyw:

Opiera się [...] na założeniu, iż przestrzeń, w której bohater mierzy się z przeciwnościami (mogą to być monstra, duchy bądź inne istoty nadprzyrodzone), jest jednocześnie głównym przeciwnikiem protagonisty. Złe miejsce uniemożliwia bohaterowi uwolnienie się od niego (Sikorska [ob. Pigulak], 2018, s. 187).

Digitalna przestrzeń gry więzi główną postać w labiryntowej strukturze zagadek i tajemnic. W dalszej części serii Paul nie może opuścić tej przestrzeni, odejść od konsoli – co opisywałem wcześniej. Na poziomie psychologicznym w miejscu utrzymuje go ciekawość, potrzeba znalezienia odpowiedzi, zrozumienia zawilego wyzwania, jakie stawia przed nim *Petscop* – co odzwierciedlają odbiorcy serii. Tak jak bohater, zanurzają się oni w skomplikowaną strukturę zagadek, dążąc do rozwikłania, czym jest gra *Petscop*. Już pierwszy odcinek prezentuje łamigłówkę poprzez swój zamaskowany status ontologiczny – czy to dokument, czy to fikcja, a jeśli fikcja, to dlaczego udaje dokument? Widz wraz z protagonistą, zanurzeni w świat narracji, starają się ułożyć elementy układanki. Ze względu na poetykę niedopowiedzeń, sekretów i Paul, i oglądający brną dalej w poszukiwaniu odpowiedzi. Pasują więc do ich sytuacji słowa Carrolla:

w znacznej mierze siłą napędową opowieści grozy jest ciekawość. To dzięki niej odbiorcy angażują się w proces odkrywania, udowadniania, wyjaśniania, stawiania hipotez i potwierdzania. Wątpliwości, sceptycyzm oraz obawa, że wiara w istnienie potwora jest formą szaleństwa, stanowią łatwe do przewidzenia przeszkody na drodze

do ujawnienia (przez odbiorców, postaci lub obie strony) egzystencji potwora [...] oraz odkrywania jego pochodzenia, tożsamości, zamiarów i możliwości (2004, s. 305).

Dlatego też narracyjna struktura tajemnicy tak dobrze współgra z gatunkową tożsamością *Petscop* jako horroru. Osobliwy model narracji jako sieci zagadek i niedopowiedzeń nie tylko stymuluje odbiorców do próby rekonstruowania skryptu narracyjnego, ale również jest inherentną cechą omawianej serii.

4. Drugie życie *Petscop*

Enigmatyczność serii przywodzi na myśl twórczość Davida Lyncha²⁷. Tajemnica i niedopowiedzenie powodują narastające zainteresowanie widza, a próby sprostania wyzwaniu interpretacyjnemu spowodowały wytworzenie się społeczności odbiorców analizujących i rozszyfrowujących *Petscop*. Nowe odcinki wydawane były przez prawie trzy lata. Przez ten czas społeczność pracowała nad ich analizą i odczytaniem oraz kontynuowała pracę po zakończeniu emisji. Rozłożenie w czasie okazało się istotne zarówno ze względu na konkretne nawiązania i zabiegi narracyjne²⁸, jak i dla dawkowania tajemnicy. Epizody wychodziły w długich odstępach czasowych, dając społeczności odpowiedni okres na skrupulatne przyjrzenie się materiałom, na dyskusje oraz na aktualizowanie interpretacji i teorii. W trakcie trwania serii modyfikacjom ulegały opisy kanału w serwisie YouTube, co również niosło za sobą wartość narracyjną. Deskrypcja sprzed kilku lat daje wgląd do wskazówek odnoszących się do diegetycznego twórcy gry – Rainera – i do jego relacji z rodziną²⁹.

.....

²⁷ Nie jest to porównanie bezpodstawne, bo twórca serii przyznaje, że surrealistyczne dzieła Lyncha, a w szczególności film *Inland Empire*, były najsilniejszą inspiracją przy tworzeniu serii (Moyer, 2020).

²⁸ Po odcinku 10 nastąpiła ponad półroczna przerwa, w której trakcie wielu użytkowników sądziło, że to definitywny koniec *Petscop*. Czołową teorią w społeczności była interpretacja zakładająca, że seria opowiada o historii Candace Newmaker (zob. przyp. 25), na co dowodów nie brakowało. Jednak od wznowienia publikacji nie pojawiły się żadne nawiązania do tego przypadku. Ponadto między odcinkami 10 i 11 następuje zmiana własności kanału YouTube, o czym świadczą modyfikacje w opisie.

²⁹ Opis kanału z końca czerwca 2017: „»Rainer« gave this gift to us on Christmas 1997 and 2000. It was the single longest day of our lives. We were all certain he was dead at the time. He had been missing since June 1997 and 2000. We're not as concerned about these things now.

Teraz jest już niedostępna, co zmienia możliwości kreacji światoopowieści w umysłach nowych odbiorców, w porównaniu do oglądających serię na bieżąco, w okresie jej powstawania³⁰.

Społeczność pozostawiła po sobie ogromne świadectwo pracy interpretacyjnej. Analizy z kanału Nightmare Masterclass (autorstwa Davida Stockdale'a) trwają łącznie około 20 godzin i prezentują temat z niezwykle skrupulatnością (Nightmare Masterclass, 2017–2024). Program z kanału The Game Theorists prezentujący powiązania serii z przypadkiem Candace Newmaker³¹ liczy sobie ponad 13 mln wyświetleń. W materiale Matthew Robert Patrick, omawiając wysiłki fanów serii, pokazuje tematyczne i bezpośrednie relacje narracji z historią Newmaker, a ponadto, analizując daty udostępniania odcinków, zauważa korelację z procesem oprawców Candace – drzwi do „The Newmaker Plane” otwierają się w materiale *Petscop 2*, którego data publikacji przypada na 1 kwietnia 2017, czyli równo 16 lat od sprawy sądowej, w dzień, gdy oskarżeni mieli skończyć swój wyrok (The Game Theorists, 2017). To również świadectwo wielkiej dociekliwości i intensywności pracy włożonej w dekonstrukcję zagadek narracyjnych serii.

Godna uwagi jest też społeczność Reddita. Podstrona serwisu poświęcona *Petscop* zebrała niemalże 60 tys. członków, tworząc przestrzeń do dyskusji (Reddit, 2017–). Kolejne teorie i opracowania pojawiają się nawet po wielu latach od zakończeniu projektu³². W tym kontekście warto wrócić do wcześniejszych rozważań dotyczących podobieństwa serii do gier ARG. Porównania z formami interaktywnymi mogą brać się

.....
Please enjoy the recordings! We do. :) Zarchiwizowany zrzut ekranu z opisem z tamtego okresu zachował się w analizie wideo autorstwa Davida Stockdale'a (Nightmare Masterclass, 2017). Deskrypcja kanału aktualna w ostatnim dniu pisania tego artykułu (18 maja 2024) brzmiała: „Some select »Petscop« recordings.

In a way, recordings have the power to raise the dead. They're kind of scary.

Thank you for watching. :)”.

³⁰ Oczywiście, sięgając po zasoby archiwalne, można zrekonstruować te zaginione elementy (zob. poprzedni przypis). W fanowskiej encyklopedii gry dostępny jest również zbiór opisów kanału wraz z datami ich zmian (*Petscop Wiki*, 2024b). Wymaga to jednak aktywnego wyszukania tych zmian, kontekst narracyjny aktualnych deskrypcji jest bowiem inny.

³¹ Zob. przyp. 25.

³² W drugiej połowie 2023 roku użytkownik Nexpo zdobył dużą popularność dwuczęściowym, łącznie prawie czterogodzinnym wideoesejem prezentującym kolejny klucz do czytania serii.

z przeświadczenia o tym, że odbiorcy współkreowali narrację *Petscop*. Poniekąd to słuszne stanowisko, wszak poetyka tajemnicy i niedopowiedzeń oraz otwartość dzieła stymulują powstawanie indywidualnych, różnych od siebie skryptów narracyjnych. Innymi słowy, otwartość dzieła powoduje, że to odbiorca może się poczuć obsadzonym w roli współtwórcy, kiedy konkretyzowanie się światopowieści w dużej mierze pozostawione jest dla jego indywidualnego wkładu interpretacyjnego³³. Podczas trwania projektu widzowie mogli wspólnie omawiać rozmaite teorie, a owe wysiłki analityczno-interpretacyjne wpływały na światopowieści osób aktywnie zaangażowanych oraz tych pasywnie śledzących rozwój serii.

Wzmiankowane opracowania to też popularne alternatywne praktyki odbioru, ponieważ stanowią zarówno streszczenie wydarzeń, jak i narratywizację momentów niedookreślonych w konkretnym – przyjętym przez autorów – kluczu interpretacyjnym. Ponadto *Petscop* zaczął funkcjonować nawet w formie prawdziwej gry. Fanowski projekt *Giftscop* (The Giftscop Team, 2019) pozwala na samodzielną rozgrywkę, której (na swój sposób) doświadczał bohater serii. *Petscop* jest dobrym przykładem zjawiska zmian technologiczno-kulturowo-społecznych w tzw. kulturze konwergencji, opisywanej przez Henry’ego Jenkinsa. Charakteryzuje się ona przepływem między mediami i oddziaływaniem treści z różnych porządków medialnych. To też kultura uczestnictwa, aktywnego zaangażowania odbiorców, również w praktyki twórcze (Jenkins, 2007, s. 9). Świadczy o tym zarówno sam projekt, skierowany do graczy, jak i jego odbiór oraz wkład społeczności fanowskiej. Społeczność ta wielokrotnie redefiniowała znaczenia serii i kreowała nowe teksty, nadając zjawisku charakter transmedialny. *Petscop* okazuje się niezwykle owocnym dziełem dzięki

.....

³³ Warto zaznaczyć, że jest to prawdziwe dla wielu tekstów, nie tylko konkretnie dla *Petscop*. Z założenia narracja w ujęciu narratologii transmedialnej stanowi koncept oparty na odbiorczym obrazie mentalnym, postulować można więc, że odbiorca, stojący w roli rekonstruktora skryptów narracyjnych, zawsze (do pewnego stopnia) okazuje się współtwórcą narracji. Inna kwestia to projektowanie jej tak, aby pozostawiać odbiorcom miejsce na ich własny wkład. Choćby gry cRPG z założenia pozwalają na indywidualne kreowanie narracji np. z takich względów, jak bohater otwarty, nielinearność fabularna, narracyjność emergentnego gameplaya czy szeroko pojęta interaktywność. Współtworzenie narracji przez gracza jest więc punktem wyjścia przy opracowywaniu takich gier. W przypadku serii *Petscop*, niecechującej się interaktywnością, podobny efekt wywołały niejednoznaczności, niedopowiedzenia i zagadki narracyjne.

swojej złożoności narracyjnej, odpowiedniemu dla kultury graczy i internetowców przetworzeniu horroru oraz licznym praktykom fanowskim.

Literatura

- Balanategui, J. (2019). Creepypasta, „Candle Cove” and the Digital Gothic. *Journal of Visual Culture*, 18(2), 187–208.
- Burke, E. (1968). *Dociekania filozoficzne o pochodzeniu naszych idei wzniosłości i piękna* (tłum. P. Graff). Warszawa: PWN.
- Carroll, N. (2004). *Filozofia horroru, albo Paradoksy uczuć* (tłum. M. Przylipiak). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Cooley, K., Milligan, Ch. A. (2018). Haunted Objects, Networked Subjects: The Nightmarish Nostalgia of Creepypasta. *Horror Studies*, 9(2), 193–211.
- Freud, S. (1997). Niesamowite. W: *Pisma psychologiczne* (tłum. R. Reszke, s. 235–262). Warszawa: Wydawnictwo „KR”.
- Herman, D. (2004). Toward a Transmedial Narratology. W: M.-L. Ryan (red.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (s. 47–75). Lincoln-London: University of Nebraska Press.
- Higgins, D. (1966). Intermedia. *The Something Else Newsletter*, 1(1).
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów* (tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak) Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kaczmarczyk, K. (2017). O podstawowych założeniach narratologii transmedialnej i o jej miejscu wśród narratologii klasycznych i postklasycznych. W: K. Kaczmarczyk (red.), *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*. Kraków: Universitas.
- Kubiński, P. (2015). Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld). *Tekstualia*, 11(4), 23–36.
- Levinson, P. (2010). *Nowe nowe media* (tłum. M. Zawadzka). Kraków: Wydawnictwo „WAM”.
- Łebkowska, A. (2001). *Między teoriami a fikcją literacką*. Kraków: Universitas.
- Mercer, J., Sarner, L., Rosa, L. (2003), *Attachment Therapy on Trial: The Torture and Death of Candace Newmaker*. Westport, Connecticut: Praeger.
- Miklicz, M. (2007). Rzeczywistość gry, gra w rzeczywistości. *Alternate Reality Games*. W: A. Surdyk, J. Szeja (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier*.

- Gra jako medium, tekst i rytuał (t. 2, s. 161–172). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Mochocka, A. (2011), Alternate Reality Games – gry rzeczywistości alternatywnej – zjawisko graniczne. *Homo Ludens*, 3(1), 117–138.
- Pigulak, J. (2022). *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*. Kraków: Universitas.
- Royle, N. (2003). *The Uncanny*. Manchester: Manchester University Press.
- Ryan, M.-L. (2004). Introduction. W: M.-L. Ryan, J.-N. Thon (red.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (s. 1–38). Lincoln–London: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis–London: University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. W: M.-L. Ryan, J.-N. Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (s. 25–49). Lincoln–London: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L., Thon, J.-N. (2014). Storyworlds across Media: Introduction. W: M.-L. Ryan, J.-N. Thon (red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (s. 1–22). Lincoln–London: University of Nebraska Press.
- Sikorska [ob. Pigulak], J. (2018). Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych. *Images*, 23(32), 185–196.
- Szulborski, D. (2005). Dla fanów „I Love Bees”. *PSX Extreme*, 93. Online: <<http://www.daveszulborski.com/psxextremearticle.html>>. Data dostępu: 15 czerwca 2011.
- Szulczyński, A. (2009). Alternate Reality Game. Online: <<http://magazyn.k2.pl/o3/sub.php?art=6&page=1>>. Data dostępu: 5 listopada 2010.
- Śledź, M. (2022). Zjawisko popcorn gamingu. Dlaczego coraz częściej oglądamy gry? *Homo Ludens*, 14(1), 223–239.
- Tolkien, J. R. R. (1960). *Hobbit, czyli Tam i z powrotem* (tłum. M. Skibniewska). Warszawa: Muza.
- Walton, K. L. (1990), *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Zipfel, F. (2014). Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality. W: *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (s. 103–125). Lincoln–London: University of Nebraska Press.

Żakieta, Ż. (2013), Horror paradokumentalny – próba charakterystyki gatunku. *Panoptikum*, 12(1), 46–60.

Źródła internetowe

- Crowder, C., Lowe, P. (29 października 2000). Her Name Was Candace: Promises Broken, a Killing in Therapy, a Life Erased. Online: <https://web.archive.org/web/20090616035739/http://www.rockymountain-news.com:80/drmn/local/article/0,1299,DRMN_15_691211,00.html>. Data dostępu: 30 grudnia 2022.
- Domenico, T. (2 stycznia 2020). Replying to @MrCelroy @primaveren. Online: <<https://web.archive.org/web/20200108184753/https://twitter.com/pressedyes/status/1212854206450798597>>. Data dostępu: 18 maja 2024.
- Domenico, T. (9 września 2021). It Might Fit under Some Definition of ARG [...]. Online: <<https://x.com/pressedyes/status/1436080701670035459>>. Data dostępu: 23 lipca 2024.
- The Game Theorists (21 sierpnia 2017). Game Theory: „Petscop” – The Scariest Game You’ll NEVER Play! Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=oC88jsc-wpg>>. Data dostępu: 31 grudnia 2022.
- The Giftscop Team (2019). Giftscop 2019. Online: <<https://giftscop.com>>. Data dostępu: 18 maja 2024.
- Gopher (2012–2013). Let’s Play „Skyrim” Again: Chapter 1. Online: <<https://youtube.com/playlist?list=PLE7DIYarj-DeANe-GZofJetcjAhl718NP>>. Data dostępu: 4 lipca 2023.
- Moyer, P. (18 marca 2020). There’s Something Hiding in „Petscop”. Online: <<https://egmnow.com/theres-something-hiding-in-petscop>>. Data dostępu: 30 grudnia 2022.
- Nexpo (1 września 2023). „PETSCOP”: The Darkest Game You Cannot Play. Online: <https://www.youtube.com/watch?v=A_rK2tAIFLA>. Data dostępu: 18 maja 2024.
- Nexpo (27 października 2023). „PETSCOP”: A Virtual Void of Misery. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=a5kDs8I7brs>>. Data dostępu: 18 maja 2024.

Nightmare Masterclass (2017–2024). The Petscop Investigation. Online: <<https://youtube.com/playlist?list=PL66V-u4b7Z8BkYl59qLV5-6N3FkxT-GoPw>>. Data dostępu: 31 grudnia 2022.

Nightmare Masterclass (10 października 2017). The Petscop Investigation – Part 4. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=QQgC5iyGmv4>>. Data dostępu: 31 grudnia 2022.

paleskowicz (8 kwietnia 2017). Videos of a Mysterious Unfinished PSX Game from 1997 [...]. Online: <https://www.reddit.com/r/creepygaming/comments/6488lt/videos_of_a_mysterious_unfinished_psx_game_from>. Data dostępu: 18 maja 2024.

Petscop (12 marca 2017). Petscop. Online: <<https://youtu.be/6e6RK8oifcs>>. Data dostępu: 30 grudnia 2022.

Petscop (29 kwietnia 2017). Petscop 7. Online: <<https://youtu.be/sTDv4s-gwios>>. Data dostępu: 31 grudnia 2022.

Petscop (25 grudnia 2017). Petscop 11. Online: <<https://youtu.be/nXHU-w2nw6aA>>. Data dostępu: 30 grudnia 2022.

Petscop (18 lipca 2018). Petscop 14. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=OPzYMFdyKQQ>>. Data dostępu: 18 maja 2024.

Petscop (31 października 2018). Petscop 16. Online: <<https://youtu.be/BmTyTN-J6ZU>>. Data dostępu: 30 grudnia 2022.

Petscop (21 kwietnia 2019). Petscop 18. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zp-AIcnBSXg>>. Data dostępu: 28 grudnia 2022.

Petscop (2 września 2019). Petscop 22. Online: <<https://youtu.be/ijTlc-SyqYa4>>. Data dostępu: 30 grudnia 2022.

Petscop Wiki (24 kwietnia 2024). Guardian. Online: <<https://petscop.fandom.com/wiki/Guardian>>. Data dostępu: 28 grudnia 2024.

Petscop Wiki (21 grudnia 2024). Channel. Online: <<https://petscop.fandom.com/wiki/Channel>>. Data dostępu: 18 maja 2024.

Petscop Wiki (21 grudnia 2024). Family. Online: <<https://petscop.fandom.com/wiki/Family>>. Data dostępu: 18 maja 2024.

PewDiePie (2010–2011). Amnesia: The Dark Descent. Online: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLF616996C3E60974C>>. Data dostępu: 30 października 2023.

PewDiePie (2023). Główna. Online: <<https://www.youtube.com/user/pewdiepie>>. Data dostępu: 30 października 2023.

Reddit (2017–). r/Petscop. Online: <<https://www.reddit.com/r/Petscop>>. Data dostępu: 31 grudnia 2022.

Straub, K. (2009). Candle Cove. Online: <<https://ichorfalls.chainsawsuit.com>>. Data dostępu: 18 marca 2025.

Ludografia

Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [gra wieloplatformowa]. Bethesda Softworks, USA.

Fictional Games (2010). *Amnesia: The Dark Descent* [PC]. Frictional Games, Szwecja.

Nintendo (1985–). *Super Mario Bros.* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.

Nintendo (1986–). *The Legend of Zelda* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.

Nintendo (1996–). *Pokémon* [gra wieloplatformowa]. Nintendo, Japonia.

Sega (1991–). *Sonic the Hedgehog* [gra wieloplatformowa]. Sega, Japonia.

mgr Michał Mróz – doktorant Szkoły Doktorskiej Nauk o Języku i Literaturze na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Groznawca i filmoznawca, którego zainteresowania skupiają się na zagadnieniach związanych z narracyjnością gier wideo, z przestrzenią, z przemocą w grach cyfrowych i – okazjonalnie – ze zjawiskami kultury internetowej. Aktualnie rozwija badania nad fabularnymi grami wideo z otwartym światem, opisując ich poetykę.

Seria *Petscop* jako przedstawiciel horroru internetowego. Nowe środki wyrazu narracyjnego w kulturze internetu i gier wideo

Abstrakt: Celem artykułu jest przybliżenie i przenalizowanie internetowej serii *Petscop* (dostępnej w serwisie YouTube) jako narracyjnie złożonego horroru internetowego. Wieloodcinkowa seria wideo przedstawia materiały naśladujące zarejestrowany *gameplay* wraz z komentarzem gracza. Choć stylizowana jest na nagranie z gry wideo, w istocie stanowi w pełni wyreżyserowaną serię fabularną symulującą utrwalony *gameplay*. Autor artykułu przyjmuje perspektywę narratologiczną, analizując materiały wideo, jak i ich sposób umieszczenia w sieci, oraz zwracając uwagę na to, jak samo me-

dium YouTube ulega narratywizacji. Mróz rozpatruje, w jaki sposób twórca serii osiąga iluzję autentyczności, prezentując nagrania jako dokumentację prawdziwej gry, oraz jaki ma to wpływ na immersję odbiorczą i doznania narracyjne. Następnie autor tekstu wskazuje, jak środki wyrazu odpowiednie dla sytuacji medialnej służą kreacji doświadczenia grozy, wpisując się w internetową odmianę gatunku horroru. Na koniec badacz rozważa, jak specyficzna dla serii enigmatyczna narracja zainicjowała fanowskie zjawiska transmedialne.

Słowa kluczowe: *Petscop*, horror internetowy, *let's play*, gry wideo, fikcja

.....