

Wysiłek emocjonalny jako podstawowa zasada miłości (dworskiej). Romans z Anomenem w Baldur's Gate II

ABSTRACT. Bednorz Magdalena, *Wysiłek emocjonalny jako podstawowa zasada miłości (dworskiej). Romans z Anomenem w Baldur's Gate II* [Emotional effort as the basic principle of (courtly) love. Romance with Anomen in *Baldur's Gate II*]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 307–325. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.19>.

The article undertakes an analysis of the only romantic plot for a female character in *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, namely the romance with Anomen, one of the player character's potential companions. The analysis focuses primarily on how this romance adapts themes of courtly love to the poetics of the digital game medium. Courtly love is treated here not as a realistically depicted medieval tradition but rather as an established pop-cultural reference to the literature of the period, and as an element of contemporary depictions of the Middle Ages, often serving as a way to present contemporary themes and beliefs. The analysis therefore aims to explore how the theme can be employed to reproduce contemporary patterns of romantic relationships within a game, and in the case of Anomen, how it reproduces patterns of unequal emotional labor in heterosexual relationships. The article thus seeks to show how digital games can function as tools of cultural discourse of love by implementing certain patterns of romantic love through their specific means of expression.

KEYWORDS: digital games, love, courtly love, emotional effort, Bioware

Zainteresowanie akademickie miłością i tym, jak jest przedstawiana w tekstach kultury, dotarło w ostatnich latach również do obszaru badań nad grami. Świadczą o tym chociażby wciąż nieliczne, ale coraz częstsze publikacje groznawcze dotyczące zarówno konkretnych odzworowań miłości w grach, jak i wykorzystywanych w nich środków wyrazu[1]. Również polscy badacze poruszają powyższe kwestie; Piotr Prósiniński i Piotr Krzywdziński poświęcają całą książkę omówieniu romansów w grach cyfrowych, wychodząc z założenia, że „gry wideo stają się współcześnie istotnym medium przekazującym i krzewiącym idee i wyobrażenia dotyczące miłości oraz romansu; że w swojej popularności prezentują różne formy relacji opartych na bliskości realizowanej na różnorakie sposoby”[2]. Poniższy artykuł opiera się na tym samym założeniu, skupiając się na konkretnym przykładzie przedstawienia miłości w grze i na konkretnym przywoływanym w nim motywie – omówiony zostanie romans z Anomenem w *Baldur's Gate II: Cienie Amn* pod kątem nawiązań do miłości dworskiej. Uzasadnienie

Wstęp

[1] Zob. *Game Love: Essays on Play and Affection*, red. J. Enevold, E. MacCallum-Stewart, Jefferson 2015; *Digital Love: Romance and Sexuality in Video Games*, red. H. McDonald, Boca Raton – London – New York 2017.

[2] P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*, Kraków 2018, s. 24.

wyboru omawianego materiału jest dwojakie. Po pierwsze, *Baldur's Gate II* ma w tej chwili status tekstu popularnego (o czym świadczy chociażby sequel będący właśnie w produkcji) i ważnego dla rozwoju tożsamości również polskich graczy[3], ale również stanowiącego jeden z kamieni milowych w rozwoju romansów w grach BioWare, czyli studia, które szczególnie słynie z umieszczanych w grach romansów z postaciami niezależnymi[4]. Po drugie, romans z Anomenem – nieodświadczonym kandydatem na rycerza, pochłoniętym walką ze złem i poszukującym wsparcia u swojej wybranki – wyraźnie wykorzystuje nawiązania estetyczne i fabularne do jednej z bodaj najbardziej rozpoznawalnych konwencji miłosnych w europejskim obszarze kulturowym, czyli do miłości dworskiej. Gra zawiera przede wszystkim odniesienia do przetworzeń tego motywu przez kulturę popularną, a także do stylizacji mediewistycznej, pojawiającej się zarówno w tradycji literackiej, jak i w różnorodnych adaptacjach audiowizualnych, szczególnie w gatunku *fantasy*. Dzięki rozpoznawalności tego nawiązania romans z Anomenem pozwala na dość jasne prześledzenie przełożeń transmedialnych. Co więcej, tak ujmowana miłość dworska funkcjonuje również jako pewna retoryczna rama do podejmowania współczesnych tematów społeczno-kulturowych, a przez to umożliwia analizę aktualnych idei i wyobrażeń miłości krzewionych za jej pomocą. Wydaje się to szczególnie ważne, kiedy weźmie się pod uwagę, że wątek miłosny Anomena jest jedynym wzorcem miłości oferowanym w przypadku rozgrywki postacią kobiecą. Niniejszy artykuł stanowi zatem próbę analizy, za pomocą jakich narzędzi i poetyk miłość dworska jest przynoszona na realia medium cyfrowego, jakie znaczenia przynosi takie przełożenie oraz jakie wzorce miłości mogą być przez nie wspierane.

Retoryka miłości (dworskiej) w grach cyfrowych

Funkcjonowanie społecznych wzorców miłości i rola tekstów kultury w ich odtwarzaniu nie jest tematem nowym w badaniach humanistycznych i społecznych. Jak zauważa m.in. Anthony Giddens, miłość romantyczna jest powiązana z warunkami społeczno-kulturowymi, a jej definicja, zachowania z nią związane, wzorce i ideały podlegają przemianom wraz z przemianami społecznymi[5]. Podobnie Niklas Luhmann wskazuje na istnienie specyficznych kodów kulturowych, które rządzą komunikacją miłosną i dyktują zachowania i przekonania związane z relacjami miłosnymi[6]. Obaj autorzy zwracają przy tym uwagę na rolę tekstów kultury w odtwarzaniu i wzmacnianiu tych kodów czy wzorców, a Giddens dodatkowo podkreśla funkcję popkultury jako istotnego w tym obiegu czynnika[7]. W nowszych

[3] Zob. S. Krawczyk, „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8), s. 63–79.

[4] Zob. H. McDonald, *NPC Romance as a Safer Space: BioWare and Healthier Identity Tourism*, „Well-Played” 2012, nr 1(4), s. 23–40.

[5] A. Giddens, *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love, and Eroticism in Modern Societies*, Stanford 1992.

[6] N. Luhmann, *Love as Passion: The Codification of Intimacy*, Cambridge 1986.

[7] A. Giddens, op. cit., s. 44–45.

badaniach podobną myśl o społecznym wymiarze miłości można odnaleźć chociażby w obszarze *critical love studies* – zespole interdyscyplinarnych, choć osadzonych przede wszystkim w socjologii, badań przyglądającym się dyskursom miłości[8]. Temat ten podejmowany jest również w obszarze dziedzin humanistycznych, chociażby poprzez badania romansu jako gatunku literackiego. Badania te, nastawione zarówno na charakterystykę czy historię gatunku[9], jak i na odbiór czytelniczy[10], zakładają, że istnieje związek pomiędzy kulturowymi wyobrażeniami miłości a wzorcami odtwarzanymi społecznie, zatem przywołują związane z nimi problemy ideologiczne, takie jak uwikłanie książek romansowych i praktyk czytelniczych w ideologię patriarchy[11]. Jak wspominałam wcześniej, groznawstwo również podejmuje analogiczną tematykę, o czym świadczą zbiorowe tomy poświęcone całkowicie zagadnieniom romansów i miłości w grach, takie jak *Game Love: Essays on Play and Affection* pod redakcją Jessiki Enevold i Esther MacCallum-Stewart czy *Digital Love: Romance and Sexuality in Video Games* pod redakcją Heidi McDonald. Na polskim gruncie także można znaleźć teksty na temat związków gier i miłości, jak chociażby przeglądową publikację Dominiki Staszenko o kreowaniu historii miłosnych w grach[12] czy wymienioną wcześniej książkę Piotra Prósinoskiego i Piotra Krzywdzińskiego. Co istotne, publikacje te, zwłaszcza te zorientowane na krytyczną analizę gier jako tekstów kultury, wskazują na potencjał gier do wytwarzania znaczących przedstawień miłosnych, wpisujących się w pewne konkretne kulturowe wzorce i krzewiących konkretne jej wyobrażenia i idee. Gry w przywoływanych tu ujęciach stawiane są w roli „wpływowych mediatorów i generatorów nowych związków, relacji romantycznych i przyjaźni”[13] oraz stają się „obszarami wielopłaszczyznowego odczuwania uczuć i emocji; miejscem, w którym dochodzi do (re)interpretacji znaczenia bliskości – nierzadko z użyciem swoistych metafor kulturowych”[14]. Teksty te często wskazują również, że w proces takich reinterpretacji włączają się środki ekspresji i poetyki wynikające ze specyfiki gier.

Przekonanie, że cechy medium, przez które przekazywana jest szeroko rozumiana komunikacja miłosna, wpływają również na sam ten przekaz i są zaangażowane w procesy znaczeniowótórcze, można odnaleźć również w myśli Lee Mackinnon i proponowanej przez nią koncepcji maszyn dyskursu miłości (*love discourse machines*)[15]. Wskazuje

[8] A. Burge, M. Gratzke, *Special Issue: Critical Love Studies (Editors' Introduction)*, „Journal of Popular Romance Studies” 2017, nr 6.

[9] Zob. P. Regis, *A Natural History of the Romance Novel*, Philadelphia 2007; C. Roach, *Getting a Good Man to Love: Popular Romance Fiction and the Problem of Patriarchy*, „Journal of Popular Romance Studies” 2010, nr 1.1.

[10] Zob. J.A. Radway, *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill 1991.

[11] Zob. ibidem; T. Modleski, *Loving with a Vengeance: Mass Produced Fantasies for Women*, New York 2008.

[12] D. Staszenko, *Miłość budowana na pikselach*, „EKRAŃY” 2017, nr 3–4 (37–38), s. 102–107.

[13] *Game Love: Essays on...*, s. 3 [tłum. M.B.].

[14] P. Prósinoski, P. Krzywdziński, op. cit., s. 320.

[15] L. Mackinnon, *Love Machines and the Tinder Bot Bildungsroman*, „e-flux journal” 2016, nr 7.

ona na zmianę w sposobach komunikacji i w myśleniu o związkach romantycznych w czasach postcyfrowych oraz doszukuje się przyczyny w cechach cyfrowych mediów, które uczestnicząc w rozpowszechnianiu kodów i zachowań miłości poprzez systemy społeczne, jednocześnie kształtują te wzorce. Zatem dla Mackinnon, parafrazując McLuhana[16], medium jest przekazem miłosnym – wzorce miłości są nie tylko przetwarzane, dystrybuowane i determinowane kulturowo, lecz także zależne od cech medium, które je przetwarza i dystrybuuje. Chociaż Mackinnon skupia się bardziej na praktykach komunikacyjnych, to łatwo można jej myśl rozszerzyć na kulturowe przedstawienia miłości występujące w mediach cyfrowych, w tym oczywiście w grach. Przydatna wydaje się tu perspektywa oferowana przez Doris C. Rusch, podejmującej tematykę unikalnej medialności gier i jej wykorzystania w opowiadaniu historii związanych z emocjami, uczuciami i relacjami międzyludzkimi. Rusch wychodzi częściowo od idei retoryki proceduralnej – teorii Iana Bogosta, który łączy wytwarzanie znaczenia w grach z ich regułami. Według tej koncepcji rozgrywka dokonuje się na podstawie reguł, które – wpływając na zachowania gracza i determinując jego możliwości działania – tworzą pętlę ciągłej informacji zwrotnej w trakcie rozgrywki[17]. Tym samym reguły gier służą jako narzędzia do reprezentowania procesów, w tym kulturowych i społecznych, przez co mogą „ujawnić i wyjaśnić ukryte sposoby myślenia, które często kierują zachowaniem społecznym, politycznym lub kulturowym”[18]. O ile Bogost jest zainteresowany przede wszystkim konsekwencjami ideologicznymi i politycznymi, o tyle Rusch skupia się na zdolności gier do przedstawiania ludzkich doświadczeń, w tym tych bardziej osobistych, wliczając w to procesy emocjonalne i psychiczne[19]. Badaczka twierdzi, że poprzez warstwę rozgrywki gra „wykorzystuje afektywną siłę działania w świecie rzeczywistym, a fikcja kontekstualizuje te emocje i umożliwia graczom przypisanie ich do wydarzeń w świecie gry”[20]. Choć z pozoru to aspekt fikcyjny zapewnia najwyraźniejszy i najbardziej oczywisty związek z ludzkimi doświadczeniami, to właśnie w „growości” gier cyfrowych można odnaleźć ich szczególnie potencjał do przedstawiania ludzkich doświadczeń i komunikowania procesów emocjonalnych poprzez procedury. Co ważne, Rusch, mówiąc o narzędziach znaczeniowych gier, nie ogranicza się jedynie do proceduralności – uwzględnia także rolę narracji i warstwy wizualnej, wszystkie te warstwy gry dostarczają bowiem unikalnych środków wyrazu i jako takie często współdziałają w tworzeniu znaczenia. Takie podejście otwiera zatem gry na kompleksową, krytyczną, retorycznie

[16] M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York 1964.

[17] I. Bogost, *The Rhetoric of Video Games*, [w:] *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, red. K. Salen, Cambridge 2008, s. 121–140.

[18] Ibidem, s. 128 [tłum. M.B.].

[19] D.C. Rusch, *Mechanisms of the Soul – Tackling*

the Human Condition in Videogames, [w:] *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, <http://www.digra.org/digital-library/publications/mechanisms-of-the-soul-tackling-the-human-condition-in-videogames> (dostęp: 1.09.2022).

[20] Ibidem, s. 3 [tłum. M.B.].

zorientowaną analizę, obejmującą nie tylko aspekt proceduralny, lecz także ramy fabularne i estetyczne. Rusch wydaje się postulować możliwie szeroki, otwarty na różnorodne poetyki medium opis konkretnych przedstawień ludzkich doświadczeń w grach – co może obejmować również doświadczenia miłosne.

Łącząc te założenia z wyżej wspomnianymi stanowiskami o roli kulturowych wyobrażeń miłości w rozpowszechnianiu jej wzorców, podejmuję się analizy wykorzystania w grze dość specyficznego motywu miłosnego – miłości dworskiej. Jest on zarówno wyjątkowo rozpoznawalny, jak i funkcjonujący w kulturze, szczególnie w tradycji europejskiej, jako swoisty ideał miłości. Zaznaczę tu raz jeszcze, że nie odnoszę się do tej kategorii jako do rzeczywistego motywu poezji średniowiecznej. Zwracam uwagę raczej na to, co stanowi poromantyczny spadek średniowiecznej tradycji – na funkcjonujące w obiegu kulturowym, a szczególnie popkulturowym (m.in. w gatunku *fantasy*, w tym w audiowizualnych tekstach kultury) reinterpretacje tematyki i motywów twórczości trubadurów oraz zestaw współczesnych wyobrażeń i estetycznych nawiązań do czasów średniowiecznych[21]. Miłość dworska w takim wymiarze, w jakim będę się tutaj do niej odwoływać, to więc obecny w kulturze popularnej motyw, zawierający w sobie takie topoty, jak postać młodego rycerza i pięknej, dobrej dworki, damy jego serca, rozdzielonych przez różnicę pozycji społecznych oraz ich miłość skutkującą próbami dowiedzenia swojej wartości i szczerości uczuć[22]. Jednocześnie motyw ten funkcjonuje w obrębie szerszej tradycji neomedievalizmów – współczesnych wyobrażeń o średniowieczu, które w tekstach kultury służą przedstawianiu współczesnych idei i wzorców, jednocześnie idealizując te wzorce ze względu na rangę, jaką kulturowo przypisuje się średniowieczu[23]. Wybór motywu miłości dworskiej jako przedmiotu analizy powodowany jest zatem zarówno jego rozpoznawalnością i transmedialną tradycją, co pozwala na przesłedzenie transmedialnych odniesień również w grach cyfrowych, jak i częstym wykorzystaniem go jako figury retorycznej do odtwarzania współczesnych wzorców miłości przy jednoczesnym ich idealizowaniu. W części analitycznej przyglądam się obu tym wątkom na konkretnym przykładzie. Po pierwsze badam więc, jak *Baldur's Gate II* angażuje różnorodne środki wyrazu, w tym te charakterystyczne dla gier cyfrowych, do przedstawienia motywu miłości dworskiej – a co za tym idzie, jakie poetyki medium są wykorzystane w tym przypadku do przekaza-

[21] Zob. E. Fay, *Romantic Medievalism: History and the Romantic Literary Ideal*, London 2002; *Fantasy and Science-Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to a Game of Thrones*, red. H. Young, Amherst – New York 2015.

[22] Zob. B. Tuchman, *A Distant Mirror: The Catastrophic 14th Century*, New York 1978; R. Boase, *The Origin and Meaning of Courtly Love: A Critical Study of European Scholarship*, Manchester 1977.

[23] Zob. K. Selling, „*Fantastic Neomedievalism*”: *The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy*, [w:] *Flashes of the Fantastic: Selected Essays from the War of the Worlds Centennial: Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport 2004, s. 211–218; A. Kaufman, *Medieval Unmoored*, [w:] *Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s)*, red. K. Fugelso, Rochester 2010, s. 1–11.

zywania znaczeń związanych z miłością w ogóle. Po drugie natomiast przyglądam się temu, jakie współczesne wzorce miłości i związków romantycznych odtwarzane są w tym procesie.

Romans z Anomenem – studium przypadku

Baldur's Gate II: Cienie Amn to druga część serii gier fabularnych z gatunku CRPG (ang. *computer role-playing games*) wyprodukowana w 2000 r. przez studio BioWare. Osadzona w fantastycznym świecie Faerûnu historia przedstawiona w grze opowiada o losach dziecka martwego boga mordy, Bhaala, które musi podjąć heroiczny wysiłek i zmierzyć się z licznymi przeciwnościami losu, w tym ze swoim złowrogim dziedzictwem oraz z czarodziejem Irenicusem, próbującym wykorzystać jego moc do własnych celów. Stylistycznie i fabularnie gra wpisuje się zatem w gatunek *fantasy*, często łączony z tradycją RPG^[24]. Wykorzystuje również charakterystyczne dla niego motywy, takie jak istnienie magii, bohaterskie dokonania czy odmienny od rzeczywistego świat, przywołujący umowne skojarzenia z minionymi epokami (w tym konkretnym przypadku ze średniowieczem). W arsenale mediewalizmów, które pojawiają się w *Baldur's Gate II*, znajdują się m.in. nawiązania do konwencji miłosnej kojarzonej z tym okresem. Dziecięciu Bhaala, czyli postaci gracza (dalej określanej skrótowo „PC”, od angielskiego *player character*) w zmaganiach mogą towarzyszyć postaci niezależne, które można przyłączać do swojej drużyny. Wśród nich znajdują się cztery, z którymi można nawiązać bliższą, romantyczną relację, zależnie od wyborów dotyczących cech postaci dokonanych na początku rozgrywki. Są to Aerie, Viconia i Jaheira, które mogą wejść w związek z postacią męską, oraz Anomen Delryn, który jest jedyną opcją romansową w przypadku rozgrywki postacią kobiecą. To właśnie romans z Anomenem w klarowny sposób wykorzystuje liczne odniesienia do motywu miłości dworskiej.

Już sama postać Anomena, szlachetnie urodzonego kandydata na rycerza Szlachetnego Zakonu Promiennego Serca, przywołuje konwencję dworską, a dokładniej: wpisuje się w mediewizujący trop młodego, męznego rycerza, który ma czynami dowieść swojej wartości i sprawdzić się w walce przeciwko złu świata^[25]. Co więcej, odwołania do swoistej rycerskości Anomena nie pozostają jedynie na poziomie fabularnym, a przekładają się również na warstwę zasad i mechanik rozgrywki, co wyraźnie widać chociażby w jego statystykach postaci. Siła i kondycja to najmocniejsze cechy bohatera, jego charakter jest zakwalifikowany jako praworządny neutralny, z kolei swoje umiejętności rozwija on w ramach dwóch połączonych klas, wojownika i kapłana, dzięki czemu może nosić ciężkie zbroje, w momencie przyłączenia się do drużyny posiada zdolność walki bronią jednoręczną i tarczą, a jako kapłan Helma – boga strażników poświęcających się w imię prawa – jest

[24] Zob. M.B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016.

[25] J. Goodman Wollock, *Courtly love*, [w:] *The Encyclopedia of Medieval Literature in Britain*, red. S. Echard, R. Rouse, New York 2017, s. 2–4.

w stanie dodatkowo używać ochronnych i wzmacniających zaklęć. Trop rycerski działa tu zatem, opierając się na różnorodnych środkach wyrazu dostępnych dla gry. Sama treść romansu natomiast kontekstualizuje rycerskość Anomena jako ważną część relacji dworskiej. Już pierwsza rozmowa, którą mężczyzna inicjuje po przyłączeniu się do drużyny, jeśli PC spełnia wymagania, by uruchomić romans z jego udziałem, zaczyna się słowami: „Zaprawdę, pani... zdziwienie mnie ogarnia na myśl, że nie zapytałaś mnie jeszcze o moje podróże. Wędrujemy już razem jakiś czas, a mimo to nic o sobie nie wiemy”[26]. Anomen jednocześnie wyraża swoje zainteresowanie bliższym poznaniem PC i mocno podkreśla, jak zasadniczą rolę dla niego samego odgrywają pretensja do stanu rycerskiego oraz bohaterskie czyny, których w imię Zakonu dokonał. Wiąże w ten sposób niejako swoje zaloty z rozmowami na temat rycerskich wartości i osiągnięć – i rzeczywiście, temat ten powraca wielokrotnie w trakcie trwania romansu. Anomen często porusza kwestie potrzeby walki ze złem („Wszędzie dostrzegam niesprawiedliwość, pani, i... i niczego tak nie pragnę, jak z nią walczyć”) i roli Zakonu w podejmowaniu tego wyzwania („Jest to największa siła sprzyjająca prawości w Faerunie... armia rycerzy i paladynów, gotowa w każdej chwili walczyć ze złem, gdziekolwiek ono się pojawi”)[27]. Osadzenie tej tematyki w centrum treści romansowych nie tylko służy kreacji Anomena według schematu młodego kochanka-rycerza, lecz także przyczynia się do wytworzenia pewnej ramy oczekiwań w stosunku do wybranki jego serca. Po pierwsze, przez postawienie tych problemów w centrum procesu zalotów, romans zdaje się sugerować, że zainteresowanie Anomena powiązane jest z dzieleniem, chociaż w pewnym stopniu, jego systemu wartości. Co więcej, od samego początku dostrzegalny jest zwrot „pani”, którego Anomen używa konsekwentnie w odniesieniu do PC, a który nie tylko nawiązuje do umownie dawnej stylistyki, ale też sytuuje kobietę w romansie jako wysoką rangą i statusem oraz do pewnego stopnia idealizowaną przez okazywany jej respekt. Ta idealizacja jest wyraźna również w momentach, kiedy Anomen nawiązuje do przeszłych osiągnięć samej PC i podkreśla, jak bardzo mu one imponują, stwierdzając chociażby: „wiem, że jesteś sama zdolna do wielkich czynów, pani” czy: „wiem, że kiedyś byłaś mocą prawych”[28]. Anomen już poprzez samą treść swoich wypowiedzi stawia wymagania odnośnie do moralności i prawości postaci, z którą ma romansować. Ujęcie tych oczekiwań w taki sposób wywołuje z kolei skojarzenia z toposami związanymi z drugą stroną dworskiej relacji miłosnej, to jest z dworną damą czy też po prostu damą dworu. Taka kobieta, najczęściej szlachcianka, ma pełnić dla rycerza funkcję nieosiągalnego ideału dobra, prawości i piękna, który będzie on, przynajmniej publicznie, podziwiał i czcił z oddali, między innymi poprzez szlachetne i doniosłe czyny, oraz traktować jak swoisty kompas

[26] *Baldur's Gate II: Cienie Amn* (Bioware, 2000).

[28] *Ibidem*.

[27] *Ibidem*.

moralny[29]. Co wydaje się szczególnie istotne, romans z Anomenem nawiązuje nie tylko do dobroci, której oczekuje się od damy-PC, lecz także do jej piękna. Sugerują to i zapewnienia Anomena o jej urodzie, i – chociażby – zablokowanie możliwości romansowania z Anomenem poprzez konwencjonalnie „brzydkie” rasy postaci, takie jak półorczyce, krasnoludki czy gnomki. Zatem zarówno poprzez pewne ograniczenia stawiane przez zasady romansu, jak i poprzez wskazówki interpretacyjne w treści rozmów z Anomenem ten wątek miłosny zdaje się nakłaniać do odgrywania PC chociaż w podstawowym stopniu jako szlachetnej i pięknej damy – według toposów znanych z popularnych przedstawień miłości dworskiej.

Taka interpretacja jest także wspierana przez sposób, w jaki realizuje się w przypadku Anomena podstawowa mechanika romansów *Baldur's Gate II*. Romans na poziomie rozgrywki odbywa się przede wszystkim poprzez dialogi romansowe (ang. *lovetalks*). Składają się na nie kwestie danej postaci niezależnej oraz określony zbiór odpowiedzi, spośród których gracz wybiera te, które stają się kwestiami PC. Wybory te determinują wpływ PC na postać, z którą się romansuje, ukierunkowują jej reakcje, a nawet umożliwiają bądź blokują możliwość kontynuowania romansu. Oczywiście zazwyczaj postać będąca partnerem romansu ma swoje preferencje co do odpowiedzi i zachowania PC, które można wywnioskować z jej własnych kwestii i ogólnego usposobienia lub metodą prób i błędów: z konsekwencji wyboru konkretnych opcji dialogowych i ich wpływu na relację między postaciami. W przypadku Anomena te kwestie, które przynoszą pozytywny dla trwania romansu efekt, są związane przede wszystkim z okazywaniem mu emocjonalnego wsparcia i podzieleniem jego poglądów. Bardzo klarownie ilustrują to poniższe opcje dialogowe podsumowujące rozmowę na temat okresu dorastania mężczyzny, która odbywa się we wczesnej fazie romansu:

ANOMEN: Posłuchaj mnie więc. Muszę ci się wydawać żalonym rycerzem, bełkoczącym niczym chłopczyk o tym, jak to mój ojciec nie chciał mnie zaakceptować. Pewnie myślisz, że jestem głupcem, pani.

1. Nie, nie sądzę, abyś był głupcem, Anomenie. **(lub)**

2. Nie bądź śmieszny, Anomenie. Pokonałeś wiele trudności... powinieneś być dumny ze swych czynów.

ANOMEN: Pani, jesteś bardzo uprzejma mówiąc to. Dziękuję.

3. Myślę, że powinieneś wziąć się w garść, Anomenie. Jeśli nie potrafisz sobie poradzić z taką blahostką, nigdy nie osiągniesz tego, co chcesz.

ANOMEN: Tak, powinienem wziąć się w garść. Myślę, że masz rację. Kontynuujmy zatem naszą podróż, pani. **(romans zepsuty, zostaje w drużynie)**

4. Tak, jesteś po trosze głupcem.

ANOMEN: A, rozumiem. Przepraszam, że męczyłem cię moimi posępnymi myślami. W przyszłości będę się powstrzymywał. **(romans zepsuty, zostaje w drużynie)**[30]

[29] Zob. J. Goodman Wollock, op cit.; R.J. Cormier, „You Make Me Want to Be a Better Man”: *Courtly values Revived in Modern Film*, [w:] *The Legacy of*

Courtly Literature, red. D. Nelson-Campbell, R. Cholakian, London 2017, s. 77–88.

[30] *Baldur's Gate II: Cienie Amn*.

Jak starałam się zaznaczyć w samym cytacie, wybór opcji pierwszej lub drugiej umożliwia dalszy rozwój relacji z Anomenem, z kolei reakcje trzecia i czwarta skutkują jej końcem. Powyższy przykład dość jasno zatem pokazuje, że jedyną dopuszczalną reakcją, jeśli zależy nam na trwaniu romansu, jest okazywanie wsparcia i robienie tego w sposób bezkrytyczny. Nawet stosunkowo łagodniejsza (przynajmniej w porównaniu z opcją czwartą) sugestia, że Anomen powinien „wziąć się w garść” spotyka się z niechcianymi konsekwencjami. Podobną niechęcią ze strony Anomena skutkują również wszelkie kwestie krytykujące czy kwestionujące działalność Zakonu, do którego chce wstąpić, sugerowanie mu arogancji czy okazywanie zniecierpliwienia, kiedy wraca do opowieści o swoich dokonaniach i dotychczasowym życiu – co staje się dość częstym elementem *lovetalks*. Widać to chociażby w rozpoczęciu wyżej wspomnianej rozmowy o jego dzieciństwie i rodzinie:

ANOMEN: *wzdycha* Rozmowa o moim ojcu dała mi do myślenia. Może nawet za bardzo. Czuję się tak, jakby jakiś niezdrowy podmuch zakaził moją duszę.

1. Dlaczego? Co masz na myśli? (**dialog kontynuowany: przeszłość Anomena**)

2. Nie mam czasu na twoją melancholię, Anomenie.

ANOMEN: Twoje słowa ranią mnie niczym ostry sztylet. A ja po prostu myślałem, że uda mi się znaleźć ulgę poprzez rozmowę z kimś innym. Może wolisz, abym opuścił twoje towarzystwo!

1. Nie dbam o to co uczynisz, Anomenie. Odejdź, jeśli musisz.

ANOMEN: Tak zatem uczynię. Nie lubię, kiedy się ze mnie kpi. Prawdopodobnie znajdę lepszych towarzyszy wśród szczerów w tej cuchnącej gospodzie, gdzie spotkałem ciebie. Żegnaj, <CHARNAME[31]>. (**romans zepsuty, opuszcza drużynę**)

2. Nie, nie odchodź. Po prostu nic nie mów.

ANOMEN: Stawiasz mnie przed niewielkim wyborem, pani. Więc niech tak będzie... dopóty stanowić będziesz siłę w obronie prawości, pozostanę przy twoim boku, milczący. Na razie. (**romans zepsuty, zostaje w drużynie**)

3. Nie, Anomenie, przepraszam. To było niepotrzebne z mojej strony. Proszę... powiedz mi, co miałeś na myśli, jeśli ciągle tego chcesz.

ANOMEN: Cóż... jak sobie życzysz. Często mnie oskarżano, że jestem złośliwy i porywczy. Przyjmuję twoje przeprosiny, pani. (**dialog kontynuowany: przeszłość Anomena**)[32]

Rozmowa może być kontynuowana tylko w sytuacji, gdy PC natychmiast zadeklaruje gotowość poświęcenia czasu problemom Anomena lub jeśli po wstępnym okazaniu zniecierpliwienia przeprosi i zachęci go do zwierzeń. W przypadku okazania jakiegokolwiek niechęci do rozmowy z bohaterem w momencie, kiedy inicjuje on dialog, romans zostaje przerwany. W zestawieniu z poprzednim przykładem fragment ten jasno obrazuje, że romans z Anomenem zakłada poświęcanie mu nieskrępowanej uwagi, priorytetyzowanie rozmów z nim ponad inne czynności oraz okazywanie empatii, zrozumienia i cierpliwości. Jest to

[31] Zmienna imienia PC.

[32] *Baldur's Gate II: Cienie Amn*.

również wspierane poprzez semantyczny i perswazyjny wymiar zwycięstwa i porażki w zasadach rozgrywki, czy też, jak ujmuje to Piotr Sterczewski, omawiając koncepcję Iana Bogosta, przez retorykę porażki, którą można zdefiniować „jako formułowanie określonych twierdzeń poprzez odwołanie do wewnątrzgrowej przegranej jako środka semantycznego” [33]. W przypadku romansu z Anomenem porażka wynikająca z wyboru każdej kwestii, która jest odmową okazania mu wsparcia, staje się swoistą wskazówką interpretacyjną, wikłającą miłość z nieustannym wysiłkiem emocjonalnym. Po raz kolejny ten wątek romansowy wydaje się więc sugerować, że wsparcie i cierpliwość są najbardziej skuteczne w relacji miłosnej, a tym samym zakłada wykazywanie się przez PC przymiotami damy z rycerskiego romansu. To nawiązanie staje się szczególnie wyraźne, kiedy zauważymy, że w przypadku odpowiedzi na nieprzychylnie opcje dialogowe Anomen często przestaje zwracać się do postaci gracza per „pani”, a w powyższym przykładzie, zdenerwowany, porównuje jej towarzystwo do towarzystwa szczurów.

Rzecz jasna bliższe zapoznanie się z powyższymi opcjami dialogowymi pozwala na stwierdzenie, że wybór tych, które nie zdenerwują rozmówcy, jest dosyć oczywisty – kwestie, które kończą się złamaniem romansu, w większości przypadków są sformułowane w sposób raczej niegrzeczny. Powoduje to również dalsze konsekwencje dla ogólnego wzdźwięku tego wątku. Jak wskazują m.in. Peter Mawhorter, Michael Mateas, Noah Wardrip-Fruin i Arnav Jhala, podobne konstrukcje formalne wykorzystują poetykę wyboru, rozumianą jako krytyczne zastosowanie systemów opartych na decyzji gracza w celu wysuwania perswazyjnych roszczeń wobec reprezentowanego problemu [34]. Zatem w wyżej omawianych przypadkach ta swoista nieuprzejmość opcji kończących się porażką w romansie może być odczytana jako element stylizacji, w której jedyną alternatywą dla zrozumienia i wsparcia staje się opryskliwość i przykrość. Sama rama, w której dokonywane są wybory, wspiera zatem odgrywanie kobiecej strony tego romansu jako empatycznej i cierplivej.

W dodatku, co warto podkreślić, wątek romansowy Anomena zakłada okazywanie cierpliwości naprawdę często. Kolejne *lovetalks* bardzo często kończą się z jego strony wybuchami emocji, zazwyczaj gniewu. Dopiero w kolejnej rozmowie Anomen przeprosza, zaczyna się tłumaczyć i przepracowuje problem z wybranką. Przykłady rozmów zaczynających się od takich przeprosin można mnożyć, a jako ilustrację tego, że zdarza się to rzeczywiście często, wymienię początki kilku wybranych fragmentów romansu. *Lovetalk* siódmy zaczyna się następująco: „Ja... pragnę przeprosić za to, że wczoraj tak nagle urwałem naszą rozmowę. Nie chciałem cię urazić w żaden sposób” [35].

[33] P. Sterczewski, *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 25.

[34] P. Mawhorter et al., *Towards a Theory of Choice Poetics*, [w:] *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2014, http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_19.pdf (dostęp: 20.08.2022).

[35] *Baldur's Gate II: Cienie Amn*.

Kolejnymi przykładami mogą być *lovetalk* trzynasty: „Pani... bardzo cię przepraszam za ten wczorajszy wybuch gniewu. Czy... czy dasz mi okazję do przeprosin? Czy będę mógł się wytłumaczyć?“, *lovetalk* piętnasty: „Tyle się we mnie nagromadziło gniewu, że aż trzęsę się z wściekłości! Ja... ja muszę z tobą porozmawiać. Potrzebuję pokrzepienia!“ oraz *lovetalk* dwudziesty trzeci: „Ja... naprawdę mi przykro, pani. Zadałem ci pytanie, a moja reakcja na twoją odpowiedź była po prostu karygodna. Proszę... wybac mi”[36]. Wszystkie te przykłady powielają opisany wcześniej schemat – są konsekwencją wcześniejszego wybuchu Anomena, a przeprosiny prowadzą do dalszej rozmowy na temat, który te emocje wywołał. Aby romans trwał, w większości przypadków należy Anomenowi wybaczyć i pomóc w przepracowaniu konkretnego problemu, traumy bądź napięcia emocjonalnego. Taki schemat nie tylko wydaje się po raz kolejny podkreślać wymóg empatii po stronie PC, lecz także odwołuje do dynamiki miłosnej relacji dworskiej, w której miłość ma być siłą sprawczą, inspirującą rycerza do godnego zachowania, a dama jako ideał dobra służy za kontrast dla wad nieokrzesanego kochanka[37]. Tak ujęta dworska dynamika przełożona na zasady romansu z Anomenem znów wydaje się łączyć retorykę empatii z dworskością przedstawianego wątku miłosnego.

Tak duży nacisk tematyczny na okazywanie cierpliwości Anomenowi wydaje się być dodatkowo wspierany przez wykorzystanie w mechanice romansu czasu rzeczywistego. Służy on w wątkach romansowych w *Baldur's Gate II* jako wyznacznik upływu czasu w grze i wyzwalacz kolejnych rozmów – pomiędzy *lovetalks* musi upłynąć określony czas spędzony w grze (zazwyczaj godzina lub pół). Dodatkowo niektóre z dialogów mogą być wywołane tylko w określonych lokacjach, co dodatkowo wydłuża czas oczekiwania. Zasada ta podkreśla swoistą procesualność relacji romantycznej, długotrwałe „docieranie się” kochanków, a także wspiera przekaz dotyczący cierpliwości PC wobec Anomena. Zwłaszcza w przypadku rozmów, które kończą się wybuchem emocji, rzeczywiste, przynajmniej półgodzinne oczekiwanie na wyjaśnienie sytuacji angażuje czas gracza i wzmacnia za pomocą środków proceduralnych znaczenia związane z cierpliwością i empatią, przekazywane w warstwie fabularnej, demonstrując tym samym potencjał zasad do tematykacji emocji i uczuć.

Kolejnym wartym omówienia elementem romansu z Anomenem jest quest, czyli zadanie dla postaci gracza, które po otrzymaniu od kochanka należy wykonać, by móc kontynuować wątek romansowy. Groznawstwo już od dawna rozpoznaje podwójną – fabularną i ludyczną – rolę questów[38] w grach[39]. Z jednej strony figura questu jako

[36] Ibidem.

[37] R.J. Cormier, op. cit., s. 79.

[38] W polskim przekładzie najczęściej używa się słów „misja” lub „zadanie”, jednak ze względu na tematykę niniejszego artykułu wydaje mi się zasadne pozostanie przy anglicyzmie, który klarowniej odwołuje się do omawianej tradycji kulturowej.

[39] Zob. E. Aarseth, *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. Marie-Lauren Ryan, Lincoln 2004, s. 361–376; J. Howard, *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Natick 2008.

bohaterskiej wyprawy przywołuje kulturowy motyw, szerszy oczywiście od tradycji czysto średniowiecznej, ale często z nią właśnie kojarzony ze względu na obecność w mediewistycznych i mediewizujących opowieściach postaci rycerzy udowadniających swoją wartość poprzez dokonywanie wyjątkowo trudnych czynów wymagających również udania się w odległe miejsca. Z drugiej strony quest, zwłaszcza w grach przygodowych i fabularnych, które używają tej figury dla określenia pomniejszej części rozgrywki, staje się podstawową jednostką działania gracza, która zakłada poruszanie się postacią po przestrzeni gry i wykonywanie określonych czynności lub mierzenie się z wyzwaniem, aby osiągnąć konkretny cel^[40]. To przeplatanie się kulturowych i ludycznych znaczeń wydaje się tu szczególnie ważne ze względu na wartość semantyczną i perswazyjną sprawczości gracza oraz jej ograniczenia wobec ramy możliwych działań, które może on w ramach rozgrywki wykonać. Sposób kreacji tejże ramy, wraz z towarzyszącym jej kontekstem fabularnym czy estetycznym, może nieść pewne konsekwencje znaczeniowe, kierując wysiłek ludyczny w stronę odgrywania konkretnych wzorców. Analiza celu i czynności, które gracz musi osiągnąć, by wykonać dany quest, pomaga odkryć wzorce, jakie są w nim wspierane. W przypadku questów użytych w wątkach miłosnych umożliwia też odkrycie, które aspekty miłości i sposoby jej okazywania są prezentowane jako kluczowe.

Quest w romansie z Anomenem Delrynem – analogicznie do omawianych już wcześniej elementów tego wątku miłosnego – stawia wsparcie emocjonalne i moralne jako szczególnie ważny sposób wyrażania miłości i jej swoisty dowód. Co istotne, quest ten jest częścią gry również wtedy, kiedy PC nie romansuje z Anomenem, a jest on po prostu częścią drużyny. Jednak ze względu na szczególną rolę, jaką quest ten odgrywa w rozwoju wątku romansowego, oraz unikalne treści z niego wynikające zasadne jest omówienie go właśnie pod tym kątem. Zadanie zaczyna się, kiedy posłaniec ojca Anomena odnajduje drużynę i nakazuje mężczyźnie pilny powrót do domu. Bohater prosi wtedy PC, aby mu towarzyszyła. Wymaga to udania się w konkretne miejsce, a na dodatek stosunkowo szybko – w momencie pojawienia się posłańca gra uruchamia odliczanie czasu, więc jeśli udanie się do rodzinnego domu Delrynow nie nastąpi w porę, Anomen wyruszy sam, odłączając się na zawsze od naszej drużyny. Jeśli jednak drużyna wyruszyła w wyznaczonym czasie, to po dotarciu do siedziby rodu, okazuje się, że zadaniem Anomena ma być zemścić się na człowieku, którego ojciec podejrzewa o morderstwo swojej córki. Musimy się zatem zmierzyć z sytuacją tragiczną i wysoce emocjonalną dla bohatera, który przeżywa żalobę po siostrze. Co więcej, decyzja w kwestii tego, czy Anomen powinien poddać się woli ojca i zabić wroga swojej rodziny, chroniąc jej honor, czy też pozostawić sprawę wymiarowi sprawiedliwości i w ten sposób nie złamać zasad Zakonu, pozostaje w gestii postaci gracza; to ona wy-

[40] E. Aarseth, op. cit., s. 368.

biera, co się stanie, poprzez dialog, w którym PC udziela kochankowi rady. Współgra to z jednym z efektów poetyki wyborów w grze, czyli z wywołaniem poczucia odpowiedzialności przez podkreślenie sprawczości gracza^[41]. W przypadku omawianego questu tak ujęty wybór pozostawia całkowitą odpowiedzialność za dobrobyt i zachowanie kochanka na barki PC jako sprawczej, ponieważ uwikłanej w sprawczość gracza, strony romansu. Dodatkowo takie jednostronne przypisanie odpowiedzialności jest również wsparte znaczącymi konsekwencjami wykonanego zadania i podjętego wyboru. Jeśli Anomen odmówi ojcu, będzie mógł zachować swoją godność i zostać rycerzem, a jeśli dokona zabójstwa, zostanie odrzucony przez Zakon. Każda z opcji łączy się również ze zmianą jego charakteru w tabeli w grze – rycerz Anomen staje się praworządny dobry, z kolei odrzucony ze stanu rycerskiego przechodzi zmianę w stronę chaotycznego neutralnego. Co ważne, w tym drugim przypadku Anomen nie zrywa romansu, ale zdecydowanie traci on swoją dworskość – mężczyzna nie wpisuje się już w ideał rycerza, przestaje też traktować swoją wybrankę jak damę, nie stawia jej na piedestale, zresztą początkowo obwinia ją za swoją porażkę. Tak ujęty wątek miłosny traci swoje powiązania z ideałem miłości dworskiej i jednocześnie przekształca się tematycznie w bardziej hedonistyczną i niejednoznaczną moralnie relację, która wymaga od Anomena znacznego przewartościowania swojego życia. Gra zatem zdaje się wciąż ramować wybór bez przemocy jako ten moralnie i emocjonalnie lepszy. Wikłając w ten sposób sprawczość gracza z odpowiedzialnością postaci kobiecej za emocje i działania Anomena oraz kierując questowy wysiłek miłosny na udzielanie wsparcia i rady, gra zdaje się przywoływać motyw podróży bohaterki. Koncepcja ta, jak wskazuje Valerie Frankel, odwołuje się do analogicznej struktury narracyjnej podróży bohatera, szeroko omawianej w teorii monomitu Campbella^[42]. Badacz, zainteresowany wspólnymi elementami narracji podejmujących motyw podróży i zadań dokonywanych przez fikcyjnego bohatera, wskazuje m.in. na wyzwania, z którymi ten musi się zmierzyć, a także na cechy, którymi musi się wykazać – wytrzymałość, sprawność czy logikę^[43]. Frankel z kolei zauważa, że w analogicznych opowieściach z bohaterkami kobiecymi wysiłek skoncentrowany jest na okazywaniu empatii i kobiecej intuicji^[44]. Wątek miłosny z Anomenem łączy zatem quest wewnątrz romansu stylizowanego na dworski z przedstawieniem kobiecego wysiłku typowym dla mediewalizujących narracji. Dzięki

[41] P. Mawhorter et al., op. cit.

[42] V.E. Frankel, *From Girl to Goddess: The Heroine's Journey through Myth and Legend*, Jefferson 2010; por. także: J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, New York 1949.

[43] Warto tu wspomnieć, że teoria Campbella, mimo swojej rozpoznawalności, jest jedynie jedną z wielu typologii opowieści, a przy tym wydaje się obecnie raczej wtórna jako źródło akademickie, szczególnie

biorąc pod uwagę uproszczenia, których dokonuje autor. Cieszy się ona jednak wciąż popularnością, chociażby jako inspiracja czy punkt odniesienia dla twórców współczesnych narracji, również tych w grach. W takim ujęciu zasadne wydają się odwołania do niej w podejściach problematyzujących wymieniane przez Campbella cechy monomitu, jak właśnie w przypadku Frankel.

[44] Ibidem.

temu po raz kolejny wykorzystuje transmedialne odwołania kulturowe, aby skojarzyć wysiłek w imię miłości z wysiłkiem emocjonalnym, a wręcz z zarządzaniem cudzymi emocjami.

Takie podkreślanie roli wysiłku emocjonalnego, szczególnie dokonywanego w sposób ciągły i nierówny pomiędzy stronami relacji, w której to kobieta jest obarczona odpowiedzialnością zarówno za tłumienie swoich reakcji, jak i za zarządzanie emocjami partnera, przywodzi na myśl jeden ze współczesnych wzorców relacji heteroseksualnej, opisywany w krytyce feministycznej pod nazwą nierównego podziału pracy emocjonalnej. Termin ten (ang. *emotional labor*) wywodzi się z teorii Arlie Hochschild, która opisywała wysiłek, jaki wkładają pracownicy sektora usług w regulowanie swoich i cudzych emocji w trakcie pracy[45]. Hochschild skupiała się przede wszystkim na kontekstach profesjonalnych, oddzielając je od prywatnych, ale podział ten był później często kwestionowany przez innych badaczy jako sztuczny[46]. Z kolei krytyka feministyczna i opracowania publicystyczne spopularyzowały użycie tego terminu właśnie w odniesieniu do relacji prywatnych, również intymnych. Szczególnie często określa się nim zarządzanie emocjami w związkach romantycznych, zwykle w odniesieniu do nierówności w pracy emocjonalnej wykonywanej przez strony relacji heteroseksualnej[47]. Jak zwraca uwagę Jess Zimmerman: „często mówi się nam, że kobiety są obdarzone większą intuicją, większą empatią, bardziej wrodzoną chęcią i zdolnością do udzielania pomocy i rad”[48]. W takim ujęciu praca emocjonalna to po prostu „wydatkowanie energii w celu odniesienia się do uczuć ludzi, sprawienia im przyjemności lub spełnienia oczekiwań społecznych”[49], a więc te czynności, do których częściej socjalizuje się kobiety niż mężczyźni. Są to m.in. skupianie się w pierwszej kolejności na czyichś problemach, aktywne i empatyczne słuchanie, okazywanie cierpliwości dla cudzych przeżyć emocjonalnych czy przyjmowanie na siebie odpowiedzialności za podejmowane decyzje – dotyczące zarówno obowiązków domowych, jak i zachowań społecznych[50]. Jak wykażałam w wyżej przeprowadzonej analizie, w romansie z Anomenem można odnaleźć przywołane tu aspekty pracy emocjonalnej. Dialogi

[45] A.R. Hochschild, *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, Berkeley 1983.

[46] Zob. N. James, *Emotional Labour: Skill and Work in the Social Regulation of Feelings*, „The Sociological Review” 1989, nr 37(1), s. 15–42; S.C. Bolton, C. Boyd, *Trolley Dolly or Skilled Emotion Manager? Moving on from Hochschild’s Managed Heart*, „Work, Employment and Society” 2003, nr 17(2), s. 289–308.

[47] Zob. L. Strazdins, D.H. Broom, *Acts of Love (and Work): Gender Imbalance in Emotional Work and Women’s Psychological Distress*, „Journal of Family Issues” 2004, nr 25(3), s. 356–378; A. Bayerle, *Feminism 101: What is Emotional Labor?*, „FEM Newsmagazine”

11.02.2018, <https://femmamagazine.com/feminism-101-what-is-emotional-labor> (dostęp: 1.09.2022).

[48] Zob. np. J. Zimmerman, *Where’s my cut?: On unpaid emotional labor*, „The Toast” 13.07.2015, <https://the-toast.net/2015/07/13/emotional-labor> (dostęp: 1.09.2022) [tłum. M.B.].

[49] Zob. np. S. Weiss, *50 Ways People Expect Constant Emotional Labor From Women and Femmes*, „The Body Is Not an Apology” 10.07.2019, <https://thebodyisnotanapology.com/magazine/50-ways-people-expect-constant-emotional-labor-from-women-and-femmes> (dostęp: 26.09.2022) [tłum. M.B.].

[50] Ibidem.

romansowe poprzez problematyzowanie jego wybuchów oraz użycie retoryki zwycięstwa i porażki zachęcają do temperowania własnych reakcji i okazywania wsparcia kochankowi jako do strategii „wygranej” w romansie. Ponadto konieczność regulowania własnych emocji po stronie PC jest podkreślona przez wykorzystanie czasu rzeczywistego w mechanice wywoływania dialogów. Z kolei osobisty quest Anomena jest testem zarządzania jego emocjami i moralnością, co w kontekście relacji romantycznej z PC dodatkowo przywołuje skojarzenia z pracą emocjonalną. Również problematyzacja sprawczości gracza w takiej ramie fabularnej odtwarza nierówne rozłożenie emocjonalnego wysiłku między Anomenem a jego wybranką. Co więcej, wszystko to łączy się z nawiązaniem do motywu miłości dworskiej, przez co staje się ona figurą, której romans używa jako wskazówki interpretacyjnej do odgrywania pracy emocjonalnej. Kobieta zostaje tym samym ukazana jako ta empatycznie sprawniejsza, a jej miłość – jako siła uspokajająca i uszlachetniająca Anomena. Miłość dworska staje się w takiej formie wsparciem dla dyskursu miłości jako nierównej pracy emocjonalnej, a jednocześnie poprzez swój status kulturowy idealizuje taki wzór relacji romantycznej.

W romansie z Anomenem odniesienia do tropu miłości dworskiej pojawiają się zarówno w warstwie fabularnej oraz estetycznej, jak i na poziomie zasad i mechanik rozgrywki. Takim nawiązaniem jest już sama kreacja tego bohatera, fabularnie kandydata na rycerza, a na poziomie zasad rozgrywki – wojownika/kapłana. Warstwa proceduralna jest również zaangażowana w odtwarzanie tropu prób miłości i udowadnianie swoich uczuć poprzez wysiłek i zaangażowanie. Aby romans zakończył się pomyślnie, wymagane jest wykonanie określonych zadań oraz wybór stosownych odpowiedzi dialogowych. Co więcej, wywoływanie kolejnych rozmów bazuje na mechanice wykorzystującej czas rzeczywisty, wzmacniając tym samym skojarzenie między tworzeniem związku a długotrwałym, wymagającym cierpliwości i pokonywania kolejnych przeszkód procesem – co oczywiście jest zgodne z motywem miłości dworskiej. W proces zaadaptowania tego kulturowego tropu w tym konkretnym przypadku zaangażowane są zatem różnorodne poetyki gier cyfrowych, również te, które są wyjątkowe dla cyfrowego medium.

Należy podkreślić, że wykorzystanie motywu miłości dworskiej w *Baldur's Gate II* nie tylko służy często występującej w gatunku *fantasy* stylizacji mającej nawiązywać do czasów średniowiecznych, lecz także wyznacza konkretną ścieżkę interpretacyjną w romansie Anomena. Mężczyzna bardzo jasno przedstawia swoje oczekiwania wobec wybranki, zakładając, że ta powinna wykazać się szlachetnością, dobrocią i cierpliwością dwornej damy z tradycji romansów rycerskich. Z kolei struktura i stylizacja dialogów romansowych jasno wskazują, że odpowiedzi wspierające właśnie te oczekiwania pozwalają na kontynuowanie wątku i w końcu „wygranie” jego miłości. Podobny schemat widać w przypadku osobistego zadania Anomena, które z jednej strony

Wnioski

pozostaje questem, a więc jest ujęte jako jeden z bohaterskich czynów możliwych do wykonania w trakcie rozgrywki, a z drugiej wymaga od postaci gracza wykazania się sprawnością w rozwiązywaniu problemów moralnych i emocjonalnych kochanka. Przywołuje tym samym figurę podróży bohaterki – analogiczną do Campbellowskiej podróży bohatera strukturę narracyjną, w której postać kobieca w swoich zmaganiach ma dowodzić właściwej dla swojej płci intuicji, emocjonalności i empatii. Romans z Anomenem, aby zakończyć się możliwie najbardziej pomyślnie, wymaga od gracza odegrania go w roli wspierającej, cierplivej i emocjonalnie sprawnej kochanki, a nawiązania do motywu miłości dworskiej i do funkcjonujących w medializujących tekstach kultury popularnej motywów służą za wskazówki interpretacyjne podpowiadające graczowi przyjęcie takiego rozwiązania. Co więcej, to właśnie te stylizowane na miłość dworską opcje wspierają również odgrywanie konkretnego współczesnego wzorca romantycznej relacji, zwłaszcza heteroseksualnej, to jest pracy emocjonalnej. Aby romans z Anomenem trwał i postępował, konieczne jest wykazywanie się empatią, cierpliwością, a także znoszenie wybuchów gniewu kochanka, wysłuchiwanie i przepracowywanie z nim jego problemów oraz wspieranie go w mniejszym lub większym stopniu w jego misji wstąpienia do stanu rycerskiego. Nie tylko przywołuje to motyw szlachetnej i dobrej dwornej damy oraz młodego, nieokrzesanego rycerza, lecz także łączy romans i wypracowywany w nim związek romantyczny z koniecznością nieustannego interpretowania emocji kochanka, dostosowywania do nich swoich reakcji, przyjmowania na siebie odpowiedzialności za jego mentalny dobrostan – czyli z regulowaniem własnych i cudzych emocji, emocjonalnym wysiłkiem, a więc tym, co, jak opisywałam wcześniej, obecnie w krytyce feministycznej nosi często nazwę pracy emocjonalnej. Co szczególnie istotne, przywołane podejścia krytyczne wskazują na nierówne oczekiwania wobec tego rodzaju wysiłku emocjonalnego w związkach heteroseksualnych – co również widać w przypadku romansu z Anomenem. Sprawczość gracza i jego postaci, która w wątku romansowym jest większa od sprawczości bohatera niezależnego, sprawia, że to kobieta musi przyjmować na swoje barki zasadniczy ciężar wysiłku emocjonalnego, co wikła znaczeniowo kontekst płciowy i nierówne rozłożenie pracy emocjonalnej z przedstawianym motywem miłosnym. Miłość dworska w romansie Anomena funkcjonuje zatem jednocześnie jako pewna stylizacja, ale jest też ramą odniesień, w której odgrywana jest nierówna praca emocjonalna będąca podstawą relacji miłosnej. Taki obraz miłości jako wysiłku wspierany jest dodatkowo przez nieodłączną celowość, zadaniowość i interaktywność gry cyfrowej na poziomie rozgrywki.

Analiza romansu Anomena w *Baldur's Gate II* obrazuje zatem potencjał gier cyfrowych do przekazywania i przenoszenia na realia medium cyfrowego znanych wzorców, motywów i toposów kulturowych, do jakich należy miłość romantyczna, w tym miłość dworska, a także

do wykorzystania ich w celu realizowania konkretnych współczesnych interpretacji relacji miłosnej. Zaangażowanie różnych narzędzi medium gier cyfrowych, w tym warstwy zasad i mechanik, świadczy o tym, że gry mogą podejmować tematykę miłosną w sposób zarówno refleksyjny, jak i perswazyjny. W omawianym przypadku służy temu szczególnie użycie takich poetyk, jak proceduralność, sprawczość gracza i ekspresyjne nacechowanie wygranej lub porażki w romansie. Przy określonym osadzeniu w kontekście fabularnym te środki wyrazu mogą funkcjonować jako wskazówki interpretacyjne i wspierać odtwarzanie bardzo konkretnych wzorców relacji romantycznych w trakcie rozgrywki. Powyższa analiza może służyć jako – dość okrojona, bo skupiona jedynie na jednym aspekcie pojedynczej gry – ilustracja tego, jak gry mogą funkcjonować jako element szerszych kulturowych obiegów miłości oraz narzędzia wymiany symbolicznej w obszarze obrazów i wzorców miłości, a zatem również jako głosy i narzędzia dyskursu na temat relacji miłosnych.

- Aarseth E., *Quest Games as Post-Narrative Discourse*, [w:] *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. Marie-Lauren Ryan, Lincoln 2004, s. 361–376
- Bayerle A., *Feminism 101: What is Emotional Labor?*, „FEM Newsmagazine” 11.02.2018, <https://femmagazine.com/feminism-101-what-is-emotional-labor> (dostęp: 1.09.2022)
- Boase R., *The Origin and Meaning of Courtly Love: A Critical Study of European Scholarship*, Manchester 1977
- Bogost, I., *The Rhetoric of Video Games* [w:] *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, red. K. Salen, Cambridge 2008, s. 121–140
- Bolton S.C., Boyd C., *Trolley Dolly or Skilled Emotion Manager? Moving on from Hochschild’s Managed Heart*, „Work, Employment and Society” 2003, nr 17(2), s. 289–308. <https://doi.org/10.1177/0950017003017002004>
- Burge A., Gratzke M., *Special Issue: Critical Love Studies (Editors’ Introduction)*, „Journal of Popular Romance Studies” 2017, nr 6
- Campbell J., *The Hero with a Thousand Faces*, New York 1949
- Cormier R.J., „You Make Me Want to Be a Better Man”: *Courtly values Revived in Modern Film*, [w:] *The Legacy of Courtly Literature*, red. D. Nelson-Campbell, R. Cholakian, London 2017, s. 77–88. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60729-0_5
- Digital Love: Romance and Sexuality in Video Games*, red. H. McDonald, Boca Raton – London – New York 2017
- Fantasy and Science-Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to a Game of Thrones*, red. H. Young, Amherst – New York 2015
- Fay E., *Romantic Medievalism: History and the Romantic Literary Ideal*, London 2002
- Frankel V.E., *From Girl to Goddess: The Heroine’s Journey through Myth and Legend*, Jefferson 2010
- Game Love: Essays on Play and Affection*, red. J. Enevold, E. MacCallum-Stewart, Jefferson 2015
- Garda M.B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016

BIBLIOGRAFIA

- Giddens, A., *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love, and Eroticism in Modern Societies*, Stanford 1992
- Goodman Wollock, J., *Courtly love*, [w:] *The Encyclopedia of Medieval Literature in Britain*, red. S. Echard, R. Rouse, New York 2017. <https://doi.org/10.1002/9781118396957.wbemb245>
- Hochschild A.R., *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*, Berkeley 1983
- Howard J., *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*, Natick 2008
- James N., *Emotional Labour: Skill and Work in the Social Regulation of Feelings*, „The Sociological Review” 1989, nr 37(1), s. 15–42. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1989.tb00019.x>
- Kaufman A., *Medieval Unmoored*, [w:] *Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s)*, red. K. Fugelso, Rochester 2010, s. 1–11, <http://www.jstor.org/stable/10.7722/j.ctt14brsr8> (dostęp: 18.08.2022)
- Krawczyk S., „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę”. Dlaczego gry komputerowe z przełomu wieków wpłynęły na tożsamość polskich graczy?, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8), s. 63–79
- Luhmann N., *Love as Passion: The Codification of Intimacy*, Cambridge 1986
- Mackinnon L., *Love Machines and the Tinder Bot Bildungsroman*, „e-flux journal” 2016, nr 7
- Mawhorter P. et al., *Towards a Theory of Choice Poetics*, [w:] *Proceedings of the 9th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2014, http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_19.pdf (dostęp: 20.08.2022)
- McDonald H., *NPC Romance as a Safer Space: BioWare and Healthier Identity Tourism*, „Well Played” 2012, nr 1(4), s. 23–40
- McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York 1964
- Modleski T., *Loving with a Vengeance: Mass Produced Fantasies for Women*, New York 2008
- Prósinoski P., Krzywdziński P., *Cyfrowa miłość. Romanse w grach wideo*, Kraków 2018
- Radway J.A., *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*, Chapel Hill 1991
- Regis P., *A Natural History of the Romance Novel*, Philadelphia 2007
- Roach C., *Getting a Good Man to Love: Popular Romance Fiction and the Problem of Patriarchy*, „Journal of Popular Romance Studies” 2010, nr 1.1
- Rusch D.C., *Mechanisms of the Soul – Tackling the Human Condition in Videogames*, [w:] *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, <http://www.digra.org/digital-library/publications/mechanisms-of-the-soul-tackling-the-human-condition-in-videogames> (dostęp: 1.09.2022)
- Selling K., „*Fantastic Neomedievalism*”: *The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy*, [w:] *Flashes of the Fantastic: Selected Essays from the War of the Worlds Centennial: Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport 2004, s. 211–218
- Staschenko D., *Miłość budowana na pikselach*, „EKRAŃY” 2017, nr 3–4(37–38), s. 102–107
- Sterczewski P., *Retoryka porażki. Semantyczne i perswazyjne funkcje przegranej w serious games, art games i grach głównego nurtu*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 23–34
- Strazdins L., Broom D.H., *Acts of Love (and Work): Gender Imbalance in Emotional Work and Women’s Psychological Distress*, „Journal of Family Issues” 2004, nr 25(3), s. 356–378. <https://doi.org/10.1177/0192513X03257413>
- Tuchman B., *A Distant Mirror: The Calamitous 14th Century*, New York 1978

Weiss S., *50 Ways People Expect Constant Emotional Labor From Women and Femmes*, „The Body Is Not an Apology” 10.07.2019, <https://thebodyisnotanapology.com/magazine/50-ways-people-expect-constant-emotional-labor-from-women-and-femmes> (dostęp: 26.09.2022)

Zimmerman J., *Where's my cut?: On unpaid emotional labor*, „The Toast” 13.07.2015, <https://the-toast.net/2015/07/13/emotional-labor> (dostęp: 1.09.2022)

Baldur's Gate II: Cienie Amn (BioWare, 2000)

LUDOGRAFIA