

Wydział Neofilologii UAM
Instytut Lingwistyki Stosowanej
Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Numer 2(18)/2024



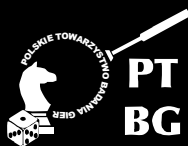
Wydział Neofilologii UAM
Instytut Lingwistyki Stosowanej
Zakład Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej
Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 2(18)/2024



Polskie Towarzystwo Badania Gier

Oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Homo Ludens

Homo Ludens (ISSN 2080-4555) is the official journal of the Games Research Association of Poland (Polskie Towarzystwo Badań Gier). The journal carries original articles on various aspects of ludology as broadly perceived games research in the humanities, social and other sciences. It presents a representative survey of empirical and theoretical research conducted in this area in Poland and abroad as well as reflections on issues in the area of game studies. It also publishes selected book reviews in this area. The language of the journal is basically Polish but articles in English and German are also accepted. The journal is issued on line in a form of a continuous publication - before publishing of the final versions of the texts on its website early citation versions are available. The articles are also available in a print version of the journal issued usually after the publication of the final digital version. The original version of the journal is the digital one.

Kolegium Redakcyjne / Editorial Board

Redaktor założyciel / Founding Editor: Augustyn Surdyk

Redaktor naczelny / Editor-in-Chief: Augustyn Surdyk

Zastępca redaktora naczelnego / Associate Editor: Jerzy Zygmunt Szeja

Asystenci redaktora naczelnego / Assistants to the Editor: Stanisław Krawczyk, Jakub Marszałkowski

Sekretarz czasopisma / Editorial Secretary: Dorota Ćwiklińska-Surdyk

Redaktorzy językowi / Language Editors: Graham Knox-Crawford (English), Dorota Ucherek (polski), Jacek Gulanowski (polski)

Projekt okładki i stron tytułowych: Emanuel Kulczycki

Zdjęcie na okładce: Marta Kliponis-Kulczycka

Projekt typograficzny i skład: Pilcrow Studio | pilcrowstudio.pl

Pierwotną wersją pisma jest wersja elektroniczna: <http://ptbg.org.pl/HomoLudens> | <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/hl>

Rada Naukowa / Academic Advisory Board

Przewodniczący / Chair: Prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer (Poznań)

Członkowie / Members:

Prof. Dr. Espen Aarseth (Kopenhaga)

Dr. Ahlam Ali Elkouz (Málaga)

Prof. Dr. María Victoria Guadamillas Gómez (Toledo)

Prof. Dr. Aki Järvinen (Sheffield)

Dr. Yaroslau I. Kot (Tallinn)

Prof. Dr. Frans Mäyra (Tampere)

Prof. Dr. Silvia Montero Martínez (Granada)

Prof. zw. dr hab. Izabela Prokop (Poznań)

Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski (Łódź)

Prof. Dr. Lidia Taillefer de Haya (Málaga)

Prof. zw. dr hab. Bolesław Andrzejewski (Poznań)

Dr Maria B. Garda (Turku)

Prof. Dr. Catalina Jiménez Hurtado (Granada)

Prof. Dr. Linus Jung (Granada)

Prof. Tanya Krzywinska (Falmouth)

Prof. Dr. Rosa Maria Muñoz Luna (Málaga)

Prof. zw. dr hab. Henryk Noga (Kraków)

Prof. zw. dr hab. Teresa Siek-Piskozub (Poznań)

Prof. Dr. Olli Sotamaa (Tampere)

Dr Vit Šisler (Praga)

Rada Redakcyjna / Editorial Advisory Board

Przewodnicząca / Chair: Prof. UW r dr hab. Anna Gemra (Wrocław)

Członkowie / Members:

Prof. dr hab. Arkadiusz Jabłoński (Poznań)

Prof. USWPS dr hab. Mirosław Filiciak (Warszawa)

Prof. UAM dr hab. Agata Skórzyńska (Poznań)

Prof. UAM dr hab. Michał Wendland (Poznań)

Prof. UMCS dr Radosław Bomba (Lublin)

Dr hab. Tomasz Z. Majkowski (Kraków)

Dr Dorota Chmielewska-Łuczak (Wrocław)

Dr Dariusz Grzybek (Poznań)

Dr Agata Hofman (Gdańsk)

Dr Piotr Kubiński (Warszawa)

Dr Marcin Pigulak (Poznań)

Dr hab. Joanna Schulz-Andrzejewska (Poznań)

Dr Michał Sołtyśiak (Poznań)

Dr Dominika Urbańska-Galanciak (Warszawa)

Prof. UAM dr hab. Andrzej Bełkot (Poznań)

Prof. UG dr hab. Michał Mochocki (Bydgoszcz)

Prof. AGH dr hab. Jan Stasienko (Wrocław)

Prof. ANS dr hab. inż. Jan Zych (Gniezno)

Prof. UAM dr hab. Joanna Kic-Drgas (Poznań)

Prof. UW r dr hab. Agata Zarzycka (Wrocław)

Dr Agnieszka Dytman-Stasienko (Wrocław)

Dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka (Wrocław)

Dr Paweł Hostyński (Poznań)

Dr Aleksandra Mochocka (Bydgoszcz)

Dr Piotr Ratajczyk (Poznań)

Dr Tomasz Smejliś (Wrocław)

Dr Britta Stöckmann (Kiel)

Dr Zbigniew Wąsaszewski (Warszawa)

Adres redakcji:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, „Homo Ludens”, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

e-mail: HomoLudens@ptbg.org.pl

Wydawca:

Polskie Towarzystwo Badań Gier, ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

Druk:

Zakład Poligraficzny Moś i Łuczak, ul. Piwna 1, 61-065 Poznań

ISSN 2080-4555

POLSKIE TOWARZYSTWO BADANIA GIER
GAMES RESEARCH ASSOCIATION OF POLAND

Homo Ludens

Czasopismo ludologiczne
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Czasopismo wydawane we współpracy z Zakładem Komunikacji Interkulturowej
i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej
Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Numer 2(18)/2024



Poznań 2024

INFORMACJE O PUBLIKACJACH PTBG

Dotychczas wśród publikacji Polskiego Towarzystwa Badania Gier dzięki dofinansowaniu Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM oraz Rektora UAM ukazały się:

1. Surdyk, A. (red.) (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. I). Seria „Język Kultura – Komunikacja” nr 1. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
2. Surdyk, A., Szeja, J. Z. (red.) (2007). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał* (t. II). Seria „Język Kultura – Komunikacja” nr 2. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

Jako numery specjalne czasopisma „Homo Communicativus” wydawanego przez Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji Instytutu Filozofii UAM ukazały się:

1. Surdyk, A., Szeja J. Z. (red.) (2008). *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym. Homo Communicativus*, nr 2(4).
2. Surdyk, A., Szeja J. Z. (red.) (2008). *Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności. Homo Communicativus*, nr 3(5).

Spis treści

I. NAJLEPSZY ARTYKUŁ I NAJLEPSZA RECENZJA ROKU / BEST ARTICLE AND BEST REVIEW OF THE YEAR 9

ANTONINA ŚWIDURSKA

Case study: Communication ambiguity during a TRPG session
in the *Dungeons & Dragons* system 13

JACEK SZYMALA

Gry komputerowe w performatycznym nauczaniu geografii
(wybrane aspekty) 29

II. ARTYKUŁY / ARTICLES 51

MICHAŁ CZYŃSKI

Analiza poetyki oraz ewolucji podgatunku gier *soulslike* 53

ARKADIUSZ JABŁOŃSKI

O językowej grze w tzw. grzeczność, skracaniu dystansu
oraz efektywności komunikacyjnej po (nowo)polsku 71

MICHAŁ MRÓZ

Seria internetowa „Petscop” jako przedstawiciel gatunku horroru internetowego. Nowe środki wyrazu narracyjnego w kulturze Internetu i gier wideo 87

III. KOMUNIKATY / ANNOUNCEMENTS 117

I komunikat o XX międzynarodowej konferencji naukowej Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” 119

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens” 125

Informacje o Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych 133

Informacje o Polskim Towarzystwie Badania Gier /
Information about the Games Research Association of Poland 135

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier 141

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier 145

**I.
NAJLEPSZY ARTYKUŁ
I NAJLEPSZA RECENZJA ROKU**

**BEST ARTICLE AND BEST
REVIEW OF THE YEAR**

Począwszy od numeru 1(5)/2013 czasopisma „Homo Ludens”, Kolegium Redakcyjne periodyku wprowadziło szereg zmian mających na celu podwyższenie jego atrakcyjności dla autorów.

Od 2013 r. czasopismo ukazuje się w internecie w postaci ciągłej – przed opublikowaniem ostatecznych wersji tekstów w witrynie periodyku dostępne są **wersje przeznaczone do wczesnego cytowania** (ang. *early citation versions*). Wersją pierwotną pisma jest wersja elektroniczna. Artykuły dostępne są także w postaci drukowanej, zwykle po opublikowaniu ostatecznej wersji elektronicznej.

Kolejną zmianą było wprowadzenie **wyróżnień dla autora najlepszego artykułu i najlepszego recenzenta** w danym roku. Mamy nadzieję, że ta innowacja przyczyni się do zwiększenia prestiżu pisma oraz dalszego podwyższania poziomu publikowanych tekstów, a także ich recenzji. W roku 2024 za **najlepsze teksty** Kolegium Redakcyjne uznało artykuły: „Case study: Communication ambiguity during a TRPG session in the Dungeons & Dragons system” autorstwa **Antoniny Świdurskiej**, oraz „Gry komputerowe w performatycznym nauczaniu geografii (wybrane

aspekty)” autorstwa **Jacka Szymali**. Wyróżnienie za **najlepszą recenzję** **otrzymała** natomiast **Joanna Kic-Drgas**. Gratulujemy!

Case study: Communication ambiguity during a TRPG session in the *Dungeons & Dragons* system

Antonina Świdurska

University of Adam Mickiewicz, Poznań

ant.swi@st.amu.edu.pl | ORCID: 0009-0007-3988-8093

Abstract: Tabletop Role-Playing Games (TRPGs or RPGs) group meetings follow a structure of collectively created narratives on three frames: social, game, and diegetic. Communication takes place on each one, while messages and emotions are transferred between them. The study focuses on ambiguity as a strategy chosen to achieve more than one goal. The phenomenon was analysed with the Discourse Units (DUs) taxonomy. Thirty scenes were examined, forming a four-hour meeting. Through quantitative analysis, the excerpts with the highest number of purposes were selected. The ambiguous fragments were then interpreted qualitatively. Out of 628 Discourse Units, only 13 were demonstrating an ambiguous nature.

Keywords: ambiguity, Role-Playing, RPGs, speech community

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.2024.18.1 | received: 31.12.2023 | revision: 16.05.2024 | accepted: 24.12.2024

1. Introduction

Ambiguity is one of the communicative strategies that are chosen during social interactions. Much attention in relation to the topic is paid to the register of political speeches (Cwalina, 2012), which are imbued with ambiguity on many levels (Dobrosz-Michiewicz, 2016, 2017, 2018). However, relatively insufficient consideration is given to the ambiguity present in registers of private situations, and even less in Role-Playing Games.

Ambiguity is described as a necessary element for maintaining one's identity, exchanging ideas, feelings, thoughts, and confronting one's understanding of the surrounding world (Dobrosz-Michiewicz, 2016). Evident in language, it is also related to social coexistence, gaining approval, reducing dissonances, improving one's self-esteem and giving credibility to messages (Dobrosz-Michiewicz, 2018). Subjects draw on their knowledge and experience (cognition background) when formulating ambiguous messages, allowing them to be read correctly or incorrectly, depending on the sharing of relevant information (Fauconnier, 1995). Further, this contributes to misunderstandings or lack of them, and can also be used specifically to induce misunderstanding.

Ambiguity is an indispensable element of any communication (Fauconnier, 1995) and as such should be included in analyses of a register. In the case of Role-Playing Games, there is a communication situation that happens within three frames: diegetic (*What? Don't you see it is closed? Today I am not selling anything to you!*), social (*Turn on the lights*), and game (*Give me a constitution saving throw*) (Fine, 2002). These frames are connected with different models of communication that occur during a single game session, as Surdyk (2008) writes about in his article. Participants in Role-Playing Games take on many roles. In the social frame: acquaintance, friend, colleague; in the game frame: player, game master; in the diegetic frame: player character (usually a single one per player), non-player character (usually more than one per game master).

Due to the multiplicity of roles that are constantly active during such a game, ambiguity can play additional functions: (1) making the role-played character credible; (2) transferring information between the three frames; (3) expressing feelings in order to relocate them to another frame; (4) a method to bring about confrontation with the opponent.

2. Theoretical concepts

Since the ambiguity discussed in this article is part of the work on describing the Role-Playing Game register and the analyses conducted on it, the main concepts used as a basis for the further described work will be introduced.

2.1 Register

There is no single established definition of a register, but Biber and Conrad (2009) define it as a “variety associated with a particular situation of use”, within which the communicative purposes are also included (2009, p. 6). As such, the analysis of the register can be carried out on both the completed text and excerpts from a variety of them. Although it is presumed that they should be based on comparative analyses between registers to detail differences, single register analyses also occur (Ferguson, 1975, 1983; Zimmer, 1989).

2.2 Discourse Units

The concept of Discourse Units (DUs) originates from Wald (1976) and has been adapted within several studies (Biber et al., 2021; Egbert et al., 2021; Houtkoop & Mazeland, 1985; Quasthoff et al., 2017). It is a useful tool for analysing the register, being a method for breaking down texts for the purpose of analysis as it helps examine fragments in terms of the communicative purposes present in them, and thus allows for quantitative as well as qualitative approaches.

Egbert et al. (2021) developed the notion of a Discourse Unit, which are considered coherent units of conversation in terms of the main over-reaching goal, and can be subdivided into discourse types appropriate to the register that serve different combinations of communicative goals. A Discourse Unit is required to:

1. have an identifiable beginning and end,
2. be coherent in the case of a major goal,
3. be composed of a minimum of five utterances or 100 words.

Since each Discourse Unit may have more than one goal assigned to it, their hierarchy of prevalence in a passage is established on a 3-degree scale (Biber et al., 2007; Egbert et al., 2021). It is considered that up

to 3 communicative purposes should be selected in a single passage, although in the case of labelling passages concerning situations with more than one situation frame the necessity of this restriction is questioned. However, for the purposes of the study conducted, this doubt was left for future research to test the hypothesis regarding the complication of the situation leading to an increase in communicative purposes.

2.3 Communicative purposes

In the taxonomy developed by Egbert et al. (2021) the importance is given to the communicative goals, which can be labelled in separate units respectively. As they can vary between registers like sets that function for specific ones, based on previous research (Rewerska, Świdurska, 2023), the study used a set of purposes extended by a 10th, which is of relevance for the role-playing games register. Among the objectives identified are:

1. **Situation-dependent commentary (SDC)**, concerning comments about people and objects in a shared situation, as well as the rules of the game;
2. **Joking around (JOK)**, involving humorous expressions, teasing, and flirting;
3. **Engaging in conflict (CON)**, focused on disagreements, debates or serious arguments;
4. **Figuring-Things-Out (FTO)**, that is: considering options, plans, and looking for the best solution to a problem;
5. **Sharing feelings and evaluations (FEL)**, concerned with expressing emotions, opinions or beliefs;
6. **Giving advice and instructions (ADV)**, focused on giving directions, advice or suggestions;
7. **Describing or explaining the past (PAS)**, concerned with talking about past facts, events, and narratives;
8. **Describing or explaining the future (FUT)**, denoting describing plans, intentions or speculations about the future;
9. **Describing or explaining (time-neutral) (DES)**, in which descriptions or explanations of facts, information, people, and events without time specification;
10. **Performing (PER)**, addressing the situation of performative use of language.

3. Methodology

The preliminary analysis examined a single 4-hour session, the transcription of which formed the completed text of a single representative of the RPG register. The length of the session was within the average one experienced by the selected group of players. It took place in a private location, in the home of one of the players.

The participants were three students in their twenties, women, all speakers of Polish, having known each other prior to the campaign being played out. All three participants had experience with RPGs, albeit with different experience with their chosen system and exposure to other systems and RPG communities.

The recording comes from a series of sessions, being the 25th in succession, which places it near the end of the adventure. Participants were not recorded for the first time, but for the third time in a series of test recordings, allowing them time to get used to the new element of the situation present in the session. Furthermore, the choice of a recording from the end of the campaign meant that more emotion was awakened in the participants, which overall contributed positively to the naturalness of the data obtained.

The annotation process was carried out entirely in PRAAT (Boersma, Weenink, 2023), where the participants' utterances were labelled on the corresponding layers, according to the roles adopted by the participants in three frames. In this way, statements from characters, players, and friends appeared on separate layers. This approach made it possible to examine the number of utterances occurring in specific frames, as well as to conduct comparative analyses between role-play and non-role-play utterances.

Thirty scenes were elicited from the sessions, which were then divided into 628 Discourse Units, that were assigned 1,242 communicative purposes appearing in different configurations. The data annotated this way was exported and then subjected to quantitative analysis, allowing for the next step: to look at specific phenomena from a qualitative perspective.

4. Ambiguity in the data

Quantitative analysis showed that ambiguous elements represent a minority of the data, amounting to 2.3% of the collected Discourse Units. Table 1

shows the 13 cases that were found. They come from five scenes: “Meeting with the father”, “Walk with the father”, “PC2’s flat”, “Appointment”, and “Meeting with the bar owner”. Each of them is based on interaction with NPCs, and thus puts role-play at the centre of attention. Three examples that appeared in the data will be discussed in the following sections.

It is important to mention that the reception of ambiguity is difficult with no knowledge of the perspectives of all the participants in the situation, the context, and the importance of the enacted moments for the progression of the whole narrative. However, to help distinguish the high ambiguity of the situation from the low ambiguity, an excerpt from DU13.4 is offered for review. Ambiguity does not appear in it, as the characters’ goals are clearly laid out, the questions for information very specifically expressed, and the answers themselves directly address them.

DU13.4 NPC1 explains what services he provides and asks if PC1 intends to use them FUT: 3 FTO: 2

NPC1: Zajmuję się tutejszym oddziałem spożywczym i mam w obowiązku zadanie kilku pytań. Mam nadzieję, że nie przeszkadzam i ma pan czas? (ENG: I am in charge of the local food dispensary and have a few questions to ask. I hope I’m not interrupting and that you also happen to have the time?)

PC1: Hmmm, chwila się znajdzie. (ENG: Hmmm, a moment will have to do.)

NPC1: Cudownie. Czy (...) mają państwo posiłki na kolejny tydzień niepogody? Odpowiedz tak lub nie. (ENG: Wonderful. Do you (...) have meals for another week of inclement weather? Answer yes or no.)

PC1: Odpowiadam tak. (ENG: I answer yes.)

NPC1: Ymm, czy coś jeszcze jest potrzebne? Jakaś uwaga (...) lub zastrzeżenie? (ENG: Ymm, is anything else needed? Any comment (...) or objection?)

PC1: Uwag nie ma, (...) zastrzeżeń nie ma. (ENG: There are no comments, (...) no objections.)

4.1 Variables in ambiguous scenes

The variables that were considered important in discussing the data were those related to the context of the situation, allowing to capture the

elements that can influence the appearance of ambiguity. They are linked to the three types of ambiguous situations that Frenkel-Brunswik (1949) distinguishes in her paper, that is, situations that are completely new, highly complex, and impossible to categorise.

In the instance of this particular paper, attention was paid more specifically to: the **target person**, identifying those actors for whom emotionality was intended through scene design; the level of **emotionality** of the scene, determined by the expressed emotions of the participants; the **place** where the scene was undertaken, divided into private, public and unspecified; the **actors** of the scene, specifying who participated in ambiguous situations; and the level of improvisation of the scene (referred as **expectancy** in the table), concerning whether the scene was planned or spontaneous, and thus expected or unexpected by the participants.

In the examination of the selected scenes, it was also noted what the ambiguity of the exchanged messages may as well be due to the procedure of deliberate misunderstanding. It should be noted that these misunderstandings do not take place in the social frame, and therefore do not reach the person playing the role.

Table 1. The list of Umbrella Instances in the dataset

No. DU	Theme	DU1P	DU2P	DU3P
9.14	PC2 reports a worrying incident, is ignored, so explains what her mission is and the problems that arose	PAS: 3	FEL: 2	DES: 1
9.15	NPC2 changes the subject and invites PC2 once again to family dinner	FEL: 3	ADV: 2	PAS: 1
9.16	PC2 uses rhetorical question to make NPC2 realise how big a problem she has	FTO: 3	FEL: 2	PAS: 1
10.8	NPC2 enquires about PC2's relationship	FTO: 3	FEL: 2	PAS: 1
10.9	NPC2 enquires about PC2's housing conditions	FTO: 3	PAS: 1	FEL: 1
10.12	PC2 recognises that children in the organisation they belong to is a bad idea, which NPC2 disagrees with	FEL: 3	ADV: 2	PAS: 1
11.1	NPC2 looks around PC2's flat	PER: 3	SDC: 2	JOK: 1
11.3	NPC2 offers PC2 to live in the same building with him	FEL: 3	ADV: 2	FUT: 1

15.6	NPC1 calls out to PC2 for PC1 to ask PC2 if he goes with them, in the process NPC1 and PC2 greet each other mischievously.	FTO: 3	FEL: 2	JOK: 1
15.7	PC1 asks where they are going and expresses dissatisfaction with the situation with NPC1, as PC1 had agreed with the DM to be able to hear the conversation beforehand	FUT: 3	PAS: 2	ADV: 1
15.10	PC2 suggests resolving the dispute with NPC1 in a practical way, PC1 expresses worry about the situation	ADV: 3	FEL: 2	FTO: 1
17.34	PC2 praises NPC1's dish	FEL: 3	PER: 1	-
17.40	NPC1 expresses doubt about whether the city will provide food for his organisation	FUT: 3	FEL: 2	-

4.2 Hidden messages under Figuring-Things-Out

Context: PC2 sends a letter to her NPC2 supervisor to arrange a private meeting in order to obtain additional information regarding the mission she is undertaking.

Situation: A clandestine meeting between NPC2 and PC2, both move to a safe place to have a conversation about work. The transition to another location is used by NPC2 to raise private issues, inconvenient for PC2.

The dialogue shown in DU10.8 demonstrates the use of ambiguity with the aim of making the role-played character credible and as a method to bring about confrontation with the opponent. Characters are believable due to their shared history (PAS, Describing or Explaining the Past), their own objectives and not understanding each other or seeing the other's negativity (FEL, Sharing Feelings and Emotions). At the end of the excerpt, one can see the provocation undertaken by PC2 to confront NPC1, as if in response for raising an uncomfortable topic.

DU10.8 NPC2 enquires about PC2's relationship FTO: 3 FEL: 2 PAS: 1

NPC1: Jak twój związek z Seline się trzyma? (ENG: How is your relationship with Seline working out?)

PC2: Cóż, Seline jest w Portowej, a ja jestem w Obrotu. (ENG: Well, Seline is in the Harbour and I'm in the Rotation.)

NPC1: Właśnie, rozmawiałem z nią i nie mówiła, że utrzymujecie jakiś kontakt? (ENG: Indeed, I spoke to her and she didn't say that you two keep in touch at all?)

PC2: Powiedziałabym dobrze. (ENG: I would say fine.)

NPC1: Wręcz zdziwiłem się, że dostałem pierwszy list zamiast (...) w drugiej kolejności, jako (po) Seline. (ENG: In fact, I was surprised that I got the letter first instead of (...) in the second place, as (after) Seline.)

PC2: Czyli inaczej nie miałbyś mi za złe, że najpierw piszę do dziewczyny, a potem piszę do ojca? (ENG: So otherwise you wouldn't hold it against me that I would write to my girlfriend first and then later to my father?)

At the same time, in favour of ambiguity, we have a highly complex, unexpected scene in which the private and professional spheres are mixed. The characters are not only father and daughter to each other, but also superior and subordinate. It can be said that PC2 attempts to solve the problem of a professional nature by private means, and the hidden messages, adding to the complexity of the situation, are bound up in reliance on the characters' shared cognitive background. This in turn is the character's story agreed between the player and the game master. In this domain, some inconsistencies also arise due to differences in perceptions of the characters or differences in access to the history of the two characters.

Table 2. Variables marked in DU10.8

No. DU	10.8
Target person	PC2
Emotionality	High
Place	Unknown and public
Actors	PC2; NPC1
Expectancy	Unplanned; At the initiative of the player; Concerning a personal plot

4.3 Hidden messages under giving advice and instructions

Context: NPC1 is arranged with PC1 to go to a bar together. NPC1 is a member of a gang that PC1 is trying to infiltrate, taking advantage of NPC1's affection for himself.

Situation: PC2 overhears PC1 and NPC1 going out and wants to join in, pretending she is already a bit tipsy. To stop PC1 from forbidding her from going out together, she provokes NPC1, who cannot help but prove his superiority.

The situation depicted in DU15.10 takes place in a private setting, in the players' safehouse. Within the excerpt, there is ambiguity associated with making the role-played character credible and transferring information between the three frames. The characters (PC2, NPC1) in the scene are enlivened by spontaneity and rivalry, triggered by resentment (FEL, Sharing Feelings and Emotions) towards one another.

DU15.10 PC2 suggests resolving the dispute with NPC1 in a practical way, PC1 expresses worry about the situation ADV: 3 FEL: 2 FTO: 1

PC2: Siedemnasta? Osiemna-? (...) Jezus Maria! (ENG: Seventeenth? The eighteenth-? (...)) Holy Mary!)

PC1: **Widzę, że ci się pogorszyło.** (ENG: I can see you've taken a turn for the worse.)

PC2: Idę. Możemy się ścigać na tamto miejsce. Gdziekolwiek by nie było. (ENG: Coming. We can have a race to that place. Wherever it may be.)

NPC1: O, wygram. **Z tego co wiem to nie wiesz gdzie idziemy.** (ENG: Oh, I'm going to win. As far as I know, you don't know where we're going.)

PC1: Na pewno nie wystarczy-? (ENG: Surely you haven't had enough-?)

PC2: Najpierw mi powiecie. (ENG: First, you will tell me.)

PC1: **Na pewno nie wystarczy ci picia na dzisiaj?** (ENG: Haven't you had enough to drink for today?)

At the same time, information is transferred between frames through questions about PC2 wellbeing (FTO, Figuring-Things-Out). Hidden beneath these are suggestions that the character should not go with them, as well as concern (FEL, Sharing Feelings and Emotions) about the success of a mission linked to gaining the trust of NPC1.

The situation unfolding in the diegetic frame is complex, resulting from the different goals of the participants, and a certain strategy that

the players adopt. Two goals collide: those of a private and professional nature. PC2 and NPC1 want to go to the bar to enjoy themselves, let off steam and unload their emotions, but PC1 has other plans, related to the work done by PC1 and PC2.

Table 3:. Variables marked in DU15.10

No. DU	15.10
Target person	PC1; (release of emotions for PC2)
Emotionality	Average
Place	Known and private
Actors	PC1, PC2, NPC1
Expectancy	Planned; At the initiative of the player; Related to the main plot

4.4 Hidden messages under sharing feelings and evaluations

Context: The characters present in the scene are divided into two camps, two of them: NPC1 and 2, are characters from within the gang, and PC1 and 2 are from outside the gang, doing the infiltration. The gang members have been told that someone will try to enter their ranks, hence their distrust of outsiders.

Situation: PC1 takes the tactic of pleasing NPC1 in order to get into his group while trying not to sympathise with him. NPC1, in turn, tries not to be approached by a suspicious person, feeling a strong need to confide in his problems.

The situation played out in DU17.34 takes place in a private setting, that is, in a closed bar. It is a case where ambiguity is used as an opportunity to express feelings in order to move them into a different frame: from game to diegetic. Ostensibly, PC2 expresses her feelings about the dish that NPC1 has made. She speaks about him in positive terms (FEL, Sharing Feelings and Emotions) and tries to be affirmative. NPC1 does not help in that, approaching compliments with distrust and expressing his feelings about the situation (FEL, Sharing Feelings and Emotions). PER (Performing) in

this situation is a means to show an attitude of readiness to talk and openness to such a possibility, despite NPC1's reticent responses.

DU17.34 PC2 praises NPC1's dish FEL: 3 PER: 1

PC2: Na zimno też jest dobre. (ENG: It is also good cold.)

NPC1: Wszyscy mówią, że czegoś brakuje w daniach. (ENG: Everyone says there is something missing in the dishes.)

PC2: Mało co – Mało co jest dobre na zimno. (...) To jest dobre na zimno, więc nie wiem czego może brakować. (ENG: Hardly – hardly anything is good cold. (...) This is good cold, so I don't know what could be missing.)

NPC1: **Serca? Niektórzy by tak stwierdzili.** (ENG: **Heart? Some would say so.**)

PC2: Uśmiechu z-? (ENG: A smile from-?)

DM: Siada za barem. (ENG: He sits behind the bar.)

PC2: **Uśmiechu może niektórym brakować. (...) Niektórzy o takie rzeczy dbają.**
(ENG: **Smile may be missing for some. (...) Some people care about such things.**)

Table 4. Variables marked in DU17.34

No. DU	17.34
Target person	None
Emotionality	Low
Place	Unknown and private
Actors	PC1, PC2, NPC1, NPC2
Expectancy	Planned; At the initiative of the player; Related to the main plot

In this case, there is a conflict of interests and feelings. The active actors, PC2 and NPC1, are experiencing dilemmas about each other. On the one hand, they need the other person to influence them in connection with

their own goal (to get into the group, to keep strangers out of the group), and on the other hand, they begin to feel fondness for each other. Thus, we can have an intertwining of goals from different frames, concerning the character's goal, the friend's sympathy, and the player's strategy.

5. Conclusions

Analyses of Discourse Units have shown that ambiguity is linked strongly to the diegetic frame that is brought to the fore. Situations played out in the secondary world are complex and give the player a sense of agency and the played character a sense of subjectivity. At the same time, it seems to involve a two-layered meaning of messages that are linked to felt emotions, sympathy, and goals—often resulting in a conflict between the private and professional spheres.

The more familiar the setting is to the character, not necessarily the player, the more emotional the scenes become. The same is true of the player's involvement in the plot. The emotions evoked by personal plots are greater than those elicited by the main storyline. Scenes triggered on the player's initiative, preferably spontaneously triggered, also lead to a higher degree of expressed emotion.

In conclusion, in order to increase immersion in the secondary world, the player should be allowed the freedom to choose the storylines that are important to them, to which it is good to add unexpected details and expectations of the NPCs themselves. In this way, the gaming experience mimics the real world to the extent of entertaining those at the table. The dilemmas, worries, naivety or violence of the characters add human elements to the game, important for increasing the emotional involvement in the gameplay.

References

- Biber, D., Connor, U., Upton, T. A. (2007). Discourse on the Move: Using Corpus Analysis to Describe Discourse Structure. *Computational Linguistics*, 35(1), 105-207.

- Biber, D., Conrad, S. (2009). *Register, Genre, and Style*. New York: Cambridge University Press.
- Biber, D., Egbert, J., Keller, D., Wizner, S. (2021). Towards a taxonomy of conversational discourse types: An empirical corpus-based analysis. *Journal of Pragmatics*, 171, 20–35.
- Boersma, P., Weenink, D. (2023). *Praat: Doing Phonetics by Computer*. Online: <<https://www.fon.hum.uva.nl/praat>>. Date of access date: 10 September 2024.
- Cwalina, W. (2012). Wieloznaczność poznawcza w komunikacji. In: A. Falkowski, T. Zaleśkiewicz (eds.), *Psychologia poznawcza w praktyce. Ekonomia, biznes, polityka* (pp. 187–261). Warszawa: PWN.
- Dobrosz-Michiewicz, K. (2016). Struktura wieloznaczności poznawczej (na podstawie komunikowania w polityce). *Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica*, 32(2), 187–205.
- Dobrosz-Michiewicz, K. (2017). Funkcjonalne aspekty komunikowania wieloznacznego – ocena nadawcy komunikatu. In: M. Grech, A. Siemes, M. z Wszółek (eds.), *Badanie i projektowanie komunikacji 6* (pp. 385–394). Wrocław: Współpraca wydawnicza Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Wrocławskiego i Wydawnictwa LIBRON.
- Dobrosz-Michiewicz, K. (2018). Wieloznaczność poznawcza jako strategia komunikacyjna. *Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica*, 41, 213–220.
- Egbert, J., Wizner, S., Keller, D., Biber, D., McEnery, T., Baker, P. (2021). Identifying and describing functional discourse units in the BNC Spoken 2014. *Text & Talk*, 41.
- Fauconnier, G. (1995). *Mental Spaces. Aspects of Meaning Construction in Natural Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ferguson, C.A. (1975). Toward a Characterization of English Foreigner Talk. *Anthropological Linguistics*, 17(1), 1–14.
- Ferguson, C.A. (1983). Sports announcer talk: Syntactic aspects of register variation. *Language in Society*, 12(2), 153–172.
- Fine, G.A. (2002). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds* (Paperback ed). Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Frenkel-Brunswick, E. (1949). Intolerance of ambiguity as an emotional and perceptual personality variable. *Journal of Personality*, 18, 108–143.
- Houtkoop, H., Mazeland, H. (1985). Turns and discourse units in everyday conversation. *Journal of Pragmatics*, 9(5), 595–620.

- Quasthoff, U., Heller, V., Morek, M. (2017). On the sequential organization and genre-orientation of discourse units in interaction: An analytic framework. *Discourse Studies*, 19, 84–110.
- Rewerska, A., Świdurska, A. (2023). RPGs: Small-scale register analysis using the taxonomy of discourse units. In: Z. Vetulani, P. Paroubek (eds.), *Human Language Technologies as a Challenge for Computer Science and Linguistics* (pp. 240–244). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Surdyk, A. (2008). Klasyfikacja interakcji w grach typu Role-Playing Games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych. In: A. Surdyk, J. Z. Szeja (eds.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym* (pp. 115–126). Homo Communicativus. Poznań: ZTiFK UAM.
- Wald, B. (1976). *The Discourse Unit: A Study in the Segmentation and Form of Spoken Discourse*. Department of Linguistics (MS).
- Zimmer, J. (1989). 12—Toward a Description of Register Variation in American Sign Language. In: C. Lucas (ed.), *The Sociolinguistics of the Deaf Community* (pp. 253–272). London: Academic Press.

mgr Antonina Świdurska, linguist, student at the Faculty of Sociology, with an interest in speech communities, sociolinguistics and computational linguistics, Adam Mickiewicz University, Poznań.

Studium przypadku: Wieloznaczność komunikatów podczas sesji TRPG w systemie *Dungeons & Dragons*

Abstrakt: Spotkania grup grających w *Tabletop Role-Playing Games* (TRPG lub RPG) przebiegają w strukturze zbiorowo tworzonej narracji na trzech ramach sytuacji: społecznej, gry oraz diegetycznej. Komunikacja przebiega na każdej z nich, a wiadomości oraz emocje przenoszone są między nimi. Badanie skupia się na wieloznaczności jako strategii obranej dla realizacji więcej niż jednego celu. Zjawisko zostało przeanalizowane przez zastosowanie taksonomii *Discourse Units* (DUs). Przeanalizowano 30 scen, tworzących 4-godzinne spotkanie. Poprzez ilościową analizę zostały wyselekcjonowane fragmenty z największą liczbą celów przypisanych do pojedynczej jednostki. Następnie wieloznaczne fragmenty zinterpretowano jakościowo. Spośród 628 jednostek dyskursu wyłoniono 13 wykazujących wieloznaczność komunikatów.

Słowa kluczowe: dwuznaczność, Role-playing, RPGs, wspólnota językowa

Gry komputerowe w performatycznym nauczaniu geografii (wybrane aspekty)

*Computer games in geography performance education
(chosen aspects)*

Jacek Szymala

Uniwersytet Dolnośląski DSW
historiawkinie@gmail.com | ORCID: 0000-0002-8714-7114

Abstract: Geography, comprising geographical education, has many aspects in common with games, including maps. This makes the subject (e.g. at secondary school level) particularly amenable to the use of games in the teaching process. In this article, I have focused on digital games and on my own experiences of teaching young people attending military and police schools. In addition to learning about the geography of the world in games (e.g. through online quizzes), students can also create maps using editors or talk about selected concepts or issues by referring to games (by showing their let's plays, screenshots of them, etc.). If we look at education through the prism of performance studies, the performer thus becomes both the game, the geography, the student, and the teacher.

Keywords: geography, performance studies, performative education, gamification

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.2024.18.2 | received: 31.12.2022 | revision: 02.08.2023 | accepted: 24.12.2024

Poprzednie pokolenia zdobywały wiedzę o świecie z książek podróżniczych. Czy taką szansę na wiedzę i fascynację światem dają dziś gry komputerowe? (Balon, Dewerenda, 2018, slajd 3).

*Nie wszystkie światy gier wideo wytwarzają allotopie, nie wszystkie światy gier wideo wytwarzają utopie, nie wszystkie światy gier wideo wytwarzają dystopie. Wszystkie światy gier wideo kreują za to pewną przestrzeń wirtualnej rozgrywki, która nie musi z konieczności być w jakikolwiek sposób naratywizowana. Przestrzeń taką nazwać można **ludotopią** [...]*
(Maj, 2021b, s. 347).

1. Wstęp

Performatyczność gier komputerowych (por. Szymala, 2020, 2022a, 2022b) w aspekcie geograficznym pozwala się analizować na wiele sposobów. W licznych produkcjach gracz buduje lub niszczy świat. Tę światotwórczą kreatywność można rozważać nie tylko pod względem językowym/filologicznym, ale także właśnie przestrzennym, geograficznym. Bywają gry, w których krajobraz – czy szerzej: przyroda – jawi się jako bohater. Szymon Piotr Kukulak w swoim artykule o RTS-ach zauważył nawet, że:

Gry RTS opiewają nie tylko ekspansję terytorialną. Na peryferiach typowych fabuł lub w rozszerzeniach zwaśnione strony bywają skontrastowane przez dążenie do innych celów, związanych z etosami kreacji i destrukcji (cywilizacji i barbarzyństwa, ładu i chaosu). Wojna stanowi tu tło kolonizacji terenów pierwotnie bezpiecznych, a właściwym wrogiem często nie jest rywal, a nieprzyjazne środowisko (2015, s. 94).

Przeżywanie, konstruowanie i doświadczanie przestrzeni w grach komputerowych to tzw. grajobraz. Pojęcia tego użył już Krzysztof M. Maj w opracowaniach dotyczących światotwórstwa. Jeszcze mocniej wybrzmiewa ono na gruncie performatyki, kiedy zwiększa się subiektywność postrzegania terenu przez gracza (przez gracza-człowieka, a tym bardziej performerą nie-ludzkiego – komputer „widzi” tylko/aż kody i algorytmy, nie wizualizuje przestrzeni grywalnej).

James Ash i Lesley Anne Gallacher w opracowaniu z 2011 roku wskazali na różnorodne tradycje badań gier przez nauki geograficzne i geografów. Podzielili je na trzy główne kategorie: „geografie w grach wideo”, „geografię gier wideo” i „gry wideo jako geografie kultury” (Ash, Gallacher,

2011, s. 351–368). Najbardziej przydatna dla moich rozważań jest ostatnia z kategorii, dotycząca kwestii:

równoległego istnienia „wirtualnego” i „realnego” świata i zachodzących między nimi interakcji (np. poprzez oddziaływanie gier na zmysły lub fizyczne wpływanie przez gracza na przebieg rozgrywki dzięki zróżnicowanym formom sterowania grą), występujących między tymi światami podobieństw i różnic oraz przenoszenia doświadczeń między nimi, a także procesów poznawania przez graczy rządzących nimi zasad i postrzegania w nich czasu i przestrzeni (Ząbecki, 2015, s. 254).

2. Od krajobrazu do grajobrazu

Zanim rozwinieśmy kategorię „geografie w grach”, trzeba wspomnieć, że istnieje wielka obfitość rozmaitych definicji krajobrazu. Niewielu teoretyków, mówiąc o krajobrazie, podaje przykłady z gier lub używa określenia „grajobraz”. Wymienię kilka opracowań, w których geografowie rozpatrywali pejzaż, ale nie uwzględnili przykładów z gier. Z początku XXI wieku pochodzi monografia *Geografia krajobrazu. Wybrane zagadnienia metodologiczne* (Ostaszewska, 2002); w 2005 roku ukazała się praca zbiorowa *Krajobraz kulturowy. Aspekty teoretyczne i metodologiczne* (Myga-Piątek, 2005); w 2013 roku opublikowano monografię *Krajobraz i turystyka. O wzajemnych relacjach* (Kulczyk, 2013) i pracę zbiorową *Krajobraz a człowiek w czasie i przestrzeni* (Andrejczuk, Jóźwiak, 2013). Rok później wyszła antologia Beaty Frydryczak i Doroty Angutek.

Warto zasygnalizować istnienie obszaru badawczego, jakim jest krajobraz wirtualny. Na polskim gruncie teoretycznym zjawisko to skonceptualizowała kulturoznawczyni Magdalena Szewerniak (2016, s. 103–115). Autorka stwierdziła, że o krajobrazie wirtualnym można mówić na przykładzie filmu lub sztuki interaktywnej, także gier komputerowych. Jest on czymś więcej niż jedynie cyfrową wersją pejzażu lub spojrzeniem turysty. Co istotne, wśród elementów krajobrazu wirtualnego Szewerniak wskazała nie tylko „zastany” świat, stworzony przykładowo przez programistów, ale też współkreowany przez odbiorcę (a raczej współuczestnika, performerą), np. gracza:

Obejmuje on [tj. krajobraz wirtualny] cały świat wewnętrzny – skonstruowane przestrzenie, przedmioty, postaci oraz wszelkie interfejsy wspomagające rozgrywkę, [jak]

na przykład mapa, dzienniki zadań, paski stanu zdrowia i tak dalej. To właśnie one wizualizują to, czym dysponuje i jak się czuje sterowany przez gracza bohater. Dodatkowymi elementami są mechanika i fabuła, które również warunkują to, w jaki sposób gramy i na ile gra nas wciąga. Na kształt krajobrazu wirtualnego wpływa wszystko, co robimy w grze – od podnoszenia przedmiotu do podejmowania trudnych decyzji. Istotne jest także to, czy wymaga się od nas jakiegokolwiek działania prowadzącego do osiągnięcia danego celu. Od tego, kim jest nasz bohater i w jaki sposób może [...] nawiązywać relacje z wirtualnym światem [i wpływać nań], może zależeć, w jaki sposób będziemy widzieć krajobraz (tamże, s.105).

Ustalenia Szewerniak wpisują się w pierwszą kategorię badań geografów nad grami komputerowymi zaproponowaną przez Ash i Gallacher – „geografie w grach wideo”. W zbiorze tym:

mieszczą się zarówno bliższe geografii fizycznej **analizy sposobów przedstawiania i postrzegania krajobrazu**, np. przyrody lub rzeźby terenu, jak i zagadnienia związane raczej z geografą społeczno-ekonomiczną [...], do tej kategorii należą też takie zagadnienia, jak **wykorzystywanie w grach wysp jako naturalnie ograniczonego obszaru rozgrywki**, który charakteryzuje się pewnymi powszechnie przyjętymi przez twórców gier zasadami funkcjonowania, dotyczącymi np. metod przemieszczania się w tym środowisku (tamże; podkreśl. J. Sz.).

Dla studiów performatywnych ważne będzie przyjrzenie się właśnie takim kwestiom, jak przemieszczanie się po wirtualnym świecie. Wydaje się, że w miarę wzrostu realizmu (a więc immersji oraz performatywności) świata musi zmieniać się również skala – świat w grze powinien rozmiarem zbliżać się do świata rzeczywistego. Gdy tak się dzieje, dystanse się zwiększają, czas (a więc i wysiłek) rośnie, pojawia się znużenie i w związku z tym gra staje się rutyną, zniechęca zamiast zachęcać; świat rzeczywisty okazuje się bardziej konkurencyjny, choć „można w nim mniej” zrobić/performować.

W internecie znajduje się kilka popularnych filmów, w których porównano ewolucję rozmiaru map w grach. W materiale dostępnym na kanale Red Side (2019) podano np. długość i szerokość według rzeczywistych miar (w kilometrach kwadratowych), same mapy ułożono zaś nie w kolejności chronologicznej – według dat produkcji – ale według rozmiaru, od najmniejszej do największej. Świat w grze *Assasin's Creed: Unity* to zatem 2,75 km², w *GTA 3* było to 9 km², a w grze *MAFIA* („rówieśniczce” *GTA 3*, często z nią porównywanej) aż 31 km². *GTA: San Andreas* i *Skyrim* miały podobną powierzchnię świata: odpowiednio ok. 36 i 37 km²; *Oblivion* i *Red Dead Redemption* przekroczyły po 40 km² każda; *Sacred 2* (gra z 2008 roku)

miała już 57 km²; *GTA V* (2015) to mapa ok. 81 km²; *Assasin's Creed: Odyssey* – 130 km² (w tym, jak się wydaje, ląd stanowi mniejszość, ponieważ tworząc grę, świat wpisano w kwadrat, umieszczając w nim wiele niewielkich wysp otoczonych przez wodę, tak jak w greckich realiach geograficznych); świat w *Wiedźminie 3* to 135 km²; *Operation Flashpoint: Dragon Rising* (2009) – szacowany na 350 km² (prawie tyle co rzeczywiste Trójmiasto); *Just Cause 2* – aż 1036 km² (dwa razy tyle co powierzchnia Warszawy); Ameryka Północna w grze *The Crew* to 5 tys. km², *The Lord of the Rings Online* oferuje świat wielkości 77,7 tys. km², a *Minecraft* – 4,096 mld km². Największy świat oferuje *No Man's Sky* – tu podróżujemy nie tylko po Ziemi, ale też po 18 tln innych ciał niebieskich.

Większość map i światów z wymienionych gier, a więc przykładów ujętych w filmowych porównaniach wielkości grywalnej przestrzeni, to wyspy (zatem jednak ograniczony i zamknięty świat, choć gry dążą do jego powiększenia, a nawet otwarcia). Pominięte zostały gry strategiczne, które w trybie *single player* są rozgrywane „mapa po mapie” (każda misja w innym krajobrazie, a właściwie grajobrazie). W przypadku takich gier o wielu mapach obliczenia i porównania okazują się trudniejsze, pojawia się bowiem pytanie: jak zestawić dwa różne porządki – wirtualny i rzeczywisty – i czy miarą powinna być rzeczywista odległość w metrach i kilometrach, czy dystans w samych grach? Przykładowo, w *Total Annihilation* tryb dla jednej osoby dzieli się na kampanię ARM i kampanię CORE, każda po 25 misji. Jednostki w grze (pływające, lądowe i latające roboty) mają swoje parametry (można je wyświetlić, klikając klawisz F2 – zwiększa to immersję/performatywność przez uwiarygodnienie, porównanie do prawdziwego wojska, różnych statystyk balistycznych itd.). Jeśli więc przyjmiemy, że samolot Hawk leci z prędkością 144 m/s (= 518,4 km/h) i od końca do końca mapy średniej wielkości doleci w 10 s, to mapa ta przypomina kwadrat o boku długości 1440 m (1,4 km), czyli o powierzchni ok. 2 km². Jeśli uśrednimy każdą z 50 map do takiej powierzchni, uzyskamy ok. 100 km² świata gry – tylko w trybie *single player*, nie uwzględniając edytora map i map dodatkowych oferowanych na różnych serwerach, np. fanowskich.

Równolegle z cytowaną wcześniej publikacją Krzysztofa Ząbeckiego (2015), a tym samym kilka lat przed wizualizacjami map z gier w filmach zamieszczonych na YouTube, w „Polskim Przeglądzie Kartograficznym”

ukazał się inspirujący i porządkujący (z założenia) pewne kwestie artykuł Dominiki Chądryńskiej i Dariusza Gotliba *Mapy w grach komputerowych – spektrum zastosowań*, w którym wykorzystano fragmenty ustaleń zawartych w pracy dyplomowej Chądryńskiej wykonanej pod kierunkiem współautora (Chądryńska, Gotlib, 2015). Autorzy przytoczyli dwie podobne definicje gier komputerowych, które łączy aspekt ludyczny. Następnie podkreślili symulacyjny aspekt gier. Oprócz służących rozrywce wyróżnili również tzw. gry poważne. Odnotowali, że *serious games* dzięki rozwojowi technologii mogą „wykorzystywać zasoby profesjonalnych danych geoprzestrzennych w sposób niegdyś zarezerwowany wyłącznie dla oprogramowania klasy GIS” (tamże, s. 239). W konkluzji autorzy odnotowali praktyczny potencjał gier związanych z kartografią:

Potrzebna jest więc odpowiednia wiarygodność danych oraz efektywne środki przekazu kartograficznego. Można wyobrazić sobie np. gry wykorzystujące dane urzędów statystycznych ze spisu powszechnego (w Polsce dane Głównego Urzędu Statystycznego), gry bazujące na szczegółowych modelach terenu pozyskanych w ramach programów osłony przeciwpowodziowej (w Polsce dane z projektu ISOK), gry oparte na danych geologicznych lub danych z instytucji zarządzających dziedzictwem narodowym (w Polsce z Narodowego Instytutu Dziedzictwa Narodowego) itd. Poznanie specyfiki środowiska gier, ich gatunków i zasad tworzenia powinno znaleźć się w bezpośrednim obszarze zainteresowania kartografii (tamże, s. 243).

Jako przykład Chądryńska i Gotlib wskazali *Minecrafta*: geodeci i kartografowie zauważyli w branży gier potencjał, a brytyjska instytucja Ordnance Survey podjęła działanie –przygotowała model Wielkiej Brytanii dostosowany do wymagań gry:

Udostępniono i zaimplementowano w grze zarówno modele powierzchni terenu, jak i modele geologiczne. Dodatkowo ciekawe od strony metodyki kartografii jest to, iż jest to model zgeneralizowany, zbudowany z „klocków” (sześciątów) (tamże).

Wyzwanie zostało podjęte i współcześnie kolejne miasta (Nowy Jork, Królewiec) są odwzorowywane w *Minecraftie*. W 2020 roku w związku z pandemią opracowano projekt stworzenia w tej grze wirtualnego Szczecina. Wydarzenie zyskało rozgłos medialny, o czym świadczy materiał zrealizowany przez szczeciński oddział Telewizji Polskiej (Skiba, 2020).

Autorzy artykułu z 2015 roku wymienili też liczne przykłady „gier poważnych” – głównie symulatorów, w tym symulatorów lotu, nie scharakteryzowali jednak niestety związku samego lotu z pokonywaniem dystansu (eksplorowaniem mapy, jej kończeniem się). Nie poświęcili także miejsca na – interesujący zapewne z punktu widzenia kartografii – aspekt edytorów map w różnych grach. Tworzenie growych map jawi się jako performans – kreujemy świat, po którym możemy następnie się przemieszczać, walczyć w nim z kolegami-przeciwnikami lub testować broń, pojazdy czy oglądać same tekstury (drzewa, budynki, nierówność terenu). Chądzyńska i Gotlib słusznie tłumaczą:

Szczególnie silne powiązania między światem gier a kartografią widoczne są w grach – symulatorach oraz grach treningowych. Dla większości z nich dane geoprzestrzenne są kluczowym, niezbędnym elementem. Korzystając z metod i technologii geoinformacyjnych oraz kartograficznych, [...] edytuje [się] tzw. sceny symulacji [i zarządza się nimi]. Georeferencja [...] w znacznym stopniu ułatwia integrację danych z wielu źródeł, a dzięki wykorzystaniu rzeczywistych danych geoprzestrzennych symulacje mogą wiernie odzwierciedlać zdarzenia i zjawiska zachodzące w realnym świecie (2015, s. 241–242).

Odnosząc te ustalenia do *performance studies*, można przywołać przykłady gier, w których odległości, mapa i skala uczą pokory lub dystansu wobec świata. W symulatorze samolotowym *F-22 Lightning 2* (1996), zanim doszło do bitwy lotniczej, należało wystartować, dolecieć do statycznego celu, a czasami wręcz wylecieć naprzeciw latającym celom – wrogim eskadrom – i dopiero wówczas skupić się na walce. Bez przyspieszania mogło to trwać kilka do kilkunastu minut. Niczym w prawdziwym samolocie, widać było stopniowe oddalanie się lądu, a ponadto przydatne okazywały się mapa, radar i inne przyrządy (zwłaszcza podczas lotu nocnego lub ponad chmurami). Podobnie geografia jest istotna w grach z „dużym” światem, choć trudno powiedzieć, czy zwłaszcza z tzw. światem otwartym. Przykładowo, w *GTA: San Andreas* najwyższy szczyt to góra Chiliad. W grze minuta trwa dwie sekundy, czyli doba to 48 minut. Przynajmniej kilka do kilkunastu minut zajmuje wjazd serpentyną na górę – aby dokończyć efektownego zjazdu, trzeba poświęcić ten czas; podjąć performans, czyli działanie.

Związek z geografią, w tym kartografią, ma też zjawisko tzw. mgły wojny – zakrywanie lub odkrywanie części mapy w zależności od etapu

rozgrywki lub obecności naszych oddziałów na danym terenie. W grach strategicznych ważne są odpowiednie decyzje, zarówno czasowe, jak i dotyczące miejsc, do których wysłać zwiad, by rozwiązać „mgłę wojny” i dowiedzieć się, gdzie znajduje się przeciwnik. Gracz wysyła sondy, jednostki szpiegowskie, szybkie oddziały zwiadowcze – eksploruje teren, poznaje świat, performuje. Wzmiankowani autorzy opracowań nie pochyłili się nad kwestią, czy każdy teren gracz pokonuje równie szybko w trakcie każdej rozgrywki. Przez pewien czas gracze narzekali, że jednostki walczą tak samo w każdym terenie i przy każdej pogodzie, ranny czy zdrowy żołnierz ma jednakową wydajność, wzniesienia nie spowalniają itd. Wśród najstarszych wyjątków można wymienić wspomnianą strategię *Total Annihilation*, wedle której wzgórza spowalniają jednostki (co ciekawe, brak rozróżnienia, czy jednostka wchodzi, czy schodzi ze wzniesienia – zawsze zwalnia). Efekt ten sprzyja immersji i performatywności; nie sposób jeszcze powiedzieć, że gracz męczy się adekwatnie do bohatera, ale z pewnością w większym stopniu współodczuwa pokonywany dystans, ze świadomością wysyłania żołnierzy (lub robotów) w trudny teren.

3. Performans, pedagogika, grywalizacja geografii

W 2017 roku opublikowano tom zbiorowy *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures* (Leeker, Shipper, Beyes, 2017). W abstrakcie czytamy:

W jaki sposób performatywność jest kształtowana przez media cyfrowe – i w jaki sposób same praktyki performatywne odzwierciedlają i zmieniają konfiguracje technologiczno-społeczne? *Performing the Digital* bada technologiczne warunki performansu i studiów nad performansem, a także mapuje i teoretyzuje rejestry performansu w kulturach cyfrowych. Wkład obejmuje zarówno performatywność algorytmów i urządzeń cyfrowych, jak i modulację afektu, atmosfery i ciała; od performowania miast, protestów, organizacji i gospodarki po naukowe przedstawienia badań (tamże, tył okładki).

Szczególnie istotny w kontekście moich doświadczeń jest ostatni zamieszczony w tomie artykuł: *Performance and Democratizing Digitality: StudioLab as Critical Design Pedagogy* Jona McKenziego. Autor rozwija

i aktualizuje tam tezy, które zawarł w książce *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu* (McKenzie, 2011). Przytoczę we własnym tłumaczeniu początek artykułu McKenziego, gdyż bardzo konkretnie i trafnie diagnozuje on współczesne wyzwania edukacyjne i zarazem upatruje w performansie nadzieję na sprostanie im:

Performans i cyfrowość stanowią ontohistoryczny *aparatus* lub dyspozycję przekształcającą kultury globalnie, jednak nasze zaangażowanie w te ramy performansu pozostaje niezsynchronizowane i nieefektywne, zwłaszcza na poziomach wiedzy i władzy, myśli i działania. W szkolnictwie wyższym nowoczesne metody dyscyplinarne, rozgałęzione struktury instytucjonalne i umiejętności logocentryczne hamują syntezy krytyczno-twórcze potrzebne do zaangażowania się w neoliberalne modele performatywności i do przeciwstawienia się im. We współczesnych społeczeństwach kontroli uniwersytety na całym świecie stoją w obliczu zniechęcającej presji ekonomicznej i politycznej, skierowanej przeciwko przekształcaniu się i wprowadzaniu innowacji, podczas gdy tradycyjne formy badań akademickich i edukacji walczą z przywiązaniem młodych ludzi do technologii mobilnych, mediów społecznościowych i praktyk projektowych zorientowanych na konsumentów (McKenzie, 2017, s. 279).

Następnie McKenzie opisuje projekt StudioLab, czyli pedagogikę krytyczną opartą na projektach, która stara się demokratyzować formy i procesy związane z cyfryzacją. W StudioLab uczniowie lub studenci pracują w grupach projektowych, używają technologii i je tworzą, korzystają z różnych mediów, podejmują wyzwania społeczne.

Krytyczne zespoły projektowe łączą osiągnięcia kulturowe, organizacyjne i technologiczne oraz uczą się sposobów wprowadzania wartości kulturowych do struktur zdominowanych przez wydajność organizacyjną i efektywność technologiczną, tym samym generując kreatywne i potencjalnie transformujące zmiany wartościowości w swoim obrębie i wobec innych (tamże).

McKenzie przytacza dalej (w ramach performatyki krytycznej) koncepcję performatywnego CMS, czyli *critical management studies*. W jednej z ostatnich sekcji swojego artykułu pisze o przekrojach, projektach i ramach projektowania. Podaje przykłady ćwiczeń świetnie dających się wykorzystać w performatyce zajmującej się badaniem gier, w tym komputerowych: *Make a Toy* (Stwórz zabawkę; czyli także: Zaprojektuj grę!); *Design an Activist Museum* (Zaprojektuj aktywizujące muzeum) i *Design a Museum* (Zaprojektuj muzeum). Wdrożyłem te pomysły w swojej

praktyce pedagogicznej, zachęcając uczniów do projektowania muzeów, w których istotną rolę pełnią gry komputerowe, natomiast ze studentami kierunku „Media kreatywne” zastanawialiśmy się, jak tworzyć gry, biorąc pod uwagę subtelności i różnice kulturowe. Podobne StudioLab jest w stanie zainicjować każdy nauczyciel, niekoniecznie informatyk czy wizjoner-„kreator światów”. Możemy i powinniśmy zakładać i brać pod opiekę nie po prostu „pracownie geograficzne” czy „klasopracownie historyczne” – ani tym bardziej „gabinety fizyczne” – lecz „klasy kreatywne”!

W roku szkolnym 2021/2022 przygotowywałem dwie licealne klasy mundurowe do matury z geografii. Przedmiot był realizowany w formie rozszerzonej, w wymiarze czterech lekcji tygodniowo, zgodnie z programem dla klas, które ukończyły gimnazjum (ostatni taki rocznik w Polsce), według kilkutomowego podręcznika licealnego *Oblicza geografii*. Od początku września zajęliśmy się dokończeniem drugiego tomu (Rachwał, 2016): częściami *Usługi*, *Problemy współczesnego świata* i *Człowiek w przestrzeni przyrodniczej*. Ostatni z działów zrealizowaliśmy w grupach projektowych (wykonanie i zreferowanie prezentacji zostało ocenione jak sprawdzian – terminowość, nota i jej waga stanowiły ramy performansu). Kadeci dobierali się w kilkusobowe grupy i każda z nich skoncentrowała się na jednym temacie spośród takich, jak „Hydrosfera w grach”, „Atmosfera w grach”, „Litosfera w grach”. Pełny wykaz zagadnień i komunikaty przypominająco-informacyjne podałem w treści tabeli na kolejnej stronie.

Tabela 1. Instrukcje przekazane dwóm klasom maturalnym, dotyczące projektu „Geografia w grach komputerowych” realizowanego w grupach – kopie trzech wiadomości wysłanych przez dziennik elektroniczny w odpowiednich odstępach czasowych: 4 października 2021, 18 października 2021 oraz 4 listopada 2021; źródło: opracowanie własne¹

.....
¹ Odniesienia bibliograficzne oraz zapisy tytułów projektów zostały dostosowane do konwencji „Homo Ludens”. Ponadto rozwinięto skróty i poprawiono usterki interpunkcyjne. Fragmenty ujęte w nawiasy kwadratowe pochodzą od redakcji (przyp. red.).

*O projekcie listopadowym „Geografia w grach”**Projekt „Geografia w grach” – instrukcja i odpowiedzi*

Moi Drodzy,

Krótkie podsumowanie i instrukcja dot. projektu (na listopad).

Przypominam grupy (zespoły projektowe):

1. Projekt „Hydrosfera w grach komputerowych” (Amelia, Weronika S., Wiktor Z., Weronika G.) – polecam zapoznać się z tym krótkim filmikiem: tvgrzy, 2016.
2. Projekt „Litosfera w grach komputerowych” (Oliwia, Weronika, Kasia, Bartek): polecam zapoznać się z artykułem Adama Flammy na temat gór w grach: Flamma, 2014.
3. Projekt „Biosfera (zoosfera, fitosfera) w grach” (Wiktor, Paulina Ś., Weronika, Paulina P.) – polecam spojrzeć pod kątem rozmieszczenia samych stref klimatycznych w grach i w związku z tym [zastanowić się], czy jest w nich charakterystyczna roślinność i fauna podobna do ziemskiej, czy np. więcej [...] stworów mitycznych itd., a jeśli są mityczne, to czy głównie greckie, rzymskie, czy różne itd.
4. [Projekt] „Atmosfera w grach” (Kasia F., Klaudia B., Klaudia M., Natalia G.) – pamiętajcie, że częścią atmosfery są nie tylko zjawiska pogodowe, ale i niebo – oto przykładowy materiał na temat nieba w grach: MateuszW, 2018.
5. Projekt: „Układ Słoneczny w grach” (Gabrysia, Julia, Cyprian) – spróbujcie przefiltrować temat, zastanawiając się, czy proporcjonalnie dużo jest gier z akcją osadzoną poza Ziemią; czy istotne w nich są takie parametry, jak grawitacja, prędkość wiatru, temperatura, nasłonecznienie itd., a jeśli tak, czemu one służą; interesujące może też być sprawdzenie, jak szybko i czym w grach nasz awatar się porusza...
6. Projekt: „Gleby w grach” (Diana, Viktoriia) – tak jak proponowałem wstępnie na lekcji: poszukajcie, czy i [jeśli tak, to] w których symulatorach farm gleby mają znaczenie; przy okazji przypomni[j]cie klasie, jakie mamy typy gleb (mady, gleby piaszczyste, czarne ziemie, czarnoziemy itd.) i czy ma to swoje odzwierciedlenie w takich symulatorach.

Naradźcie się, kto się czym zajmie, aby każdy coś zrobił.

Moi Drodzy,

Podsumowanie i instrukcja projektu geograficznego z grami:

1. Grupa badająca hydrosferę w grach (Kuba G., Wiktor K., Julia K., Marta, Wiktoria) – polecam zacząć od tego filmiku: tvgrzy, 2016, a potem zobaczyć ten wątek: Miasto Gier, 2016.
 2. Grupa zajmująca się atmosferą w grach (Klaudia, Kasia Sz., Emilia, Alan) – pamiętajcie, że atmosfera to nie tylko zjawiska pogodowe, ale też np. niebo. O niebie w grach zob. Mateusz W., 2018 – może to Was zainspiruje.
 3. Grupa od litosfery grach (Kasia S., Kuba, Konrad, Adrian) – koniecznie artykuł Adama Flammy o górach w grach: Flamma, 2014 – bez tego ani rusz.
 4. Grupa projektowa ogarniająca biosferę w grach (Rafał, Oliwier, Kuba Ś., Kacper): proponuję to rozbić [...] [z podziałem] na rośliny i [...] na zwierzęta, pomyśleć, czy w grach jest coś, co przypomina ziemskie strefy klimatyczne i czy w związku z tym ta flora i fauna są rozmieszczone [w określony sposób]; czy dominują zwierzęta mityczne, czy znane z Ziemi; może podzielicie gry ze względu na to, czy zwierzęta się hoduje, czy zabija – oczywiście najlepiej pod kątem matury z geografii, czyli np. zobaczcie wśród symulatorów farm, jak to tam jest urządzone; czy z gier można się nauczyć uprawy lub hodowli itd.
- Wszystkie grupy: starajcie się używać nomenklatury nauk przyrodniczych, najlepiej pojęć i terminów geograficznych, a całość robić tak, aby maksymalnie przy okazji poduczyć się pod maturę (nawet jak ktoś nie zdaje, to aby mógł się czegoś nauczyć z tych prezentacji). Tak to widzę. Ewentualne pytania – jutro.

PS. Przypominam, to na listopad, ale nie odkładajcie na ostatni moment, właściwie zagospodarujcie czas, sprawiedliwie się podzielcie.

JS

JS

Moi Drodzy,

W tym tygodniu na pierwszej naszej lekcji zaległy sprawdzian z usług, na drugiej popracujecie w grupkach projektowych, a na kolejnych dwóch wejdziemy w dział o problemach współczesnego świata. W sprawie projektów dotyczących geografii w grach wszystkim grupom polecam następujące materiały:

- 1) aplikacja Earth Primer: Gingold, 2015 – podręcznik o przyrodzie jako gra, w której tworzysz wulkany, góry itd.;
 - 2) w załączniku prezentacja o wykorzystaniu Minecrafta w szkole na różnych przedmiotach – może coś Was zainspiruje;
 - 3) artykuł Krzysztofa Maja na temat światotwórstwa i otwartych światów – jest humanistyczny, ale ociera się o geografię – wysyłam w załączeniu [Maj, 2021a];
 - 4) absolutny hit i to nie żart – symulator kamienia (Rock Simulator) zachęcam odpalić i przetestować albo przynajmniej zobaczyć gameplay dostępny na YouTube [TheBlueDragon, 2019].
- Przypominam, że projekty powinny zawierać tekst i obrazki oraz terminy i pojęcia geograficzne; można skorzystać ze skryptu lub podręczników.

Do zobaczenia!

JS

Przypomnienie o projekcie i zachęta do konsultacji

Drodzy Geografowie, przypominam, że początek przyszłego tygodnia to czas referowania projektów gamingowych, mam nadzieję, że ogarniecie, bo **nikt mi nic do konsultacji na maila nie wysłał...** Plan jest taki, żeby ten dział rozliczyć ocenami i zamknąć przed 11 listopada. Dla każdej grupy przewiduję po 15–20 minut prezentowania + ewentualne pytania. **Wezmę swojego kompa na wypadek, gdyby szkolny odmawiał posłuszeństwa.** Czyli przypominam o projekcie, zachęcam do wysyłania próbek i konsultowania i do zobaczenia **next week**. PS. Była kiedyś taka wesoła gra z motywem geologicznym: **The Neverhood**, sterowało się Claymanem, czyli człowiekiem z gliny albo inaczej plastusiem. Pozdro z Oslo, tu opera jest z białego marmuru.

JS

Przygotowania projektów trwały kilka godzin lekcyjnych, nie licząc pracy własnej uczniów w ramach zespołów (grup). Na pierwszej z lekcji poświęconych na ten dział zapowiedziałem, że sprawdzian z niego zrealizujemy w kreatywnej formie projektu gamingowego, czyli będziemy referować aspekty geograficzne w wybranych grach. Wszystko miało przebiegać w zgodzie z podstawą programową i z maksymalną korzyścią dla osób, które zadeklarowały zdawanie geografii na maturze. Mimo pełnoletności kadetów instruowałem, że nie chodzi o samo granie czy o liczbowe kolekcjonowanie kolejnych tytułów, ale o wyciąganie wniosków i używanie nomenklatury nauk przyrodniczych, głównie geografii. Prosiłem o to także osoby, które nie wybrały geografii na maturze (aby ich praca przydała się kolegom).

Przydzielanie członków do zespołów przebiegło różnie w dwóch klasach. W wojskowej powiódł się mój plan wyselekcjonowania kilkorga „kapitanów”, by ci po kolei zapraszali innych do swojego zespołu (zapowiedziałem w formie rady, że dobrze by było, aby w każdej grupie był jeden gracz, jeden *researcher*, jeden pisarz, czyli redaktor prezentacji, i jeden moderator do komunikacji z nauczycielem lub referowania gotowego „produktu” – projektu. W klasie policyjnej pojawiły się głosy niepokoju: „A jak ktoś nie gra?”, „A jak to zrobić?”, „A czy musimy?”, i uczniom trudniej było dobrać się w grupy. Ciekawym fenomenem jest fakt, że kadetka, która miała największe obiekcje, jako jedyna przyniosła (na czas omawiania swojej prezentacji) książkę – papierową wersję podręcznika do *Minecrafta* – i podkreślała swoje zaangażowanie w tę grę, potrafiąc też omówić konkretne elementy świata językiem geograficznym.

Aby ośmielić kadetów oraz pokazać przykładową realizację (poinstruować), na jednej lekcji oglądaliśmy prezentację Jarosława Balona i Michała Dewerendy na temat „Rola gier komputerowych w edukacji krajobrazowej” przygotowaną na konferencję naukową „Krajobraz w percepcji społecznej” zorganizowaną 3–5 października 2018 (Balon, Dewerenda, 2018). Autorzy wypunktowali kilka zagadnień i zaproponowali typologię funkcji, jakie poszczególne elementy krajobrazu pełnią zazwyczaj w grach (przykładowo, góry lub rzeki występują przeważnie raczej w funkcji ograniczającej niż transportowej czy surowcowej).

Po jednej lekcji w każdej z klas poświęciliśmy na pracę w grupach celem doprecyzowania, kto czym się zajmie, i ustalenia, jak to robić i w jakiej kolejności. Nie ingerowałem w tę pracę, z boku podpatrując postępy i przysłuchując się pomysłom. Sporadycznie uczniowie podchodzili lub zgłaszali się z konsultacjami/pytaniem. Przykładowo, Julia podeszła ze smartfonem, pokazując rodzaje chmur w Grafice Google – pytała, czy za pomocą tych obrazów można porównać to zjawisko atmosferyczne do zrzutów ekranu z gry. Wiktor zaś poprosił o podanie egzemplifikacji gry, w której podróżuje się po innych planetach (co od razu podchwyciłem, zapisując na tablicy kilka tytułów, od *Total Annihilaton* po *No Man's Sky*). Widać było, że kadeci nie tracą czasu.

Z wiadomych względów nie miałem – jako nauczyciel – wpływu na ich pracę poza szkołą ani wglądu w nią. Proponowałem, aby kapitanowie drużyn wysyłali próbki do konsultacji mailowej i do oceny dotychczasowego

kierunku działań². Spośród tych 10 grup przed terminem referowania otrzymałem tylko jeden materiał, w efekcie czego prawie wszystkie projekty oglądaliśmy i ocenialiśmy „na gorąco”; nie widziałem ich wcześniej, więc również nie byłem uprzedzony i na równi z uczniami mogłem sygnalizować informację zwrotną i punktować, czego brakuje, lub chwalić to, co zostało świetnie zwizualizowane/przedstawione.

W żadnej z prezentacji w bibliografiach nie pojawiły się odniesienia, które proponowałem. Może to wynikać z niedokładności członków grup projektowych, przeoczenia („Tego nie muszę wypisywać, bo nauczyciel o tym wie – przecież sam nam wysłał”³) lub buntu/oporu na zasadzie: „Wiemy lepiej”, „Znamy się na grach bardziej od niego”. W każdym razie nie traktowałem tego jako błąd lub minus. Kilka grup skupiło się na analizie konkretnych gier bądź serii pod zadany kąt. Powtarzały się prace oparte na cyklach *Simsów* i *Minecrafta*. Kadeci szeroko skorzystali ze stron internetowych, w tym szczegółowych stron fanowskich obu gier. Wszyscy, którzy zaprezentowali swoje projekty w terminie, otrzymali pozytywne oceny (od 4,5 do 5,5). W trakcie oczywiście pojawiały się trudności i opory w rodzaju: „On nic nie zrobił, a był w grupie”, natomiast ogólny entuzjazm wobec przedsięwzięcia i zadowalający poziom wykonanych prac napawają optymizmem.

4. Podsumowanie

W młodszych klasach zastąpienie całego działu podręcznika pracą w grupach projektowych mogłoby spowodować, że uczniowie skupią się na wirtualności, nie zaś na realności, a konkretne terminy dotyczące Ziemi rozplyną się pośród nomenklatury z gier (choć jest to wstępna hipoteza, być może udałoby się rozpoczynać w klasach pierwszych od pracy w grupach projektowych, a w klasach starszych jedynie powtarzać przyswojony wcześniej materiał). Bardziej asekuracyjny projekt „grywalizacji

.....
² Według Moniki Złotek „informacja zwrotna jest mechanizmem grywalizacji” (2017, s. 133).

³ Kadeci zapoznawali się z tymi materiałami, a przynajmniej odczytywali wiadomości na dzienniku, o czym świadczy fakt, że w jednej z prezentacji autorka jako tło wykorzystowała zdjęcie białego marmuru (o którym wspominałem, pisząc pozdrowienie z Oslo).

geografii” (czy raczej nasycenia edukacji geograficznej grami) w klasie pierwszej przedstawia tabela 2.

Tabela 2. Propozycje grywalizacji wybranych treści podstawy programowej z geografii w szkole ponadpodstawowej na poziomie rozszerzonym w klasie 1; źródło: opracowanie własne

Działy i tematy z zakresu geografii przewidziane do realizacji w pierwszej klasie liceum lub technikum na poziomie rozszerzonym – według spisu treści podręcznika <i>Oblicza geografii</i> (Malarz, Więckowski, 2015).	Propozycje działań dla uczniów/nauczycieli geografii z wykorzystaniem gier komputerowych jako środków dydaktycznych, w tym modeli lub materiałów wspomagających
Obraz Ziemi (źródła informacji geograficznej; metody badań geograficznych; mapa jako obraz Ziemi; metody prezentowania informacji na mapach; jak czytać mapę; geograficzne systemy informacyjne)	Na początku lub końcu jednej z lekcji o mapach możemy odtworzyć film pokazujący rozmiary map (światów) w różnych grach, a następnie porównać go z rozmiarem Ziemi; uczniowie mogą obliczać/szacować powierzchnię grywalnej przestrzeni w grach niewymienionych w tych filmach.
Ziemia we wszechświecie (wszechświat; budowa Układu Słonecznego; ruch obiegowy Ziemi; ruch obrotowy Ziemi; czas na Ziemi)	Kontrowersyjne jest zdegradowanie Plutona z roli planety do rangi planetoidy w 2006 roku – czy ktoś grał w grę przeglądarkową OGame? Zauważcie, że bardzo trudno skolonizować tam więcej niż 8 planet (razem z Planetą Matką mamy ich wówczas 9). Na pewno kojarzycie serię filmową Gwiezdne wojny. Czy amerykański program kosmiczny o tej samej nazwie też? A kosmiczne RTS-y? Czy gry można porównać do map ze względu na modelowy charakter? Czas w grach płynie dużo szybciej niż w rzeczywistości – dlaczego?
Atmosfera (budowa atmosfery; temperatura powietrza; ciśnienie atmosferyczne; cyrkulacja atmosferyczna; prognozowanie pogody i ekstremalne zjawiska pogodowe; czynniki klimatotwórcze; klimaty kuli ziemskiej)	Czy ktoś grał w The Sims? Wydaje się, że w większości gier nasi bohaterowie nie marzną i nie ma znaczenia ciśnienie czy opady deszczu lub śniegu... Przyjrzyjmy się współczesnym samochodówkom, przygodówkom i symulacjom – nowe możliwości techniczne zwiększają immersję, uwzględniając takie parametry, jak czynniki atmosferyczne w grach cyfrowych (ktoś podaje przykłady, ktoś chciałby zrobić o tym dodatkową prezentację na wybranych przykładach?).

Hydrosfera (zasoby wodne Ziemi; oceany i morza; dynamika mórz i oceanów; sieć rzeczna; jeziora; lodowce górskie i lądolody; wody podziemne)

Zmianę ciśnienia pod wodą odwzorowano w niektórych symulatorach okrętów podwodnych (w ambitniejszych możemy wykorzystać trygonometrię do obliczania kąta wystrzelenia torped; czy w symulatorach okrętów nawodnych uwzględniono siłę Coriolisa?); na jaką głębokość może zanurkować człowiek bez maski, człowiek w batyskafie, a na jaką i w których grach – nasz awatar? Które rzeczywiste rzeki i jeziora najczęściej pojawiają się w grach w niezmienionej nazwie?

Wnętrze Ziemi (procesy endogeniczne) (budowa wnętrza Ziemi; skały i minerały; tektonika płyt litosfery; ruchy górotwórcze; plutonizm i wulkanizm; trzęsienia Ziemi, ruchy epejrogeniczne i izostatyczne; wielkie formy ukształtowania lądów i dna oceanicznego; odtwarzanie i datowanie dziejów Ziemi; kronika dziejów Ziemi)

Ze względu na to, że wielu uczniów mineralogię zna bardziej z Minecrafta niż z rzeczywistości, warto skonfrontować oba światy w tym aspekcie (wykorzystać gotową prezentację lub podzielić uczniów i pracować w grupach projektowych – zazwyczaj na temat litosfery mówi się w drugim semestrze, kiedy już lepiej znamy uczniów i wiemy, czy taka forma nie spowoduje nadmiernego chaosu); polecana dla klas maturalnych aplikacja Earth Primer jest niestety płatna i dlatego można z niej korzystać na lekcji w sytuacji, gdy szkoła sfinansuje to oprogramowanie na użytek lekcyjny.

Procesy egzogeniczne (wietrzenie; ruchy masowe; procesy krasowe; rzeźbotwórcza działalność rzek; rzeźbotwórcza działalność lodowców górskich i lądolodów; rzeźbotwórcza działalność wiatru; rzeźbotwórcza działalność morza)

Wydaje się, że w grach rzadko uwzględnia się procesy egzogeniczne (raz utworzona góra lub rzeka jest taka sama do końca gry), natomiast możemy sami kreować światy, posługując się wbudowanymi (lub funkcjonującymi jako osobne programy) edytorami – w grupach projektowych warto próbować pokazać przykłady rzeźbotwórczej działalności poszczególnych form, generując je w takich edytorach (lub spośród gotowych map danej gry wybrać te, które sprawiają wrażenie, że powstały wskutek działania określonego czynnika, np. wiatru).

Pedosfera i biosfera (powstawanie gleb; typy genetyczne gleb; strefy roślinne)

Nauczyciele (prowadząc lekcje) lub uczniowie (w trakcie np. prezentacji dotyczącej wybranych gier) mogą wyjaśniać pojęcia takie, jak miąższość, próchnica, strefowość, żyzność – z wykorzystaniem nowoczesnych symulatorów farm. Jeśli pojęcia te się w nich nie pojawiają, to też jest wniosek i pretekst do poruszenia wymienionych zagadnień.

Nie każdy temat trzeba przesycić odniesieniami do gier i nie każdy dział wymaga dodawania wirtualnych egzemplifikacji. Nauczyciel powinien zachować proporcje i nie przesadzać w doborze metod oraz środków dydaktycznych. Wszystko zależy też od specyfiki grupy. Trzeba zrobić rozpoznanie, czy większość grywa, czy nie, lub jakie gatunki bądź formy nasi uczniowie preferują. W przypadku klas profilowanych warto też próbować nawiązać przykładami z gier do profilu, jaki uczniowie wybrali, np. młodym matematykom można polecać więcej obliczeń w grach „geograficznych” niż humanistom itd.

W różnych klasach nauczyciel (nie tylko geografii) ma szansę skorzystać z potencjału gier, wprowadzając do kartkówek i sprawdzianów pytania ponadprogramowe, bardziej lub mniej związane z tematem, którego te prace dotyczą. Pytania takie (zadania z gwiazdką) to dodatkowe wyzwania, zachęty i sposoby na ratunek – jeśli ustalimy, że wykonanie ich podnosi każdą ocenę. Spełnią one swoją funkcję nawet, jeśli niektórzy uczniowie w ogóle je ominą, skupiając się na punktach podstawowych. W mojej praktyce spotkałem się natomiast z sytuacjami, że pytania bazowe zostały zignorowane, podczas gdy na dodatkowe, dotyczące problematyki gier, otrzymywałem dłuższą wypowiedź, wręcz esej. W takich okolicznościach pojawia się niezręczny dylemat: nagrodzić pozytywną oceną gracza, czy ukarać negatywną słabego ucznia – za nieprzyswojenie treści z podstawy programowej? Odpowiedzieć można jedynie w kontekście danej klasy i konkretnych uczniów, biorąc pod uwagę wiele czynników – nie tylko zakres realizacji podstawy programowej, ale i np. aspekty wychowawcze.

Performanse uczniów i nauczycieli na lekcjach geografii będą trwać. Mam nadzieję, że performowały będą także same gry – coraz rozmaitsze, coraz lepiej postrzegane przez nauczycieli i coraz więcej uczące.

Literatura

- Andrejczuk, W., Jóźwiak, M. (2013). *Krajobraz a człowiek w czasie i przestrzeni*. Sosnowiec: Komisja Krajobrazu Kulturowego Polskiego Towarzystwa Geograficznego.
- Ash, J., Gallacher, L. (2011). Cultural Geography and Videogames. *Geography Compass*, 5(6), 351–368.

- Flamma, A. (2014). Góry w grach. Zarys problematyki. *Góry, Literatura, Kultura*, 8(1), 131–146.
- Frydryczak, B., Angutek, D. (2014). *Krajobrazy. Antologia tekstów*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- Kukulak, Sz. P. (2015). Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach. *Homo Ludens*, 7(2), 89–108.
- Kulczyk, S. (2013). *Krajobraz i turystyka. O wzajemnych relacjach*. Warszawa: Uniwersytet Warszawski, Wydział Geografii i Studiów Regionalnych.
- Maj, K. M. (2021a). Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości. *Śląskie Studia Polonistyczne*, 11(2), 1–15.
- Maj, K. M. (2021b). Ludotopia. O granicy świata gry. *Przestrzenie Teorii*, 20(1), 347–364.
- Majkowski, T. (2016). Pasja kartograficzna. Wyobrażenia imperialna i mapy w grach wideo z otwartym światem. *Kultura Współczesna*, 24(2), 33–45.
- McKenzie, J. (2011). *Performuj albo... Od dyscypliny do performansu* (tłum. T. Kubikowski). Kraków: Universitas.
- McKenzie, J. (2017). *Performance and Democratizing Digitality: StudioLab as Critical Design Pedagogy*. W: M. Leeker, I. Schipper, T. Beyes (red.), *Performing the Digital: Performance Studies and Performances in Digital Cultures*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Malarz, R., Więckowski, M. (2015). *Oblicza geografii 1. Podręcznik dla liceum ogólnokształcącego i technikum. Zakres rozszerzony*. Warszawa: Nowa Era.
- Myga-Piątek, U. (red.) (2005). *Krajobraz kulturowy. Aspekty teoretyczne i metodologiczne*. Sosnowiec–Gliwice: Komisja Krajobrazu Kulturowego PTG – Pracownia Komputerowa Jacka Skalmierskiego.
- Ostaszewska, K. (2002). *Geografia krajobrazu. Wybrane zagadnienia metodologiczne*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rachwał, T. (2016). *Oblicza geografii 2. Podręcznik dla liceum ogólnokształcącego i technikum. Zakres rozszerzony*. Warszawa: Nowa Era.
- Szewerniak, M. (2016). O krajobrazie wirtualnym. *Kultura Współczesna*, 24(2), 103–115.
- Szymala, J. (2020). Gry komputerowe jako poligon. Propozycje dydaktyki szkół służb mundurowych. *Edukacja – Kultura – Społeczeństwo*, 1(1), 105–117.

- Szymala, J. (2022a). Letspleje: edurozrywka i historia w działaniu. W stronę performatycznego modelu dydaktyki. *Edukacja – Kultura – Społeczeństwo*, 3(1), 135–159.
- Szymala, J. (2022b). E-szachy wobec performatyki. *Homo Ludens*, 14(1), 203–222.
- Ząbecki, K. (2015). Miejsce badań nad grami wideo w geografii. *Homo Ludens*, 7(1), 249–263.
- Złotek, M. (2017). *Grywalizacja – wykorzystanie mechanizmów z gier jako motywatora do zmiany zachowania ludzi. Autorski projekt zgrywalizowanych zajęć z „Psychologii reklamy i zachowań konsumenckich”*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „AFM”.

Źródła internetowe

- TheBlueDragon (27 listopada 2019). Rock Simulator Gameplay (PC). Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=jZOuLZQmoJc>>.
- Balon, J., Dewerenda, M. (2018). Rola gier komputerowych w edukacji krajobrazowej. Online: <https://www.igipz.pan.pl/tl_files/igipz/instytut/aktualnosci/PAEK_2018/prezentacje/Balon_Dewerenda.pdf>.
- Gingold, Ch. (2015). Earth: A Primer. Online: <<https://www.earthprimer.com>>.
- MateuszW (19 marca 2018). Niebo w grach komputerowych. Online: <<https://astropolis.pl/topic/62425-niebo-w-grach-komputerowych>>.
- Miasto Gier (2016). Encyklopedia gier dla komputerów PC. Gry o tematyce: woda. Online: <<https://www.miastogier.pl/encyklopedia,pc,vars-tag-i-woda.html>>.
- Red Side (5 października 2019). VIDEO GAME Maps Size Comparison | 3D. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=LwXVooLEfCM>>.
- Skiba, K. (20 lipca 2020). Szczecin przeniesiony do popularnej gry komputerowej. Online: <<https://szczecin.tvp.pl/49042458/szczecin-przeniesiony-do-popularnej-gry-komputerowej>>.
- tvgry (10 kwietnia 2016). Woda w grach wideo. Online: <<https://www.youtube.com/watch?v=n4QdEx2DbdU>>.

Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 15 sierpnia 2024.

Ludografia

- Ascaron (2008). *Sacred 2: Fallen Angel* [PC]. CDV Software Entertainment, Niemcy.
- Bethesda Game Studios (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [PC]. Bethesda Softworks, USA.
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [PC]. Bethesda Softworks, USA.
- Cavedog Entertainment (1997). *Total Annihilation* [PC]. GT Interactive, USA.
- Codemasters (2009). *Operation Flashpoint: Dragon Rising* [PC]. Codemasters, Wielka Brytania.
- Hello Games (2016). *No Man's Sky* [PC]. Hello Games, Wielka Brytania.
- Ivory Tower (2014). *The Crew* [PC]. Ubisoft, Francja.
- Mojang Studios (2011). *Minecraft* [PC]. Mojang Studios, Szwecja.
- The Neverhood (1996). *The Neverhood* [PC]. DreamWorks Interactive, USA.
- Novalogic (1996). *F-22 Lightning 2* [PC]. Novalogic, USA.
- Rockstar Games (2001). *GTA III* [PC]. Rockstar Games, USA.
- Rockstar Games (2005). *GTA: San Andreas* [PC]. Rockstar Games, USA.
- Rockstar Games/ Double Eleven (2024). *Red Dead Redemption* [PC]. Rockstar Games, USA.
- 2K Czech/ Illusion Softworks (2004). *Mafia: The City of Lost Heaven* [PC]. Talon Soft, USA.
- Ubisoft Montreal (2014). *Assassin's Creed: Unity* [PC]. Ubisoft, Francja.

dr Jacek Szymala – historyk, kulturoznawca, geograf, instruktor szachowy, (współ)autor lub (współ)redaktor siedmiu monografii i tomów zbiorowych oraz kilkudziesięciu artykułów naukowych.

Gry komputerowe w performatycznym nauczaniu geografii (wybrane aspekty)

Abstrakt: Geografię, w tym edukację geograficzną, łączy z grami wiele aspektów, m.in. mapy. Czyni to ten przedmiot (np. na poziomie szkoły średniej) szczególnie podatnym na stosowanie gier w procesie dydaktycznym. W artykule skupiłem się na grach cyfrowych i na własnych doświadczeniach z pracy pedagogicznej z młodzieżą uczyszczającą do szkół mundurowych.

Oprócz poznawania geografii świata w grach (np. za pomocą quizów online) uczeń może także tworzyć mapy, posługując się edytorami, lub opowiadać o wybranych pojęciach czy zagadnieniach, odnosząc się do gier (przez pokazywanie ich let's playów, zrzutów ekranu z nich itd.). Jeśli spojrzymy na edukację przez pryzmat performatyki, performerem staje się w ten sposób zarówno gra, geografia, uczeń, jak i nauczyciel.

Słowa kluczowe: geografia, performatyka, edukacja performatyczna, grywalizacja

.....

II.

ARTYKUŁY

ARTICLES

Analiza poetyki oraz ewolucji podgatunku gier *soulslike*

An analysis of poetic and the evolution of the subgenre of soulslike games

Michał Czyński

University of Adam Mickiewicz, Poznań
miczy4@st.amu.edu.pl | ORCID: 0009-0008-2170-2550

Abstract: Digital game genres are constantly evolving. For over a decade, a new subgenre of games has been developing on the video games market – action cRPGs called soulslike. However, these productions are not hermetic and are subject to constant transformations. How do changes in the poetics of *Dark Souls* (the game that started the whole subgenre) affect the identity of soulslike games? The article analyzes genealogical definitions of digital games, the poetics of *soulslike* games, and the internal changes within this subgenre.

Keywords: digital games, video games, soulslike, game genres, poetic

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.2024.18.3 | received: 31.12.2023 | revision: 26.11.2024 | accepted: 24.12.2024

1. Wstęp

Stale powiększająca się biblioteka gier cyfrowych w połączeniu z postępującym rozwojem technologicznym i kreatywnym doprowadziła do zmian w samych gatunkach gier, które zaczęły się przeobrażać i ewoluować. Jednym z takich podgatunków są produkcje *soulslike*, które wyewoluowały z pojedynczych tytułów (*Demon's Souls/Dark Souls*) studia FromSoftware stały się kulturowym i rynkowym fenomenem. Dzisiaj tytuły te mogą być uznawane za element dziedzictwa ww. studia i za inspirujący trend dla innych twórców. Gry te kierowane są raczej do graczy zaangażowanych (*hardcore*), dla których pociągające są różnorodne elementy składowe gier *souls*: zaawansowane, wymagające skupienia zasady walki i nawigacji awatarem, rozbudowane konsekwencje porażki, estetyka mroku, zawalowana ekspozycja fabularna itd.

W poniższym artykule namysłowi zostaną poddane znaczenia mechanik klasycznej poetyki (gatunkowego rdzenia) *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) oraz rezultat ich transformacji w wybranych produkcjach *soulslike*. Na wstępie zostaną zaprezentowane próby zdefiniowania „gatunkowości” w grach na przykładzie wybranych *case studies*, aby następnie w oparciu o poetykę dzieł FromSoftware dokonać analizy jej ewolucji oraz zmian na przestrzeni różnorodnych tytułów.

2. Znaczenie gatunków

Wraz z rosnącą liczbą gier niezbędne stało się ich kategoryzowanie przez etykiety gatunkowe (Garda, 2016, s. 30–31). Pozwalają one usystematyzować gry dzięki charakterystycznym wyróżnikom danego gatunku/podgatunku. W celu przyrównania problematyki gatunkowej do formuły *soulslike* należy zrozumieć złożoność gatunkowej klasyfikacji. W tym celu wybrałem dwie próby definicyjne – Ludwiga Wittgensteina i Daniela Chandlera.

2.1. Podobieństwo rodzinne

Ludwig Wittgenstein opisywał systematyczną złożoność poprzez „podobieństwo rodzinne” polegające na wydobyciu szeregu widocznych wspólnych elementów w obrębie dzieł reprezentujących jeden gatunek (Wittgenstein,

1983, s. 28–29). Jak w rodzinie jej członkowie dzielą wspólne genetyczne cechy (np. barwę oczu), tak w przypadku gier są to rozwiązania mechaniczne, estetyczne, fabularne itd.

Problemem podobieństwa rodzinnego jest jednak trudność ustalenia kategoriycznych wspólnych motywów gatunkowych. Są to często pojedyncze tropy, które odbiorca może dostrzec bez głębszej analizy na zasadzie asocjacji. Gry w obrębie jednej kategorii nie muszą zawierać w sobie wszystkich cech definiujących nadrzędny gatunek (Wittgenstein, 1983) – wpływa to na ich znaczne rozproszenie. Dzięki temu właśnie gry opisywane wspólną etykietą gatunkową (np. „gry FPS”, „strzelanki” itp.) mogą być od siebie tak różne, a zarazem podobne na poziomie pojedynczych motywów i rozwiązań projektanckich (będzie to również dotyczyć produkcji spod etykiety *soulslike*).

Nie oznacza to jednak, że rozumowanie Wittgensteina jest niepraktyczne w przypadku gier, wręcz przeciwnie – definicja ta może stanowić trafne uzupełnienie teorii Daniela Chandlera.

2.2. Prototyp gatunkowy

Chandler w swojej definicji gatunkowej skupia się na aspektach historyczno-ewolucyjnych. Pojedyncze, innowacyjne dzieło kultury dostrzeżone przez społeczeństwo uzyskuje tytuł „prototypu” – czyli pewnego inicjującego tworu. W oparciu o poetykę i elementy charakterystyczne powstają kolejne produkcje – kolejne „klony” adaptujące specyfikę prototypu. Według Daniela Chandlera w gatunkach następuje ciągła ewolucja, dodająca kolejne rozwiązania i elementy adaptujące gatunek do wciąż zmieniającego się rynku i upodobań graczy (Chandler, 1997, s. 3).

Niejednokrotnie ciężko jest dokładnie ustalić prototyp danego gatunku, ponieważ jest on wypadkową kilku różnych dzieł. Np. *Doom* (id Software, 1993) nie mógłby powstać bez gier takich jak *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) czy *Hovortank 3D* (id Software, 1991). Pomimo, że te produkcje stworzone zostały przez jedno i to samo studio na przestrzeni kilku lat, to *Doom* programowany przez Johna Carmacka był wypadkową wyżej wspomnianych tytułów, adaptując ich mechaniki oraz techniczne rozwiązania.

Pomimo że *Doom* nie był pierwszą produkcją FPS (*first-person shooter*), to jednak uznawany jest za jedną z ważniejszych realizacji tego gatunku.

Doom rewolucjonizował ówczesny rynek gier cyfrowych, czego efektem był fenomen tzw. *doom-clones* z lat 90.

2.3. Case study prototypu: Doom

Idealnym przykładem Chandlerowskiego prototypu jest właśnie gra *Doom*. Główni projektanci John Carmack i John Romero wykorzystali wypracowany mechanizm perspektywy pierwszoosobowej, labiryntową strukturę poziomów oraz motyw strzelania do wrogów ze swojej poprzedniej produkcji – *Wolfenstein 3D*. Również sam interfejs uległ adaptacji i przekonwertowaniu na brutalną stylistykę *gore*, zachowując przy tym charakterystyczną budowę belki na dole ekranu prezentującej podstawowe parametry awatara (licznik żywotności, ilość amunicji itp.).

Motywy zapoczątkowane w *Doomie* (takie jak nawigowanie po korytarzowych labiryntach, zbieranie kluczy, amunicji, apteczek oraz strzelanie do wrogów) szybko stały się podwalinami pod nowy gatunek gier cyfrowych. W Polsce był on znany jako gry „Doomopodobne” – taką definicję proponowali Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski i Aleksy Uchański w *Biblii Komputerowego Gracza* (1998, s. 328). Pokazuje to szybkie, bo zaledwie kilkuletnie ugruntowanie się całkowicie nowego gatunku oraz pierwsze próby jego definiowania w rodzimej publicystyce. Oryginalna angielska nazwa gatunku zapoczątkowanego przez *Dooma* to *doomclones*.

Za takie produkcje można uznać *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1997) czy *Dark Forces* (LucasArt, 1995), jednak na przestrzeni lat 90. XX wieku tego typu gier było więcej. Wykorzystywały one ludyczne mechaniki *Dooma* i adaptowały je na potrzeby swoich realiów – *Duke Nukem 3D* osadził fabułę w niedalekiej przyszłości opanowanej przez kosmitów, natomiast *Dark Forces* korzystało z popularnego uniwersum *Gwiezdnych Wojen*. W obu przypadkach interfejsy odzwierciedlały przewodnie motywy charakterystyczne dla wybranych produkcji, zachowując przy tym przywiązanie do korzeni prototypu. W *Dark Forces* swoją stylistyką interfejsu użytkownika nawiązuje do retrofuturystycznego przedstawienia technologii z filmowej serii *Star Wars* np. w formie wyrazistych diod reprezentujących wybrane zmienne (punkty życia, poziom amunicji itd.). Natomiast *Duke Nukem 3D* do graficznego udekorowania dolnej belki interfejsu wykorzystuje motywy powiązane z „nuklearnością” i logiem gry (znakiem radioaktywności).

Gry *doomclones* rozpatrywać więc można w kategoriach podobieństwa rodzinnego Wittgensteina i prototypu Chandlera. Rozwój podgatunku można prześledzić od momentu upublicznienia rewolucyjnej produkcji, jaką był *Doom*, aż po elementy wspólne dla gier-„klonów”. Takie gry realizują charakterystyczny design elementów *Dooma* czy jego styl rozgrywki. Podobna sytuacja dotyczy głównego tematu tego artykułu czyli rozwoju poetyki produkcji *soulslike*.

3. Fenomen podgatunku *soulslike*

Niezwykłe interesującym kulturowym fenomenem jest stosunkowo młody podgatunek komputerowych gier RPG (*role-playing-games*) – *soulslike*. Został on zapoczątkowany przez Chandlerowski prototyp w formie *Demon's Souls*, gry wydanej przez japońskie studio FromSoftware w 2009 roku. Z powodu oryginalnych i specyficznych elementów tej produkcji trudno jednoznacznie uznać ją za pioniera całego podgatunku, dlatego warto parować *Demon's Souls* z jego duchowym następcą – *Dark Souls* (2011). To właśnie *Dark Souls*, również stworzone przez FromSoftware, przez swoje rewolucyjne podejście do motywów z poprzednika spopularyzowało i rozpromowało poetykę wymagającej gry RPG. Dlatego właśnie to *Dark Souls* będzie stanowiło główny punkt odniesienia podczas analizy porównawczej.

Co więc składa się na poetykę prototypu gatunkowego, jakim jest seria *Dark Souls*? Produkcje te w dużej mierze eksploatują motywy europejskiego średniowiecza z dodatkiem elementów magii i różnorodnych folklorów, łącząc się tym samym w mroczną i ponurą estetykę. Są to gry na wielu płaszczyznach „niewybaczające”, o z góry określonej strukturze brutalnego świata przedstawionego i ustalonej formie eksploracji lokacji. Wymagają one od swoich odbiorców zręczności obsługi (np. kontrolera), znajomości złożonych i dynamicznych mechanik trzecioosobowych gier cRPG akcji, umiejętności adaptacji, nauki na błędach oraz ciągłego skupienia – zarówno na poziomie ludycznym (dotyczącym mechanik/zasad), ale i narracyjnym (fabularnym).

Wszelkie odstępstwa od tych motywów tworzą unikatowe doświadczenie dla gier *soulslike*, pozwalając graczom doznać znajomych elementów/estetyk

w nowym, autorskim wydaniu. W tym wypadku zmiany względem „materiału źródłowego” niekoniecznie postrzegane muszą być jako „błąd”, ale mogą zostać uznane za atut wpływający na oryginalność nowych produkcji.

3.1. Prototyp cRPG akcji

Obie wyżej wspomniane produkcje (*Demon's Souls* oraz *Dark Souls*) wywodzą się z podgatunku gier cRPG o nazwie *action-cRPG* (komputerowe RPG akcji). Maria Garda definiuje *action-cRPG* jako produkcje oparte o dynamiczną i pozbawioną tur rozgrywkę dla zaangażowanego gracza (2016, s. 127). Za pierwszą grę tego typu Garda uznaje *Diablo* (Blizzard, 1996) – izometryczny *hack'n'slash* oparty o eksplorację, walkę z *mobami* (przeciwnikami) i rozwój postaci. *Diablo* stało się prototypem gatunku gier cRPG akcji, której konwencję ponad dekadę później zaadaptowało FromSoftware w formie *Demon's Souls* oraz *Dark Souls*. Gry te wykorzystują większość elementów wskazanych przez Gardę jako esencjonalne dla cRPG akcji – tym samym stanowią naturalną część dziedzictwa fenomenu prototypu, jakim była produkcja Blizzarda. Oczywiście poetyka *Diablo* nie jest niepodważalna podczas projektowania innych gier *action-cRPG*. Porównanie *Diablo* oraz *Dark Souls* jasno pokazuje, jak wiele te produkcje różni – od perspektywy izometrycznej po mechaniki walki.

Widać tutaj jednak długi genologiczny ślad – od gatunkowego prototypu, jakim było *Diablo*, przez właściwy gatunek cRPG akcji, premierę *Demon's Souls/Dark Souls*, aż do rozkwitu popularności *soulslike'ów*.

3.2. *Soulslike* – podobieństwo rodzinne

Soulslike'i charakteryzują się podobieństwem rodzinnym L. Wittgensteina – czerpią elementy ze wspólnych mechanik i estetyk spopularyzowanych przez serię *Dark Souls*. Podobieństwo może dotyczyć: dynamicznej i „zręcznościowej” walki w trójwymiarowym środowisku, kreacji świata przedstawionego, mechanik *checkpointów*, skrótów, prezentowania narracji czy znaczenia porażki. Już sama angielska nazwa gatunkowa implikuje podobieństwo: *soulslike* – „takie jak *souls*”¹. W każdym gatunku znajduje się jednak pole do eksperymentów i ewolucji – podobnie jest w produkcjach opartych o poetykę *Dark Souls*. W tym przypadku *Dark Souls*

.....
¹ W domyśle *Souls/souls* oznacza nazwę serii gier *Dark Souls* (FromSoftware, 2011–2016).

posiadałoby status „prototypu” w rozumieniu D. Chandra, natomiast wszelkie późniejsze produkcje naśladowe/klonujące (w różnym stopniu i z różnym skutkiem) założenia tej gry byłyby związane mniejszym lub większym „tropem genetycznym” podobieństwa rodzinnego.

Kolejne sekcje artykułu skupią się na analizie porównawczej motywów klasycznej poetyki *Dark Souls* i zmian wprowadzonych w wybranych produkcjach *soulslike*, starając się odkryć tym sposobem potencjał ewolucyjny/wariacyjny tego podgatunku.

4. Znaczenie perspektywy

Podstawowym sposobem prezentacji światów diegetycznych w serii *Dark Souls* jest perspektywa trzecioosobowa, pozwalająca na swobodną manipulację kamerą w trójwymiarowym środowisku. Gracz ma możliwość oglądania wykreowanego przez siebie awatara, który znajduje się w centrum kadru. Oczywiście jeszcze bardziej immersyjnym doświadczeniem jest przedstawienie rozgrywki bezpośrednio z oczu bohatera w perspektywie POV (*point of view*). Motyw ten wykorzystują m.in. gry gatunku FPS lub wybrane gry *action-RPG* (np. *The Elder Scrolls V: Skyrim*).

Perspektywa kamery z trzeciej osoby pozwala nie tylko obserwować bohatera, ale również w specyficzny sposób nawigować nim po świecie gry. *Dark Souls* wykorzystuje do tego złożone horyzontalnie i wertykalnie półotwarte lokacje wypełnione przedmiotami do zebrania, postaciami neutralnymi oraz przeciwnikami.

Złożoność oraz trudność interakcji gracza zależy w dużej mierze od prezentowanej perspektywy rozgrywki. Walka w *Dark Souls* oparta jest o wyprowadzanie ciosów/pocisków oraz wykonywanie uników przed atakami wrogów, których animacje są odpowiednio zarysowane i widoczne dla gracza. Środowisko 3D w tym wypadku zwiększa możliwości dostępnych interakcji oraz poszerza wachlarz percepcyjny gracza względem produkcji opartych o perspektywę innego wymiaru².

.....

² Kamera POV pomimo swojej immersyjności znacząco ogranicza pole widzenia gracza. Za to trzecioosobowa perspektywa zapewnia graczowi możliwość obserwowania rozgrywki i otoczenia awatara przy pomocy szerszego kadru kamery.

4.1. Perspektywa 2D

Niektóre *soulslike*'i wykorzystują nowelizację wyżej wspomnianego schematu zamieniając perspektywę doświadczania rozgrywki na inną. Przejście na model gry platformowej 2D podjęły takie produkcje jak *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) czy *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019). Na potrzeby tych tytułów od gracza wymagane jest specyficzne podejście do gatunku, jakim jest tzw. gra platformowa. Nawigacja po planszach odbywa się jedynie w dwóch wymiarach. Wymagane jest skakanie po platformach, unikanie pułapek, przeпаści czy walka z wrogami. Znaczące ograniczenie mobilności we wszystkich kierunkach względem *Dark Souls* wymaga od graczy całkowitej zmiany przyzwyczajeń i nowego podejścia do modelu rozgrywki. Przyzwyczajenia te dotyczą struktury sterowania, podejmowania interakcji z *mobami* czy dynamiki podróży w locie po lokacjach.

4.2. Perspektywa izometryczna

Inną interesującą transycją klasycznej perspektywy *Dark Souls* jest zastosowanie izometrii. Po części nawiązuje ona do praprototypu *soulslike*'ów, czyli do *Diablo*. W ten motyw wpisuje się m.in. gra *Death's Door* (Developer Digital, 2021). Perspektywa izometryczna polega na usytuowaniu kamery nad obiektami i planszą pod specyficznym kątem, symulując perspektywę 3D, pozostając jednak nadal w dwóch wymiarach. *Death's Door* przedstawia dzięki temu spore wycinki lokacji niejako z „lotu ptaka”, ułatwiając tym samym graczowi zmianę taktyki walki lub celu podróży. Stoi za tym widoczny układ plansz oraz rozstawienie wrogów. W *Dark Souls* praca kamery wpływa na poczucie zaszczucia gracza oraz wymaga od niego ciągłego obserwowania terenu, adaptując przy tym jej położenie. Z kolei *Death's Door* częściowo rozwiązuje ten problem izometryczną perspektywą.

Równocześnie te produkcje zachowują specyfikę konwencji mrocznego *fantasy*, mechanik *checkpointów*, wymagających bossów czy „upuszczania” zdobytej waluty po porażce. Zmiana usytuowania kamery pozwala na eksplorację klasycznych wyróżników serii FromSoftware w odmiennej perspektywie wpływającej na system zasad/mechanik, tworząc przy tym całkiem nowe, lecz wymagające wstępnego zaadaptowania się doświadczenie.

5. Kulturowy motyw *dark fantasy*

Jednym z najpopularniejszych estetycznych motywów w grach cRPG jest ten oparty o kulturę europejskiego średniowiecza z elementami *dark fantasy*. *Dark fantasy* charakteryzuje się m.in. poetyką horroru wprowadzoną do narracji fantastycznej. Noël Carroll definiuje horror jako dzieło oparte o motywy zagrożeń natury nierealistycznej, takie jak demony, potwory czy magia (2004, s. 37–38). Produkcje cRPG najczęściej wykorzystują motyw fantastycznego horroru, wprowadzając do świata diegetycznego gry wszelkiego rodzaju monstra – wynikiem tego połączenia jest właśnie nurt *dark fantasy*.

Poza horrorem i głównie „niehumanicznymi” zagrożeniami, *dark fantasy* wykorzystuje „surowość” świata przedstawionego, atmosferę niebezpieczeństwa oraz brak dualizmu³. Znaczenie dualizmu w *Dark Souls* zostało przedstawione w książce *Dark Souls: Beyond The Grave – Volume 1* autorstwa Sylvaina Romieu i Damiena Mecheri, w której analizowane są motywy oraz inspiracje kulturowe wykorzystane przy produkcji tej gry. Według autorów to właśnie rozmycie dualizmu jest jednym z charakterystycznych elementów *dark fantasy*, które skutkuje większą brutalnością świata przedstawionego oraz moralną dwuznacznością podejmowanych czynów (Romieu, Mecheri, 2017, s. 25).

5.1. Średniowieczne *dark fantasy*

Surowość i groza świata *Dark Souls* objawiają się w zamieszkujących go potworach, magicznych istotach, tragicznych historiach postaci niezależnych czy ogólnym nihilizmie przeklętej krainy Lordran. Dodatkowo powyższe motywy są zaprezentowane na tle estetyki europejskiego średniowiecza.

Inspiracje tą kulturą są doskonale widoczne w designie lokacji – w strzelistych gotyckich łukach i fasadach, zamkach czy warowniach. Również zbroje i oręż nawiązują swoim wykonaniem do tych charakterystycznych dla omawianej epoki – hełmy (np. garnczkowe, kapaliny), broń biała (np. miecze długie, buławy) czy broń miotająca (łuki, kusze).

.....
³ Dualizm – widoczne przedstawienie dwóch zwalczających się sił; w kulturze najczęściej są nimi dobro i zło.

5.2. Motyw apokaliptyczny

Pomijając jednak popularność średniowiecza oraz *dark fantasy*, większą rolę w poetyce *soulslike* odgrywają specyficzne mechaniki. *Remnant: From the Ashes* przedstawia graczom postapokaliptyczny świat *science-fiction* opanowany przez monstra z innego wymiaru. Estetyka apokalipsy wpływa na wszystkie elementy rozgrywki – od otoczenia (zdevastowana infrastruktura), przez fabularne motywy, na wykorzystywanym przez gracza ekwipunku kończąc. Zmiana estetyki w przypadku *Remnant: From The Ashes* wymusza na graczach dostosowanie się do realiów świata przedstawionego głównie w formie podejścia do stylu walki i uzbrojenia. Wymusza to wykorzystanie m.in. nowoczesnej broni palnej, odchodząc tym samym od klasycznego, średniowiecznego rynsztunku.

5.3. Lovecraftowskie *fantasy*

Świat przedstawiony w *Bloodborne* (FromSoftware, 2015) inspirowany jest gotyckim horrorem z wykorzystaniem motywów mitologicznych z twórczości Howarda Philipa Lovecrafta. Motywy te objawiają się w projekcie wrogów oraz w bezpośrednich odniesieniach do prozy tego pisarza. Rozgrywka toczy się głównie w mieście Yharnam przypominającym XIX-wieczne europejskie miasta pokroju Londynu czy Pragi. Odejście od stylistyki średniowiecznych miast, zamków, warowni czy lochów wprowadza powiew świeżości w ludografię studia FromSoftware zarówno w formie estetyki, tematyki fabularnej czy elementów rozgrywki.

Zmiany w estetyce prezentowanej w *Dark Souls* wydawać się mogą odświeżające i pociągające dla deweloperów oraz graczy, pozwalając przenieść mechaniki znane z mrocznych, średniowiecznych środowisk do nowego otoczenia – od apokaliptycznych miast po gotyckie uliczki.

6. Znaczenie eksploracji – *Dark Souls*

Eksploracja w *Dark Souls* sprowadza się do podjęcia widocznych dla gracza ścieżek, walce z *mobami* oraz *bossami* w celu odkrycia kolejnego *checkpointu* w postaci palącego się ogniska z wbitym mieczem. To właśnie przy nich gracz ulepsza postać i odradza się po śmierci. Odległości

między kolejnymi ogniskami mogą być różne – aby odblokować nowe ognisko często należy pokonać bossa (wymagającego przeciwnika) bądź odblokować skrót. Za takie skróty można uznać drzwi, windy, mosty czy drabiny. Skróty służą za formę nagrody, ułatwiając graczom późniejszą podróż po lokacjach. Nadają one również światu przedstawionemu koherentności – stopniowe otwieranie kolejnych przejść łączy ze sobą różnorodne lokacje. Pozwala to graczowi odczuć skutki swojej podróży oraz dostrzec skalę świata przedstawionego.

Implementacja mechaniki odradzania się mobów po śmierci awatara lub po odpoczynku przy *checkpointie* wymusza na graczach ciągłą aktywną eksplorację. Dzięki temu gracze odkrywają ukryte przejścia prowadzące do ognisk lub miejsc walk z bossami. W nawigacji utrudnienie stanowi również brak wbudowanej mapy – gracz musi polegać na własnej orientacji przestrzennej. Zmiany powyższych elementów mogą wydawać się poważnym naruszeniem struktury *soulslike’ów*, wpływając tym samym na przykładaną przez graczy uwagę do nawigacji po świecie przedstawionym.

6.1. Model *open-world*

Alteracji tego modelu eksploracji dokonał m.in. *Elden Ring* (FromSoftware, 2022). Klaustrofobiczne pomieszczenia czy półotwarte place zostały zastąpione przez rozległe połacie naturalnego terenu z porzucanymi mniejszymi strukturami (np. zamki, ruiny, osady). Taki światotwórczy model wymagał mechaniki szybkiego przemieszczania się. Poza możliwością teleportacji z niemal dowolnego miejsca do każdego odkrytego *checkpointu* do dyspozycji gracza oddano wierzchowca. Koń pozwala na szybkie zwiedzanie otwartych lokacji, na ucieczkę przed wrogami oraz na walkę z siodła. Łatwość teleportacji pomiędzy *checkpointami* oraz szybkość i intuicyjność użytkowania wierzchowca zredukowały znaczenie skrótów. Funkcjonują one jedynie w pojedynczych przypadkach i w wybranych lokacjach nawiązujących swoją budowę do tych znanych z *Dark Souls*.

Również *backtracking*⁴ gracza do aren z bossami został zminimalizowany – przed nimi znajdują się specjalne statuy mogące przywrócić

.....

⁴ Przemierzanie przez graczy odwiedzonych wcześniej lokacji.

gracza obok areny zamiast przy *checkpointie*. Dzięki temu systemowi niemal całkowicie zniesiono potrzebę implementacji/używania skrótów. Odejście od mechaniki skrótów wpływa na dynamikę interakcji gracza ze światem przedstawionym gry. Przykład *Elden Ring* pokazuje, jak wprowadzać zasady znane z otwartych światów na fundamenty *soulslike’ów*, naginając przy tym podstawowe zasady poetyki tego gatunku.

7. Struktura narracji – *Dark Souls*

Trudność w *Dark Souls* objawia się również w odbiorze narracji. Gra wykorzystuje tzw. narrację pośrednią, w której fabuła i wiele kluczowych informacji są przed odbiorcą ukryte. W przeciwieństwie do gier głównego nurtu, w których wydarzenia są prezentowane przykładowo za pomocą przerywników filmowych pełnych dialogów i ekspozycji (Kochanowicz, 2014, s. 80–82), *Dark Souls* wykorzystuje tego typu zabiegi w minimalnym stopniu. To gracz musi podjąć aktywny wysiłek w odszukaniu elementów fabularnych, by następnie podjąć proces dekodowania ich znaczenia (Majkowski, 2019, s. 93–94). Informacje fabularne mogą być ukryte wśród opcjonalnych dialogów z postaciami, opisów przedmiotów zbieranych przez gracza lub w narracji środowiskowej.

7.1. Narracja bezpośrednia w *soulslike*

W kontrze do prezentowanego wyżej sposobu ukrywania narracji przed graczem stoi *soulslike Star Wars Jedi: Fallen Order* (Respawn Entertainment, 2019). Pomimo systemu *checkpointów*, skrótów, *bossów* czy walki nawiązującego swoją złożonością do tego z *Dark Souls*, fabuła została przedstawiona w sposób bezpośredni dzięki animowanym przerywnikom filmowym o różnej długości. Eksponują one opowiadaną historię oraz relacje pomiędzy postaciami, nie pozostawiając wiele domyślności gracza.

Dzięki temu, gracze mogą skupić się na prezentowanej historii, będącej bezpośrednim motorem napędowym dla podejmowanych przez awatara (a tym samym gracza) akcji. Takie rozwiązanie pozwala twórcom na skupienie się na opowiedzeniu intrygującej historii, podczas gdy mechaniki *soulslike* stanowią jedynie interaktywny rdzeń rozgrywki i obowiązującego w grze systemu zasad.

8. Znaczenie porażki

Ostatnim, a zarazem najważniejszym elementem składającym się na charakterystykę *Dark Souls* jest mechanika związana z porażką. Śmierć może nastąpić w wyniku wielu czynników – upadku z wysokości, silniejszego przeciwnika czy złej kalkulacji w doborze ekwipunku. Można tu więc odnaleźć zastosowanie przez deweloperów retoryki proceduralnej (Bogost, 2007, s. 3) – przyczyny przegranej stanowią dla graczy komunikat i potencjalną wskazówkę co do zmiany podejścia do wyzwania.

Wielokrotna porażka rodzi frustrację, stanowiąc jednak przy tym możliwość odkupienia błędów i poprawy swojego wyniku (Juul, 2013, s. 7). Po odniesieniu porażki awatar gracza traci wewnątrzgrawą walutę i cofa się do ostatniego aktywnego *checkpointu*. W okolicy miejsca śmierci pozostawia tzw. plamę krwi. Wejście w interakcję z nią pozwala odzyskać utraconą walutę. Przez wprowadzenie takiego znaczenia porażki gracze obudowują swoją strategię wokół śmierci awatara, analizując swoje błędy w celu odniesienia zwycięstwa.

8.1. Porażka jako szansa

Sekiro: Shadows Die Twice (FromSoftware, 2019) operuje zbliżonymi mechanizmami porażki (częściową utratą waluty, możliwością jej odzyskania itd.), jednak wprowadza jedną znaczącą zmianę – ilość dostępnych dla gracza śmierci. Po porażce gracz może wybrać: umrzeć i odrodzić się przy *checkpoincie* czy odrodzić się od razu i kontynuować sesję. W podstawowym wariantcie po takim powrocie do gry kolejna śmierć będzie już permanentna, cofająca awatara do *checkpointu*.

Jednak dzięki rozwojowi postaci, korzystaniu ze specjalnych przedmiotów i zabijaniu przeciwników gracz może kontynuować sesję odradzając się aż trzy razy pod rząd. Dzięki implementacji takiego systemu, gracz uzyskuje większy margines błędu, a sama śmierć zmienia się w strategiczny zasób, którego odpowiednie wykorzystanie będzie opłacalne.

9. Wnioski

Jak wykazała analiza powyższych przykładów, estetyki przewodnie *soulslike'ów* mogą wybiegać daleko poza ramy utożsamiane ze swoimi

pionierskimi poprzednikami. Zmianom mogą ulegać perspektywy prezentowania rozgrywki, przewodnia estetyka, struktura poziomów, sposób prowadzenia narracji lub krytyczne dla gatunku mechaniki.

Pozwala to deweloperom na korzystanie z własnej inwencji twórczej oraz na kreację gatunkowych syntez. Syntezy te są następnie przenieszone na grunt *soulslike’owych* mechanik rozszerzając gatunkowe portfolio o niespotykane wcześniej elementy. Wprowadzana różnorodność rozwija poetykę gatunkową oraz otwiera gry *soulslike* na większą ilość konsumentów.

Wspomniane w artykule obserwacje ewolucji motywów składowych poetyki *Dark Souls* są intrygujące, ponieważ eksperymentują z kanonicznymi zasadami „prototypu”, jakim jest ta wpływowa produkcja. *Soulslike’i* stają się dzięki takim zabiegom zbiorem kreatywnych inspiracji, wariantów, wciąż jednak złączonymi wspólnymi podobieństwami na wielu poziomach.

Nie oznacza to naturalnie, że wszystkie gry *soulslike* decydują się na drastyczne zmiany w swojej strukturze – zamiast tego starają się swoją zachowawczością przypodobać się zwolennikom klasycznych rozwiązań zapoczątkowanych przez FromSoftware (które samo eksperymentuje z wypracowanymi przez siebie motywami).

Mimo wszystko, popularność tego podgatunku oraz ciągły rozwój upodobań konsumenckich będą wprowadzać tylko kolejne zmiany do wypracowanej formuły, zachęcając tym samym do zgłębiania tego ludycznego fenomenu, jakim są *soulslike’i* – zarówno od strony badawczej czy deweloperskiej, ale również czysto rozrywkowej.

Literatura

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Carroll, N. (2004). *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć* (tłum. M. Przylipiak). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Chandler, D. (1997). *An introduction to genre theory*. Online: <https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory>. Data dostępu: 21 maja 2023.

- Garda, M. B. (2016). *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Gawrysiak, P., Mańkowski, P., Uchański, A. (1998). *Biblia komputerowego gracza*. Warszawa: Iskry.
- Juul, J. (2013). *The Art Of Failure*. Cambridge: MIT Press.
- Kochanowicz, R. (2014). *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Majkowski, T. Z. (2019). *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Mecheri, D., Romieu, S. (2017). *Dark Souls: Beyond The Grave – Volume 1*. Toulouse: Third Éditions.
- Prajzner, K. (red.). (2019). *Wprowadzenie do groznawstwa*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Wittgenstein, L. (1983). *Dociekania filozoficzne* (tłum. B. Wolniewicz). Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

Ludografia

- FromSoftware (2009). *Demon's Souls* [PlayStation 3]. Namco Bandai Partners, Japonia.
- FromSoftware (2011). *Dark Souls* [gra wieloplatformowa]. Bandai Namco Entertainment, Japonia.
- id Software (1994). *Doom* [PC]. Id Software, USA.
- id Software (1992). *Wolfenstein 3D* [PC]. Apogee Software, USA.
- id Software (1991). *Hovortank 3D* [PC]. Softdisc, USA.
- 3D Realms (1996). *Duke Nukem 3D* [gra wieloplatformowa]. Apogee Software, USA.
- LucasArts (1995). *Star Wars: Dark Forces* [gra wieloplatformowa]. LucasArts, USA.
- Blizzard North (1996). *Diablo* [gra wieloplatformowa]. Blizzard Entertainment, USA.
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [gra wieloplatformowa]. Bethesda Softworks, USA.

The Game Kitchen (2019). *Blasphemous* [gra wieloplatformowa]. Team17, Hiszpania.

Team Cherry (2017). *Hollow Knight* [gra wieloplatformowa]. Team Cherry, Australia.

Acid Nerve (2021). *Death's Door* [gra wieloplatformowa]. Devolver Digital, USA.

Gunfire Games (2019). *Remnant: From the Ashes* [gra wieloplatformowa]. Perfect World Entertainment, Chiny.

FromSoftware (2015). *Bloodborne* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment, Japonia.

FromSoftware (2022). *Elden Ring* [gra wieloplatformowa]. Bandai Namco Entertainment, Japonia.

Respawn Entertainment (2019). *Star Wars Jedi: Fallen Order* [gra wieloplatformowa]. Electronics Art, USA.

FromSoftware (2019). *Sekiro: Shadows Die Twice* [gra wieloplatformowa]. FromSoftware, Japonia.

Michał Czyński – groznawca (dyplom uzyskał na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu w 2024 roku), popularyzator kultury gier w przestrzeni publicznej (m.in. za pośrednictwem internetowego bloga zgrane.net), twórca gier niezależnych.

Analiza poetyki oraz ewolucji podgatunku gier *soulslike*

Abstrakt: Gatunki gier cyfrowych podlegają ciągłej ewolucji. Od ponad dekady na rynku gier cyfrowych rozwija się nowy podgatunek gier akcji cRPG zwany *soulslike*. Produkcyjne te nie są jednak hermetyczne i podlegają ciągłym przekształceniom. Jak zmiany poetyki *Dark Souls* – gry, która zapoczątkowała cały podgatunek – wpływają na tożsamość gier *soulslike*? Artykuł analizuje genologiczne definicje gier cyfrowych, poetyki gier typu *soulslike* oraz wewnętrzne zmiany zachodzące w obrębie tego podgatunku.

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, gry wideo, *soulslike*, gatunki gier, poetyka

O językowej grze w tzw. grzeczność, skracaniu dystansu oraz efektywności komunikacyjnej po (nowo)polsku

On the so-called politeness game, distance shortening and communication effectiveness in (new-)Polish

Arkadiusz Jabłoński

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
yaboo@amu.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0812-4142

Abstract: The notion of *politeness in language* viewed as a type of game seems to have been associated for long with Polish native linguistic studies on pragmatics. Accordingly, in actual usage of contemporary Polish, various techniques of “shortening the distance” between the interaction parties may be observed. This practice is accompanied by a visible lack of trust towards rendering, on the level of language expressions, the actual interpersonal relations, often going beyond current interaction goals and its ad hoc needs. Some possible pragmatic consequences of linguistic and extra-linguistic factors sketched briefly for framework of Polish (new-Polish?) communication reality are presented in the paper.

Keywords: pragmatics, grammatical person, politeness, agon, interaction strategies

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.2024.18.4 | received: 31.12.2023 | revision: 26.11.2024 | accepted: 24.12.2024

1. Gry, język, *agon*

Typ gry *agon* odnosi się do współzawodnictwa równorzędnych rywali (Caillois, 1997, s. 23–33). Obejmuje ono dwie (lub więcej, przy pierwszoosobowym obserwatorze *ja*, podstawie ludzkiej świadomości w opozycji *ja*: *nie-ja*, por. Kołwzan, 1976, s. 273) abstrakcyjne tożsamości graczy. W perspektywie doraźnej obrazuje to w języku opozycja wartości osoby pierwszej i drugiej.

Środki językowe odzwierciedlają rzeczywistość nieprecyzyjnie. Teksty (T) to transpozycje konwencjonalne zjawisk pozatekstowych (R), z relacją implikacji: $T \rightarrow R$ (Zawadowski, 1966, s. 80 i nast.). Język (T) nie uwzględnia wielu opozycji rzeczywistych (R) lub odzwierciedla je w różny sposób. Opozycja polskich wartości osoby nie jest identyczna z dominującym współcześnie ujęciem anglojęzycznym¹, w schemacie bliskim *agon*. Można wręcz często odnieść wrażenie, że bezpośrednie przełożenie znacznika angielskiej osoby drugiej *you* na polską wartość *ty* powoduje problemy pragmatyczne (w jakości osiągania celów komunikacyjnych). Artykuł niniejszy przedstawia ramowo skalę i konsekwencje takich zjawisk w polszczyźnie oraz propozycje pewnych środków zaradczych.

2. „Grzeczność” a schematy sytuacji

Metafora gry występuje w polskich ujęciach grzeczności: „Elementarne zasady owej grzecznościowej gry przyswajane są przez członków

.....

¹ Z perspektywy też niniejszego tekstu nie jest istotne, czy omawiane zjawiska rzeczywiście przeniknęły do języka polskiego z angielszczyzny. Zarazem anglojęzyczna praktyka komunikacyjna z większą konsekwencją wykazuje binarne rozróżnienie wartości osoby pierwszej i drugiej. To przekłada się nie tylko na obligatoryjne znaczenie osoby podmiotów zdań, lecz na użycie zaimków dzierżawczych, dopełnień i na bardziej zaawansowane zjawiska. Doraźnie założono, że gra typu *agon* na poziomie binarnych wartości osoby zachodzi w realiach anglojęzycznych z wyraźnie większą konsekwencją i efektywnością niż w polskich. Brak wymogu oddania pewnych elementów angielskich w tłumaczeniu (komunikat *Zamknij oczy*, nie odpowiada pod względem argumentów składniowych wypowiedzi angielskiej *Close your eyes*, błędna jest wypowiedź polska w kształcie* *Zamknij twoje/swoje oczy*, i angielska* *Close eyes*). Takie prawidłowości nierzadko w praktyce uzusu polskiego zapożyczonego z angielszczyzny są domyślnie ignorowane.

społeczności językowej już w okresie dzieciństwa. Konsekwencją [...] jest intersubiektywne przeświadczenie dorosłych członków społeczności – nie zawsze mające potwierdzenie w rzeczywistości – że na grzeczności zna się każdy” (Marcjanik, 1997, s. 271 i nast.). To samo źródło akt „przejścia na ty” (ze stosownej w okolicznościach oficjalnych formy *pan/pani/państwo*) opisuje jako „wkraczanie na obszar prywatności”, jednak wyłącznie wobec zmiany na poziomie języka, nie schematów komunikacji (Marcjanik, 1997, s. 139–143). Tak rozumiana *grzeczność* pomija aspekty „projekcji własnej definicji sytuacji” (Goffman, 2000, s. 38), nie zawsze z założeniem wspólnych interesów stron. Pojęcie *honoryfikatywności*, zakrojone szerzej, odnosi się do „rangi towarzysko-społecznej” (Huszcza, 1996, s. 51), manifestowanej odmiennie w rozmaitych sytuacjach. Na tym tle rysuje się opozycja *protokołu* (środków językowych) i *procedury* (schematów sytuacji) (Jabłoński, 2012, s. 9 i nast.) w negocjacji ról stron (Jabłoński, 2012, s. 42–49).

W perspektywie doraźnej nie każdemu ja odpowiada przeciwnie zorientowane osobowo *ty*. Dylemat ten nie zawsze rozwiązują formy *pan/pani/państwo*. Użycie zaimka *ty* może zakłócać komunikację. Przykłady a.–b. to interakcja przerwana zasłyszana na peronie kolejowym:

a. *Przepraszam, ty jedziesz do Warszawy?*

b. *A my się znamy?*

Różne mogły być motywacje nadawcy a. do użycia zaimka *ty*. Opozycję *ja: ty* zneutralizowano w b., z fatyczną odmową interakcji z takim schematem ról, do inkluzywnej formy osoby pierwszej liczby mnogiej *my*. Odrzucenie może mieć bardziej agresywną postać, w poetyce wypowiedzi *na ty*, którą teksty kultury i popkultury polskiej wyrażają nader czytelnie (por.: „spierdalaj gnoju! / dziś jestem w nastroju/ nie-przysiadalnym” Świetlicki, 1995 lub: „milszy mi jest pantofelek/ od ciebie ty skurwysynie” Bursa, 1977). Nie mniej agresywny bywa przekaz w osobie pierwszej (por.: „daj mi spokój/ ja nie mam ochoty/ ja to pierdolę” Świetlicki, 1995 lub: „i jebię to jebię to jebię to jebię to wszystko” Peszek, 2021).

3. Ty a osoba ZERO

Zaimek osobowy *ty* to znacznik osoby drugiej liczby pojedynczej. Jego użycie, także z dużą literą *Ty* w piśmie, w okolicznościach mniej poufanych, ma charakter co do zasady symetryczny (c.):

c. 2 os. l.p. SYMETRYCZNA (vs. *ja*): *ja i ty/Ty*.

W zależności od procedury (sytuacji) komunikacyjnej zachodzi różnicowanie na użycie inwazyjno-nachalne (d., z naciskiem binarny dystans *agon*) i intymne (e., niwelujące dystans).

d. 2 os. l.p. INWAZYJNA/NACHALNA (vs. *pan*): *Ty głupku! Ty słuchaj!*

e. 2 os. l.p. INTYMNA (vs. *pan*): *Ty misiu ty! Ty, panie, tyle czasu masz...*

Nowe zjawisko to użycie nieokreślone osoby drugiej. Tak funkcjonuje angielski zaimek *you*.

f. 2 os. l.p. ABSTRAKCYJNA (*ktoś*): *? Głodny nie jesteś sobą.*²

Użycie f. powoduje w polszczyźnie konflikt ze znaczeniem innych wartości. Polskie przymiotniki wymagają zgodności rodzaju z płcią zawsze, a czasowniki w ich postaciach przeszłych. Wypowiedź f. ze względu na postać przymiotnika (*głodny*) odnosi się wyłącznie do odbiorcy płci męskiej. Czasownik w niemęskoosobowej postaci przeszłej (*byłyście*) wystąpi z żeńską postacią przymiotnika (*głodne*): *Głodne nie byłyście sobą.* – w praktyce wobec odbiorców wyłącznie żeńskich.

W pragmatyce komunikacji bezpośredniość użycia zaimka *ty* nie przekłada się na neutralność przekazu, a nawet wykazuje wydźwięk agresywny. Życzliwa neutralność po polsku nie tylko nie wymaga użycia form *na ty*, a dotyczy bogatego repertuaru innych środków wyrazu. Dla potrzeb niniejszego tekstu zdecydowano się je wyodrębnić za pomocą

.....

² Wbrew domyślnie znaczonej tak wartości rodzaju męskiego, abstrakcyjny adresat nie jest różnicowany ze względu na płeć. Takie nacechowane rodzajowo użycie trzeba zatem uznać za nieprawidłowe lub przynajmniej potencjalnie problematyczne.

terminu osoba ZERO. Strategia osoby ZERO pozwala uzyskać, pożądaną w wielu kontekstach, bezosobowość przekazu.

4. Intymność wymuszona

Wymuszenie intymności, częste w przekazie korporacyjnym, zakłada tytułowanie odbiorcy przez zaimiek *ty*?³ (g.-i.) – formy osoby ZERO tu i niżej w kursywie (w razie potrzeby także z przeniesieniem ich do kolejnego wiersza), z **pogrubieniem** elementów wątpliwych)⁴.

g. „**Nie** poddawaj się” – Wytrwałości!

„Arkadiuszu, kupuj ze spokojem” – Nie ma pośpiechu.

„**Przegapiłeś** okazję” – Okazja uciekła.

„**Nie** oddawaj koszyka” – To jeszcze nie koniec. (ALLEGRO, 2022)

h. „Wylogowaliśmy **Cię** automatycznie.” (SANTANDER, 2021)

Nastąpiło automatyczne wylogowanie.

i. „Cześć, **Arkadiusz!**” „Pobieramy listę **Twoich** produktów. Daj nam chwilę.” „**Twoje** pieniądze” „**Twoje** skróty” (SANTANDER, 2023)

Witamy w naszym serwisie. Pobieramy listę produktów.

Prosimy o cierpliwość. Pieniądze. Skróty.

Wymuszenie intymności, dyskusyjne już w przekazie g.-i., do konkretnego klienta, nie sprawdza się wobec odbiorcy abstrakcyjnego. Przekaz taki (j.), obok zbędnego nacechowania rodzajowego, sugeruje, że nadawca poucza odbiorcę sytuowanego w pozycji biernego przedmiotu edukowania.

.....

³ Strategia taka, z czasownikami w osobie drugiej, wymusza nierzadko użycie metrykalnego imienia, poza kręgiem rówieśniczym pomijanego w uzusie polskim. Ta (ewidentnie odanglojęzyczna) kalka jest na tyle wpływowa, że polskie źródła odnoszą się już do „pokojowej inwazji kultury anglosaskiej” (Zaliwska-Okrutna 2002: 254), z pominięciem bardziej efektywnych i niewymagających użycia imion technik adresowania odbiorcy.

⁴ Przytoczone przykłady omawia się wobec użycia zaimka *ty* lub imienia w przywołaniu lub jako podmiotu zdania. Nie sposób omówić dokładnie innych konsekwencji takiej strategii, z kopiującym ewidentnie analogiczny uzus anglojęzyczny użyciem zaimka *ty* (i zaimka *ja*) oraz form pochodnych w funkcjach innych, także w nadmiarowych z punktu widzenia wymogów komunikacji po polsku formach dzierżawczych (*w naszym serwisie*, *Twoje skróty* itd.).

- j. „Kanapka z jajkiem i serem może być zdrowym i sycącym śniadaniem – pod warunkiem, że sam ją **wykonasz**.” (Rycerz, 2018)
[...] *pod warunkiem samodzielnego jej przygotowania*

5. Intymność domyślna?

Paradygmat dwuelementowy: *ja: ty* tylko pozornie stosowny jest w realiach komunikacji z klientem. Przykłady k.-l., obok błędnego znaczenia rodzaju, w sposób nie zawsze adekwatny sugerują symetrię zależności stron (*ja/moje: ty/twoje*).

- k. „03.12.21 upływa termin płatności na kwotę 194,93 zł. Prosimy o wpłatę na konto [...]. Szczegóły ebok.enea. Jeśli **zapłaciles** dziekujemy.” (ENEA, 2021)
[...] *jeśli wpłaty już dokonano*
- l. „[...] **Twoje** dane osobowe [...]” „Przypominamy, że swoje sprawy **możesz** zrealizować bez oczekiwania na połączenie z doradcą [...]” (ENEA, 2022)
Dane osobowe klienta [...] można zrealizować [...]

Karykaturalny i infantylny w nadmiarowym znaczeniu osoby pierwszej jest przykład m.⁵

- m. „Cześć! **Jestem gadatliwym chatbotem IKEA**.
Możemy porozmawiać na wiele tematów związanych z zakupami w IKEA, naszą ofertą i obsługą. **Napisz** z jaką sprawą mnie **odwiedzasz**. **Możesz** też wybrać jeden z poniższych przycisków [...]” (IKEA, 2022)
Tu chat IKEA [...] Proszę wpisać [...] Można też [...]

.....

⁵ Dogłębnych badań wymaga, inny w porównaniu z angielszczyzną, przebieg granicy między orzekaniem bezosobowym a personifikacją pierwszoosobową. Ten ostatni zabieg po polsku infantylizuje często przekaz w użyciu baśniowym, fikcyjnym. Zarazem występują kuriozalne (infantylne pragmatycznie) przykłady jego wdrożenia: *Jestem elektryczny*. [napis na autobusie miejskim] lub *Jestem przyjaznym warsztatem* [w stacji obsługi pojazdów].

6. Inwazja instytucjonalna?

Narzucenie schematu *ja: ty* może wywołać (błędne) wrażenie, że inaczej nie jest jasne, kto do kogo i o czym mówi (por. n.-p.). Przekaz p. pochodzi od jednostki urzędowej, gdy ty nie może wystąpić zwrotnie. Tworzy to wrażenie inwazyjnej lub nachalnej (por. d.) nierówności rang.

- n. „**Arkadiusz, Twój** bilet ze stacji [...] (14:15) do stacji [...] (16:05) w dniu [...] znajduje się w załączniku. Dziękujemy za skorzystanie z KOLEO **do swojej podróży! Twój** plan podróży [...] (KOLEO, 2023) *Bilet [...] w załączniku. Dziękujemy za korzystanie z KOLEO! Plan podróży.*
- o. „**Jesteś** naszym stałym klientem – dlatego mamy **dla Ciebie** świetną okazję! **Poleć** KOLEO bliskiej Ci osobie, **podaj** jej **swój** indywidualny kod rabatowy. Gdy kupi bilet i wpisze **Twój** kod na potwierdzeniu zamówienia **każdy z Was** dostanie 5 złotych na konto KOLEO!” (KOLEO, 2023)
Rabat 5 PLN na indywidualny kod!
- p. „**Potwierdź kod weryfikacyjny** [...] Jeśli **nie otrzymałeś** wiadomości z kodem **sprawdź** katalog spam lub **wyślij** kod ponownie.” (BIZNES, 2023)
Kod weryfikacyjny (być może dotarł do folderu spam). Ponowne generowanie kodu.

7. Wątpliwa abstrakcyjność

Uzus abstrakcyjny formy *ty* (f.), w tekście popularnonaukowym, wymuszającym dbałość o styl wypowiedzi, z przykładami bezosobowymi, obrazuje nieudolność takiego zabiegu, przy istnieniu form neutralnych (q. i r.). Strategia taka może stwarzać wrażenie naruszenia prywatności w sposób komiczny, nieuprawniony, przez sugestię dostępu do informacji dla nadawcy ukrytych, pozostających w gestii wyłącznie odbiorcy (s.-u.).

- q. „W pewnym momencie **jesteś** tak wysoki, że **nie możesz** pracować na przykład na pokładzie samolotu, bo **musiałbyś** się garbić albo

- uderzać w głowę, i wówczas pojawi się cierpienie.” (Moskalewicz, 2021)
- [...] *ktos jest tak wysoki, że nie może [...], bo musiałby [...]*
- r. „Oznacza to, że jeśli **pochodzisz** z Afryki i **zostajesz** ambasadorem Islandii, **powinieneś** dostarczać organizmowi witaminę D. A jeśli jako Islandczyk **wylądujesz** w Afryce, **musisz** używać silnego kremu z filtrem.” (Moskalewicz, 2021)
- [...] *jeśli ktoś pochodzi [...]* i *zostaje [...]*, *powinien [...]* *jeśli wyląduje [...]*, *musi [...]*
- s. „Ciała obce w herbatce dla dzieci. **Masz** ją w domu.” (j, 2023)
- Uwaga na herbatkę dla dzieci!*
- t. „Wydarzyło się, gdy **spałeś**. Oto, co odnotowały światowe agencje w nocy z niedzieli na poniedziałek.” (Kwiatkowska, 2023)
- [...] *w nocy [...]*
- u. „**Głodny?**” (ŻABKA, 2023)
- Głód?*

8. Czy leci z nami tłumacz?

Osoba druga występuje nagminnie w tłumaczeniu, zwykle z oryginałów angielskich (v.-y.). Wywołuje to lekceważenie ewidentnego dystansu w rozmowie na tematy nieosobiste (v.). Razi też niekompetencja w użyciu, niekłopotliwych przecież⁶, polskich form *osoby ZERO* (w.-y.).

- v. „**Powiedz** mi – [...] – co **byś zrobił**, gdyby spotkało to **twoją** babcię albo kobietę, którą **znasz?**” (Booth, 2021, s. 341)
- Co zrobić, gdyby spotkało to naszą babcię albo znajomą?*

.....

⁶ Cechę tę można podważać. Dobór odpowiedników polskich nierzadko wymaga wdronienia odmiennego schematu rozumowania, przy wysiłku wykraczającym poza dokładne oddanie wyizolowanych z kontekstu oryginalnych (prawdopodobnie: anglojęzycznych) odpowiedników jednostek na poziomie części zdań. Zarazem wymóg takich kompetencji od tłumacza, który przede wszystkim winien znać język własny, nie wykazuje charakteru ekstremalnego. Obok podważenia aktualności postulatu *agon* można wskazać, że tu model gry o sumie zerowej nie sprawdza się: lekceważenie polskich wymogów pragmatycznych nie wywołuje wrażenia lepszego użycia angielszczyzny.

- w. „Gdy **twoim** jedynym narzędziem jest młotek, wszystko zaczyna ci przypominać gwoździe.” (WIKIQUOTE, 2021)
Gdy jedyne narzędzie to młotek, wszystko zaczyna przypominać gwoździe.
- x. „Niels Bohr powiedział: »Jeśli **nie jesteś** zdezorientowany fizyką kwantową, to tak naprawdę jej **nie rozumiesz**«”. (PWN, 2021)
[...] niezagubieni w fizyce kwantowej naprawdę jej nie rozumieją.
- y. „50 idei, które **powinieneś** znać – biologia” (PWN, 2021a)
50 idei podstawowych – biologia.

9. Ślady wahań: jednak *nie* zawsze *ty*?

Niedbałość w znaczeniu osoby bywa kompensowana wdrożeniem strategii bardziej złożonych (z. i aa.).

- z. „**Zaloguj się**”, „**Wpisz** adres e-mail”, „**Wpisz** hasło”, „**Nie masz** konta?”, „**sprawdź** stan **swojego** konta”, „**aktywuj** e-fakturę”, „wygodnie **opłać** rachunki”, „**aktualizuj** **swoje** dane” (ENEA, 2023)
Logowanie. Adres e-mail. Hasło. Rejestracja konta i korzyści. Sprawdzanie stanu konta. Aktywacja e-faktury. Wygodne opłacanie rachunków. Aktualizacja danych.

Przykład z. dotyczy aktywności przy wspólnych interesach stron. Odpowiedź tego samego nadawcy na zgłoszenie serwisowe wyraża już dystans wobec możliwego konfliktu interesów. Odzwierciedla to aktualność wymogu dynamicznej negocjacji ról w komunikacji po polsku (aa.).

- aa. „Szanowny Panie, dziękujemy za kontakt z Eneą. W odpowiedzi na Pana zgłoszenie [...]. W przypadku dodatkowych pytań zapraszamy do kontaktu [...].” (ENEA, 2023a)

10. Fatyczna jakość komunikowania

Normatywne uznanie nikłej adekwatności pragmatycznej form na *ty* odnosi się, raczej niż do braku grzeczności, do ich nikłej adekwatności

pragmatycznej. Strategia taka powoduje niepożądane nierzadko spłaszczenie technik wyrazu do schematu *ja: ty*.

Wymuszenie adresowania bezpośredniego porządkuje pewne interakcje, mimo że do niedawna strategia *ty+imię* mogła być odbiorcy polskiemu nieznana (por. Tabakowska, 2002). Cytowany fragment dotyczy zarazem bezpośredniego oddziaływania ramy współzawodnictwa *agon* w programie telewizyjnym z pożądanym pod pewnymi względami skróceniem dystansu między uczestnikami gry. Niezręczne są przypadki, gdy tłumacz staje się, nieadekwatnie do kontekstu komunikacji, „narzędziem w procesie kulturowego imperializmu” (por. Tabakowska, 2002).

Pewne komunikaty obrazują wewnętrzny rozdźwięk między użyciem uprawnionym (ab.) a nieuprawnionym, wątpliwym (ac.), wymuszając formę rozkaznika, bliską raczej angielskiemu *you do!* ‘ty zrób!’ niż pozor-nemu odpowiednikowi *do* ‘zrobić’.

ab. „Najlepiej spożyć przed:” (MLEKOVITA, 2023)

ac. „**Nie odrywaj zakrętki!**”

Nie odrywać zakrętki.

„1 ABY OTWORZYĆ **przekręć**”

OTWIERANIE: przekręcić.

„2 **podnieś**”

unieść

„3 ABY ZAMKNAĆ: **przekręć** w drugą stronę”

ZAMYKANIE: w drugą stronę

„**WYRZUĆ** RAZEM Z OPAKOWANIEM!” (MLEKOVITA, 2023)

WYRZUCANIE [...]

W ac. występuje oderwanie od orzekania referencyjnego (*podnieść: to należy zrobić*) na rzecz impresywności (*ty podnieś!*). Takie „skrócenie dystansu” powoduje nieproporcjonalną inwazyjność formy polskiej w trywialnym kontekście wykonania prostych działań, w interesie odbiorcy, bez większych zagrożeń z tym związanych. Podobne zabiegi, tym bardziej w kontekstach bardziej złożonych niż przekaz na kartoniku mleka (bankowość, medycyna), mogą budzić wątpliwość, czy przekaz, także w poetyce *ty*, pochodzi od uprawnionego nadawcy.

11. Różnica w stosunkach: *klient–dostawca* oraz *ja–ty*.

Stosunki społeczne obejmują wiele procedur komunikacyjnych. Pierwszy kontakt klienta z dostawcą usług lub kontakty regularne stron mogą być uznawane za mało kłopotliwe, co schemat adresowania *ja: ty* w pewien sposób ukrywa. Procedury rozwiązywania problemów, przy rozbieżności interesów stron, powodują przesunięcie schematu *ja: ty* ku nachalno-inwazyjnemu, w binarnym modelu współzawodnictwa *agon*. Użycie osoby ZERO i strategii zniuansowanych (bezosobowość, wskazanie przedmiotu interakcji, nie działań stron, wzmiankowanie uniwersalnych zasad, nie indywidualnych poglądów) może oddalać ryzyko konfliktu.

Różnica proceduralna nie zanika przez dobór form na *ty*. Nie sposób zatem wykazać, co zyskać można pozajęzykowo przez niwelowanie złożoności językowej. Spłaszczony obraz stosunków międzyludzkich (*ja mówię: ty słuchasz*) nie kształtuje efektywnie przebiegu relacji, przy iluzji doraźnie niewymuszonej prostoty.

12. Konkluzja: PL *ty* ≠ WYŁĄCZNIE *ty*

Truizmem jest twierdzić, że użycie form osoby drugiej z zaimkiem *ty* w języku polskim nie wyraża wyłącznie neutralnej poufałości. Forma 2 os. l.p. symetryczna (vs. *ja*): *ja i ty/Ty* (c.) nie zawsze jest adekwatna. Nie każdy parametr liczy się w danym środowisku komunikacyjnym przy ustalaniu relacji władzy i solidarności (Brown, Gilman, 1960). Zaimek *ty* i formy drugoosobowe nie zawsze wykazują użycie przyjazne i solidarne. W perspektywie pragmatycznej, proceduralnej, konstatacja, że nie wszystko można zrobić *na ty*, to poparty danymi komunikacyjnymi fakt.

Drugoosobowe *ty* „krzyczy głośniej” i skuteczniej angażuje odbiorcę. Zarazem to nie wyłącznie doraźne fatyczne zaangażowanie stron liczy się w interakcji. Językowa *grzeczność* to kwestia odrębna od pragmatycznych widoków na rzeczywisty uzysk komunikacji (ad.). Tym bardziej abstrakcyjne użycie form drugiej osoby wydaje się z wielu względów zbędne (ae.). To przejaw języka „niby-polskiego”, „zachwaszczający naszą mowę” (Pisarek, 1978, s. VIII).

ad. SYMETRYCZNE *ty* (por. c.) ≠ INTYMNE (por. e.) *ty* ≠ INWAZYJNE/
NACHALNE *ty* (por. d.)
ae. ABSTRAKCYJNE *ty* (por. f.) = ZBĘDNE *ty*

Niezależnie, czy użytkownicy polszczyzny „znają się na grzeczności” (por. Marcjanik, 1997, s. 271), modulowaniu technik wyrazu służyć mogą istniejące już w języku środki. Alternatywa dla oficjalnych form *pan/pani/państwo* to nie tylko „przejście na *ty*”. Można użyć osoby ZERO. Taki zabieg mieści się w ogólnych kompetencjach użycia polszczyzny, przy skutecznym abstrahowaniu od niepożądanych długofalowo skutków współzawodnictwa *agon*. Pożądanym zdaje się upowszechnianie tej wiedzy nie tylko na poziomie fachowym, lecz i w praktyce bieżącego, świadomego kształtowania środków wyrazu w polskim środowisku komunikacyjnym.

Źródła przykładów

- ALLEGRO (2022). Aplikacja Android. Data dostępu: 2022.07.03.
- BIZNES (2023). Online: <logowanie.biznes.gov.pl>. Data dostępu: 18 kwietnia 2023.
- Bursa, A. (1977). „Pantofelek”. *Poezje wybrane*. Warszawa: Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza.
- ENEA (2021). Wiadomość SMS do klienta firmy ENEA. Data dostępu: 29 listopada 2021.
- ENEA (2022). Telefoniczna linia obsługi klienta. Data dostępu: 24 stycznia 2022.
- ENEA (2023). eBOK ENEA. Online: <<https://ebok.enea.pl/logowanie>>. Data dostępu: 31 października 2023.
- ENEA (2023). Pismo do klienta. Data dostępu: 29 sierpnia 2023.
- Ciało obce w herbatce dla dzieci. Masz ją w domu (2023). Online: <https://epoznan.pl/news-news-135766-ciala_obce_w_herbatce_dla_dzieci_masz_ja_w_domu>. Data dostępu: 30 października 2023.
- IKEA (2022). Online: <www.ikea.pl>. Data dostępu: 7 marca 2022.
- Kwiatkowska, B. (2023). *Działo się w poniedziałek w nocy. Tajemnica Hamasu odkryta pod szpitalem w Gazie*. Online: <<https://wiadomosci.wp.pl/dzialo-sie-w-poniedzialek-w-nocy-tajemnica-hamasu-odkryta-pod>>.

- szpitalem-w-gazie-6965084864387776a>. Data dostępu: 20 listopada 2023.
- KOLEO (2023). E-mail z serwisu www.koleo.pl. Data dostępu: 7 listopada 2023.
- MLEKOVITA (2023). Górna części opakowania produktu *Mleko wypasione 3,2% tłuszczu 1l*.
- Moskalewicz, M. (2019). *Nasze piękne umysły*. „Przekrój” 2565/2019. Online: <<https://przekroj.pl/spoleczenstwo/nasze-piekne-umysly-marcin-moskalewicz?fbclid=IwAR2kTSnd2F5oiI9uFJccveyNuMVrIYatQNSGfulaGTqG1Ao42dYuRuOnRaY>>. Data dostępu: 20 listopada 2021.
- Peszek, M. (2021). „J*bię to wszystko”. *Ave Maria*. Warszawa: Mystic Production.
- PWN (2021). Online: <https://ksiegarnia.pwn.pl/Wstep-do-mechaniki-kwantowej,911785471,p.html?fbclid=IwARoqKO1GQ5iko6tYuU2Msxxfl2qGAKovY7YoU8oLPgWQDLc1CW_fb6zAyHc>. Data dostępu: 20 listopada 2023.
- PWN (2021a). Online: <<https://ksiegarnia.pwn.pl/50-idei-ktore-powinienes-znac-Biologia,875092066,p.html>>. Data dostępu: 20 listopada 2023.
- Rycerz, E. (2018). *Produkty, których nie należy jeść na śniadanie*. Online: <<https://portal.abczdrowie.pl/produkty-ktorych-nie-nalezy-jesc-na-sniadanie/5>>. Data dostępu: 16 kwietnia 2018.
- SANTANDER (2021). Serwis WWW. Data dostępu: 28 lipca 2021.
- SANTANDER (2023). Aplikacja Android. Data dostępu: 30 października 2023.
- WIKIQUOTE (2011). Online: <<https://pl.wikiquote.org/wiki/Młotek>>. Data dostępu: 26 listopada 2021.
- Świetlicki, M., Dyduch, G., Piotrowicz, M., Radziszewski, T. (1995). „Nieprzysiadalność”. *Ogród koncentracyjny*. Chrzanów: Music Corner.
- ŻABKA (2023). Slogan na tablicy przed sklepem.

Literatura

- Booth, M. (2021). *Japonia, Chiny i Korea. O ludziach skłóconych na śmierć i życie* (tłum. B. Gutowska-Nowak). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Brown, R., Gilman, A. (1960). Pronouns of power and solidarity. W: T. A. Sebeok (red.), *Style in Language* (s. 253–576). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Caillois, R. (1997). *Gry i ludzie* (tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska). Warszawa: Volumen.
- Goffman, E. (2000). *Człowiek w teatrze życia codziennego* (tłum. H. Detner-Śpiewak, P. Śpiewak). Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Huszcza, R. (1996). *Honoryfikatywność*. Warszawa: Dialog.
- Jabłoński, A. (2012). *Honoryfikatywność. Japońska. Semiotyka a pragmatyka*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Kołwzan, W. (1976). *Struktury języka ludzkiego*. Wrocław: Wydawnictwo Politechniki Wrocławskiej.
- Marcjanik, M. (1997). *Polska grzeczność językowa*. Kielce: Wyższa Szkoła Pedagogiczna.
- Maslow, A.L. (2002). *The Psychology of Science*. Chapel Hill: Maurice Bassett Publishing.
- Pisarek, W. (1978). *Słownik języka niby-polskiego czyli błędy językowe w prasie*. Wrocław: Ossolineum.
- Tabakowska, E. (2002). Bariery komunikacyjne są zbudowane z gramatyki. W: R. Lewicki (red.), *Przekład, język, kultura* (s. 25–34). Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Zaliwska-Okrutna, U. (2002). Patty, Patricia czy Patrycja? Antroponimy jako problem tłumaczeniowy i glottodydaktyczny. W: A. Kopczyński, U. Zaliwska-Okrutna (red.), *Język rodzimy a język obcy* (s. 247–256). Warszawa: Wydawnictwa UW.
- Zawadowski, L. (1966). *Lingwistyczna teoria języka*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.

O językowej grze w tzw. grzeczność, skracaniu dystansu oraz efektywności komunikacyjnej po (nowo)polsku

Abstrakt: Pojęcie *grzeczności językowej* jako gatunku gry towarzyszyć зда-
je się od dawna polskim rodzimym badaniom pragmatyki językoznawczej.
Jednocześnie, w rzeczywistym uzusie współczesnej polszczyzny, można
obserwować liczne techniki „skracania dystansu” do partnerów interakcyj-
nych. Towarzyszy im wyraźny brak zaufania do odzwierciedlania, na po-
ziomie form językowych, poziomu rzeczywistych relacji interpersonalnych
uczestników interakcji, wykraczających często poza bieżącą interakcję
i jej doraźne potrzeby. Artykuł przedstawia kilka możliwych konsekwen-
cji pragmatycznych tak pobieżnie zarysowanego splotu językowych i po-
zajęzykowych dla kształtowania polskiej (nowopolskiej?) rzeczywistości
komunikacyjnej.

Słowa kluczowe: pragmatyka, osoba gramatyczna, grzeczność, *agon*, stra-
tegie interakcji

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).

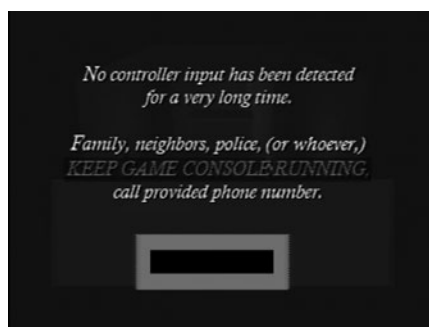
Założenie to okazuje się trafne w kontekście narracji *Petscop*, gdyż kwestia tego, czy gra, w którą angażuje się Paul, jest nawiedzona, ulega tematyzacji poprzez częste rozważania bohatera nad tym problemem. Pojawiają się postacie niezależne przemierzające przestrzeń ukrytego poziomu, które poruszają 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 straszego mogło zajść, zaprojektowano do domyslenia się. Ponownie uaktywnieniu ulega tu strach przed tym, co nieznane. Głównie poprzez niejasny status Marvinina, 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 pisanie 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

.....

III. KOMUNIKATY ANNOUNCEMENTS

I komunikat
o XX międzynarodowej konferencji naukowej
Polskiego Towarzystwa Badania Gier z cyklu
„Kulturotwórcza funkcja gier”

PIERWSZY KOMUNIKAT KONFERENCYJNY

Polskie Towarzystwo Badania Gier organizuje od 2005 roku cykl międzynarodowych konferencji naukowych pt. „Kulturotwórcza funkcja gier”, odbywających się co roku w Poznaniu. Zarząd Główny PTBG z przyjemnością zaprasza na kolejną, dziewiętnastą konferencję pod tytułem „Gry wobec czasów kryzysu”, **19–20 października 2024**. Prosimy śledzić informacje o nadchodzących konferencjach na oficjalnej stronie towarzystwa: <www.PTBG.org.pl> oraz stronie konferencji: <www.gry.konferencja.org>.

**Archiwalne strony internetowe
dotychczasowych konferencji
z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”:**

**I. GRA JAKO MEDIUM,
TEKST I RYTUAŁ**

Poznań 19–20 listopada 2005
<www.gry2005.konferencja.org>

**II. GRA W KONTEKŚCIE EDUKACYJNYM,
SPOŁECZNYM I MEDIALNYM**

Poznań 25–26 listopada 2006
<www.gry2006.konferencja.org>

**III. CYWILIZACJA ZABAWY
CZY ZABAWY CYWILIZACJI?**

**ROLA GIER
WE WSPÓŁCZESNOŚCI**

Poznań 24–25 listopada 2007

<www.gry2007.konferencja.org>

**IV. XXI WIEK – WIEKIEM GIER?
PRZYDATNOŚĆ GIER W POZNAWANIU**

**I KSZTAŁTOWANIU ZJAWISK
SPOŁECZNYCH**

Poznań 22–23 listopada 2008

<www.gry2008.konferencja.org>

**V. SPOŁECZNY I NAUKOWY STATUS
LUDOLOGII**

Poznań 17–18 października 2009

<www.gry2009.konferencja.org>

**VI. MIĘDZY PRZYJEMNOŚCIĄ
A UŻYTECZNOŚCIĄ**

Poznań 13–14 listopada 2010

<www.gry2010.konferencja.org>

**VII. PERSPEKTYWY ROZWOJU
LUDOLOGII**

Poznań 18–19 listopada 2011

<www.gry2011.konferencja.org>

**VIII. LUDOLOG NA UNIWERSYTECIE
I POZA NIM**

Poznań 24–25 listopada 2012

<www.gry2012.konferencja.org>

**IX. GRY STOSOWANE
I GAMIFIKACJA**

Poznań 16–17 listopada 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

**X. GAME-BASED LEARNING /
GAME-BIASED LEARNING**

Poznań 15–16 listopada 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

XI. METODY BADAŃ NAD GRAMI

Poznań 21–22 listopada 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

**XII. ROZRYWKA – EDUKACJA
– PRZEMYSŁ**

Poznań 24–25 października 2016

<www.gry2016.konferencja.org>

**XIII. TECHNOLOGIE GIER
W PERSPEKTYWIE KULTUROWEJ**

Poznań, 18–19 listopada 2017

<www.gry2017.konferencja.org>

**XIV. ZABAWA – NAUKA – SPORT?
MIEJSCE GIER WE WSPÓŁCZESNEJ
KULTURZE**

Poznań, 17–18 listopada 2018

<www.gry2018.konferencja.org>

**XV. GRY I GRANIE JAKO ROZRYWKA,
NAUKA I SZTUKA**

Poznań, 16-17 listopada 2019

[<www.gry2019.konferencja.org>](http://www.gry2019.konferencja.org)

XVI. (I) GRAJĄC ZE ZDROWIEM
Poznań (on-line), 21-22 listopada 2020

[<www.gry2020.konferencja.org>](http://www.gry2020.konferencja.org)

XVII. GRY Z HISTORIĄ I DZIEDZICTWEM

Poznań (on-line), 20-21 listopada 2021

[<www.gry2021.konferencja.org>](http://www.gry2021.konferencja.org)

XVIII. PRZYSZŁOŚĆ GIER

Poznań, 19-20 listopada 2022

[<www.gry2022.konferencja.org>](http://www.gry2022.konferencja.org)

XIX. WSPÓŁCZESNY STATUS GIER

Poznań, 25-26 listopada 2023,

[<www.gry2023.konferencja.org>](http://www.gry2023.konferencja.org)

FIRST CALL FOR PAPERS

Games Research Association of Poland has been organising an international academic conference cycle “Culture-Generative Function of Games” since 2005. The conferences are held every year in November in Poznań, Poland. The Main Board of GRAP has the pleasure to invite you for the next, twentieth conference entitled **“Games Against the Times of a Crisis”, Poznań, 19–20 October 2024**. For more information concerning the forthcoming conferences, please visit the official site of the association: <www.PTBG.org.pl> and the site of the conference: <www.gry.konferencja.org>.

Previous conference sites of the “Culture-Generative Function of Games” cycle:

I. THE GAME AS A MEDIUM, TEXT AND RITUAL

Poznań 19–20 November 2005

<www.gry2005.konferencja.org>

II. GAME IN THE EDUCATION, MEDIA AND SOCIETY

Poznań 25–26 November 2006

<www.gry2006.konferencja.org>

III. THE CIVILIZATION OF FUN AND GAMES OR THE FUN AND GAMES OF CIVILIZATION? THE ROLE OF GAMES IN CONTEMPORARY CULTURE

Poznań 24–25 November 2007

<www.gry2007.konferencja.org>

IV. THE 21ST CENTURY – THE CENTURY OF GAMES? THE USEFULNESS OF GAMES IN EXPLORING AND SHAPING OF SOCIAL PHENOMENA

Poznań 22–23 November 2008

<www.gry2008.konferencja.org>

V. SOCIAL AND ACADEMIC STATUS OF LUDOLOGY

Poznań 17–18 October 2009

<www.gry2009.konferencja.org>

VI. BETWEEN PLEASURE AND USEFULNESS

Poznań 13–14 November 2010

<www.gry2010.konferencja.org>

**VII. PERSPECTIVES ON THE
DEVELOPMENT OF LUDOLOGY**

Poznań 18–19 November 2011

<www.gry2011.konferencja.org>

**IX. APPLIED GAMES AND
GAMIFICATION**

Poznań 16–17 November 2013

<www.gry2013.konferencja.org>

XI. METHODS OF GAMES RESEARCH

Poznań 21–22 November 2015

<www.gry2015.konferencja.org>

**XIII. GAME TECHNOLOGIES FROM THE
CULTURAL PERSPECTIVE**

Poznań 18–19 November 2017

<www.gry2017.konferencja.org>

**XV. GAMES AND PLAYING AS
ENTERTAINMENT, EDUCATION AND ART**

Poznań, 16–17 November 2019

<www.gry2019.konferencja.org>

**XVII. GAMES WITH HISTORY
AND HERITAGE**

Poznań (on-line), 20–21 November 2021

<www.gry2021.konferencja.org>

**XIX. THE CONTEMPORARY STATUS
OF GAMES**

Poznań 25–26 November 2023

<www.gry2023.konferencja.org>

**VIII. THE LUDOLOGIST AT UNIVERSITY
AND BEYOND**

Poznań 24–25 November 2012

<www.gry2012.konferencja.org>

**X. GAME-BASED LEARNING /
GAME-BIASED LEARNING**

Poznań 15–16 November 2014

<www.gry2014.konferencja.org>

**XII. ENTERTAINMENT –
EDUCATION – INDUSTRY**

Poznań 24–25 October 2016

<www.gry2016.konferencja.org>

**XIV. FUN – EDUCATION – SPORT
THE PLACE OF GAMES IN
CONTEMPORARY CULTURE**

Poznań 17–18 November 2018

<www.gry2018.konferencja.org>

XVI. PLAYING WITH HEALTH

Poznań (on-line), 21–22 November 2020

<www.gry2020.konferencja.org>

XVIII. THE FUTURE OF GAMES

Poznań, 19–20 November 2022

<www.gry2022.konferencja.org>

Wymogi publikacji w czasopiśmie „Homo Ludens”

(obowiązujące od czerwca 2020 roku)

Tekst powinien obejmować maksymalnie 10–12 stron autorskich, czyli od 18 tys. do 21,6 tys. znaków (ze spacjami) czcionką Times New Roman o rozmiarze 12, zgodnie z poniższymi wytycznymi. Mniej, jeśli tekst zawiera tabele lub ilustracje. Dłuższe artykuły będą rozpatrywane indywidualnie.

Na początku tekstu prosimy podać abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku angielskim. Na końcu tekstu – wykaz literatury, informacje o autorach, a także abstrakt i listę 3–5 słów kluczowych w języku polskim. Abstrakt w obu wypadkach może liczyć od 60 do 100 słów.

1. Marginesy przy formacie strony A4:

- górny: 2,5 cm;
- dolny: 2,5 cm;
- lewy: 2,5 cm;
- prawy: 2,5 cm.

2. Odstęp między wierszami (interlinia): 1,5 wiersza.

3. Artykuł powinien być podzielony na numerowane sekcje (1, 2 itd.) i subsekcje (1.1, 1.2 etc.).
4. Wymiary tabel, wykresów, rysunków itp. (**wyłącznie w odcieniach szarości**) nie mogą przekraczać 11,8 cm szerokości i 19,5 cm wysokości. Elementy takie należy umieścić w tekście artykułu w formie elektronicznej. Prosimy również o ich dodatkowe przesłanie w osobnych plikach – w rozdzielczości nie mniejszej niż 300 DPI, format EPS, PDF, JPG lub TIFF.
5. W celu wyróżnienia istotnych partii tekstu:
 - podkreśleń („*gra*”) i kursywy („*gra*”) prosimy nie używać;
 - można używać wytłuszczenia („**gra**”), ale tylko w wypadku kluczowych miejsc artykułu, szczególnie istotnych słów i fraz.
6. Kursywą zapisujemy natomiast tytuły książek, filmów, gier itp. (*Morfologia bajki, Jumanji, Wiedźmin 3: Dziki Gon* etc.).
7. Tytuły gazet i czasopism w głównym tekście artykułu podajemy w cudzysłowie („*Homo Ludens*”, „*Gazeta Wrocławska*”). W artykułach w języku angielskim – kursywą (*Homo Ludens, Gazeta Wrocławska*).
8. Tytuły artykułów przytaczane w tekście głównym prosimy również podawać kursywą (*Wewnętrzna etyka gry*). W artykułach w języku angielskim – w cudzysłowie (“*Wewnętrzna etyka gry*”).
9. Prosimy używać polskich skrótów i oznaczeń: „cyt. za” (przy cytacie, który przytaczamy za innym autorem), „tamże” itd. W artykułach w języku angielskim: „as cit. in” (nie stosujemy natomiast „ibid.” ani „ibidem”).
10. W wyliczeniach prosimy używać punktorów (•), a w podpunktach drugiego stopnia – półpauz (–). Pierwszy i kolejne podpunkty powinny się kończyć średnikami, a ostatni kropką.
11. Daty prosimy zapisywać w formacie: 30 listopada 2016 (w artykułach w języku angielskim: 30 November 2016).

12. Wyrażenia „na przykład”, „między innymi”, „to jest”, „to znaczy”, „i tym podobne”, „i tak dalej” prosimy zapisywać w postaci skrótów („np.”, „m.in.”, „tj.”, „tzn.”, „itp.”, „itd.”).
13. Numery przypisów (niebibliograficznych) prosimy zapisywać w indeksie górnym – zarówno w artykułach w języku polskim, jak i angielskim.
14. Dłuższe cytaty wyróżniamy zmniejszoną czcionką (rozmiar 10) i obustronnym wcięciem, pozostawiając pusty wers na początku i końcu cytatu:

Dorobek Krzysztofa Kieleckiego następująco interpretuje Jan Łódzki:

Nie jest prawdą, że Kielecki uważa ludologię za zbędną dziedzinę wiedzy. Owszem, w jego pracach można znaleźć bardzo wiele krytycznych uwag pod jej adresem, ale autor ten w żadnym momencie nie odrzuca całej dziedziny. Warto to podkreślać wobec zmasowanego ataku ludologów na prace Kieleckiego (Łódzki, 2012, s. 54).

Z tym odczytaniem jednak trudno się zgodzić.

W przypadku wystąpienia „cytatu w cytacie” stosujemy cudzysłowy wewnętrzne francuskie:

„Wtedy Bóg rzekł: «Niechaj się stanie światłość!». I stała się światłość”.

W artykułach w języku angielskim:

“Then God said, ‘Let there be light’; and there was light.”

15. Informacje o autorach należy umieścić po wykazie literatury. Oto przykładowe noty:

mgr Jan Kowalski – lingwista stosowany, doktorant w Instytucie Lingwistyki Stosowanej, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, jan.kowalski@amu.edu.pl

dr Janina Kaczmarek – kulturoznawca, adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań, janina.kaczmarek@amu.edu.pl

16. W razie wątpliwości zachęcamy do wzorowania się na artykułach opublikowanych już w „Homo Ludens”, np. na pracy Arminy Muszyńskiej *Gra w poznanie grą w odkodowanie – gry miejskie w małym mieście (przykład Główna)* z czwartego numeru czasopisma.
17. Artykuły, które nie będą respektowały powyższych wytycznych – a także teksty zawierające inne istotne braki – mogą zostać odrzucone lub zwrócone do korekty autorskiej.

Zasady sporządzania odwołań bibliograficznych i spisu literatury

Podstawę niniejszego opracowania stanowi model opisu bibliograficznego stosowany przez Amerykańskie Towarzystwo Psychologiczne (American Psychological Association – APA). W niektórych wypadkach wprowadziliśmy pewne zmiany. Zastosowanie przedstawionego stylu bibliograficznego jest jednym z warunków publikacji artykułu.

Odwołania bibliograficzne w tekście głównym

Prosimy nie podawać pełnych danych bibliograficznych w przypisach. Odwołaniom do literatury powinny służyć krótkie odsyłacze nawiasowe w tekście głównym. Zawierają one nazwiska autorów oraz datę publikacji (taką samą jak w końcowym spisie literatury), a w miarę możliwości także numery stron. Oto przykłady różnych sposobów zapisu:

1. Postać wampira doczekała się swojej symbolicznej biografii (Janion, 2002).
2. O późnym średniowieczu pisał także Johan Huizinga (1992).
3. Można się spotkać także z innym poglądem: „Gry nie są tylko dla dzieci” (Smith, 2009, s. 44–46).

4. Oto fragment *Milczenia owiec* Thomasa Harrisa: „Kiedy siada z powrotem na krześle, nie potrafi sobie przypomnieć, którą książkę czytał” (2009, s. 30). Co więcej, Crawford po przerwanej lekturze „Dotyka ich [książek – N.N.] po kolei, żeby odnaleźć tę, która jest ciepła” (tamże).
5. W obecnej pracy nie ma potrzeby zajmować się psychologicznym ujęciem narracji. Zainteresowanemu czytelnikowi można polecić następujące prace: Trzebiński, 1992, 2002; de Barbaro, Janusz, Gdowska, 2008.
6. Jerzy Kowalski przeprowadził eksperyment, w którym wykazał, jak ważne mogą być gry i zabawy dla rozwoju pewnych części kory mózgowej małego dziecka (2009). Z kolei Jan Nowak...
7. Zgodnie z klasyfikacją zaproponowaną przez Stefana Rzemyska gry stanowią jeden z podstawowych przejawów aktywności ludzkiej człowieka (2008, s. 45). Piotr Pasek natomiast...

Jeśli odwołujemy się do określonego fragmentu, a nie do całości tekstu, to podanie numerów stron jest konieczne zarówno przy cytowaniu, jak i przy parafrazowaniu.

Literatura

W tej części umieściliśmy przykłady opisów bibliograficznych dla różnych typów źródeł. Opis powinien zawierać wszystkie informacje wskazane niżej, jeśli to możliwe. Wykaz źródeł należy poprzedzić słowem „Literatura”, (w artykułach w języku angielskim – „References”), a teksty podawać w kolejności alfabetycznej.

W tytułach tekstów anglojęzycznych prosimy zaczynać od wielkiej litery wszystkie słowa poza przyimkami, przedimkami i spójnikami (np. „a”, „the”, „and”).

Książka autorska

Huizinga, J. (1992). *Jesień średniowiecza* (tłum. T. Brzostowski). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Książka zbiorowa

Janusz, B., Gdowska, K., de Barbaro, B. (red.). (2008). *Narracja. Teoria i praktyka*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Artykuł w czasopiśmie

Stenros, J. (2013). Between Game Facilitation and Performance: Interactive Actors and Non-Player Characters in Larps. *International Journal of Role-Playing*, 4(1), 78–95. Online: <<http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue4/IJRPissue4.pdf>>. Data dostępu: 25 września 2013.

Liczba przed nawiasem odnosi się do rocznika, a liczba w nawiasie – do numeru w jego ramach. Podany przykład dotyczy więc pierwszego (w tym wypadku jedynego) numeru „International Journal...” wydanego w czwartym roczniku pisma.

Jeśli artykuł jest dostępny online, prosimy **zawsze** dołączać odpowiedni adres internetowy z datą dostępu. Prosimy **nie** podawać identyfikatorów DOI.

Artykuł w gazecie

Nowak, J. (27 grudnia 2008). Dziewięćdziesiąta rocznica. *Dziennik Grodu Przemysła*, 24–31.

Rozdział w pracy zbiorowej

Budziszewska, M., Dryll, E. (2008). Poczucie dorosłości a opowieść o własnych rodzicach. Badanie z wykorzystaniem strukturalnej analizy tekstu. W: B. Janusz, K. Gdowska, B. de Barbaro (red.), *Narracja. Teoria i praktyka* (s. 189–209). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Źródło internetowe: raport, recenzja, wieść, wpis blogowy itp.

Pilc, B. (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami” i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <<http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>>. Data dostępu: 10 października 2015.

Jeśli dany wpis opatrzony jest dokładną datą, w spisie literatury prosimy ją podać (jak powyżej). Natomiast w odnośniku nawiasowym w tekście głównym wystarczy sam rok.

Jeżeli nie da się odnaleźć informacji o autorach, zamiast niej można podać na początku nazwę witryny. W powyższym przykładzie mogłoby to wyglądać następująco:

PrawoMarketingu.pl (27 sierpnia 2013). O „konkursach z nagrodami” i różnicach pomiędzy loterią promocyjną a konkursem. Online: <<http://prawomarketingu.pl/o-konkursach-z-nagrodami-i-roznicach-pomiedzy-loteria-promocyjna-a-konkursem>>. Data dostępu: 10 października 2015.

W przypadku powoływania się na całą stronę (np. zawierającą grę przeglądarkową) prosimy podawać samą nazwę witryny, rok jej uruchomienia i adres internetowy (wraz z datą dostępu):

Fold.it (2008). Online: <<http://fold.it/portal>>. Data dostępu: 28 października 2016.

Mnemosyne (2006). Online: <<http://mnemosyne-proj.org>>. Data dostępu: 31 grudnia 2014.

Zooniverse.org (2007). Online: <<http://www.zooniverse.org>>. Data dostępu: 7 października 2016.

Praca dyplomowa

Przeradzki, G. (2015). *Sposoby wykorzystywania gier planszowych w pracy bibliotekarza*. Uniwersytet Szczeciński: niepublikowana praca licencjacka.

Gry

Wykaz gier prosimy dołączać do artykułu, jeśli pojawiają się w nim więcej niż dwa tytuły. Prosimy uwzględniać wszystkie gry wspomniane w tekście. Ich wykaz prosimy poprzedzić słowem „Ludografia” (w artykułach

w języku angielskim – „Ludography”), a opisy bibliograficzne podawać według wzoru:

Producent (rok). Tytuł [platforma]. Wydawca, kraj wydania.

Oto przykłady:

Adams, T. (2006). Dwarf Fortress [PC]. Tarn Adams, USA.

Atlus (2007). Etrian Odyssey [NDS]. Atlus, Japonia.

Bungie (2001). Halo: Combat Evolved [gra wieloplatformowa]. Microsoft, USA.

Capcom (1985). Ghosts'n Goblins [gra na automat]. Capcom, Japonia.

Capcom (2009). Resident Evil 5 [gra wieloplatformowa]. Capcom, Japonia.

Epic Games (2008). Gears Of War 2 [Xbox 360]. Microsoft, USA.

From Software (2009). Demon's Souls [Playstation 3]. Namco Bandai, Japonia.

King (2012). Candy Crush Saga [iOS]. King, UK.

Pażytnow, A. (1984). Tetris [PC]. ZSRR.

Zynga (2009). Farmville [Facebook]. King, USA.

Prosimy pamiętać o podawaniu daty dostępu do źródeł internetowych przywołanych w pracy. Jeżeli data jest identyczna dla wszystkich takich źródeł, proponujemy nie powtarzać jej wielokrotnie, tylko dodać pod wykazem literatury stosowną formułę, na przykład: „Data dostępu do źródeł internetowych wykorzystanych w tekście: 14 września 2010 roku”.

W trakcie prac redakcyjnych autorzy mogą zostać poproszeni o uzupełnienie opisów bibliograficznych pominiętych źródeł. W razie jakichkolwiek wątpliwości zapraszamy do kontaktu z redakcją pisma „Homo Ludens” pod adresem: homoludens@ptbg.org.pl.

Informacje o Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych

Pracownia Badań Ludologicznych (utworzona w 2009 r. jako Pracownia Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej – nazwę skrócono do obecnej postaci w 2012 r.) jest pierwszą jednostką uczelnianą w Polsce, a najprawdopodobniej również na świecie, z ludologią w nazwie. Jej pracownicy w badaniach własnych, zespołowych, przygotowywanych rozprawach habilitacyjnych i doktorskich oraz w dydaktyce – zarówno podczas prowadzonych zajęć specjalizacyjnych, seminariów licencjackich/magisterskich, jak i praktycznych-językowych wpisujących się w zakresy oferowanych w ILS specjalizacji w ramach kierunku filologia-lingwistyka stosowana – zajmują się strategią ludyczną w zakresie nazwy pracowni (m.in. gramy dydaktycznymi, komunikacyjnymi, językowymi i innymi w nauczaniu języków obcych i komunikacji interkulturowej) oraz szeroko pojętą ludologią jako nauką zajmującą się badaniem gier. Pracownia współpracuje z Polskim Towarzystwem Badań Gier. Wśród jej pracowników znajdują się członkowie, członkowie-założyciele Towarzystwa oraz regularni uczestnicy corocznych konferencji naukowych PTBG. W 2019 roku Pracownia Badań Ludologicznych awansowała do rangi Zakładu poprzez połączenie z dotychczasowym Zakładem Komunikacji Interkulturowej ILS, tworząc Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych.

Od 2005 r. przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM działa także pierwsze w Polsce statutowe koło Polskiego Towarzystwa Badania Gier – Poznańskie Koło PTBG przy ILS UAM. Spotkania jego członków odbywają się jednocześnie z zebraniami Sekcji Ludologicznej Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej.

**Więcej informacji o instytucie, programach studiów,
kadrze naukowo-dydaktycznej na stronie domowej.**

Adres: Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM, Collegium Novum,
al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań, tel. 61 829 29 25, 61 829 29 33,
fax. 618292926, <www.ILS.amu.edu.pl>.

**INFORMACJE
O POLSKIM TOWARZYSTWIE
BADANIA GIER**

**INFORMATION
ABOUT THE GAMES RESEARCH
ASSOCIATION OF POLAND**



Polskie Towarzystwo Badania Gier

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce. Skupia naukowców i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko pojętą problematyką gier – zwłaszcza RPG i gier komputerowych. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (interdyscyplinarnie i od strony nauk szczegółowych), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Polskie Towarzystwo Badania Gier ma ambicję, aby to jego członkowie dokonywali wartościowych ustaleń naukowych oraz nowatorskich rozwiązań praktycznych.

Towarzystwo organizuje – samodzielnie i we współpracy z instytucjami naukowymi – spotkania i panele naukowe oraz inne imprezy związane z badaniem gier. Ma zamiar upowszechniać i wydawać powstające w Polsce ludologiczne prace naukowe. PTBG propaguje ideę gier jako formy twórczego wykorzystania czasu, zamierza przedkładać władzom oświatowym wnioski dotyczące zastosowania gier w dydaktyce oraz projektować zainteresowanie nimi m.in. za pośrednictwem internetu. Towarzystwo będzie również zajmować stanowisko w sprawach publicznych dotyczących gier. Planowana jest współpraca z towarzystwami naukowymi i pokrewnymi instytucjami w kraju i za granicą.

Strona oficjalna i forum PTBG: <www.ptbg.org.pl>

Siedziba Towarzystwa: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel. 61 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Zarząd Główny PTBG:

dr Jerzy Zygmunt Szeja
Przewodniczący

dr Augustyn Surdyk
Skarbnik

dr Zbigniew Wałaszewski
dr Agata Hofman
prof. DSW dr hab. Jan Stasieńko

prof. ANS dr hab. inż. Jan Zych
Wiceprzewodniczący

dr Aleksandra Mochocka
Sekretarz

mgr Krzysztof Chmielewski
dr Marcin Petrowicz
prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski



Die polnische Gesellschaft zur Spieleforschung

Die PTBG ist die 1. akademische ludologische Gesellschaft in Polen. In ihr versammeln sich Forscher und Studierende zahlreicher Universitäten mit unterschiedlicher Spezialisierung sowie Personen aus anderen Berufskreisen und auch „Praktiker“ – Spieler und Designer – die sich alle in irgendeiner Form mit dem Phänomen Spiel befassen. Das Ziel der Gesellschaft ist es, Wissen über Spiele, sowohl in theoretischer wie auch in praktischer Form zu entwickeln und zu vermitteln. Die PTBG erhebt den Anspruch, dass ihre Mitglieder wertvolle wissenschaftliche Theorien schaffen und innovative, praktische Lösungen vorstellen. Die Gesellschaft organisiert u.a. Treffen, Konferenzen, Workshops, Kurse und andere mit der Spieleforschung verbundene Aktivitäten, und sie propagiert die Idee, dass Spiele eine kreative Form des Zeitvertreibs sind. Die PTBG arbeitet mit dem polnischen Bildungsministerium zusammen und beabsichtigt, Vorschläge zur sinnvollen Nutzung von Spiel in Didaktik und Pädagogik einzureichen sowie allgemein das Interesse für Spiele mittels verschiedener Medien (inkl. des Internets) zu stärken. Die Gesellschaft vertritt ihre Standpunkte in öffentlichen Debatten zum Thema Spiel und plant, mit ähnlichen Gesellschaften, Organisationen und Institutionen in Polen und anderen Ländern zusammenzuarbeiten.

PTBG Haupt- und Forum-Website: <www.ptbg.org.pl>

Hauptsitz: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

Kontakt: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

Der Hauptverwaltung der PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
der Vorsitzende

Dr. Augustyn Surdyk
der Kassenwart

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Dr. Agata Hofman
Prof. AGH dr habil. Jan Stasieńko

Prof. ANS dr habil. inż. Jan Zych
der stellvertretende Vorsitzende

Dr. Aleksandra Mochocka
die Sekretärin

Mag. Krzysztof Chmielewski
Dr. Marcin Petrowicz
Prof. UŁ dr habil. Piotr Sitarski



Games Research Association of Poland

PTBG is the first academic ludological society in Poland. It gathers scholars and students of numerous universities, different specializations (linguistics, theory of literature, sociology, psychology, philosophy, history, economy, computing, and other sciences and arts) and professions, as well as practitioners – game players and game designers, dealing with broadly perceived game issues especially Role-Playing Games and computer games.

The aim of the association is to popularise and develop the knowledge of games, both in the theoretical (interdisciplinary, as well as from the point of view of particular disciplines) and practical (creating and distributing games; didactic applications) perspective. The Games Research Association of Poland aims to assist its members in establishing valuable scholarly theoretical assumptions and introduce innovative practical solutions. The association organises – alone and through cooperation with academic institutions – meetings, conventions, conferences, workshops, courses, training and other enterprises related to games research.

Its intention is to popularise and publish ludological academic works written in Poland. The PTBG propagates the idea of games as a form of creative use of time, intends to present proposals concerning the application of games in didactics and pedagogy to the Ministry of Education and raises interest in games via different media including the internet. The association will also take a stand in public matters related to games. It is planning to cooperate with similar scholarly societies, organisations and institutions in Poland and abroad.

GRAP main and forum site: <www.ptbg.org.pl>

Headquarters: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tel.: 48 61 866 04 22

Contact: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

The Main Board of GRAP:

Jerzy Zygmunt Szeja PhD
President

Augustyn Surdyk PhD
Treasurer

Zbigniew Wałaszewski PhD
Agata Hofman PhD
Prof. AGH dr hab. Jan Stasiński

Prof. ANS dr hab. inż. Jan Zych
Vice President

Aleksandra Mochocka PhD
Secretary

Krzysztof Chmielewski M.A.
Marcin Petrowicz PhD
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski



Asociación Polaca de Investigaciones sobre Juegos

PTBG es la primera organización docente ludológica en Polonia. Reúne científicos y estudiantes de muchas universidades que se ocupan de los juegos en el amplio sentido de la palabra – sobre todo los RPG y los juegos de ordenador. Su objetivo consiste en popularizar y desarrollar el conocimiento sobre los juegos, teórica (desde el punto de vista de diferentes disciplinas o interdisciplinariamente) y prácticamente (la creación y la divulgación de los juegos, su uso didáctico). PTBG pretende que sus miembros lleguen a conclusiones docentes de valor e introduzcan soluciones prácticas innovadoras.

La asociación organiza – a su cuenta y con la colaboración con instituciones docentes – encuentros, discusiones docentes y otros eventos relacionados con la investigación sobre los juegos.

Tiene la intención de divulgar y editar los trabajos docentes sobre la ludología, escritos en Polonia. PTBG propugna la idea de los juegos como un pasatiempo creativo, quiere presentar sus conclusiones sobre el uso de los juegos en la didáctica ante el Ministerio de Educación, al igual que aumentar el interés sobre los juegos, entre otros, mediante Internet. Además, la organización va a presentar su opinión en cuanto a las cuestiones de interés común, relacionadas con los juegos. Se planea la colaboración con las asociaciones docentes e instituciones que trabajan sobre temas parecidos en el país y en el extranjero.

PTBG página web y el foro: <www.ptbg.org.pl>

La sede: ul. Kossaka 9/7 60-759 Poznań, tfo.: 48 61 866 04 22

Contacto: ptbg@ptbg.org.pl, jszeja@pro.onet.pl, SurdykMG@amu.edu.pl

La Junta General de PTBG:

Dr. Jerzy Zygmunt Szeja
el Presidente

Dr. Augustyn Surdyk
el Tesorero

Dr. Zbigniew Wałaszewski
Dr. Agata Hofman
Prof. AGH dr hab. Jan Stasieńko

Prof. ANS dr hab. inż. Jan Zych
el Vicepresidente

Dr. Aleksandra Mochocka
la Secretaria

M.A. Krzysztof Chmielewski
Dr. Marcin Petrowicz
Prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski

Warunki wstąpienia do Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wszystkie osoby oraz instytucje i firmy zainteresowane wstąpieniem do Polskiego Towarzystwa Badania Gier zapraszamy serdecznie do zapoznania się ze statutem Towarzystwa dostępnym na stronie internetowej PTBG w zakładce „Statut PTBG”, pobrania deklaracji członkowskiej (dostępnej w zakładce „Czym jest PTBG?” i zamieszczonej na kolejnej stronie) oraz wysłania jej do Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG dr. Jerzego Szei na adres:

Jerzy Szeja

al. Węgrowska 31/6

07-130 Łochów

Wysokość składki rocznej wynosi:

- dla studentów (osób studiujących, które NIE POSIADAJĄ TYTUŁU MAGISTRA) – 40 zł;
- dla pozostałych członków PTBG – 60 zł.

Mile widziane również wyższe wpłaty.

W przypadku Członków Wspierających (instytucji, organizacji i innych) każda deklaracja będzie rozpatrywana indywidualnie przez Zarząd Główny i Radę Towarzystwa.

Składki członkowskie za następne lata w odpowiedniej wysokości należy uiszczać do 10 lutego każdego roku.

Składki należy wpłacać na konto:

Polskie Towarzystwo Badania Gier

ul. Kossaka 9/7, 60-759 Poznań

nr konta bankowego:

PKO BP SA **39 1020 4027 0000 1902 0396 6587**

Tytułem: Składka członkowska za rok 202_ + imię i nazwisko wpłacającego.

Jednocześnie uprzejmie prosimy o przesłanie danych do listy członków PTBG publikowanej na witrynie Towarzystwa wg poniższych wzorów na adres ptbg@ptbg.org.pl:

1. stopień naukowy/tytuł zawodowy,
2. imię i nazwisko,
3. reprezentowana dyscyplina naukowa/uzyskane wykształcenie,
4. uczelnia, jednostka, miasto/miejscowość (w przypadku pracowników naukowych/dydaktycznych/naukowo-dydaktycznych i studentów),
5. aktualny, kontaktowy adres mailowy.

Przykład 1 (pracownik uczelni):

- dr AAAA BBBB, lingwistyka stosowana-glottodydaktyka, anglista, Instytut Lingwistyki Stosowanej UAM Poznań, AAABBB@amu.edu.pl

Przykłady 2, 3 (pracujący, niezwiązany z żadną uczelnią):

- mgr XXXXX YYYYY, informatyka, Warszawa, XXX@aaa.pl
- FFFFFFF GGGGGG, pracujący, Wrocław, GGG@aaa.pl

Przykłady 4, 5 (student):

- VVVVV ZZZZZ, student 2. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki UAM Poznań, ZZZ@aaa.pl
- Lic. DDDDD EEEEE, student 5. roku filologii angielskiej, Wydział Anglistyki, UAM Poznań, EEE@aaa.pl

Zarząd Główny PTBG gorąco zachęca do działalności w Kołach PTBG oraz powoływania nowych Kół (szczegóły określa Statut PTBG, lista istniejących Kół na kolejnych stronach).

Serdecznie zapraszamy do odwiedzania strony PTBG (<www.PTBG.org.pl>) rejestracji i udziału w dyskusjach na forum naukowym Towarzystwa (wejście ze strony głównej Towarzystwa) oraz odwiedzania profilu PTBG w serwisie Facebook.

Członkowie Towarzystwa mogą również brać udział w corocznych konferencjach naukowych PTBG z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier” (zwykle w listopadzie każdego roku w Poznaniu, strona każdej bieżącej strony pod adresem <www.gry.konferencja.org>) **ze zniżkową opłatą konferencyjną zawierającą ponadto składkę za nadchodzący rok.**

Zachęcamy do lektury publikacji PTBG i czasopisma „Homo Ludens” (dostępne online <<http://ptbg.org.pl/HomoLudens>>, więcej informacji nt. poprzednich publikacji Towarzystwa można znaleźć w zakładce „Publikacje” – wejście ze strony głównej PTBG.

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA >>>

DEKLARACJA CZŁONKOWSKA
Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Wyrażam swoją wolę przystąpienia do towarzystwa naukowego pod nazwą Polskie Towarzystwo Badania Gier.

Oświadczam, że znany jest mi statut PTBG i akceptuję jego postanowienia.

1. IMIĘ/IMIONA _____

2. NAZWISKO _____

3. DATA URODZENIA _____

4. ADRES ZAMIESZKANIA _____

5. ADRES KONTAKTOWY, TEL., E-MAIL _____

6. ROK WSTĄPIENIA _____

7. TYTUŁ ZAWODOWY / STOPIEŃ NAUKOWY / STUDENT
(UCZELNIA, KIERUNEK, ROK),
WYKSZTAŁCENIE, ZAWÓD WYKONYWANY

Podpis

Informacje o Kołach Polskiego Towarzystwa Badania Gier

Od roku 2005 do teraz zostało powołanych siedem statutowych Kół PTBG
(w kolejności powstawania):

Poznańskie Koło PTBG przy Instytucie Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Adres: Collegium Novum, al. Niepodległości 4, 61-874 Poznań

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Augustyn Surdyk
- Członek Zarządu: prof. ANS dr hab. inż. Jan Zych
- Członek Zarządu: mgr Marcin Lisek

Kontakt: SurdykMG@amu.edu.pl

Warszawskie Koło PTBG przy Wydziale Pedagogiki Uniwersytetu Warszawskiego

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Zbigniew Wałaszewski
- Członek Zarządu: Przemysław Bociąga
- Członek Zarządu: Maciej Ryng

Kontakt: zw@aps.edu.pl

Bydgoskie Koło PTBG przy Instytucie Komunikacji Społecznej i Mediów Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Adres: ul. Grabowa 2, 85-601, Bydgoszcz

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: mgr Krzysztof Chmielewski
- Członek Zarządu: dr Jacek Mianowski
- Członek Zarządu: dr Aleksandra Mochocka

Kontakt: larpowisko@gmail.com

Gdańskie Koło PTBG przy Wydziale Zamiejscowym SWPS w Sopocie

Zarząd Koła:

- Przewodnicząca: dr Agata Hofman
- Wiceprzewodnicząca: mgr Ewa Szumilewicz
- Sekretarz: lic. Kamila Kraszewska

Kontakt: agata.hofman@lanlab.pl

Krakowskie Koło PTBG przy Instytucie Sztuk Audiowizualnych UJ w Krakowie

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: dr Marcin Petrowicz
- Członek Zarządu: dr Justyna Janik
- Członek Zarządu: Maciej Nawrocki

Kontakt: marcin.petrowicz@gmail.com

**Wrocławskie Koło PTBG przy Zakładzie Nowych Mediów Instytutu
Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Dolnośląskiej Szkoły
Wyższej we Wrocławiu**

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: prof. AGH dr hab. Jan Stasiński
- Członek Zarządu: dr Dorota Chmielewska-Łuczak
- Członek Zarządu: dr Dobrosława Grzybkowska-Lewicka

Kontakt: janostas@poczta.onet.pl

**Łódzkie Koło PTBG przy Katedrze Mediów
i Kultury Audiowizualnej Uniwersytetu Łódzkiego**

Zarząd Koła:

- Przewodniczący: prof. UŁ dr hab. Piotr Sitarski
- Członek Zarządu: dr Dominika Staszenko-Chojnacka
- Członek Zarządu: dr Marcin M. Chojnacki

Kontakt: sitarski@uni.lodz.pl

Informacje i komunikaty dot. działalności Kół publikowane są na witrynie internetowej PTBG, w odpowiednich działach forum oraz w profilu towarzystwa w serwisie Facebook.

Homo Ludens

„**Homo Ludens**” – pierwszy ludologiczny periodyk naukowy w Polsce i zarazem oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Tytuł pisma nawiązuje do klasycznej już pozycji holenderskiego historyka i antropologa kultury Johana Huizingi *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (1938). Czasopismo publikuje artykuły przeglądowe, ogólne i przyczynkowe, polemiczne, wspomnieniowe, a także wybrane recenzje i sprawozdania. Ukazuje się z częstotliwością jednego numeru na rok.

PTBG to pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne w Polsce zarejestrowane w 2005 roku w Poznaniu. Skupia naukowców, doktorantów i studentów z wielu uczelni, którzy zajmują się szeroko rozumianą problematyką gier. Jego celem jest popularyzowanie i rozwijanie wiedzy o grach, zarówno w ujęciu teoretycznym (inter-/transdyscyplinarnie i od strony poszczególnych nauk), jak i praktycznym (tworzenie i rozpowszechnianie gier; zastosowania dydaktyczne).

Ludologia

Złożoność ludologii (inter-, transdyscyplinarność) jako wciąż tworzącej się nauki zajmującej się badaniem gier znajduje swoje odbicie w mnogości dyscyplin naukowych reprezentowanych przez członków Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Ta obfitość wynika z zazębiania się obszarów zainteresowań badawczych nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych i ścisłych. W związku z tym nasuwają się pytania stawiane podczas cyklicznych konferencji PTBG: „Czy możliwe i potrzebne jest stworzenie odrębnej metodologii badań nad grami?” oraz „Czy ludologia może wyrastać wyłącznie na gruncie teorii wypracowanych przez nauki humanistyczne i społeczne?”. Celem pisma jest m.in. próba znalezienia odpowiedzi i zachęta do dalszej dyskusji.

Polskie Towarzystwo Badania Gier

Homo Ludens
ul. Kossaka 9/7
60-759 Poznań
e-mail: homoludens@ptbg.org.pl
www.ptbg.org.pl/homoludens