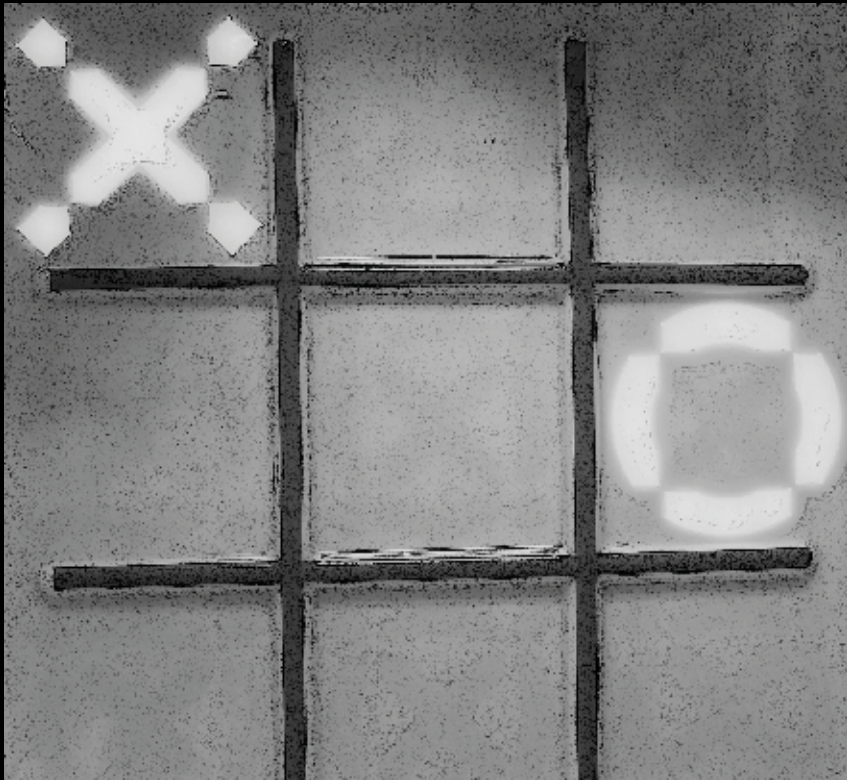


IMAGES


The International Journal of European Film,
Performing Arts and Audiovisual
Communication

Volume XXXIII
Number 42
Poznań 2023

ISSN 1731-450X



Special Issue:
Rules of games

<i>Editor-in-chief</i>	Andrzej Szpulak Institute of Film, Media and Audiovisual Arts Adam Mickiewicz University, Poznań, Poland
<i>Founder & Senior editor</i>	Marek Hendrykowski
<i>Associate editors</i>	Mikołaj Jazdon, Patrycja Rojek, Joanna Pigulak
<i>Layout and cover design</i>	Andrzej Tomaszewski
<i>Graphic editor</i>	Reginaldo Cammarano
<i>Copy editor</i>	Marzena Urbańczyk
<i>Proofreader</i>	Rob Pagett
<i>Front cover photo</i>	Linnaea Mallette, Circle And X In Tic Tac Toe Game https://www.publicdomainpictures.net/en/view-image.php?image=147084&picture=circle-and-x-in-tic-tac-toe-game&fbclid=IwAR281elm7uATy_doeN7TJ-keSFFR-gTj2cqAi5E1lD0GVgDkd-yDrgJbxcA
	
<i>Photos on vacancy pages</i>	Michał Mróz
<i>Editorial address</i>	IMAGES Faculty of Polish and Classical Philology Collegium Maius ul. Fredry 10, 61-701 Poznań, Poland e-mail: images.redakcja@gmail.com tel. [+48] 61 829 45 57 www.filmoznawstwo.com

© Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu,
Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2023
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced,
stored in a retrieval system or transmitted in any means, electronic, mechanical,
photocopying, recording or otherwise,
without the prior written permission of the publisher.



The electronic edition of the journal is distributed under the terms
of the Creative Commons licence – Attribution 4.0 International

Dofinansowano ze środków budżetu państwa
w ramach programu Rozwój Czasopism Naukowych (RCN/SP/0061/2021/1)

ISSN (Online) 2720-040X ISSN (Print) 1731-450X DOI: 10.14746/i

Photocopying Printed in Poland
Printed on acid-free paper

Printing office VOLUMINA.PL Sp. z o.o., Szczecin, ul. Ks. Witolda 7–9

IMAGES

The International Journal of European Film,
Performing Arts and Audiovisual
Communication

Volume XXXIII
Number 42
Poznań 2023

ISSN 1731-450X

Special Issue:
Rules of games

Volume editors
Joanna Pigulak
Marcin Pigulak
Karol Zaborowski

Athens – Amadora – Bydgoszcz – Doha – Edinburgh
Gdańsk – Glasgow – Leeds – London – Łódź – Mainz
Marquette – Poznań – Prague – Stockholm – Toruń – Warszawa

Editorial Michael Brooke
Advisory Board: Oksana Bulgakova
Maciej Drygas
Małgorzata Hendrykowska
Wojciech Marczewski
Petr Mareš
Aleksander W. Mikołajczak
Anna Osmólska-Mętrak
Anna Zarychta

Spis treści / Contents

- 5 *Awangarda. Wstęp do tomu Rules of games*
(Marek Kaźmierczak, Joanna Pigulak) **Rules of games**
- 9 Agnieszka Kula, Krzysztof Skibski, *Play it again – redundancy, literature and language games* **Perspektywy teoretyczne**
- 25 Miłosz Babecki, *Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej*
- 49 Augustyn Surdyk, *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, teraźniejszość, przyszłość*
- 71 Mikołaj Ołownia, *Literatura w grach wideo. Różnicowanie wstępne*
- 87 Rafał Kochanowicz, *Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych* **Gameplay i jego zasady**
- 103 Marcin M. Chojnacki, *Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika*
- 115 Miłosz Markocki, *Total conversion mods: expanding beyond the original game*
- 125 Dominika Staszenko-Chojnacka, *Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru*
- 139 Krzysztof Czyżak, *Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik*
- 153 Marcin Pigulak, *The Polish demoscene – between the past and the future. Conversation with Łukasz Szalankiewicz* **Praktyki kultur cyfrowych**
- 163 Szymon Makuch, *Rola regulacji prawnych w kształtowaniu treści gier i mechanizmów ich promocji na przykładzie wybranych zagadnień ochrony konsumentów*
- 175 Mirosław Wobalis, *Mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo*
- 189 Joanna Pigulak, *Grofilia. Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix*
- 217 Mateusz Felczak, *Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy*
- 231 Krzysztof M. Maj, *Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware* **Case studies**
- 251 Karol Zaborowski, *„Nasze ścieżki staną się drogami”:*
Ekogroznawcze refleksje wokół Death Stranding Hideo Kojimy

- 267 Katarzyna Marak, Nelly Strehlau, *Choices, affects and trans representation: An analysis of mechanics and gameplay in Tell Me Why*
- 281 Ewelina Repeć, *Queerowanie gier AAA na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia*
- 307 Magdalena Bednorz, *Wysiłek emocjonalny jako podstawowa zasada miłości (dworskiej). Romans z Anomenem w Baldur's Gate II*
- 327 Mikołaj Bajew, *Dźwiękowość jako czynnik budujący spójność serii gier wideo (na przykładzie serii Assassin's Creed)*
- 349 Michał Mróz, *The Elder Scrolls V: Skyrim*
- 363 *Noty o autorach*
- 367 *Notes about authors*

Author Gallery

Awangarda.

Wstęp do tomu Rules of games

Działajmy razem – gdy piszemy te słowa, nie mamy na myśli wyłącznie publikacji, wspólnych konferencji naukowych, grantów. Chcemy czegoś więcej. Myślmy o humanistyce, która nie musi przyspieszać na wstecznym biegu – bo naród, bo przeszłość, bo teksty, które dobrze znamy. Interesuje nas przyszłość, która obecnie determinowana jest złożonością i dynamiką zmian technologicznych, klimatycznych, społecznych, gospodarczych i politycznych. Właśnie – determinowana. Mamy wiedzę o zależnościach przyczynowo-skutkowych także dlatego, że badamy gry, w tym gry wideo. Traktujemy je jak wielopoziomowe „instrukcje obsługi” współczesnego świata, wymagające naszej uwagi, umiejętności i wiedzy. Gry mogą być bezlitosne w czasie zabawy i poręczne jako „maszyny” myślenia. Humanistyka w tym kontekście nie umniejsza sobie w dialogu ze współczesnością, wykazuje ogromną „zdolność adaptacyjną”, więc tym bardziej powinniśmy – przez badania groznawcze – przesunąć jej granice poznawcze w przyszłość.

Studia groznawcze, forum groznawcze, a teraz również groznawczy numer „Images” traktujemy jako zaproszenie do współpracy właśnie dlatego, że przed nami poważniejsze wyzwania niż stopnie i tytuły naukowe, niż punkty za publikacje i liczby cytowań. Przed nami świat, którego przewidywalność wymyka się jednostkowym przewidywaniom i zmniejsza się niemal proporcjonalnie do jego złożoności.

Na początku wielu z nas, prowadząc badania nad grami, mogło czuć się jak przechodzień, który samotnie siada na ławeczce w dużym mieście, bo oto dostrzegł coś niebywałego, podczas gdy inni ludzie przechodzili obok, być może zerkając w naszym kierunku z jakąś nieufnością lub w najlepszym razie obojętnością. Były więc obawy, jak badać, co badać i ewentualnie kogo tym zainteresować. I nagle, szczęśliwie się okazało, że takich ławeczek w Polsce jest wiele. To dobrze. Nasze samotności opierają się na migrujących ontologiach (technologia, środowisko naturalne i człowiek nieodwracalnie się warunkują), które są czymś bardziej fundamentalnym niż pasja gracza połączona z nauką dociekliwością. Badania groznawcze w Polsce mają już realny potencjał

dyskursywny. Jeśli jednak nie chcemy zacząć się doraźnymi sukcesami, jeśli nie chcemy, aby nasz intelektualny refleks zaczął ulegać erozji społecznych i akademickich konformizmów, to możemy (zwracamy się do graczy i badaczy, więc nie używamy zwrotów typu „musimy”) projektować nasze pytania, naszą wiedzę i naszą wielogłosowość na to, co dopiero przed nami.

Zdajemy sobie sprawę, że to słowo wstępne może brzmieć jak jakiś manifest, semantyka jednak w tym kontekście jest wtórna wobec fundamentalnego postulatu: nie bójmy się ryzykować w nauce, nie bójmy się mieć rację i nie bójmy się migrujących ontologii.

Dziękujemy Państwu za to, co udało się nam wspólnie wypracować w ramach I Forum Groznawczego. Najtrudniejsze dopiero przed nami, działajmy więc razem. Badania groznawcze dziś to awangarda humanistyki jutra.

Marek Kaźmierczak, Joanna Pigulak

PERSPEKTYWY
TEORETYCZNE



Cybernetyczny kowboj [Cybernetic Cowboy] (*Fallout New Vegas*)

Play it again – redundancy, literature and language games

ABSTRACT. Kula Agnieszka, Skibski Krzysztof, *Play it again – redundancy, literature and language games*. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 9–24. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.1>.

The problem under consideration has its origin in the phenomenon of gameplay, which intersperses the rules and possible freedom of execution. The tensions between habit and surprise, regularity and irregularity created in this way expose the potential that lies in the grammatical conditions of the language use. The phenomenon of redundancy, considered in the context of a language game, can be presented in at least three ways: 1. redundancy as a non-game, 2. redundancy as a game – a struggle, 3. redundancy as a game – cooperation. In the latter approach, the recipient is invited to search for ambiguity, to take pleasure in activating non-obvious orders of literary expression. The article presents two very different examples of how redundancy functions in literary texts - a poem by Krystyna Miłobędzka and a short story by Janusz Rudnicki.

KEYWORDS: game, language game, redundancy, grammar

*In racing games one voluntarily goes all round the track
in an effort to arrive at the finish line instead
of 'sensibly' cutting straight across the infield[1]*

The tension between the convention and the creation is almost immediately apparent when we take a look at games. On the one hand, there is a set of pre-determined rules, while on the other, there is this idea that participation in the game results from the need to have fun, relax and feel free. On the one hand, we are aware of the rules, and on the other, we know how to achieve the objective set in the game faster, easier and in a more effective way. When the two worlds overlap, the real world and the game world, the temptation of functionalisation or optimisation is becoming quite huge.

Nevertheless, let us assume that we choose to play, voluntarily accepting the fact that the game is accompanied by a certain set of rules that is its immanent component. This acceptance allows for participation (each participant knows the same rules), a specific temporal and spatial distinction (the rules impose the boundaries), and comparison of initiation and proficiency levels. Watching the game makes it possible for the uninitiated ones to reconstruct the set, whereas the repetitive nature of the game will make it possible to distinguish an intentional violation from a mistake or error. Therefore, the essence

[1] B. Suits, *Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press 2005, p. 37.

of the matter seems not to be the non-violation of the set of rules, but rather being aware of how the mechanism works. Proficiency, a good knowledge of rules and patterns open the door to exploration and crossing boundaries, while not destroying the fun for the player or for others. Hence, fun is derived not only from the participation itself but from some sort of uncertainty, as described by R. Caillois: “An outcome known in advance, with no possibility of error or surprise, clearly leading to an inescapable result, is incompatible with the nature of play. Constant and unpredictable definitions of the situation are necessary.”[2]

Games and rules

Let us look at this situation from a slightly different perspective – perhaps a surprising one. Describing the game mechanism and the essence of the term “game” is a specific linguistic task. First of all, the translation process is naturally present in the practice of describing, yet we do not deal here with translation into another, by default limited, inventory of items and the way the items are linked (simply – another language). The design of the description consists of a negotiated (with respect to the recipient and their perceptual potential) test of an alternative articulation which is being built in view of omitting terms that are inaccessible to the recipient (or, by definition, too outright for them). At the same time, this is still a linguistic practice that is pursued in tension towards the original text, whether expressed or not, whose information value is reduced to certain relevant assumptions.

The above situation is typical of everyday conversations, in each case of relativising messages by the sender depending on the presumed communication effects. With such a way of thinking we could come back to playing, since if we assume (anticipating the reference to Ludwig Wittgenstein’s idea) that language use is also some kind of a game, we are faced with the need to clarify this (non-new) analogy, and later (and this will be something new) refer to language games in the context of an unapparent, literary redundancy.

However, before this is done, we will need to consider one of the basic linguistic phenomena, that is, **grammar**. The idealist assumption that a language user would carry out further creative tasks on the basis of certain components of the lexicon and the rules for linking them (and, in doing so, they would bear all the responsibility for the texts produced as predictable in use – which would, to a certain extent, bring the idea of Laplace’s demon)[3] could bring about a reflection that grammatical rules guarantee the reproducibility of texts under comparable

[2] R. Caillois, *Man, Play and Games*, translated by M. Barash, Urbana – Chicago 2001, pp. 7–8.

[3] In view of such an idealisation, we would have a model that is in line with the concept developed by P.S. de Laplace, according to which the essence that knows all the initial values and the possible forces affecting all the elementary particles could precisely

define the future, i.e. anticipate all the consequences of any subsequent action in such a system. “We ought then to regard the present state of the universe as the effect of its anterior state and as the cause of the one which is to follow. Given for one instant an intelligence which could comprehend all the forces by which nature is animated and the respective situa-

communication conditions, which at the same time leads to the idea of treating grammar itself as external to the objectified situation of the mechanism that is triggered to reflect the intentions of the participants in the communication.

The reflection on the autonomy of grammar already provides us with a fair basis to firmly refer to people who intensively analysed both the problem of a (language) game and the rules that apply to such game. Almost all of Ludwig Wittgenstein's *Philosophical investigations* focuses on a discussion of observations and hypotheses related to the use of language. These, in turn, relate to a game, because, according to the assumptions put forward by the philosopher, "Here the term 'language-game' is meant to bring into prominence the fact that the speaking of language is part of an activity, or of a form of life." [4]

Naturally, the question about **the rules** is immediately prompted (in a surprisingly simple view) of a game understood in such a way. In fact, if we are dealing with a way of life, then activity in the course of life will intuitively lead us toward (social) rules, and these in turn allow us to think in a normative perspective. Therefore, we mean the rules that completely and without exception 'sort out' language practice, which often grammar is suspected of. This is also the case with the semantic value of language components (in particular, with words). Wittgenstein draws attention in this context to ideal understanding, which also applies to the term "**game**" – the idea of the perfect category limits our inclination to negotiate the use, so we are prepared (according to the philosopher) to undermine the fact that we are dealing with a game. In fact, the presumption is that a game should have rules without exceptions, and, in addition, cover all possible variants of the game.

Hence, can we still have grammar in mind at this point? We believe that we can, because it is the autonomy of grammar that distinguishes Wittgenstein's way of thinking about language and its uses. When analysing the grammatical aspects of *Philosophical Investigations*, Maciej Sojn says: "The belief that grammar is autonomous, expressed in the form of a statement could read as follows: language and its rules are part of the contingency sphere meaning that "grammatical structures" are not defined by the structure of the "world." [5] In the subsequent stage of the discussion, the author points out that

tion of the beings who compose it – an intelligence sufficiently vast to submit these data to analysis – it would embrace in the same formula the movements of the greatest bodies of the universe and those of the lightest atom; for it, nothing would be uncertain and the future, as the past, would be present to its eyes". P.S. de Laplace, *A Philosophical Essay on Probabilities*, New York 1951, p. 4, <https://archive.org/details/philosophicalessoolapl/page/n5/mode/2up> (accessed: 27.10.2022).

[4] L. Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, Oxford 1958, p. 11, <https://static1.squarespace.com/static/54889e73e4boazc1f9891289/t/564b61a4e-4bo4eca59c4d232/1447780772744/Ludwig.Wittgenstein.-.Philosophical.Investigations.pdf> (accessed: 25.10.2022).

[5] M. Sojn, *Gramatyka i metafizyka. Problem Wittgensteina*, Wrocław 2001, p. 80.

in rejecting the restrictive imposition of the definition on what a person experiences and describes, “the harmony between a thought and reality is a work of grammar.”[6] The conclusion is that we are dealing with a complex process which, to some extent, involves negotiating a description on the basis of grammar, which in turn is not a closed and absolute set of rules but rather a method of including in a language what is subject to a description of a given situation. The most important thing in this context is that a language game (to which we will return in a moment) engages the participants on the basis of rules that do not define the values of the messages transmitted, which do not verify their adherence to the essentially conceived meaning, and that do not block their potential in the context of reproducible communication patterns. The dynamics of linguistic creativity (also in typical situations) remain in a multi-factor relationship with grammatical rules, but these define the terms of the negotiation (language game parameters) rather than the design models of texts together with their reception strategies.

Let us take a moment to focus on the meaning of a “**language game**”. If we assume that the act of defining entails a temptation to exhaust the meaning of the term, it would be better to settle for an ostensive exemplification, out of which various aspects of the game understood by the author of the *Investigations...*[7] would emerge. A similar aspect of how a “language game” is understood is highlighted by Günter Abel, a scholar of interpretativeness. He says: “Someone who asks: ‘How do you define a language game?’ or asks me: ‘Please define a language game’, shows that they have not yet understood the philosophically and linguistically relevant punchline. You could reply: ‘Please define «defining of a language game» first’. Or: ‘How do you define «defining of a language game»?’ And *ad infinitum*. It will quickly become clear that we will not move forward in this way. At a certain point, the meaning of a sign (not: yet “to be defined”) must be accepted [...]”[8] At this point, it would be best to accept that the socially negotiated periphrases to a greater extent determine the ways of thinking about basic phenomena (understood rather as informality in the broad sense) than definitions understood as a deliberate clarification of the meaning of categories. In the case of a language game, this also has an important metaphysical aspect. It is not the case that such a game can be explained without conceptual consequences by semantically simpler (or more precise) terms. In this way, we would prove that the concept of a language game is restricted by a conventional and reduced gesture of simplified categorisation. It should be enough for us here to see the

[6] Ibidem, p. 86.

[7] M. Soin says: “The term «language game» has [...] at least three meanings: as a form of language learning by a child, as a fictional situation the presentation of which casts light on the uses of language, and

finally as part of the actual language practice [...]”.

Ibidem, p. 78.

[8] G. Abel, *Świat jako znak i interpretacja*, translated by W. Małecki, Warszawa 2014, p. 68.

similarities; that is Wittgenstein's way of observing phenomena which have something common with each other.[9]

On this basis, we will now try to consider the relationship between a game and redundancy, with the conviction that this will allow us to look at redundancy in literature. Consequently, we adopt the hypothesis that, thanks to literary texts, we can capture the unapparent activity of grammar and its peculiar mechanics, which provides the basis for language games, including those that are shared in the daily communication space. Thus, perhaps literature (through its properties) has a greater potential in this view than texts present in daily communication events.

I

Redundancy as a term in the humanities is not defined too often. This results in either avoiding and replacing this concept with another one, with various reference ranges, or using such terms as “redundancy”, “redundant” in the meaning disseminated in everyday communication: unnecessary, unneeded, unwanted. With a little more accurate exploration, it can be seen that in the humanities two main trends set the places with which redundancy is associated. The first one is the theory and information trend, the second one is the normative, cultural and linguistic trend.

The concept of redundancy, which has developed on the basis of the technical sciences, involved treating it as a means of eliminating noise and interference. In the signal transmission model, Claude Shannon and Warren Weaver included the essence of its influence; the mathematical theory of information, described by Shannon, leaves redundancy apart from references to human communication or to meaning, which is quite significant.[10] When language and communication researchers later used the concept often[11] to describe the process of eliminating noise or protecting against factors that could distort the message, redundancy was just a synonym for **inventory or reserve**. In this respect, positive values of redundancy are revealed, both mandatory redundancy (so-called code or system redundancy) and non-mandatory redundancy (e.g. various metatext operators) are described in this way. System redundancy occurs on phonetic, flexional, word formation or syntax levels (for example, eliminate vowels from any part of the text to see that the message is still clear, although

Games and redundancy

[9] The issue of “family resemblance” in relation to Wittgenstein's language games is discussed by Marta Wołos. M. Wołos, *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków 2002.

[10] Cf. “The fundamental problem of communication is that of reproducing at one point either exactly or approximately a message selected at another point. Frequently the messages have *meaning*; [...] These semantic aspects of communication are irrelevant to the

engineering problem”. C. Shannon, *A Mathematical Theory of Communication*, “The Bell System Technical Journal” 1948, no. 27, p. 379.

[11] W. Weaver is credited for broadening the perspective and adapting a highly specialised mathematical concept in the humanities and social sciences. Cf. Ch.F. Hockett, *Review of “The Mathematical Theory of Communication, by C.L. Shannon, W. Weaver”*, “Language” 1953, no. 29(1), p. 69.

slightly more difficult to receive), non-mandatory redundancy is in turn a tool for adjusting the level of consistency, and thus the clarity of the text. Also, Walter J. Ong placed redundancy in this context.[12] He noticed that “oral cultures encourage fluency,”[13] thus “eliminating redundancy on a significant scale demands a time-obviating technology, writing, which imposes some kind of strain on the psyche in preventing expression from falling into its more natural patterns.”[14] Therefore, redundancy and orality remain in an indissoluble relationship, and one of the more important concepts that must appear in this context is facticity.[15] Once again, redundancy serves as “security” to establish or maintain contact.

The second trend, which is strongly influenced by the way in which redundancy is understood, can be defined as lapsological. It refers to the source of the word (*redundantia* – as derived from *redundare* – come out from the banks, spill) and originates from the circle of Roman rhetoricians. Here, the value of redundancy is clearly negative: redundancy means **excess**, while pleonasm and tautologies (i.e. concepts that are subordinate to redundancy) are elements that we should discard from messages in order to make the message more correct. On a side note, it should be added that, for example, Quintilian, who wrote about the category of *verba redundancy*, presents an ambivalent approach to this category: “Style may, however, be corrupted in precisely the same number of ways that it may be adorned,”[16] writes Quintilian, and includes the functional criterion in his considerations about style. The question of purposefulness is the beginning of the idea of intentionality that makes it possible to go beyond strictly normative categories.

One of the most common synonyms of redundancy (in and outside the scientific circulation) is **repetition**, but also recursion, recurrence or iteration. It more common refers to the issue of form than content and, paradoxically, with the abundance of terms used to refer to the repetition is presented by J. Aitchison in a paragraph of a text devoted to linguistic repetition, which is based on the principle of parallelism:

[...] repetition skulls under numerous different names, one might almost say aliases, depending on who is repeating what where:

[12] This approach seems to be important also because it becomes useful in research into literature (stylisation, dialogue).

[13] W.J. Ong, *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London – New York 2002, p. 40.

[14] *Ibidem*, p. 39.

[15] Bronislaw Malinowski wrote about the essence of the explicit facticity almost a hundred years ago, in 1923, indicating the role of bond-forming communication. In his paper, *The Problem of Meaning in Primitive Languages*, the scholar proves the function-

ality of the language as a means of social action. Cf. B. Malinowski, *The Problem of Meaning in Primitive Languages*, [in:] C.K. Ogden, I.A. Richards, *The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language upon Thought and of the Science of Symbolism with Supplementary Essays by B. Malinowski and F.G. Crookshank*, London 1923/2000, pp. 451–510.

[16] Quintilian, *Institutio oratoria*, 8.3.58, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Quint.%20Inst.%208.3&lang=original> (accessed: 12.10.2022).

When parrots do it, it's parroting.
 When advertisers do it, it's reinforcement.
 When children do it, it's imitation.
 When brain-damaged people do it, it's perseveration or echolalia.
 When dis-fluent people do it, it's stuttering or stammering.
 When orators do it, it's epizeuxis, ploce, anadiplosis, polyptoton or antimetabole.
 When novelists do it, it's cohesion.
 When poets do it, it's alliteration, chiming, rhyme, or parallelism.
 When priests do it, it's ritual.
 When sounds do it, it's gemination.
 When morphemes do it, it's reduplication.
 When phrases do it, it's copying.
 When conversations do it, it's reiteration.

In sum, the following alphabetical list of 27 terms covers repetition's commonest guises, though there are undoubtedly more to be found in specialized areas such as classical rhetoric:

Alliteration, anadiplosis, antimetabole, assonance, battology, chiming, cohesion, copying, doubling, echolalia, epizeuxis, gemination, imitation, iteration, parallelism, parroting, perseveration, ploce, polyptoton, reduplication, reinforcement, reiteration, rhyme, ritual, shadowing, stammering, stuttering.[17]

Obviously, the author uses this phenomenon to trigger a game, while simultaneously raising a few important issues related to such categories as speech function or intentionality that are fundamental to communication (including the level of awareness of the sender who triggers the repetition mechanism). What also draws attention is the fairly close link of the repetition category to the references at the level from the phoneme to the sentence; perhaps the issue of going beyond the system, shifting towards the text and discourse, will be the reason why the use of the term "redundancy" will become more operative. It also seems (which we will not be able to fully prove in this paper yet) that the category of redundancy has more potential to describe phenomena outside the area of elocution, so it may refer, for example, to the stage of rhetoric invention or disposition. Concluding this section about the terminology and scopes of the concept, it may be pointed out that "redundancy", like "repetition" or "reduplication", includes the meaning of "oversupply", "surplus" or "excursus", i.e. phenomena that assume the existence and crossing of some baseline (but which do not hold a clear valuation, e.g. "excess").

II

Being aware of the complexity of both a language game and redundancy creates a temptation to use a model view – one that is simplified without numerous nuances on the one hand, and one that contains the essence of communication, the various types of redundancy and

[17] J. Aitchison, "Say, Say It Again Sam": *the treatment of repetition in linguistics*, "SPELL: Swiss

papers in English language and literature" 1994, no. 7, pp. 15–16.

pronounced trends on the other. Hence, any attempts to categorise the presentation of redundancy in the context of a language game resulted in our proposal for the following triad: 1. redundancy as a non-game, 2. redundancy as a game – a struggle, 3. redundancy as a game – cooperation. We will then describe them briefly to show what the relationship among the following is: game – redundancy – literature.

Redundancy as a non-game

The potential for creating a reserve observed in redundancy, which is described first with reference to technical systems, and only later with reference to language and communication, assumes that this inventory does contribute to greater clarity, to a reduced reception effort. Hence, when the text repeatedly indicates that the sender speaks in the first person singular, then this is evidenced by the pronouns (personal and reflexive pronouns) or verb forms, although a single piece of information on this subject could be sufficient. When we make a spelling mistake or use a wrong automatic prompt from a phone, the recipient will generally recognize the meaning of the message – just due to the system redundancy.

An example of redundancy from a text level includes metatext operators, which create threads about the text itself, we could skip – and thus abandon – phrases such as: *firstly, secondly, thirdly* (as the following paragraphs indicate so), the following phrase: *at the beginning of the text, we will look at...* from the introduction, or the final phrase *to sum up*. However, the essence of things is that thus occurring redundancy serves a different kind of reading pleasure: not that of uncertainty or the search for meanings. The opposite is true: the aim is to eliminate uncertainty, reduce the number of interpretation paths and minimise the reading effort. In the case of redundancy as a non-game, the reception pleasure is to be derived from the transparency of the message, which is to be formally neutralised. Obviously, the key issue here will also be intentionality, the attitude of the sender, who assumes achieving certain objectives.

Redundancy as a game – a struggle

When a sender “uses” redundancy deliberately and intentionally to serve as a tool against someone, we can talk about an agonistic game. Such a game is based on a struggle, competition, the desire to defeat the other party, known as an “opponent” or “enemy”. Naturally, redundancy is one of the many methods used in such a gameplay, with politics or advertising being the natural discourse environment of the game in this case. Although the participants will not always have equal odds, it seems that the conditions for participation can be considered fulfilled: we know that in the pre-election debate politicians will attack opponents and hide their own weaknesses, we know that an advertisement is a producer-paid message aimed at underlining the benefits of a product or service, etc. By knowing the rules of the game, we take

part in it while being aware what tools can be used to gain an advantage, win a dispute, convince someone or be convinced.

Arthur Schopenhauer describes an agonistic redundancy game by proposing to use the method defined as *mutatio controversiae*, which is a change in the subject of the dispute. This type of “influence” is not a supplement to the thread, it is not a learning base for the recipient, but, on the contrary, it is intended to distract attention, to allow for an escape from an inconvenient issue as to save communication in the event of conflict: “you can suddenly begin to talk of something else, as though it had a bearing on the matter in dispute, and afforded an argument against your opponent.”[18] Another method, based no longer on surplus or excursiveness, but on the overproductivity of the form, first multiplies the words used, and then applies an official and more specialised style than the one used in the conversation. As Schopenhauer notes,

if he [your opponent – A.K., K.S.] is secretly conscious of his own weakness, and accustomed to hear much that he does not understand, and to make as though he did, you can easily impose upon him by some serious fooling that sounds very deep or learned, and deprives him of hearing, sight, and thought; and by giving out that it is the most indisputable proof of what you assert.[19]

The effectiveness of this camouflage mechanism is provided by the belief of the participants in the communication that their action is rational and the rules of cooperation are respected.[20]

Redundancy as a game – cooperation

Finally, there is the third most important view to understand the complexity of the following relationship: game – redundancy – literature. Joint participation in this game will mean what B. Suits describes as a choice of a “longer way home”, while deriving pleasure from engagement and participation, may depend on a number of factors. The “hiccups” imposed by the game’s rules are accepted voluntarily, precisely in the name of the game itself, so that it can come into being and give satisfaction. The autotelic feature of literary expression, which all other functions of the message are subordinated to, highlights the self-maneuvrability of literature, the potential to trigger new, unexpected orders, and indicates the recipients that the unexpected may occur. Therefore, pleasure may be derived, on the one hand, by knowing the conventions, genre, style of the text (i.e. rules of the game), and on the other, the “common world” of the potential players (i.e. those who know and accept the rules) helps to read or not, the topos, figures or

[18] A. Schopenhauer, *The Art of Controversy*, translated by T.B. Saunders, Megaphone eBooks 2008, p. 27.

[19] *Ibidem*, pp. 35–36.

[20] At this point both P. Grice’s conversation maxima and the quotation from *Faust* cited by Schopenhauer: “Commonly man believes that if he only hears some words, there must be something in them to ponder over” (*Faust I*, 2565–2566) should be mentioned.

leads, explore the attempts to push boundaries, ambiguities, and thus uncertainty about the “result” (because many paths and many readings open up).

It must be pointed out immediately that it is not our aim in this paper the phenomena, categories and mechanisms that involve redundancy in literature, all the more as it would be probably necessary to start with the broadest meaning of redundancy, which in the metareflection over literature occupies an important place. It would be enough to refer to discussions^[21] on the boundaries of popular, mass, high and low-culture literature. The emerging references to uniqueness and repetitiveness occurring there would require insight into the understanding of repetition and novelty, redundancy and innovation. Here, using the catch-all and conveniently reflexive category of the game, we would rather like to identify the potential of redundancy, and we hope to create a study on this subject in the near future.

Thus, we chose two different examples. In the first, Krystyna Miłobędzka's poem, we want to highlight the potential of a verse form which the poet exploits in her texts by the apparent saving of language resources. This makes it possible (in our opinion) to consider redundancy that is strongly dependent on the grammar applied in the poem. The second example, Janusz Rudnicki's short story, draws our attention to a few rhetoric levels of redundancy.

Redundancy for lack

The form of a free verse makes it clear to the reader (not necessarily during the first reading of the text) that grammaticity significantly affects the building of interpretation schemes. This is certainly supported by the specific saving of the language material, which may be identified simply with unextensive poetic text as well as the line as a graphic unit of the poem, which requires special attention. Therefore, grammaticity is a potential for a combination of designed statements, and these in turn serve as an indicative (and at the same time hypostasised) background for attempts to determine the formula of individual phrases. In this case, the aim of the line phrases to be independent seems to result in implied linearity, which is peculiarly stirred by the structure of the poem.

In her idiopoetics, Miłobędzka introduces something else. She triggers the distance between language categorisation and experiencing the surrounding world – she questions language axioms (or automatisms) in semantics, grammatical collocability and syntax rules of the story. From this perspective poems have the potential of a story not being a one-off. However, this is not because the first one is imperfect and should be improved, but rather, because each poem-based story (as a risk-bearing experience) becomes a full-fledged non-alternative event. Just as in nature, there are various qualities in the obvious con-

[21] Discussions on the subject were held by many thinkers, such as T.W. Adorno, R. Barthes, J. Baudril-

lard, P. Bourdieu, U. Eco, J.O. Gasset, M. Horkheimer, D. McDonald, M. McLuhan and others.

course with an unobvious justification, a poem also contains the trace of a multiplicity that can be (only) written into different partial situations through grammar. However, this will never exhaust the subjective potential of experience.

From this perspective, redundancy could be regarded as redundancy for lack. Let us look at an example of a poem:

co ja robię, patrzę w jest
w to samo jest mnie i to samo jest wody
w to olśnienie
to jestnienie
jest nie nie

które scalam
które skracam do istnienia[22]

[what I do, I look at is
at the same is of me, and the same is of water
at this dazzling
that yesistence
is not not

which I merge
which I condense to life]

Let us try to think about a particular scene based on this poem. Looking at a mirror reflection in a sheet of water is certainly nothing unique. If we settle for the phenomenon of an image captured on an impermanent plane, consider the variations in the reflected image (different stages of deformation depending on the degree of surface vibration) or reflect on the similarity of colours in this case, the description would be an attempt to explain what is perceived. However, the reader of this poem receives strong grammatical signals that the view is completely different: “co ja robię, patrzę w jest” (what I do, I look at is). This verbal statement already highlights the need for a distance from the language. In fact, the apparently obvious reasoning: looking is an activity which can be asked about with the verb *to do* turns out to be questionable. The dynamics of looking is defined by the preposition expression, *I look at is*. This immediately results in an important duality, because looking (as doing something) refers both to reflection in water expressed by metonymy and to the word determining existence (*is*). Both references are conventional, which to some extent is indicated by the internal discourse in the line: what I do, I look at is. The reflection in water is conventional, as well as the linguistic pronouncement of presence (significance) by means of a word. The latter situation is described by the next line, because “the same is” refers to the reflection (of me) and to water (no longer as a medium). The right of the language to

[22] K. Miłobędzka, [co ja robię, patrzę w jest],

[w:] *Zbierane, gubione 1960–2010*, Wrocław 2010.

the individuality of phenomena or objects contains here a condensed illustration, but at the same time, criticism. Even a conjunction (*and*) that equalises both parts of the line gain an additional function of an arbitrary connector in this order, which has the potential to single out relationships, perhaps completely irrelevant in a broader experience context.

Further text lines allow for consistent thinking about the language-based mechanism of naming and identifying, about the simultaneous description of activities and experiencing, and about the interpretation strategies resulting from the language-specific relevance.[23] The first point has already been briefly clarified. It is only possible to additionally indicate the phenomenon expressed by a pair of words: *jestnienie – istnienie* (yesistence – existence). It is where the fundamental critical idea in relation to language equivalence is contained, which directs the user toward abbreviating and categorical monotony (sort of grammatical one, too). In the poem, the narrator draws attention consistently (again with metonymy, but this time also expressed by metalinguistics) to the fact that in the categorical constations there are simplifications both at the level of the world description and, which is probably more severe, subjective perspective characteristics. From here, it is close to the second point, which is a simultaneous description of the activity and experience. The reflection in the water shimmers (“w to olśnienie”; at this dazzling), which, on the one hand, causes tension in the process of comparing the “proper” face with the imitated one, but on the other, it leads to delving and thinking, combined with questioning the downrightness of the idea of existence (with the characteristic extraction of double negation: “jest nie nie;”[24] is not not). The third point – relevance defined by language categories – in some way applies to the very activity of looking (gazing), but this time on the basis of assumptions made by categorisation. Merging is abbreviating, because passing judgements about a whole or calling in a simple way is already filtering through a language, with the assignment of roles resulting from the grammar used in the statement. The poem retained as unmerged, in the poetics of apparent autocorrection and refinement, is actually a pretext for analysing the potential of any situation in which a person perceives anything through the prism of themselves (again by metonymy – reflection in the water), and thus they call, describe and “do” things using a language.[25]

In this case, redundancy refers to a lack in several aspects, above all, the lack of a sufficient story: after all, the scene we are considering is an option of a text rather than obviousness that emerges from the

[23] Cf. D. Sperber, D. Wilson, *Relevance. Communication and Cognition*, Oxford – Cambridge 1995.

[24] It should be pointed out that this is also a miniature of apparent repetition in Polish – a notation that is almost identical to a one-word form: existence is, on the one hand, undermining of the obviousness of

the name, but on the other, it implies simplifications, which are carried out in the language and which are sometimes completely distant from the specific circumstances of the cause, the initial situation.

[25] This is a clear reference to the classic paper by J. Austin, *How to Do Things with Words*, Oxford 1962.

description. In fact, we can “merge” the poem by Miłobędzka into one sentence with a more complete and paraenetic apposition: I look at it. Redundancy also applies to lack of grammar in the case of line phrases, which the reader performs depending on the interpretation design, but also because of the reading, which is not a one-off. Finally, redundancy is displayed as a consequence of the two previous aspects: after all, the text has a potential for ambiguity, if only at the level of the problem of the language and experience relationship under consideration.

Now let us look at the second example, where defining an activity takes a completely different form and text function.

A few-pages-long short story by Janusz Rudnicki begins with the following scene: *I can be seen from the back, not moving. I sit in an empty room on a carton box.*[26] It is a one-piece story: The protagonist chooses to go to the Baumarkt to buy a one-hundred-and-forty-centimetre-long kitchen countertop, and the salesperson does not want to cut it for him from two meters. Nevertheless, in the end, the protagonist comes up with a solution – and he returns on foot, with the countertop.

The composition idea of the story is based on parallelism: the text is constructed through repetition structures with emerging minor changes to indicate some movement (despite the protagonist’s not moving in three scenes following each other):

I can be seen from the back, not moving. I sit in an empty room on a carton box. (38)[27]

I can be seen from the back, sitting and not moving. (39)

I can be seen. I look like a new, abandoned, sitting bone of being, set aside. (40)

I can be seen, I walk slowly like a horse from captivity, behind which a furious mechanical herd. (43)

The differences indicate that each of the shots occupies a different position in the timeline, but the perspective is the same: the protagonist is being watched by someone outside. If redundancy is often combined with the principle of *periculum in mora* (danger in delay), then the opposite is true for Rudnicki. It seems that through a composition iteration, there follows a slow motion, giving the protagonist an elementary sense of meaning which fills time and occupies the mind.

Rudnicki draws the scenes frame by frame, and the slow-motion effect is achieved by presenting the accumulation of activities (those performed and those that the protagonist does not do), activities which are described precisely, using exact and inaccurate repetitions:

Light rain, light rain starts to patter against the windowsill, I don’t have an umbrella, I have a thing to do, I have the reason to go out, I will buy an umbrella. I go out, it no longer rains, I don’t buy an umbrella. (38)

[26] J. Rudnicki, *Jednoblatówka*, [in:] *Śmierć czeskiego psa*, Warszawa 2009, p. 38.

[27] The quotes are followed by the page numbers in the volume of Rudnicki’s short stories mentioned above which we put in brackets.

Redundancy as retardation

I do nothing, I don't scratch myself, I don't hum, I don't move any of my limbs. I get up, pack a microscope, go out, enter a shop, I want to return the microscope, the shop assistant wants to know if I have found any defect, I did not find any defect, I found that I had nothing to magnify, the shop assistant thinks it is a joke, he looks at me, he realises it is not a joke, takes the microscope and refunds the money. (39)

The multiplicity of verbs in a personal form (including those in the *verba dicendi* category, which introduces quotes, the metatext ones), usually dynamising the text, is used by Rudnicki to achieve the slow-motion effect. Meticulous description, omitted quotes in the indirect speech, and also the precise cause and effect motivations are ways to show the multiplicity and variety, and thus make the existence more meaningful.

Another retardation mechanism in Rudnicki's short story are collections – complete sets, containing complementary items, which appear in the adjacent text, and whose presence exposes complete repetitions and repetitions with dislocations (e.g. [...] *I walk. With the countertop on my head. Once weirdly leaning forward, because it is heavy, once weirdly leaning backwards, because it is heavy. Once, seeing the ground because of it, and once seeing the sky*). There is a contradiction between items in the collection, and complementary subsets are created (*from top – to bottom, forward – backwards, close – far, enter – go out, I buy – I don't buy, I found – I didn't find*). Switching the perspectives is one way to tell the “whole scene” and present a complete picture, multiplied by this completeness.

The problem we are considering has its origin in the phenomenon of gameplay which intersperses the rules and possible freedom of execution (creation). The tensions between habit and surprise, regularity and irregularity, convention and innovation, created in this way expose the potential that lies in the grammatical conditions of the language use. They also reveal the existence of conditions for negotiating this use, depending, for example, on the recipient's competence, the model of participation in communication, and the assumed effects. Therefore, the language game will be perceived as the observance of communication rules, assuming that the various roles are moderately stable and the potential of a social contract relating to the language creates basic rules of linguistic activity.[28] The phenomenon of redundancy, considered in the context of a language game, can be presented in at least several versions: agonically – when the multiplication, excursiveness, broadcasting of the message is aimed at achieving an advantage over the recipient, defeating him; cooperatively – when the recipient is invited to recognize conventions,

[28] Cf. M. Wołos, op. cit., p. 42.

registers, genres, search for ambiguity and multiplicity of readings. Finally, redundancy can function outside the category of a game: when it is related to the issue of communication optimization, it is to ensure the formal transparency of the message, eliminate noise and – thus – reception uncertainty.

The consideration of language game in relation to redundancy (especially as cooperation) literature seems to favour. Lack of shape, iterativeness and multi-value as attributes motivated by grammar, but also by the communication potential of literary texts, we see as a reason for thinking about the latter in relation to Wittgenstein's language games. What redundancy, the understanding of which goes beyond the evaluative excess, means in this context is a multifunctional and at the same time capacious phenomenon, also describing textual mechanisms (also operating outside the language system) or rhetorical mechanisms outside the area of elocution. In Miłobędzka's poetry, which questions language habits and automatic reproductions of typical patterns, redundancy refers to a lack noticeable from the perspective of describing, naming and subjective experience. Rudnicki's stories, in turn, make it possible to look at redundancy as a retardation mechanism, perceptible at the level of composition, syntax or expression.

The ranges of redundancy functioning in the literary texts indicated in our research so far allow us to believe that the phenomenon is revealed, firstly, to have great sense-creating potential, and secondly, is unlimited in terms of type, genre and convention.

- Abel G., *Świat jako znak i interpretacja*, translated by W. Małecki, Warszawa 2014
- Aitchison J., "Say, Say It Again Sam": *the treatment of repetition in linguistics*, "SPELL: Swiss papers in English language and literature" 1994, no. 7, pp. 15–34. <https://doi.org/10.5169/seals-99896>
- Austin J., *How to Do Things with Words*, Oxford 1962
- Caillois R., *Man, Play and Games*, translated by M. Barash, Urbana – Chicago 2001
- Hockett Ch.F., *Review of "The Mathematical Theory of Communication, by C.L. Shannon & W. Weaver"*, "Language" 1953, no. 29(1), pp. 69–93. <https://doi.org/10.2307/410457>
- de Laplace P.S., *A Philosophical Essay on Probabilities*, New York 1951, <https://archive.org/details/philosophicaless00lapl/page/n5/mode/2up> (accessed: 27.10.2022)
- Malinowski B., *The Problem of Meaning in Primitive Languages*, [in:] C.K. Ogden, I.A. Richards, *The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language upon Thought and of the Science of Symbolism with Supplementary Essays by B. Malinowski and F.G. Crookshank*, London 1923/2000, pp. 451–510
- Miłobędzka K., [co ja robię, patrzę w jest], [in:] *Zbierane, gubione 1960–2010*, Wrocław 2010
- Ong W.J., *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London – New York 2002
- Quintilian, *Institutio oratoria*, 8.3.58, <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Quint.%20Inst.%208.3&lang=original> (accessed: 12.10.2022)
- Rudnicki J., *Jednoblátówka*, [in:] *Śmierć czeskiego psa*, Warszawa 2009, pp. 36–43

BIBLIOGRAPHY

Schopenhauer A., *The Art of Controversy*, translated by T.B. Saunders, Megaphone eBooks 2008

Shannon C., *A Mathematical Theory of Communication*, "The Bell System Technical Journal" 1948, no. 27, pp. 379–423, 623–656

Soin M., *Gramatyka i metafizyka. Problem Wittgensteina*, Wrocław 2001

Sperber D., Wilson D., *Relevance. Communication and Cognition*, Oxford – Cambridge 1995

Suits B., *Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press 2005

Wittgenstein L., *Philosophical Investigations*, Oxford 1958, <https://static1.squarespace.com/static/54889e73e4b0a2c1f9891289/t/564b61a4e4b04eca59c4d232/1447780772744/Ludwig.Wittgenstein.-.Philosophical.Investigations.pdf> (accessed: 25.10.2022)

Wołos M., *Koncepcja „gry językowej” Wittgensteina w świetle badań współczesnego językoznawstwa*, Kraków 2002

Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej

ABSTRACT. Babecki Miłosz, *Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej* [Deep distraction as a semiotic principle in socially engaged browser games with political themes]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 25–47. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.2>.

This study presents an analysis of the pattern of communication between developers of socially engaged browser games with political themes and their players. This pattern involves a multilevel disruption of the message carried by the game medium and its construct. The solution is being used by the creators to show and comment on the causes and manifestations of negative processes related to politicians and politics and also having a negative impact on social, economic and cultural issues in their countries. In the course of the analysis, its author considers 141 browser games, originating from 23 countries around the world. Their creators made them between 2000 and 2022, and placed them in publicly accessible portals, offering access to online games via a web browser.

KEYWORDS: distractor, deep distraction, semiotic principle, browser game, parodic-serious, informational function, metacommunicative function, metaphor

W mediasferze, z której zasobów czerpiemy potrzebne nam informacje, istnieją dwa zbiory gier cyfrowych. Pierwszy jest zbiorem policzalnym i według blogerów, dziennikarzy określanych mianem *video game journalists*[1] oraz zespołów opracowujących zautomatyzowane systemy do analityki internetowej liczy ok. 2,4 mln jednostek[2]. Rozpowszechnia się je na nośnikach fizycznych i za pośrednictwem internetowych sklepów z aplikacjami, platform do sieciowej dystrybucji gier oraz sklepów stworzonych dla posiadaczy konsol wideo. Gry te są produktami powstającymi na podstawie modeli biznesowych, by przynosić ich twórcom zyski. Zespoły projektowe implementują więc w ich mechanice regułę warunkującą optymalne doświadczanie rozgrywki, jako model zaproponowaną na gruncie psychologii przez Mihályá Csíkszentmihályiego[3]. Model ten przedstawia m.in. okoliczności,

Wstęp do analizy
wzorca głębokiej
dystrakcji w interakcji
graczy z grami
przeglądarkowymi

[1] G. Perreault, T. Vos, *Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism*, „New Media & Society” 2020, nr 22(1), s. 164.

[2] J. Sobolev, *How many video games exist?*, Remarkable Coder, <https://remarkablecoder.com/how-many-video-games-exist/> (dostęp: 31.07.2022).

[3] M. Csíkszentmihályi, *Przeptyw. Jak poprawić jakość życia*, przeł. M. Wajda, Warszawa 1996, s. 81.

w których odczuwa się satysfakcję wynikającą z interakcji z innymi ludźmi, z otoczeniem ożywionym i nieożywionym. Gry oferujące optymalny przepływ, czyli *flow*, to gry zbalansowane. Nie są ani zbyt łatwe, ani zbyt trudne. Nie wywołują frustracji, zdenerwowania i znudzenia. W ujęciu, w którym gra to sytuacja komunikacyjna, *flow* oznacza, że sytuacji tej nie destabilizuje żaden element zakłócający, czyli dystraktor[4].

W mediasferze, a w szczególności w Internecie – oprócz polichalnego zbioru gier, dostępne są gry tworzone w amatorskim modelu, których nie sposób zliczyć, ponieważ nie każdy z portali, do których trafiają, wyświetla bieżącą zawartość swojej biblioteki. Zasób ten dodatkowo cały czas się zmienia, skoro amatorzy wciąż dodają do niego kolejne aplikacje. Kongregate, szósty portal na liście 10 portali najchętniej odwiedzanych przez internautów i jeden z niewielu, którego moderatorzy podają dane o liczbie udostępnianych gier, zawiera ich ponad 110 tys., a NewGrounds, drugi na liście, ponad 80 tys. Dziesięć najchętniej odwiedzanych przez internautów serwisów oferujących dostęp do tego rodzaju aplikacji zanotowało 18 maja 2022 r. łącznie 940,8 mln wizyt graczy z całego świata.

Wraz z rozwojem tzw. techniki pobocznej[5], warunkującej możliwość tworzenia gier przeglądarkowych bez umiejętności programowania, ukonstytuował się model DIY media (*do it yourself*). W tym modelu grami przeglądarkowymi zainteresowali się i zaczęli je tworzyć zarówno zwykli internauci, jak i członkowie najróżniejszych grup interesu, nazywani często aktywistami i/lub haktywistami. Sięgnęli oni po gry przeglądarkowe m.in. po to, by ukazać i skomentować przyczyny, przejawy oraz przewidywane przez siebie konsekwencje negatywnych procesów związanych z aktywnością polityków w ich krajach. Przyczyniło się to do powstania tzw. gier politycznych, nazywanych też grami społecznie zaangażowanymi o tematyce politycznej, a przez przypisywaną im tematyzację, nieobecną niekiedy w mediach głównego nurtu, zaczęto je utożsamiać z tradycyjnymi społecznie zaangażowanymi mediami, a nawet mediami alternatywnymi.

Inaczej niż w przypadku gier zbalansowanych społecznie zaangażowane aplikacje o tematyce politycznej są niezbalansowane. Kwestię tę podejmują m.in. Penelope Sweetser i Peta Wyeth, pisząc: „[z]asada przepływu może przestać obowiązywać, gdy w grach modelowane są interakcje społeczne. To samo stać się może z immersją”[6]. Oznacza to po pierwsze, że gry o tematyce politycznej mogą zawierać dystraktory, czyli przeszkody uniemożliwiające graczom wykonanie zadania, a nawet dokończenie rozgrywki. Po drugie, że mogą graczy frustrować i wywoływać emocje negatywne, które w realnym życiu, z dala od

[4] A.M. Treisman, *Perceptual grouping and attention in visual search for features and for objects*, „Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance” 1982, nr 8(2), s. 199.

[5] Określenie to zaproponował badacz mediów Paul Levinson. Pobocznych technik jest wiele, np. jedna

z nich to miniaturyzacja warunkująca ewolucję gier cyfrowych, ale też elektroniki ubieralnej.

[6] P. Sweetser, P. Wyeth, *GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games*, „ACM Computers in Entertainment” 2005, nr 3(3), s. 10 [przeł. – M.B.].

ekranu, przeżywa się, kiedy napotyka się trudne lub nawet niemożliwe do rozwiązania problemy.

Zakłócając przepływ, twórcy analizowanych przeze mnie 141 gier posługują się znaną w wielu dziedzinach wiedzy i w dyscyplinach naukowych techniką zakłócania przekazu, co – jeśli brać pod uwagę ilościowy komponent prezentowanej w tym opracowaniu analizy – określić można mianem zasady semiotycznej. Nowe jest jednak to, że sięgają po gry przeglądarkowe i że dystraktory służą im nie do rozpraszenia uwagi graczy, lecz do koncentrowania jej na nieprawidłowościach związanych z tym, czego dotyczy fabuła gier. W tego rodzaju strategii kierują procesem semiozy, czyli wytwarzania znaczeń, dążąc do poprowadzenia uwagi graczy w stronę tych właśnie nieprawidłowości. Sięgając po dystrakcję, wykorzystują znany w literaturoznawstwie mechanizm kolizyjności umożliwiający wytwarzanie znaczeń naddanych i posługują się jego bardzo rozbudowanym wariantem, czyniąc ze społecznie zaangażowanych gier o tematyce politycznej metafory. Metafora tego rodzaju wytwarza znaczenia zgodnie z zasadą, że mówi się o „[...] X, jakby to był Y” [7]. Skutek jest taki, że w dyspozycji twórców gra przeglądarkowa reprezentuje coś więcej, niż wskazywałaby na to suma jej elementów: postaci, obiektów, lokalizacji, mechaniki itd. Wymierzanie policzka postaci wzorowanej na Donaldzie Trumpie to zatem coś więcej, niż wynikałoby to z możliwości wykorzystania interfejsu do zadania ciosu jakiejś postaci w ogóle i do zdobycia punktu. To np. możliwość wyrażenia dezaprobaty wobec polityka, na którym postać z gry jest wzorowana. Zasada takiego mówienia o kimś lub o czymś, a w grze przeglądarkowej pokazywania i animowania X, jakby to był Y, wraz ze sposobami ekspresji użytkowniczej dopuszczalnej wobec wirtualnych postaci decydują o tym, że świat widziany na monitorze komputerowym „[...] odbiera się jako kulturę ze znakiem ujemnym, tak jakby stanowiła pewnego rodzaju lustrzane odbicie kultury” [8], ale ze skazą wywołaną przez głęboką dystrakcję.

Systemowe (medioznawcze i komunikologiczne) ujęcie gry przeglądarkowej jako tworu składającego się z elementów tworzących przekaz oraz z nośnika przekazu odsłania dystraktory i w jednym, i w drugim. Ujęcie groznawcze, rozszerzające tę perspektywę, ukazuje dystraktory również w: warstwie związanej z preferowanym przez twórców użyciem gry, warstwie tematycznej, systemie reguł zarządzania mechaniką gry i interakcją z graczami [9]. Mechanizm kolizyjności, typowy dla metafor i też obecny na wielu poziomach [10] struktury gry,

[7] W. Nowotny, *Metafora*, przeł. I. Sieradzki, „Pamiętnik Literacki” 1971, z. 4, s. 221.

[8] J. Łotman, B. Uspieński, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, [w:] *Semiotyka kultury*, wybór i oprac. E. Janus, M.R. Mayenowa, przeł. J. Faryno, Warszawa 1977, s. 159.

[9] M.B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 73.

[10] Gra jest wielowarstwowym systemem wytwarzania znaczeń. Por. F. Mäyrä, *An introduction to game studies: Games in culture*, Thousand Oaks, CA 2008, s. 52.

sprawia, że dystraktor staje się kotwicą uwagi^[11] osób, które daną grę odnajdą w Internecie i w nią zagrają. Tak szeroki zasięg zakłóceń generowanych przez twórców gier zmienia pojawiające się w komunikacji społecznej interferencje w to, co w niniejszym opracowaniu proponuję nazywać głęboką dystrakcją.

Proces instrumentalizacji zakłóceń wraz ze służącą do tego instrumentalizacją gier przeglądarkowych skłaniają mnie do sformułowania celów, jak sądzę, kluczowych w przypadku prezentowanego badania^[12]. Należą do nich:

- przedstawienie tego, czym jest głęboka dystrakcja w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej, jak się może w nich przejawiać i jak głęboko dystraktory wnikają w strukturę gry (C₁);
- wskazanie okoliczności, które towarzyszą występowaniu głębokiej dystrakcji (C₂);
- określenie sposobu, w jaki dystraktory i głęboka dystrakcja wspierają wytwarzanie znaczeń za pośrednictwem politycznych przeglądarkowych gier metafor (C₃);
- ustalenie, na ile komunikatywny jest system składający się z medium gry przeglądarkowej wraz z przenoszonym przez nią przekazem, odsłaniając możliwości odczytania informacji, które do tego systemu zostały wprowadzone przez twórców gier (C₄).

**Teoretyczny kontekst
w analizie wzorca
głębokiej dystrakcji
w interakcji
graczy z grami
przeglądarkowymi**

Praktyki instrumentalizowania zaangażowanych gier przeglądarkowych będących nośnikami przekazów dotyczących polityków i polityki ewoluują i łączą się z historią i tradycją XX-wiecznego oporu społecznego. Odbijają się też w nich teorie powstałe w obszarze nauk humanistycznych, społecznych, jak też nauk o poznaniu. Ewolucję tę najlepiej obrazują dwie równoległe osie czasu - osobna dla sfery kulturowej i osobna dla sfery naukowo-badawczej.

Na osi kulturowej nie można pominąć awangard artystycznych: dadaistycznej, surrealistycznej i sytuacionistycznej. W ich kręgach wypracowano strategie koncentrowania uwagi tzw. zwykłych obywateli na kwestiach politycznych i społecznych, na ogół przez nich niedostrzeganych lub lekceważonych. Zadaniem tych strategii było też stymulowanie obywateli do krytycznego myślenia o decyzjach polityków i konsekwencjach tych decyzji. W dadaistycznym kręgu klubu Cabaret Voltaire w Szwajcarii i nieco później w Nowym Jorku, wokół czasopisma „The Blind Man”, opracowano szereg projektów skłaniających do refleksji na temat egzystencji w kontekście I wojny światowej. Ważne dla rozbudzania świadomości społecznej były prace powstające w ramach Biura Poszukiwań Surrealistycznych Alberto Giacomettiego. To ten artysta pierwszy raz sięgnął po dystraktory jako tzw. obiekty

[11] S. Weinschenk, *Motywacja i perswazja. Jak sprawić, by inni robili to, co chcesz*, przeł. M.L. Kalinowski, Warszawa 2013, s. 77.

[12] Cele oznaczam dużą literą C i kolejną cyfrą arabską.

nieprzyjemne (*disagreeable object*), czyli mechaniczne gry metafory, by zobrazować m.in. zależność losu jednostki od politycznych decyzji urzędników państwowych[13].

Praktyki aktywistów z początku XX wieku znalazły kontynuatorów wśród kulturowych prowokatorów i tzw. politycznych jammerów, dążących do modyfikowania popularnego stylu myślenia o kulturze i „włamywania się” do sfery publicznej głównego nurtu. Służyły do tego strategie bardzo ważne dla praktyk instrumentalizowania społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych o tematyce politycznej, takie jak *hack into* – strategia bazująca na satyrze i często też na prowokacji[14] oraz *parodic-serious*, którą sytuacjoniści francuscy nazywali „powagą parodii”. Mediami, które na pewnym etapie cyfrowej ewolucji stworzyły aktywistom i politycznym jammerom możliwości nowego typu ekspresji, będąc jednocześnie narzędziami społeczno-kulturowej i politycznej interwencji, stały się gry cyfrowe, a wraz z upływem czasu także ich odmiana przeglądarkowa.

Zanim upowszechniły się relatywnie łatwe w obsłudze edytory do tworzenia społecznie zaangażowanych aplikacji o tematyce politycznej, gry takie opracowywali profesjonalni twórcy. Czasami czynili to z własnej inicjatywy oraz dla zysku, a czasami na zlecenie dysponentów z redakcji prasowych, radiowych i telewizyjnych. Z jednej strony to ci instytucjonalni dysponenci przyczynili się do tego, że od lat 70. XX wieku do mediasfery zaczęły trafiać gry cyfrowe społecznie zaangażowane: informacyjne, reporterskie, dokumentalne i będące redakcyjnymi komentarzami do wydarzeń aktualnych w danym momencie historycznym (*editorial games*)[15]. Z drugiej strony to również badacze mediów i zarazem niezależni twórcy gier pokazali, że gra cyfrowa może być skutecznym narzędziem do komentowania bieżących wydarzeń społecznych, ekonomicznych, politycznych, a także do korektywnego krytykowania procesów, które w społeczno-komunikacyjnym otoczeniu człowieka nie przebiegają tak, jak powinny. Jednym z najbardziej znanych takich badaczy, twórców i przy tym aktywistów jest Ian Bogost, pomysłodawca i współwłaściciel inicjatywy znanej od 2003 r. pod nazwą *Persuasive Games*[16].

Bogost jest też tym badaczem mediów cyfrowych, który w zupełnie nowym świetle pokazał potencjał gier społecznie zaangażowanych jako narzędzi w strategii *hack into*, wpisując ją w kontekst retoryki proceduralnej. Retoryka taka polega na praktykach perswazyjnego wykorzystywania interaktywnych procesów, kreowanych i wizualizowanych w grach cyfrowych, które pozycjonują użytkownika w roli aktywnego

[13] M. Flanagan, *Critical play: Radical game design*, Cambridge, MA 2009, s. 91.

[14] O. Guedes Bailey, B. Cammaerts, N. Carpentier, *Media alternatywne*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Kraków 2012, s. 158.

[15] I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2012, s. 18.

[16] Bogost jest prekursorem społecznie zaangażowanych gier i twórcą takich aplikacji, jak choćby *Take back Illinois*, *Howard Dean for Iowa game* czy *Airport insecurity* i *Disaffected*.

protagonisty lub antagonisty współistniejącego w wirtualnym świecie z innymi postaciami albo obiektami^[17]. Łączenie retoryki proceduralnej z obrazowaniem tego, co zakłóca nasze społeczne interakcje, szybko stało się jedną z dominant tematycznych społecznie zaangażowanych gier cyfrowych i ich przeglądarkowej odmiany.

Postrzeganie zakłóceń w komunikacji interpersonalnej ewoluowało również na osi naukowo-badawczej. W teorii informacji (1945) Claude Shannon negatywnie oceniał zakłócenia, dowodząc, że obniżają one jakość i wartość informacji. Podobnie ujmował je Herbert Paul Grice, autor teorii implikatur konwersacyjnych (1961), przedstawiając jednocześnie zasady pozwalające diagnozować ich przyczyny i eliminować je z przestrzeni komunikacyjnej. Na gruncie psychologii poznawczej oraz psychologii wpływu mediów na odbiorców zauważono, że zakłóceniom można przypisać pozytywną funkcję. Leon Festinger, twórca teorii dysonansu poznawczego (1957), uznał, że zakłócenie może wywoływać napięcie emocjonalne umożliwiające korektę niewłaściwych postaw. W literaturoznawstwie, w związku z badaniami tropów stylistycznych, dostrzeżono, że w wyniku zestawiania pojęć sprzecznych (mechanizm kolizyjności) można przypisać metaforom dodatkową funkcję kodowania i dekodowania ukrytych znaczeń. Było to kluczowe dla rozwoju kultury w państwach totalitarnych, stając się np. fundamentem tzw. wschodniego nurtu teatru absurdu (1961-1978), znakiem rozpoznawczym takich dramatopisarzy, jak Sławomir Mrożek i Václav Havel i bardzo ważnym kontekstem rozwoju koncepcji „powaga parodii”.

Wraz z ilościowym przyrostem informacji w mediasferze części z nich trzeba było nadać większą rangę. Badania psychologów nad kotwiczeniem uwagi (1972) zaczęły korespondować z dążeniami dysponentów mediów i reklamodawców do przewyciężenia takich negatywnych zjawisk, jak smog informacyjny i szum reklamowy. Dążenia te doprowadziły do powstania w komunikacji reklamowej nurtu *disruption*. Wobec nowych taktyk oraz strategii zaczęto używać terminów „ambient media” i „komunikacja drażniąca” (teaserowa)^[18].

Twórcy wielu tzw. gier społecznego oddziaływania, także o tematyce politycznej, nawiązują do przywołanych powyżej ustaleń i postulatów. Są kreatorami dystrakcji mających pozwolić, w mojej ocenie, na „włamanie się” dzięki grom do sfery publicznej, w której pewne tematy są nieobecne, i ulokowanie ich w niej (lub choćby ich dostrzeżenie). Dystrakcji mających też pozwolić graczom zauważyć daną grę pośród tysięcy innych gier, zainicjować dekodowanie przekazu zawartego w niej, zakotwiczyć w umyśle graczy myśl dotyczącą zdekodowanej informacji, a gdy tego wymagają okoliczności, wywołać u graczy dysonans poznawczy.

[17] I. Bogost, *Persuasive games. The expressive power of videogames*, Cambridge, MA 2007, s. 3.

[18] M. Gębarowski, *Nowoczesne formy promocji*, Rzeszów 2007, s. 24, 25.

Analiza wzorca głębokiej dystrakcji jest niemożliwa bez metodologii ilościowej i jakościowej. W niniejszym opracowaniu metody ilościowe posłużyły do wskazania 10 najchętniej odwiedzanych przez internautów serwisów z grami przeglądarkowymi, a następnie do utworzenia korpusu 141 społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych o tematyce politycznej. Umożliwiły opracowanie skali intensywności dystrakcji, na której znalazły się poziomy wyrażające jej zasięg w strukturze przekazu i medium gry (określam to jako głębokość dystrakcji). Metodologia ilościowa pozwoliła także zliczyć polityczne dominanty tematyczne ulokowane przez twórców w fabułach analizowanych gier. Dominanty te zostały natomiast odkryte dzięki metodologii jakościowej. W modelu komplementarnym jedna i druga metodologia ukazała też rozkład dominant tematycznych w czasie i przez to ich związek z obiektywnymi wydarzeniami, takimi jak np. wybory prezydenckie czy doniesienia o przestępstwach korupcyjnych popełnianych przez polityków. Metodologia ilościowa posłużyła również do ukazania znaczenia funkcji, które twórcy przypisują powstającym grom. Z kolei komplementarne metody ilościowo-jakościowe umożliwiły ocenienie komunikatywności systemu, jakim jest medium społecznie zaangażowanej gry przeglądarkowej o tematyce politycznej wraz z przenoszoną przez nie informacją. To ważne, ponieważ pokazuje procentowe prawdopodobieństwo odczytania przekazu zawartego w grach zgodnie z intencją ich twórców.

Metody jakościowe jako samodzielne narzędzia pozwoliły przeprowadzić analizę tematyczną i komunikologiczną, wskutek czego zidentyfikowałem nie tylko dystraktory biorące udział w kotwiczeniu uwagi graczy, lecz także warstwy w strukturze gry, w których te kotwice zostały ulokowane. Skorzystałem z mieszanej, częściowo zautomatyzowanej metodologii SEO – *search engine optimization* (M1)[19], wspartej elementami analizy semantycznej (M2)[20], czyli procedury składającej się z pięciu etapów: (1) 18 maja 2022 r., o godzinie 13.00 wpisałem do wyszukiwarki Google zapytanie „best free online games”; (2) otrzymany wynik w postaci serwisu AddictingGames (www.addictinggames.com), będący wynikiem organicznym, czyli wyświetlanym bez dodatkowej płatnej promocji na trzecim miejscu listy wyszukiwania, poddałem dalszej automatycznej analizie; (3) korzystając z narzędzia do monitorowania Internetu i mediów społecznościowych SimilarWeb, wybrałem opcję „competitors”, żeby w globalnym węźle Sieci WWW zidentyfikować serwisy podobne i będące dla AddictingGames najsilniejszymi konkurentami; (4) na podstawie wskaźnika największej liczby odwiedzin narzędzie SimilarWeb wyświetliło 10 najchętniej odwiedzanych przez internautów serwisów tego typu[21]. Następnie zasoby każdego

Metodologia w analizie wzorca głębokiej dystrakcji w interakcji graczy ze społecznie zaangażowanymi grami przeglądarkowymi o tematyce politycznej

[19] Metody oznaczam dużą literą M i kolejną cyfrą arabską.

[20] Komponent semantyczny ujawnia się wraz z zapytaniami wpisywanymi do wyszukiwarki Google i do paska komend narzędzia SimilarWeb.

[21] Serwisy te to: CrazyGames – 34,1 mln wizyt; NewGrounds – 18,5 mln wizyt; Y8 – 16,1 mln wizyt; Arkadium – 5,7 mln wizyt; Miniclip – 5,1 mln wizyt; Kongregate – 3,8 mln wizyt; Armorgames – 3,1 mln wizyt; Agame – 2,6 mln wizyt; AddictingGames –

z serwisów przeskanowałem za pomocą zapytania „political games”, dzięki czemu, po zsumowaniu wyników, powstał korpus analityczny składający się ze 141 gier (tytuły i daty powstania gier zob. załącznik, tab. 3).

W komplementarnej metodologii do analizy gier i realizacji poszczególnych celów posłużyły: (1) analiza strukturalna^[22] wsparta narzędziem diagnostycznym inspirowanym strukturą dokumentu projektowego gry cyfrowej (metoda M₃, cel C₁); (2) analiza tematyczna^[23] (metoda M₄, cele C₂ i C₃); (3) komunikologiczna analiza komunikatywności przekazu^[24] (metoda M₅, cel C₄). Metodami wspierającymi były: (4) metaforologiczna analiza procesów kolizyjności zachodzących w metaforach^[25] (metoda M₆, cel C₃); (5) metoda gry analitycznej (*analytical play*) (metoda M₇) oraz powiązana z nią (6) metoda obserwacji uczestniczącej (metoda M₈). Gra analityczna składała się z dwóch tur polegających na użytkowaniu każdej gry. W toku pierwszej tury, wspierając się obserwacją uczestniczącą, koncentrowałem uwagę na dominantach tematycznych zakodowanych w fabułach gier. W toku drugiej tury koncentrowałem uwagę na strukturze medium gry i na mechanice poszczególnych aplikacji.

Głęboka dystrakcja jako narzędzie i proces w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej

Analiza strukturalna

Pojedyncze, przypadkowe zakłócenie, występujące na którymś z etapów procesu komunikowania, różni się od celowego, systemowego zakłócenia komunikacji (czyli od tego, co nazywam zasadą semiotyczną), powstającego poprzez lokowanie dystraktorów w różnych miejscach w modelu komunikowania nadawcy z odbiorcą za pośrednictwem medium. Ten drugi, celowy wariant utożsamiam z głęboką dystrakcją. Dążąc do realizacji pierwszego celu (C₁), stworzyłem model analityczny (za pomocą metody M₃), wspierając się na typowej strukturze dokumentu projektowego gry cyfrowej (*game design document*, dalej: GDD).

Modelowy GDD, przygotowywany przed rozpoczęciem pracy nad każdą grą cyfrową, składa się z sekcji, w których twórcy powinni sprecyzować: (1) czego dotyczy scenariusz powstającej gry; (2) kim lub czym jest jej bohater; (3) jakie cele i zadania projektowane są dla graczy; (4) jak projektuje się rozgrywkę, (5) akcyjność i (6) mechanikę gry; (7) jaki gatunek jest dla scenariusza gatunkiem służebnym; (8) jak projektuje się graficzny interfejs użytkownika (GUI).

W proponowanym przeze mnie modelu struktura GDD posłużyła mi do stworzenia procedury (M₃) pozwalającej stwierdzić, jak

2,0 mln wizyt; Shockwave – 849,8 tys. wizyt. Wyniki aktualne w odniesieniu do daty 18 maja 2022 r.

i godziny 13.31.

[22] F. Mäyrä, op. cit., s. 165.

[23] L.S. Nowell, J.M. Norris, D.E. White, N.J. Moules, *Thematic analysis: Striving to meet the trustworthi-*

ness criteria, „International Journal of Qualitative Methods” 2017, nr 16(1), s. 2.

[24] S.J. Rittel, *Kultura w dyskursie obywatelskim*, Kielce 2004, s. 179-181.

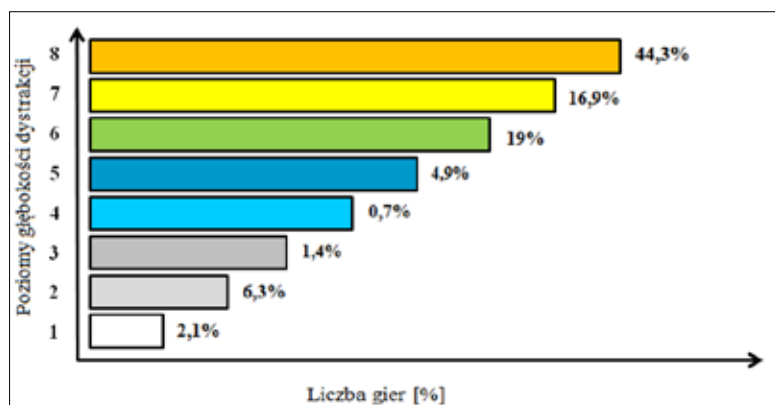
[25] M. Black, *Jeszcze o metaforze*, przeł. M.B. Fedewicz, „Pamiętnik Literacki” 1983, z. 2, s. 266.

głęboko sięga dystraktor i czy: (1) znajduje się w projekcie scenariusza; (2) ujawnia się w projekcie bohatera gry; (3) przejawia się w roli, jaką ma odegrać gracz; (4) został wykreowany w modelu rozgrywki, w szczególności w jej (5) aktywności i (6) w mechanice; (7) występuje w relacji gatunek służebny-scenariusz; (8) ujawnia się w GUI.

Najjaskrawiej proces głębokiej dystrakcji obrazuje przykład włoskiej gry pod tytułem *Bunga bunga room* (2016), będącej komentarzem do doniesień medialnych z 2011 r., w których ówczesnego premiera Włoch, Silvia Berlusconi, oskarżano o korzystanie z usług nieletniej prostytutki Karimy el-Mahroug. Fabuła gry została poprowadzona tak, aby przedstawić związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy domniemanym zachowaniem byłego premiera a tymi doniesieniami. Do wywołania skojarzenia posłużyło twórcom zadanie wymyślone dla graczy oraz sposób jego wykonywania. W grze jest nim sterowanie postacią wzorowaną na premierze, połączone z koniecznością odbycia tym bohaterem, w określonej jednostce czasu, jak największej liczby wirtualnych stosunków seksualnych z innymi postaciami. Dystraktory występują więc kolejno: (1) w scenariuszu, gdyż fabuła przewiduje odgrywanie sytuacji będącej przyczyną medialnych doniesień; (2) w projekcie bohatera gry, którym kieruje gracz (bohater jest dodatkowo wartościowany negatywnie); (3) w roli przewidzianej dla gracza - gracz ma zawiadywać postacią korzystającą z usług wirtualnych prostytutek; (4) w rozgrywce; (5) w aktywności i (6) mechanice gry (istotą rozgrywki jest pogoń za awatarami kobiet i odgrywanie wirtualnych stosunków seksualnych do zakończenia czasu gry lub do odbycia ich ze wszystkimi awatarami znajdującymi się w danej lokalizacji); (7) w gatunku (*chase game*); (8) w projekcie GUI.

Dystrakcję (zaprezentowaną na przykładzie gry *Bunga bunga room*) można rozpatrywać w dwóch porządkach. W rozbiciu na frakcje, z których składa się zaprojektowana przeze mnie procedura, w zbiorze 141 aplikacji dystrakcja ujawnia się w 96,5% scenariuszy. Bohaterowie gier obarczeni dystraktorami stanowią 89,5% wszystkich postaci. Dystraktory występują także w 87,3% modeli rozgrywek, a aktywność, zatem zadania, które gracze powinni w grach wykonać, i sposób ich wykonywania są zakłócane w 86,6% gier. Taki sam odsetek dystraktorów wykreowano w modelach mechanik - 81,0% dystraktorów pojawiło się w relacji pomiędzy gatunkiem służebnym a scenariuszem gry. Dystraktory ulokowano też w 58,5% graficznych interfejsów użytkownika ujętych w badanym zbiorze gier.

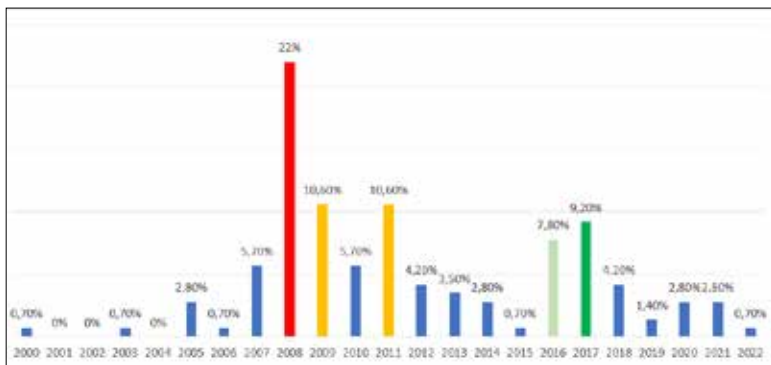
Jeśli odniesieniem w analizie będzie cała struktura powyżej zaproponowanego przeze mnie ośmiopozomowego modelu analitycznego, wówczas jednoczesne zakłócenia sięgające czwartego poziomu oznaczają płytką dystrakcję. Również jednoczesne, lecz wykraczające poza czwarty poziom zakłócenia tożsame są z głęboką dystrakcją, różnicowaną dalej pod względem intensywności według klucza: im więcej jednocześnie występujących zakłóceń, tym głębsza dystrakcja (wykres 1).



Wykres 1. Wykres obrazujący wskaźnik głębokości dystrakcji

Zródło: opracowanie własne.

W zbiorze 141 gier dominuje głęboka dystrakcja. Ujawnia się ona w 85,1% aplikacji, a w wariancie najbardziej intensywnym na każdym z ośmiu poziomów dystrakcji obecne są w niemal połowie wszystkich rozpatrywanych gier (44,3%). Tędy rodzaju wzorzec komunikacji z graczami w znacznym stopniu zależy od określonego, także różnicowanego kontekstu zewnętrznego. Różnicowanie ilościowe jest związane z datami publikowania gier, które w postaci metadanych znajdują się w opisach aplikacji upowszechnianych w Internecie. Różnicowanie jakościowe można odkryć, łącząc daty z wydarzeniami, których dotyczą dominanty tematyczne poszczególnych fabuł. Ten związek pozwala stwierdzić, że fabuły społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych o tematyce politycznej są odzwierciedleniem wydarzeń cyklicznych i impulsowych. Wśród pierwszych główną rolę odgrywają procedury wyborcze. Wśród drugich okoliczności są nieprzewidywalne. To np.: pandemia wirusa SARS-CoV-2 (gra *Korona wybory*), oskarżenia formułowane wobec byłego premiera Włoch (*Bunga bunga room* oraz *Bunga bunga party*) czy doniesienia o korupcji polityków odkrywanej przez dziennikarzy (w reakcji na publikacje prasowe o tym, że brazylijski polityk Edward Moreira wybudował willę za 25 mln dolarów pochodzących z publicznych środków, w 2009 r. stworzono np. grę pod tytułem *Castelo do Edmar*). Związek pomiędzy częstotliwością publikowania gier i datami ważnych wydarzeń przedstawia wykres 2. Połączenie tych danych z wnioskami z pierwszej tury gry analitycznej (M7) oraz obserwacji uczestniczącej (M8) pozwala zauważyć, że gry powstają przede wszystkim w reakcji na wybory prezydenckie w Stanach Zjednoczonych. Choć największy odsetek aplikacji trafił do Sieci w związku z wyborami z 2008 r. (22,0%), gdy o prezydenturę walczyli Barack Obama i John McCain, każda z kolejnych amerykańskich elekcji z lat 2000–2020 przyczyniała się do nasycania analizowanych portali grami o tematyce politycznej.



Wykres 2. Wykres obrazujący procentowy wskaźnik częstotliwości publikowania gier o tematyce politycznej w latach 2000–2022

Źródło: opracowanie własne.

Głęboka dystrakcja jest w polu zainteresowań twórców gier przeglądarkowych także wtedy, gdy fabuła nie dotyczy amerykańskiej polityki. W zbiorze analizowanych aplikacji znalazły się te dotyczące innych państw[26] oraz organizacji, takich jak Organizacja Narodów Zjednoczonych i Unia Europejska[27].

Analiza tematyczna

Przeprowadzony przegląd metadanych i przedstawienie ich na tle faktów historycznych i medialnych to niezbędne działanie kontekstowe wobec postępowania pozwalającego odkryć, jakie okoliczności przesądzają o funkcjach oraz o znaczeniu dystraktorów pojawiających się w poszczególnych grach. To postępowanie jest związane z realizacją dwóch celów (C2 i C3), do czego posłużyła analiza tematyczna (M4).

Podstawą tematycznej analizy głębokiej dystrakcji jest spostrzeżenie, że źródłem zakłócenia w każdym ze 141 przypadków jest tzw. zadanie zakłócające (*distractor task*)[28]. To czynność, którą gracz, manipulując postaciami i innymi obiektami, wykonuje w trakcie realizowania wykreowanego dla niego zadania. Czynność ustanawia związek pomiędzy graczem, medium gry oraz przekazem, który medium to przenosi. W toku analizy tematycznej ujawnia się też szereg innych funkcji przypisywanych czynnościom zakłócającym.

W ujęciu analitycznym różnicowanie czynności zakłócających pozwala: (1) zaseregować gry do określonej kategorii, które w tej meto-

[26] Wartości w nawiasach przedstawiają procentowy udział gier dotyczących wydarzeń z wymienionych krajów w puli 141 analizowanych aplikacji: Anglia (3,5%), Argentyna (0,7%), Brazylia (0,7%), Czechosłowacja (0,7%), Filipiny (0,7%), Francja (0,7%), Hiszpania (0,7%), Irak (0,7%), Irlandia (1,4%), Izrael (0,7%), Korea Północna (0,7%), Meksyk (0,7%), Niemcy (0,7%), Polska (0,7%), Rosja (2,1%), RPA (1,4%), Ser-

bia (0,7%), Ukraina (0,7%), Watykan (0,7%), Włochy (1,4%).

[27] Organizacja Narodów Zjednoczonych (1,4%), Unia Europejska (0,7%).

[28] M.D. Griffiths, *The therapeutic value of video-games*, [w:] *Handbook of computer game studies*, red. J. Raessens, J. Goldstein, Cambridge, MA 2005, s. 162.

dzie określa się mianem „kodów”; (2) ustanowić tzw. wątki pojawiające się w obrębie kodów; (3) zidentyfikować zakłócone składowe rzeczywistości, do których gry są odnoszone (konkretne wydarzenia i/lub procesy); (4) wyróżnić rodzaje dystrakcji, której użyto do wytworzenia znaczeń metaforycznych (zał. 1, tab. 3). W ujęciu interpretacyjnym różnicowanie tych czynności pozwala: (1) odkodować i odtworzyć obrazy rzeczywistości kodowane w grach przez ich twórców; (2) odkryć stosunek twórców do tej rzeczywistości; (3) wskazać ewentualne, choćby najbardziej minimalistyczne postulaty poprawienia tego, co w tej obrazowanej rzeczywistości nie działa tak, jak powinno. Z analizy tematycznej wynika bowiem, że autorzy przypisali grom dwa zestawy funkcji. Najpierw dystrakcja wiedzie do pierwszego zestawu i etapu, kiedy może ujawnić się pierwsza funkcja i gdy gra służy zakłóceniu powszechnego wizerunku jakiegoś polityka, rządu/reżimu lub procesu. Na tym etapie dystrakcja może też aktywować kolejną funkcję, gdy dojdzie do zdemaskowania wizerunku czegoś i/lub kogoś, by ukazany został wizerunek podstawowy, czyli prawdziwy. Dystrakcja może zaowocować wreszcie aktywacją trzeciej funkcji, czyli zakłóceniem lub odkryciem jakiegoś tabu.

Aktywacja funkcji z wymienionego powyżej zestawu odblokowuje zestaw i etap drugi. Dochodzi wtedy najpierw do integracji wszystkich składników informacji z przekazu zakodowanego w grze. Następnie informacja taka trafia do mechanizmu kolizyjności, warunkującego interpretację przekazu, połączoną z wartościowaniem obrazowanych obiektów. W zbiorze 141 gier wartościowani są: ludzie (np. w grze *Bushism-erator*), stanowiska polityczne (np. w *Impeached*), partie polityczne (np. w *On the campaign trail*), procesy wyłaniania i sprawowania władzy (np. w *Greet 'em and seat 'em*), polityki narodowe i międzynarodowe (np. w *Ending apartheid* czy *UN weapons inspector*).

Z przeprowadzonej analizy wynika, że na etapie drugim wartościowanie może łączyć się z jedną z dwóch funkcji. Może to być wspomniana już krytyka korektywna, w sytuacji, gdy gra piętnuje kogoś lub coś i przynosi choćby najbardziej minimalistyczny postulat poprawy wadliwego stanu. Może to też być krytyka niekorektywna. Społecznie zaangażowana gra przeglądarkowa o tematyce politycznej staje się wówczas tylko generatorem negatywnych grywalnych przedstawień kogoś lub czegoś.

Zadania zakłócające są odpowiedzialne również za kreację metaforycznych soczewek. Twórcy gier zachęcają grających do przyglądania się przez nie rzeczywistości dyskursowi politycznemu, decyzjom polityków, ich państwowej i pozapaństwowej aktywności (tej ostatniej związanej też z życiem prywatnym) oraz do konfrontowania tych spostrzeżeń z informacjami zakodowanymi w poszczególnych aplikacjach. Zadania te, kreowane w grach dzięki gatunkom służebnym wobec fabuły, to pochodne faktów historycznych i medialnych. Im bardziej wyrazisty fakt i zadanie zakłócające, tym większe przełożenie symboliczne. Ta relacja jest „paliwem” dla metafory. Dzięki niej w metaforze aktywowany jest mechanizm kolizyjności i w modelu „X mówi o Y, jakby

to był Z” wytwarzane jest znaczenie metaforyczne, „[...] zawieszające normalny ogląd świata [spoza gry - przyp. M.B.] i wzywające, by [...] popatrzeć na świat inaczej”[29]. Kiedy odbiorca gry pod tytułem *Hot dog Bush* ma za zadanie sterować postacią przypominającą amerykańskiego prezydenta i prowadzić wirtualną budkę z wirtualnymi hot dogami, gdzieś w lokalizacji przypominającej Waszyngton, istota przekazu sprowadza się do tego, że prawdziwy polityk George W. Bush nigdy nie powinien stać na czele supermocarstwa, czyli Stanów Zjednoczonych. Presja czasu i multiplikacja wirtualnych czynności sprawiają, że gra prędzej lub później kończy się porażką użytkownika, więc stanowisko przeciwników George’a W. Busha jest takie, że i zarządzanie małą gastronomią byłoby w rzeczywistości dla niego zbyt dużym wyzwaniem.

Analiza tematyczna wykazała, że w zbiorze 141 gier można wyróżnić pięć kodów (tab. 1), korespondujących z wzorcem potrzeb przedstawionych i opisanych przez Abrahama Maslova.

Tabela 1. Kategorie analizy tematycznej

Kod	Wątek	Cel zakłócenia	Rodzaj dystrakcji
I - potrzeba samorealizacji (11,3% gier)	biznes, dobrobyt, łup	naruszenie przestrzeni	dystans, przestrzeń, terytorium, odkrycie, wtargnięcie
II - potrzeba uznania (38,3% gier)	wygląd i ciało, ksenofobia i rasizm, status	naruszenie netykalności	netykalność, wolność, przemoc
III - potrzeba przynależności (5,0% gier)	lojalność, solidarność społeczna, status	naruszenie godności	infantyilizowanie, dyskredytowanie, ośmieszanie, obrzydzanie, wykluczanie, deprecjacja
IV - potrzeba bezpieczeństwa i praworządności (39,7% gier)	pokój, prawo, przemoc, śmierć, zdrowie, życie, wolność	naruszenie seksualności	intymność, gwałt, redukowanie do obiektu
V - potrzeby fizjologiczne (5,7% gier)	fizjologia, instynkty, potrzeby biologiczne, seks	naruszenie zwyczajów i praw[30]	dysonans poznawczy, kłamstwo[31]

Źródło: opracowanie własne.

W sprawowaniu polityki, w walce o urzędy i funkcje twórcy gier dostrzegają u polityków przede wszystkim potrzebę uznania, samorealizacji i przynależności. Ponieważ, co wykazałem w analizie ilościowej, każda z aplikacji została zakłócona, a w 85,1% nawet w sposób głęboki, odczytywanie tych kodów nie jest zgodne z instrukcjami semantycznymi. Odbywa się w myśl instrukcji zawartych w elementach wymienionych w kolejnych kolumnach tabeli 1. Dotyczy to też kodów IV i V –

[29] A. Pawelec, *Metafora pojęciowa a tradycja*, Kraków 2006, s. 15.

[30] J. Wasilewski, *Retoryka dominacji*, Warszawa 2006, s. 102.

[31] Kategorie dystrakcji z ostatniej kolumny tabeli w analizie wykazują tendencję do krzyżowego występowania w poszczególnych kodach. Wizualizuje to nieciągłe obramowanie tej kolumny.

„potrzeba bezpieczeństwa i praworządności” i „potrzeby fizjologiczne”. Jeśli chodzi o bezpieczeństwo, twórcy gier przewrotnie ukazują je jako gwarancję politycznej bezkarności. Obecność w zestawieniu ostatniego kodu uwidacznia, że skojarzenia z fizjologią człowieka i organizmów żywych służą do tworzenia metafor zbrutalizowanej walki politycznej i radykalnych ocen politycznej aktywności[32].

Kod I – potrzeba samorealizacji; 16 gier (11,3% analizowanych aplikacji)

W kodzie I znajdują się aplikacje, w których dystrakcja opiera się na obrazowaniu samorealizacji w polityce jako walki o polityczny łup (87,5% gier w omawianej grupie zawiera wątek łupu). Warunkiem samorealizacji jest kłamstwo (12,5% gier zawiera ten wątek, np. *Bronco wave*, *Create police state*, *Fake your own re-election*). Fakty historyczne stanowią 75,0% każdej fabuły. Do transferu zadań zakłócających posłużyło twórcom 11 kategorii gatunkowych, z czego największym uznaniem obdarzyli oni gatunki *platform game* (18,7% gier), *shooting game* (12,5%), *arcade game* (12,5%) i *collecting game* (12,5%). Samorealizacja w polityce jest dla twórców 93,8% gier tożsama z naruszaniem zasad oraz zwyczajów i w 6,2% z naruszaniem ludzkiej godności. Dystrakcja przejawia się w 75,0% gier w wywoływaniu dysonansu poznawczego i w 25,0% polega na wizualizowanej deprecjacji bohaterów. W pierwszym, przypisanym grom zestawie funkcji dominuje demaskowanie wizerunku osób sprawujących władzę oraz zjawisk i procesów politycznych (68,8% gier). W zestawie drugim ujawnia się dominująca funkcja krytyki korektywnej (62,5% gier).

Kod II – potrzeba uznania; 54 gry (38,3% analizowanych aplikacji)

Aplikacje ujęte w kodzie II przedstawiają politykę jako arenę walki o uznanie i szczyty (np. *Dancing Blair*, *Dress up Hillary*, *Kill Donald Skunk*). Dominuje tu wątek „status” (53,7% gier w omawianej grupie zawiera ten wątek). Inne wątki to „ksenofobia” (29,6% gier) oraz „wygląd i ciało” (16,7%). Inaczej niż w poprzednim kodzie twórcy sięgają po fakty medialne (83,3% gier). Interesujące jest to, które kategorie gatunkowe wybierano w celu transferu zadań zakłócających. W zbiorze pojawiło się 15 kategorii. Częściej są reprezentowane te, które zakłócają telegeniczne cechy postaci. W aplikacjach zawierających zdjęcia lub karykatury realnych polityków przeważa gatunek *torture game*

[32] W metodzie, jaką jest tematyczna analiza społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych dotyczących kwestii politycznych, zastosowana w celach eksploracji i opisu udziału dystraktorów w procesie semiozy, nie posługuję się aparatem pojęciowym właściwym literaturoznawstwu. W opracowaniu, w którym analizuję zagadnienie komunikatywności tych gier, poruszając się w obszarach typowych dla komunikologii i medioznawstwa, nie sięgam w zwią-

ku tym po terminy takie, jak: alegoria, karykatura, metonimia czy synekdocha. Ich obecność w mojej ocenie byłaby kluczowa, gdyby analiza dotyczyła procesów karnawalizacji i bulwaryzacji komunikacji politycznej. Por. S. Michalczyk, *Pojęcie mediatyzacji w nauce o komunikowaniu*, [w:] *Mediatyzacja kampanii politycznych*, red. M. Kolczyński, M. Mazur, S. Michalczyk, Katowice 2009, s. 25.

(22,2% gier). Towarzyszą mu *throwing game* (18,5%), *dress game* (9,3%) i *dancing game* (7,4%), dystraktory służą bowiem internautom głównie do naruszania godności obrazowanych osób (85,2% gier). Obok tej taktyki wytwarzania znaczeń metaforycznych znajduje się naruszanie nietykalności bohaterów aplikacji (14,8%). Dystrakcja przejawia się też zarówno w deprecjonowaniu obiektów (85,2%) oraz w manifestowaniu różnych przemocowych reakcji wobec nich („przemoc” 11,1%), jak i w posługiwaniu się dysonansem poznawczym towarzyszącym ich medialnemu odbiorowi (3,7%). Operowanie na wyglądzie bohaterów i zniekształcanie go rzutuje na funkcje, które przypisano grom z tego kodu. Są one głównie nośnikami krytyki niekorektywnej (96,3% gier) i nie posiadają żadnego waloru wyjaśniającego. Na płaszczyźnie metaforycznej gry tego rodzaju mają status metafor ekspresywnych.

Kod III – potrzeba przynależności; 7 gier (5,0% analizowanych aplikacji)

Konstrukt gry przeglądarkowej, praktyki jej użytkowania, jak również to, że gry należą do powstających zwykle *ad hoc* nieskomplikowanych DIY mediów, czyni pewne ich zastosowania i funkcje mniej istotnymi. Proces ten ilustrują gry przypisane do kodu III (np. *Adios! ZP*, *Are you republican*, *Costumbres Peronistas*). Potrzeba przynależności jest w nich pokazywana na dwa sposoby. Pierwszy to związek polityka z formacją, której jest członkiem. Z analizy tematycznej wynika, że twórcy gier wątpią w inne niż dobrobyt i sława polityka przesłanki sankcjonujące ten związek, jak też jej/jego dążenie do poszerzenia strefy własnych wpływów. Drugi sposób to obrazowanie relacji polityk-formacja, ważnej tylko w kampanii wyborczej. Nośnikami ponurej diagnozy na temat demokracji są wątki: „służba” (57,1% gier), „lojalność” (28,6%) i „solidarność społeczna” (14,3%), pokazujące, że twórcy stawiają pod znakiem zapytania wymienione etosy. Podkreślają to, sięgając przede wszystkim po fakty historyczne (71,4% gier). Legitymizacją tego rodzaju diagnozy jest opcja bardzo silnego sprzeciwu, jaki gracze mogą wyrazić wobec aktorów i wydarzeń politycznych. W bohaterów wzorowanych na postaciach polityków można czymś rzucić, a postacie reprezentujące elektorat można np. kopnąć (przykład to gra *Ass-kick guy*; zadanie awatara gracza, bardzo podobnego do Gerharda Schrödera, to kopnięcie postaci obywatela, by ten wraz z fotelem pokonał jak najdłuższy dystans). W transferze zadań zakłócających dominuje wyraźnie konfrontacyjny gatunek, jakim jest *throwing game* (28,6% gier). Inne gatunki to *arcade game* (14,3%), *collecting game* (14,3%), *racing game* (14,3%), *quiz game* (14,3%) i *strategy game* (14,3% gier). Dystrakcja w aplikacjach ujętych w kodzie III wiąże się głównie z naruszaniem „godności” (42,9%) i „nietykalności” (28,6% gier). Operowanie dystraktorami pozwala grającym posługiwać się wobec postaci i innych obiektów wykluczeniem (42,9% gier), naruszać ich nietykalność (14,3%) i terytorium, które zajmują (14,4%). Ważną informację przynosi koncentracja uwagi na funkcjach dystrakcji. Twórcy aplikacji wyrażają

poprzez nie powątpiewanie w polityczne deklaracje o randze wspólnoty, jaką jest lub może być naród albo formacja polityczna. Przejawia się to w nasilonym występowaniu funkcji związanej z odkrywaniem „prawdy” na temat potrzeby politycznej przynależności (71,4% gier). Kod III niemal równo rozdzielił twórców gier, gdyż procentowo funkcja krytyki korektywnej (57,1% gier) zyskała w stosunku do niekorektywnej tylko nieznaczną przewagę.

*Kod IV – potrzeba bezpieczeństwa i praworządności; 56 gier
(39,7% analizowanych aplikacji)*

W kodzie IV znalazło się aż 39,7% gier z korpusu analitycznego. Obejmuje on też największą liczbę wątków (siedem). W dominantach tematycznych 49,1% gier tu ujętych ujawnia się zagrożenie dla przestrzegania prawa, ukazane w kontekście zagrożeń dla państwowości (np. w grach: *Blago red tape breakout*, *Election jammer*, *Just politics*, *Political duel 1* i *Political duel 2*). Niepokój o ład narodowy i światowy obrazowano w 23,6% aplikacji. Powiązany z nimi wątek to „obawa przed przemocą grożącą krajom ze strony wrogów zewnętrznych” (9,1% gier). Autorzy aplikacji widzą też zagrożenia dla stabilności państw w sporach i walkach wewnętrznych, jak również w ryzykownych strategiach rozwojowych swoich krajów. Odzwierciedlają to wątki „przemoc” (9,1%), „status” (9,1%) i „zysk” (9,1% gier). Niepokój o utratę zdrowia lub życia, czy własnego, czy bliskich, sprawia, że twórcy są bardziej skłonni sięgać po realne konteksty. Fakt historyczny ma tu większą moc perswazyjną niż medialny (aż 78,2% fabuł). W przypadku dominujących w zbiorze aplikacji dotyczących Stanów Zjednoczonych zagrożenia wewnętrzne i zewnętrzne utożsamiane są z fundamentalizmem islamskim.

Dystrakcja w grach przypisanych do kodu IV jest realizowana poprzez wizualizowanie naruszania: zasad i praw (51,0% gier, np. *Battles in the North*, *Belfast riots*), nietykalności postaci oraz zabudowań (20,0% gier, np. *Bush's White House invasion*), nienaruszalności przestrzeni (16,4% gier, np. *Save Israel*), godności ludzkiej (12,7% gier, np. *Pairmania – politics*). Dotyczy ona wydarzeń zarówno aktualnych w danym czasie, jak i historycznych (te ostatnie przedstawiono np. w grze pod tytułem 1968, odsyłającej do napaści wojsk Układu Warszawskiego na Czechosłowację). Ostrzem dystrakcji jest w kodzie IV dysonans poznawczy (47,3%) i dystraktory zdolne do wywołania symbolicznego przełożenia zagrożeń, które czyhają na wirtualne terytoria, na bezpieczeństwo rzeczywistych społeczności lub społeczeństw (14,5% gier). Dysonans poznawczy ma za zadanie obudzić czujność graczy ślepo ufających politykom. Pozostałe dystraktory kojarzone są z deprecjacją statusu nieomylnego decydenta politycznego (9,1%), z nieuzasadnioną przemocą stosowaną wobec innych podmiotów na arenie międzynarodowej (7,3%) oraz z kłamstwem w dyskursie politycznym (3,6% gier).

Problematyka lokowana w kodzie IV jest trudna do odzworowania za pomocą gatunków stawiających w centrum fabuły postaci, a nie procesy. Obrazuje to większa częstotliwość występowania kon-

frontacyjnych gatunków, czyli *fighting game* (21,8%) i *shooting game* (12,7%), a mniejsza *strategy game* (9,1% gier), i to w odniesieniu do dominat tematycznych, które domyślnie kojarzą się z obrazowaniem strategicznym. Istotną informację na temat stosunku autorów do możliwości zaspokojenia potrzeby bezpieczeństwa i przynależności obywateli przynosi jej powiązanie z gatunkami zręcznościowymi – *arcade game* (14,5%) i *collecting game* (7,3% gier). Gatunki te bardziej kojarzą się z przypadkowością niż z wiarą w zaplanowaną walkę. W pierwszym zestawie funkcji dystrakcji pojawia się demaskowanie decyzji pozornie zmierzających do zapewnienia obywatelom bezpieczeństwa i praworządności, skrywanych pod płaszczkiem oficjalnej polityki (60,0% gier). Obok tej funkcji pojawia się funkcja zakłócania wizerunków aktorów politycznych, od których zależą podejmowane decyzje, np. obronne (40,0%). W drugim zestawie funkcji dystraktorów nieznacznie przeważa krytyka korektywna (56,4% gier). Twórcy aplikacji nie proponują jednak programu pozytywnego, postrzegając problematykę gry w kategoriach zastąpienia jednego polityka innym.

Kod V – potrzeby fizjologiczne; 8 gier (5,7% analizowanych aplikacji)

Na kod V składają się aplikacje przenoszące najbardziej afektywne i ekspresywne przekazy. Fizjologia to rejestr, po który twórcy gier sięgają, by napiętnować czyjeś zachowanie. Gry odzwierciedlają skandalizujące wypowiedzi i zachowania polityków, ale nie podejmowane przez nich decyzje. Wątki zidentyfikowane w obrębie tego kodu obrazują kwestie polityczne jako mniej ważne niż zaspokajanie pragnień, potrzeb fizjologicznych oraz uleganie instynktom. Zaspokajanie potrzeby spożywania napojów (12,5% gier w omawianej grupie) oraz pokarmów (12,5% gier) to w grach m.in. czynniki stymulujące postaci do sprawowania urzędów lub do tego, by się polityką nie zajmować (np. *Bush fly's coffee* i *Hot dog Bush*). Zaspokajanie potrzeb seksualnych (25,0% gier) jest płaszczyną fabularną aplikacji mających wywołać skojarzenia z oskarżeniami Silvia Berlusconi o korzystanie z usług prostytutek (*Bunga bunga party* i *Bunga bunga room*). Potrzeby fizjologiczne służą też wywoływaniu skojarzeń z politykami, których się nie ceni i którymi się pogardza (25,0% gier, np. *Feed Obama*, gra będąca komentarzem do reformy systemu ubezpieczeń zdrowotnych w USA, i *Poovie: Making Kim Jong Un cry*, wizualizująca stosunek przywódcy Korei Północnej do swojego narodu). W zestawieniu znajdują się również takie aplikacje, jak *Third World farmer*, gra będąca wizualizacją lęku o dobrostan najbliższych (lęk jako instynkt – 25,0% gier).

Z analizy kodu V wynika, że im bardziej odległe i abstrakcyjne jest zagrożenie, tym częściej twórcy aplikacji, kreując ich schematy fabularne, sięgają po fakty medialne (62,5% gier) oraz tym chętniej korzystają z gatunków zręcznościowych. Do wytwarzania znaczeń metaforycznych, oprócz wykorzystywanego gatunku *arcade game* (50,0%), służą im *torture game* (25,0%) i *shooting game* (12,5% gier). Te dwie odmiany są

używane w celu ekspresji negatywnych ocen formułowanych na temat zachowań rzeczywistych polityków, które były przed opinią publiczną ukrywane, lecz udało się je ujawnić. Odmiana *simulation game* (12,5% gier) wizualizuje natomiast lęk przed utratą rodziny, gdy wskutek bezczynności decydentów politycznych nie sposób zaspokoić elementarnych potrzeb biologicznych, takich jak głód (*Third World farmer*).

Przejawy dystrakcji związane są w kodzie V z obrazowaniem naruszania godności (37,5% gier), seksualności (25,0%) i nietykalności (25,0%), a nawet przestrzeni (25,0%). Dystraktory bazują na skojarzeniach: z wystawianiem na widok publiczny tego, co intymne (12,5%), z przestępstwem, jakim jest gwałt (12,5%), z obrzydzaniem osób poprzez sytuowanie ich wizerunków we wrogim otoczeniu ikonicznym (czynność wydalania 12,5%), z pozbawianiem postaci życia i/lub zdrowia (12,5%), z innymi ciężkimi naruszeniami prawa (12,5%). Poleganie na faktach medialnych przekłada się na zależności w pierwszym zestawie funkcji, w którym zakłócanie wizerunku aktorów politycznych oraz zależnych od nich procesów (62,5% gier) ustępuje funkcji demaskowania i odkrywania tego, co ukryte. W drugim zestawie funkcji dwie funkcje: krytyki korektywnej i niekorektywnej, równo ważą się. Kod „potrzeby fizjologiczne” jest kategorią najmniej zmetaforyzowaną i zawiera bardzo płytkie metafory. Ich rola polega na stymulowaniu komunikacji impulsowej, silnie afektywnej, o bardzo mocnym negatywnym nacechowaniu.

Analiza komunikatywności

Wytwarzanie znaczeń w każdej analizowanej aplikacji odbywa się za pośrednictwem wirtualnych postaci i obiektów, łączących gracza ze światem przedstawianym. Są one w konkretny sposób nacechowane emocjonalnie. Postać i/lub obiekt mogą więc wpływać na postawę gracza „do” (+) lub „od” (-) czegoś, co zostało przedstawione. Biorą w ten sposób udział w procesie nazywanym torowaniem uwagi. W zbiorze 141 gier rozpatrywanych w tym opracowaniu za formowanie tych postaw graczy, w tym za ich wektor oraz natężenie w procesie dystrakcji, we wszystkich wątkach odpowiada 75,8% postaci negatywnych. Proces pozytywny został zainicjowany w 9,9% aplikacji. Pozostałe postaci są konstruktami przedstawionymi neutralnie.

Analizy wiodące do realizacji trzech pierwszych celów badawczych (C1, C2 i C3) będą miały ograniczoną wartość poznawczą tak długo, jak długo postępowanie analityczne nie stanie się procedurą komplementarną. Analizy ilościowe i jakościowe pozwalają przedstawić nasycenie gier przegładkowych dystraktorami, wskazać, jak głęboko sięga dys-

trakcja i że ta głęboka występuje częściej od płytkiej. Stwarzają też możliwość uchwycenia zależności pomiędzy dominantami fabularnymi a występującymi w związku z nimi dystraktorami oraz funkcjami tych dystraktorów. Nie jest to jeszcze komplementarny model analityczny. Dopiero komunikologiczna analiza komunikatywności przekazów pozwala odsłonić możliwości odczytania informacji, które do tego systemu zostały przez twórców gier wprowadzone (cel C4).

Na ostatnim etapie analizy gier bazuję na parametrach komunikatywności przekazu przedstawionych przez Jerzego Rittela. Badacz ten dowodzi, że dowolny przekaz może być komunikatywny, jeśli zostaną spełnione określone warunki (spójność, koherencja, intencjonalność, informatywność, sytuacyjność i intertekstowość). Dotyczy to oczywiście również systemu: medium gry-przekaz. Gra badana przeze mnie będzie zatem spójna, jeśli portretowana w niej sytuacja jest reprezentacją (ogólnym obrazem) zdarzenia, do którego naprawdę doszło (gry rozpatrywane w całym zbiorze są spójne w 69,0%). Będzie koherentna, gdy jej struktura i mechanika stworzą graczowi szansę odkrycia, co w portretowanej sytuacji i w realiach politycznych, których gra dotyczy, jest niezgodne z prawem, z obowiązującymi zwyczajami i zasługuje na napiętnowanie i korektę (rozpatrywane gry są koherentne w 48,2%). Będzie intencjonalna, gdy gatunek rozumiany jako system reguł zarządzania mechaniką gry i interakcją z graczami będzie służebny wobec parametru koherencji i pozwoli odtworzyć w aplikacji portretowaną sytuację (rozpatrywane gry są intencjonalne w 46,1%). Będzie informatywna, gdy gra dostarczy użytkownikom informacji o sytuacji obrazowanej przez twórcę/twórców (rozpatrywane gry są informatywne w 65,3%). Będzie sytuacyjna, czyli korespondująca z kontekstem, w którym powstała (rozpatrywane gry są sytuacyjne w 61,7%) i intertekstowa, czyli zbieżna z warunkowanymi przez kontekst historyczny okolicznościami sprzyjającymi odczytaniu przekazu (rozpatrywane gry są intertekstowe w 72,3%). Różnorodność kodów i wątków zidentyfikowanych w analizie tematycznej wywołuje wahania komunikatywności przekazów przenoszonych przez gry i tym samym poszczególnych gier (tab. 2).

Tabela 2. Wahania komunikatywności społecznie zaangażowanych gier przeglądających o tematyce politycznej

Parametry komunikatywności	Kod I – 11,3% gier	Kod II – 38,3% gier	Kod III – 5,0% gier	Kod IV – 39,7% gier	Kod V – 5,7% gier
Spójność	75,0%	41,0%	57,1%	100,0%	37,5%
Koherencja	50,0%	14,8%	57,1%	78,6%	25,0%
Intencjonalność	50,0%	16,7%	71,4%	73,2%	25,0%
Informatywność	81,2%	51,0%	57,1%	80,4%	37,5%
Sytuacyjność	62,5%	42,6%	57,1%	82,0%	50,0%
Intertekstowość	75,0%	57,4%	71,4%	91,0%	50,0%

Źródło: opracowanie własne.

Najbardziej wyraziste fabuły, które stwarzają graczom możliwość odtworzenia obrazu rzeczywistej sytuacji politycznej, pojawiają się w kodach I i IV. Dążenia polityków do samorealizacji, podobnie jak kwestie bezpieczeństwa i praworządności, są częstymi tematami w agendzie mediów masowych, co utrwała się w pamięci audytorium masowego. Relatywnie łatwo je też zobrazować w modelu gry przeglądarkowej. Wskaźniki koherencji pokazują jednak, że łatwość obrazowania nie zawsze może się przekładać na łatwość dekodowania zaszyfrowanych treści. Problemy z realizacją koherencji korespondują z przeszkodami w realizacji intencjonalności. To przesłanka ukazująca, że metaforyczna moc gier ujawnia się raczej w modelu metafory ekspresywnej niż objaśniającej. Ekspresję negatywnych sądów wspierają konfrontacyjne gatunki gier, często występujące w analizowanym zbiorze, takie jak np. *fighting game*. Konotują one istnienie politycznego konfliktu lub też konfliktu obecnego w relacji: polityk (politycy)–elektorat. Objaśnianie procesów politycznych jest funkcją gatunków eksplanacyjnych rzadko reprezentowanych w zbiorze, takich jak np. gatunek *strategy game*.

Procentowe wartości wyliczone dla informatywności, sytuacyjności i intertekstowości pokazują społecznie zaangażowane gry przeglądarkowe o tematyce politycznej raczej jako sygnalistów i media, po które sięga się w okolicznościach określonych wydarzeń cyklicznych oraz impulsowych. Wskazują na to także metadane w postaci dat publikacji gier (zob. załącznik, tab. 3).

Wnioski

Aktywiści (haktywiści) tworzący społecznie zaangażowane gry przeglądarkowe o tematyce politycznej sięgają po dystrakcję jako zasadę semiotyczną, by „włamać się” (*hack into*) do sfery publicznej i ulokować w niej pewne tematy. W analizowanym zbiorze 141 gier lokowaniu towarzyszy też podkreślanie tego, co dla audytorium masowego może być ważne, lecz trudne do dostrzeżenia lub przed nim skrywane.

Analizy metadanych, warunkujące odkrycie kontekstu historycznego, w którym powstały rozpatrywane gry, umożliwiły też zaobserwowanie, z czego wyłaniają się dominanty tematyczne aplikacji i wytwarzane przez nie znaczenia metaforyczne. Analizy: strukturalna, tematyczna i komunikologiczna uwidoczniły, że twórcy 141 gier w aż 85,1% aplikacji posługują się głęboką dystrakcją w komunikowaniu o polityce i politykach. Co prawda kotwiczony jest nią uwagę i jako zasada semiotyczna w pewnym zakresie wspiera wytwarzanie znaczeń metaforycznych, lecz pod względem komunikatywności ma ograniczony walor. Aplikacje stwarzają okoliczności do tego, by stykający się z nimi gracze mogli odtworzyć sytuacje, których dotyczą fabuły. Jednak trudności polegające na ustanowieniu sensotwórczego związku pomiędzy dominantami tematycznymi, rodzajem dystrakcji, tym, co tematycznie gra implikuje, i jej strukturą, a także mechaniką (koherencja 48,2%) oraz wyborem odpowiedniego gatunku służebnego (intencjonalność 46,1%),

neutralizują drzemiący w grach metaforach potencjał wyjaśniania procesów politycznych. W świetle przeprowadzonych w tym opracowaniu analiz, pamiętając choćby o roli mechanizmu kolizyjności we wschodnim nurcie teatru absurdu, stwierdzić trzeba, że w oksymoronicznym powiedzeniu „powaga parodii” komponent *parodic* (parodia) przejmując w modelu społecznie zaangażowanej gry przeglądarkowej o tematyce politycznej kontrolę nad komponentem *serious* (powaga). Splot przeanalizowanych okoliczności obniżających komunikatywność gier sprawia, że aplikacje te mogą sygnalizować pewne negatywne procesy zachodzące w dyskursie politycznym oraz w procedurach ubiegania się o władzę i w jej sprawowaniu. Znaczenia wytwarzane przez gry, poza nielicznymi wyjątkami, jak warta docenienia aplikacja *Third World farmer*, pokazują, że twórcy gier przypisują im raczej funkcję piętnowania czegoś lub kogoś niż wyjaśniania nieoczywistych i skomplikowanych procesów oraz, gdy to konieczne, postulowania ich naprawy. Nawet jeśli gra jest nośnikiem krytyki korektywnej, krytyka ta ma bardzo ograniczony wymiar. Można ją przedstawić w postaci zdań warunkowych: „Jeśli łamiesz prawo, nie łam go!”, „Jeśli fałszujesz wybory, nie fałszuj ich!”. Aplikacja *Third World farmer* świadczy o tym, że ograniczenia nie tkwią w medium, jakim jest gra, lecz że są pochodnymi decyzji jej twórców.

- Black M., *Jeszcze o metaforze*, przeł. M.B. Fedewicz, „Pamiętnik Literacki” 1983, z. 2, s. 255–281
- Bogost I., *Persuasive games. The expressive power of videogames*, Cambridge, MA 2007
- Bogost I., Ferrari S., Schweizer B., *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2012
- Csikszentmihalyi M., *Przeptyw. Jak poprawić jakość życia*, przeł. M. Wajda, Warszawa 1996
- Flanagan M., *Critical play: Radical game design*, Cambridge, MA 2009
- Garda M.B., *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 69–77
- Gębarowski M., *Nowoczesne formy promocji*, Rzeszów 2007
- Griffiths M.D., *The therapeutic value of videogames*, [w:] *Handbook of computer game studies*, red. J. Raessens, J. Goldstein, Cambridge, MA 2005, s. 161–171
- Guedes Bailey O., Cammaerts B., Carpentier N., *Media alternatywne*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Kraków 2012
- Łotman J., Uspieński B., *O semiotycznym mechanizmie kultury*, [w:] *Semiotyka kultury*, wybór i oprac. E. Janus, M.R. Mayenowa, przeł. J. Faryno, Warszawa 1977, s. 147–170
- Mäyrä F., *An introduction to game studies: Games in culture*, Thousand Oaks, CA 2008
- Michalczuk S., *Pojęcie mediatyzacji w nauce o komunikowaniu*, [w:] *Mediatyzacja kampanii politycznych*, red. M. Kolczyński, M. Mazur, S. Michalczuk, Katowice 2009, s. 17–33

BIBLIOGRAFIA

- Nowell L.S., Norris J.M., White D.E., Moules N.J., *Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria*, „International Journal of Qualitative Methods” 2017, nr 16(1), s. 1-13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Nowotny W., *Metafora*, przeł. I. Sieradzki, „Pamiętnik Literacki” 1971, z. 4, s. 221-242
- Pawelec A., *Metafora pojęciowa a tradycja*, Kraków 2006
- Perreault G., Vos T., *Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism*, „New Media & Society” 2020, nr 22(1), s. 159-176. <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>
- Rittel S.J., *Kultura w dyskursie obywatelskim*, Kielce 2004
- Sobolev J., *How many video games exist?*, Remarkable Coder, <https://remarkable-coder.com/how-many-video-games-exist/> (dostęp: 31.07.2022)
- Sweetser P., Wyeth P., *GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games*, „ACM Computers in Entertainment” 2005, nr 3(3), s. 1-24. <https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Treisman A.M., *Perceptual grouping and attention in visual search for features and for objects*, „Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance” 1982, nr 8(2), s. 194-214. <https://doi.org/10.1037/0096-1523.8.2.194>
- Wasilewski J., *Retoryka dominacji*, Warszawa 2006
- Weinschenk S., *Motywacja i perswazja. Jak sprawić, by inni robili to, co chcesz*, przeł. M.L. Kalinowski, Warszawa 2013

Załącznik

Tabela 3. Zawartość kodów analizy tematycznej (kody I-V, korpus egzemplifikacyjny - 141 gier)

Nazwa kodu	Gry współtworzące dany kod w analizie tematycznej
Kod I - potrzeba samorealizacji (16 gier)	(1) <i>Blue lies</i> (2019); (2) <i>Bronco wave</i> (2018); (3) <i>Campaign race</i> (2012); (4) <i>Castelo do Edmar</i> (2009); (5) <i>Create the police state</i> (2017); (6) <i>Dishonest</i> (2017); (7) <i>Donald Trump pinball</i> (2015); (8) <i>Fake your own re-election</i> (2020); (9) <i>Gordon's revenge</i> (2010); (10) <i>Greet 'em and seat 'em</i> (2020); (11) <i>Kung Fu statesman</i> (2008); (12) <i>Macri v. Fernández</i> (2019); (13) <i>Mega run</i> (2021); (14) <i>Oilgarchy</i> (2008); (15) <i>Presidential candidate or every Joe?</i> (2016); (16) <i>The Hillary saga</i> (2017)
Kod II - potrzeba uznania (54 gry)	(1) <i>Beat up Trump</i> (2008); (2) <i>Blair the motivator</i> (2008); (3) <i>Blow Trump's hair off</i> (2017); (4) <i>Bush aerobics</i> (2008); (5) <i>Bush backrub</i> (2007); (6) <i>Bush ragdoll</i> (2022); (7) <i>Bush shoe game</i> (2008); (8) <i>Bushism-erator</i> (2007); (9) <i>Bush-shoe incident</i> (2011); (10) <i>Cherie 'Disco' Blair</i> (2008); (11) <i>Dancing Blair</i> (2008); (12) <i>Dancing Bush</i> (2008); (13) <i>Dancing Hillary</i> (2008); (14) <i>Dress „Dubya”</i> (2000); (15) <i>Dress up Barack</i> (2007); (16) <i>Dress up Hillary</i> (2007); (17) <i>Flying Bush</i> (2009); (18) <i>Fur fighter bloody burberry</i> (2008); (19) <i>George Bush shoedown</i> (2008); (20) <i>Hillary is ill!</i> (2016); (21) <i>Hip hop debate</i> (2008); (22) <i>Hot dog Bush</i> (2007); (23) <i>Kerry workout</i> (2008); (24) <i>Kill Donald Skunk</i> (2016); (25) <i>Lucky boot</i> (2008); (26) <i>Michelle Obama dress up</i> (2011); (27) <i>Obama at home</i> (2009); (28) <i>Obama Ball Z</i> (2013); (29) <i>Obama Hell Boy 2</i> (2013); (30) <i>Obama in the dark 2</i> (2013); (31) <i>Obama InkaGames rescue</i> (2008); (32) <i>Obama Jurassic Park</i> (2011); (33) <i>Obama Lord of the Rings</i> (2012); (34) <i>Obama rat face operation</i> (2010); (35) <i>Palins tea bomber</i> (2010); (36) <i>Political death match</i> (2009); (37) <i>Presidential golf</i> (2018); (38) <i>Ragdoll physics 2</i> (2007); (39) <i>Shoe defense</i> (2008); (40) <i>Slap George Bush</i> (2013); (41) <i>Splash debate</i> (2010); (42) <i>Trump awkward hand shakes</i> (2017); (43) <i>Trump dart game</i> (2017); (44) <i>Trump dart pain meter</i> (2017); (45) <i>Trump eye test</i> (2011); (46) <i>Trump run</i> (2018); (47) <i>Trump vs. Kim</i> (2018); (48) <i>United we dance</i> (2008); (49) <i>US President cup</i> (2014); (50) <i>Weapon of Bush destruction</i> (2003); (51) <i>Whack a democrat</i> (2011); (52) <i>Whack the Trump</i> (2016); (53) <i>Whack the Trump game</i> (2017); (54) <i>Whack the vote</i> (2008)

Nazwa kodu	Gry współtworzące dany kod w analizie tematycznej
Kod III - potrzeba przynależności (7 gier)	(1) <i>Adios! ZP</i> (2011); (2) <i>Are you a republican</i> (2011); (3) <i>Ass-kick guy</i> (2011); (4) <i>Communist carver crusade</i> (2021); (5) <i>Costumbres Peronistas</i> (2016); (6) <i>Ending apartheid</i> (2021); (7) <i>Seamus' revenge</i> (2012)
Kod IV - potrzeba bezpieczeństwa i praworządności (56 gier)	(1) <i>1968</i> (2014); (2) <i>America's finest</i> (2010); (3) <i>Assisted diplomacy</i> (2007); (4) <i>Axis of evil</i> (2009); (5) <i>Bagcheck demo V3.Q</i> (2016); (6) <i>Battles in the North</i> (2006); (7) <i>Belfast riots</i> (2011); (8) <i>Blago red tape breakout</i> (2011); (9) <i>Bush royal rampage</i> (2008); (10) <i>Bush shoot out</i> (2008); (11) <i>Bush's White House invasion</i> (2009); (12) <i>Don't mess with Putin</i> (2012); (13) <i>Downing Street fighter</i> (2005); (14) <i>Drill baby, drill</i> (2010); (15) <i>El Papa vs. Hamburguesas</i> (2021); (16) <i>Election fighting</i> (2008); (17) <i>Election jammer</i> (2008); (18) <i>Election madness</i> (2008); (19) <i>Election smackdown</i> (2008); (20) <i>Escape from the Oval Office</i> (2009); (21) <i>Get off my planet</i> (2009); (22) <i>House of tards</i> (2016); (23) <i>I am president</i> (2017); (24) <i>Impeached</i> (2020); (25) <i>Just politics</i> (2017); (26) <i>Korona wybory</i> (2020); (27) <i>Kron/OS</i> (2020); (28) <i>Obama bubbles</i> (2012); (29) <i>Obama chess</i> (2009); (30) <i>Obama: protect yourself</i> (2010); (31) <i>Obama vs. Romney</i> (2012); (32) <i>Obamapology</i> (2008); (33) <i>On the campaign trail</i> (2008); (34) <i>Pair mania - politics</i> (2011); (35) <i>Polimon</i> (2008); (36) <i>Political duel</i> (2007); (37) <i>Political duel 2</i> (2011); (38) <i>Presidential knockout</i> (2005); (39) <i>Presidential pinball</i> (2016); (40) <i>Presidential pounding game</i> (2009); (41) <i>Punch the Trump</i> (2018); (42) <i>Putin's threat to Ukraine</i> (2017); (43) <i>Revolution Obama</i> (2009); (44) <i>Rody fight</i> (2016); (45) <i>Save Israel</i> (2009); (46) <i>Smear</i> (2017); (47) <i>Street fight</i> (2008); (48) <i>Terror Tuesday with Obama</i> (2014); (49) <i>The big fight</i> (2018); (50) <i>TushkoMed</i> (2013); (51) <i>UN weapons inspector</i> (2005); (52) <i>Urban campaign</i> (2017); (53) <i>US debt game</i> (2009); (54) <i>Where's Saddam</i> (2011); (55) <i>Where's the naughty governor</i> (2009); (56) <i>You shall know the truth</i> (2011)
Kod V - potrzeby fizjologiczne (8 gier)	(1) <i>Bunga bunga party</i> (2011); (2) <i>Bunga bunga room</i> (2016); (3) <i>Bush fly's coffee</i> (2009); (4) <i>Feed Obama</i> (2010); (5) <i>Poopie: Making Kim Jong Un cry</i> (2005); (6) <i>Smash-up Saddam</i> (2008); (7) <i>Third World farmer</i> (2014); (8) <i>Voodoo Trump</i> (2016)

Źródło: opracowanie własne.



Freeside (*Fallout New Vegas*)

Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, terażniejszość, przyszłość

ABSTRACT. Surdyk Augustyn, *Ludologia – naukowe badania gier. Przeszłość, terażniejszość, przyszłość* [Ludology – academic games research. Past, present, future]. “Images” vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 49–69. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.3>.

The aim of the article is to present similarities and differences in the approaches to the field of ludology (also known as games research, game studies) in Poland and abroad, on the basis of an analysis of publications and papers presented at conferences of two representative contemporary academic ludological associations – the Polish *Polskie Towarzystwo Badania Gier* (Games Research Association of Poland), and the Digital Games Research Association. The achievements of these societies are comparable because of their similar period of activity. The subject of the analysis is the scope of research declared by both associations, the topics of papers presented at international academic conferences organised by them, and the topics of articles occurring in their publications. For the purposes of the analysis, two crucial categories concerning games of all types have been introduced to enable further study of selected texts: the distinction between digital and non-digital games – the former ones refer to electronic games of all types (requiring electricity and based on electronics), and the latter, to any other kinds of games (in some cases also requiring electricity but not electronics). In the analysis, four main thematic categories of papers and articles have been established: (1) texts concerning research in the sphere of digital games, new technologies, new media and related phenomena; (2) texts concerning research on non-digital games and related phenomena; (3) texts concerning other aspects of games and ludology including research on non-specific kinds of games or, quite contrary, concerning different types of games (digital and non-digital) in a particular approach (e.g. educational aspects), methodology of games research, issues common to all games (e.g. players, gameplay, winning/losing etc.); (4) reviews, reports, forewords, introductory articles and lectures, texts on outstanding scholars etc. The aim of the quantitative analysis is to show the proportions of research devoted to digital games and other issues concerning games research carried out by Polish and foreign ludologists.

KEYWORDS: games research, ludology, Games Research Association of Poland, Digital Games Research Association

Gry wszelkiego typu, w tym sporty i gry sportowe, a także różnego rodzaju zabawy towarzyszą człowiekowi od początku jego istnienia. Natomiast naukowe badania gier i innych aktywności ludycznych człowieka sięgają zaledwie początków XX w. Z kolei historia badań gier cyfrowych tworzy jedynie ostatni rozdział tego kontinuum, obejmuje bowiem zaledwie dwie dekady XXI w. Jednocześnie badania gier, konferencje i publikacje im poświęcone mnożą się wręcz w lawinowym tempie. Można zatem powiedzieć, że jesteśmy świadkami kształtowania się nowej dyscypliny naukowej; nie „narodzin”, a właśnie „kształtowania” – ponieważ jej zrębów należy doszukiwać się już w ubiegłym wieku, choć ówczesnym naukowcom uważanym dziś za ojców ludologii[1] zapewne nawet w najśmielszych wyobrażeniach nie jawiły się dzisiejsze

Wstęp

[1] Johan Huizinga, Roger Caillois.

gry ani liczne ich zastosowania i ujęcia badawcze jako wykraczające znacznie poza sferę rozrywki czy kultury.

Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie charakteru ludologii jako nauki zajmującej się badaniem gier, nakreślenie rysu historycznego badań nad grami oraz porównanie zakresu zainteresowań krajowych i zagranicznych współczesnych badaczy na przykładzie dorobku i działalności dwóch towarzystw naukowych: Digital Games Research Association oraz Polskiego Towarzystwa Badania Gier.

Zakres zainteresowań badaczy gier

Spśród znanych od wieków licznych gatunków gier to właśnie gry cyfrowe w ostatnich dziesięcioleciach – dzięki coraz szybciej postępującemu rozwojowi technologicznemu – ewoluowały najbardziej dynamicznie. Przechodzą dalsze transformacje, przybierając coraz to nowsze i zaskakujące formy. Zwróciły na siebie uwagę współczesnych ludzi nauki do tego stopnia, że spowodowały powołanie przez nich do życia towarzystw naukowych zrzeszających badaczy gier, którzy organizują cykliczne konferencje oraz publikują prace naukowe, a także prowadzą blogi/vlogi naukowe w internecie. Wśród najmłodszych organizacji, lecz jednocześnie najaktywniej działających i najbardziej dynamicznie rozwijających się, znalazły się Polskie Towarzystwo Badania Gier (PTBG – założone w 2004 r., zarejestrowane w Poznaniu w 2005 r., jak dotąd jedyne o tym charakterze w Polsce), a poza granicami naszego kraju Digital Games Research Association (DiGRA – założone w 2003 r. w Finlandii). Oczywiście, poza nimi od lat istnieją na świecie liczne inne organizacje zrzeszające badaczy gier, sięgające swoimi początkami niekiedy czasów zimnej wojny, takie jak choćby skandynawskie Scandinavian Simulation Society (SIMS – 1959), amerykańskie North American Simulation and Gaming Association (NASAGA – 1962), brytyjskie Society for the Advancement of Games and Simulation in Education and Training (SAGSET – 1970), holenderskie International Simulation and Gaming Association (ISAGA – 1970), australijskie Australian Simulation and Games Association (OzSAGA – 1970) czy amerykańskie Association for Business Simulation and Experiential Learning (ABSEL – 1974). Jednakże te najstarsze skupiały się przeważnie na bardziej pragmatycznych aspektach gier (a także symulacji – stąd obecność w niemal wszystkich nazwach *games and simulations*, może nawet bardziej z naciskiem na *simulations*) i koncentrowały się przede wszystkim na tzw. *serious games* (dosł. grach poważnych), mających symulować procesy i sytuacje ekonomiczne, społeczne, w tym również gry wojenne. Natomiast naukowcy zrzeszeni we współczesnych towarzystwach nie odcinają się od badań nad czysto ludycznymi (rozrywkowymi) aspektami gier, ich wartościami estetycznymi, kulturotwórczymi, kontekstami społecznymi (w tym badaniami społeczności graczy i ich relacji z innymi grupami społecznymi) oraz psychologicznymi (np. jak i z jakich powodów ludzie zachowują się i wpływają na siebie w grach, w jaki sposób gry oddziałują na ludzi). Badają aspekty filozoficzne gier, etyczne, a nawet religijne. Analizują zastosowania i walory edukacyjne

(np. w nauczaniu języków i historii). Badają język i komunikację w grach, procesy ich konstruowania i ewolucji (również ze strony techniczno-informatycznej – np. programowania, projekcji obrazu, animacji, dźwięku). Zajmują się nimi wszechstronnie, zatem powyższe wyliczenie jest tylko cząstkowe. „Gry poważne” i ich zastosowania w medycynie, psychologii i psychiatrii, rehabilitacji, edukacji, ekonomii, zarządzaniu sytuacjami kryzysowymi (inaczej – „gry decyzyjne”), kryptologii i w innych dziedzinach życia nadal są bardzo istotne dla współczesnych badaczy gier, lecz są oni otwarci na bardziej kompleksowe spojrzenie na to zjawisko społeczno-kulturowe. Naukowcy ci wywodzą się bowiem z wszelkich dziedzin (nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych, ścisłych itd.) oraz należących do nich dyscyplin naukowych i z wykorzystaniem dostępnego im instrumentarium badawczego, metod i technik badawczych oraz podstaw teoretycznych koncentrują się na zjawiskach dla nich istotnych i wartych eksploracji. Współczesne badania gier (wszelakich – nie tylko cyfrowych) mają więc charakter interdyscyplinarny, multidyscyplinarny lub transdyscyplinarny.

Termin *ludologia* jest neologizmem powstałym z połączenia dwóch wyrazów. Pierwszym z członów jest łaciński *ludus* – „gra”, „zabawa”, ale i „miejsce ćwiczeń”, „szkoła” (derywat od czasownika *ludere* – „grać w coś”, „bawić się”, który w starożytności obejmował całą sferę zabawy). Drugi, to grecki *logos*, który we współcześnie używanej formie *-logia* służy do nazywania różnorodnych dziedzin dostępnej ludziom wiedzy. Z tego też powodu filologowie języków klasycznych za bardziej poprawną uznaliby zapewne czysto grecką nazwę – „paidologię” (gr. *paidiá* to „gra, zabawa”). Jednakże termin ten mógłby być mylony z używanym od tysiącleci, szeroko pojmowanym określeniem *paideia* – „wychowanie”. Jak widać, główny człon terminu ludologia – *ludus* poza odniesieniami do gry i zabawy, związany był również ze szkołą, co mogłoby wskazywać na starożytne już związki nauki z ludycznością, w myśl zasady „uczyć się, bawiąc”. W tym samym czasie w łacinie funkcjonował również inny wyraz – *iocus* (pochodzący od czasownika *iocari*), miał jednak o wiele węższe znaczenie: żartu, krotochwili, które z czasem rozszerzył do „zabawy”. Zaskakujące może być to, iż do innych języków romańskich przeniknął właśnie ten drugi termin (nie zaś słowo *ludus*), w których rozwinął się do postaci współczesnego *jeu* (*jouer*) w języku francuskim, *giuoco* (*giocare*) we włoskim, *juego* (*jugar*) w hiszpańskim, *jogo* (*jogar*) w portugalskim i *joc* (*juca*) w rumuńskim.

Wiele języków europejskich nie rozróżnia pojęć „zabawa” i „gra”. I tak na przykład w języku niemieckim funkcjonuje jeden wyraz odnoszący się do obu – *Spiel*, w holenderskim *spel*, w rosyjskim *igra* oraz wspomniane *jeu* we francuskim. Co więcej, nawet w językach, które mają odrębne określenia na oba zjawiska, pola semantyczne wyrazów są zbliżone (choć nie identyczne). Ich znaczenia zazębiają się, powodując skonfundowanie wśród badaczy zarówno danej narodowości, jak

„Na początku było słowo” – czyli zaczniemy od języka

i zagranicznych. Tak jest np. w języku polskim z wyrazami „zabawa” i „gra” lub w angielskim z *play* i *game*. Pojawiają się też wieloznaczności w tłumaczeniach – np. angielski czasownik *play* odpowiada polskim „grać” i „bawić się”. Dlatego też w literaturze kulturoznawczej, psychologicznej, socjologicznej czy pedagogicznej oba znaczenia często są zestawiane razem lub używane wymiennie, a różnice między nimi pozostają nieostre mimo wielu prób definiowania podejmowanych przez badaczy z różnorodnych dyscyplin. Tym samym przyczynia się to do utwierdzania w potocznym języku i świadomości społecznej owej bliskości i współwystępowania obu terminów w postaci „gry i zabawy”, a także do utrwalania niejasności co do różnic między obydwoma zjawiskami. Znany holenderski historyk i antropolog kultury Johan Huizinga (autor *Jesieni średniowiecza*, 1919) w swoim klasycznym już dziele *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury* (pierwsze wydanie w 1938 r.) ukuł tytułowy termin („człowiek bawiący się”) jako uzupełniający do *homo faber* („człowiek twórczy”) – po tym, jak pierwotny *homo sapiens* okazał się niewystarczającą nazwą gatunku ludzkiego. Huizinga uzasadniał, że *homo faber* było nawet mniej odpowiednim określeniem niż *homo sapiens*, jako że niejedno zwierzę jest również *faber* – a to, co odnosi się do kreatywności, odnosi się również do zabawy. Twierdził on, że kultura ludzka rodzi się i rozwija w zabawie i jako zabawa. Jest więc zabawa nieodłącznym elementem kultury, „wielkością daną kulturze, egzystującą przed samą kulturą, towarzyszącą jej i przenikającą od samego początku, aż po fazę, którą badacz sam przeżywa” [2]. Z kolei sam termin *ludologia* (ang. *ludology*) – który, jak łatwo się domyślić, oznaczałby naukę zajmującą się badaniem gier i/lub zabaw – upowszechnił się w czasach współczesnych, w ostatnim dwudziestolecu. Zastosowano go w kontekście gier komputerowych/wideo (ang. *computer games/videogames*) i szerzej: gier cyfrowych (ang. *digital games*), choć nie tylko. W 1999 r. użył go Gonzalo Frasca (urugwajski twórca gier, deweloper, przedsiębiorca i badacz) w artykule pt. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, aby „opisać jeszcze nieistniejącą dziedzinę, która skupiłaby się na badaniu gier w ogóle i gier wideo w szczególności” [3]. Jednakże – wbrew temu, co można znaleźć np. w polskojęzycznej Wikipedii – ani on, ani inni badacze, którym przypisywano ukucie terminu „ludologia” (Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Jesper Juul), nie przyznają się do jego autorstwa. W obliczu rozwijającej się debaty na temat autorstwa terminu *ludology* w 2003 r. Jesper Juul na swoim blogu naukowym zamieścił notatkę o treści

Pierwotnie przypisywałem termin ludologia Gonzalo Frasca, lecz Lars Konzack przypomniał mi, że mówił mi o nim mniej więcej w tym samym okre-

[2] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 15.

[3] G. Frasca, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*, ludology.org, 1999, s. 3, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (dostęp: 23.05.2019).

się, kiedy czytałem artykuł Frasci (1999 r.). Poszukiwania w USENET-cie pozwalają umiejscowić pierwsze użycie w 1996 roku, a najwcześniejsze odwołanie na jakie się natknąłem pochodzi z opublikowanego w 1982 roku artykułu **Mihály Csikszentmihályiego**[4]: „Does being human matter – on some interpretive problems of comparative ludology”[5].

Jednakże ostatecznie Juul pierwsze użycie terminu datuje na rok 1951 – odnalazł je w tekście **Per Maigaard**: „About Ludology” (14th International Congress of Sociology, Rzym, 30.08–3.09.1951). Lars Konzack, ludolog z Danii, zamieścił na Issuu pełny skan tego tekstu[6]. Nieco późniejsze użycie tego terminu to publikacja z 1961 r. *Discussions of great insight concerning feral humans and the entire process of socialization, animal sociology, ludology and an essay on the psychology of labor and accumulation*[7].

Pomimo swojej hybrydalnej formy nazwa przyjęła się w międzynarodowych środowiskach naukowych na przełomie XX i XXI w. i do teraz często używana jest zamiast określeń dotychczas stosowanych w odniesieniu do badań gier – *game studies* czy *game(s) research* lub wymiennie z nimi. Na gruncie polskim w ostatniej dekadzie pojawiła się nazwa „groznawstwo” (zapewne przez analogię do literaturoznawstwa, językoznawstwa, filmoznawstwa, kulturoznawstwa, religioznawstwa, realioznawstwa i innych, którym sufiks „-znawstwo” nie ujmuje naukowości, podobnie jak w przypadku innych -logii, -ofii czy -tyk), a na licznych uczelniach tworzone są kierunki studiów o tej nazwie. Maria Garda i Stanisław Krawczyk zaproponowali uporządkowanie tej terminologii

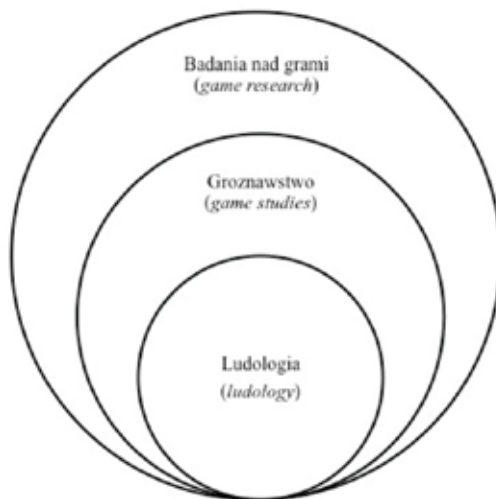
Proponowany przez nas porządek terminologiczny (rysunek 1) rozróżnia trzy pojęcia: (1) „badania nad grami” lub „badania gier” to nazwa wszystkich badań akademickich związanych z grami, (2) „groznawstwo” – nazwa zinstytucjonalizowanych badań przyjmujących głównie perspektywę humanistyczną lub społeczną [Według naszej wiedzy pojęcie to w znaczeniu fachowym pojawiło się po raz pierwszy w języku polskim w przekładzie artykułu Espena Aarsetha, gdzie tłumacz mówi o „groznawcy” (oryg. *game scholar*). Zob. E. Aarseth *Badanie zabawy: metodologia analizy gier*, przeł. M. Filiciak, w: *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, SWPS Academica, Warszawa 2010, s. 23 – treść przypisu nr 38 w cytowanym fragmencie, A.S.], a (3) „ludologia” – nazwa badań skupionych na analizie gier pod względem formalnym. Groznawstwo koncentruje się przy tym zwykle na grach wideo i jest podstawową dyscypliną badającą ten rodzaj gier w ramach szeroko rozumianej humanistyki. Rządziej w ramach groznawstwa prowadzone są badania poświęcone innym grom, a także badania w zakresie nauk ścisłych i technicznych.

[4] Mihály Csikszentmihályi – wybitny węgierski psycholog, twórca m.in. terminu *flow*, wykorzystywanego również w kontekście badania gier. W swoim tekście użył jednak tego terminu w zgoła odmiennym znaczeniu.

[5] Zob. „Behavioral and Brain Sciences” 1982, nr 5(1).

[6] <https://issuu.com/larskonzack/docs/maigaardludology> (dostęp: 23.01.2023).

[7] A. Kuc, *Kiedy pierwszy raz użyto terminu „ludologia”?*, Gadżetomania, 30.11.2013, <https://gadzetomania.pl/kiedy-pierwszy-raz-uzyto-terminu-ludologia,6704153335187073a> (dostęp: 23.01.2023).



Rysunek 1. Relacja między terminami: „badania nad grami”, „groznawstwo” i „ludologia”[8].

Zdania dotyczące słuszności i trafności powyższego schematu mogą być podzielone[9], lecz należy zauważyć, że w kontekście wciąż kształtującej się dyscypliny naukowej naturalnym zjawiskiem jest, iż w trakcie jej tworzenia wręcz pożądane jest, aby budowano jej podstawy teoretyczne, które zostaną zweryfikowane w czasie.

Okazuje się jednak, że najbardziej wiarygodnym miernikiem popularności poszczególnych terminów jest ich częstotliwość pojawiania się w internecie. Wyniki wyszukiwań z 2016 r. wykazują następujące odczyty kolejnych haseł:

- *ludology* – ok. 124 000 wyników (0,26 sek.),
- *game studies* – ok. 9 360 000 wyników (0,27 sek.),
- *games research* – ok. 273 000 000 wyników (0,38 sek.),
- *game research* – ok. 544 000 000 wyników (0,47 sek.),
- *ludologia* – ok. 26 000 wyników (0,39 sek.),
- badanie/badania gier – ok. 1 280 000 wyników (0,39 sek.) / ok. 1 030 000 wyników (0,39 sek.),
- groznawstwo – ok. 598 wyników (0,33 sek.),
- grologia (nazwa studiów oferowanych przez Górnośląską Wyższą Szkołę Przedsiębiorczości im. K. Goduli).

Analogiczne wyniki z 29 maja 2022 r.:

- *ludology* – ok. 98 500 wyników (0,49 sek.),
- *game studies* – ok. 4 590 000 000 wyników (0,58 sek.),
- *games research* – ok. 7 420 000 000 wyników (0,54 sek.),

[8] M.B. Garda, S. Krawczyk, *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 76.

[9] Gonzalo Frasca (1999) postulował nazwanie dziedziny zajmującej się badaniem wszelkich gier (zarówno cyfrowych, jak i niecyfrowych) mianem ludologii (ang. *ludology*).

- *game research* – ok. 8 900 000 000 wyników (0,54 sek.),
- ludologia – ok. 18 100 wyników (0,39 sek.),
- badanie/badania gier – ok. 26 500 000 wyników (0,37 sek.) / ok. 19 100 000 wyników (0,48 sek.),
- groznawstwo – ok. 8 680 wyników (0,44 sek.),
- grologia – brak wyników (przekierowanie na hasło „geologia”).

W końcu termin **ludolog** (ang. *ludologist*), jak pisze Gonzalo Frasca, po raz pierwszy wspólnie usłyszano w 2001 r. podczas konferencji „Digital Arts and Culture” zorganizowanej na Brown University (Providence, Rhode Island, USA); był on przypisany takim badaczom, jak Markku Eskelinen (fiński kulturoznawca), Jesper Juul (duński medioznawca), Gonzalo Frasca (urugwajski twórca i badacz gier) i Espen Aarseth (norweski literaturoznawca), choć nie został wykorzystany przez tego ostatniego w żadnej z jego publikacji. Poza tym termin ten odnosiło do redakcji „Game Studies”, czasopisma tworzonego w większości przez wyżej wymienione osoby. Również wielu innych badaczy gier – jak Aki Järvinen (fiński medioznawca) oraz liczni członkowie PTBG – określają siebie mianem ludologów. Ponadto wyraz *ludologist* został spopularyzowany na blogach internetowych „The Ludologist” J. Juula oraz „Ludology.org” G. Fraski (zawiesił działalność w 2010 r.). Wśród innych znamienitych badaczy gier, których w tym miejscu należy wymienić, znajdują się także Henry Jenkins (amerykański medioznawca), Lars Konzack (duński badacz gier komputerowych i narracyjnych gier fabularnych [RPG] prowadzący blog naukowy „Ludologica”), Frans Mäyrä (fiński kulturoznawca i pierwszy przewodniczący zarządu DiGRA) oraz Olli Sotamaa (fiński socjolog, kulturoznawca, medioznawca i socjolog kultury).

Piszący te słowa miał zaszczyt osobiście poznać i z powodzeniem zaprosić do Rady Naukowej czasopisma „Homo Ludens” wydawanego przez PTBG od 2009 r. oraz do Rady Programowej cyklu corocznych konferencji pt. „Kulturotwórcza funkcja gier” (ang. „Culture-Generative Function of Games”) organizowanych przez Towarzystwo od 2005 r. następujących badaczy spośród wyżej wymienionych: E. Aarsetha, A. Järvinena, F. Mäyrä, O. Sotamaa. Z polskich badaczy gier, znacznie lepiej znanych autorowi, najczęściej z wieloletniej współpracy w ramach PTBG i czasopisma „Homo Ludens” oraz konferencji organizowanych przez Towarzystwo, niezręcznie wskazywać autorowi konkretne nazwiska szacownych Koleżanek i Kolegów, żeby nikogo nie pominąć. Jednakże, na potrzeby niniejszego artykułu, proponuję ograniczyć się choćby do członków PTBG, którzy posiadają stopnie naukowe i pełnili funkcje we władzach Towarzystwa lub/i znaleźli się w gronie najaktywniejszych do teraz członków założycieli, lecz nie tylko. W pierwszej kolejności wypada wspomnieć Jerzego Zygmunta Szeję (polonistę i kulturoznawcę, badacza zarówno narracyjnych gier fabularnych [w tym autora tego odpowiednika ang. *Role-Playing Games*, precyzyjniejszego od samych „gier fabularnych”, ponieważ

odróżniających je od ich odmiany komputerowej – cRPG^[10]], jak i gier cyfrowych, pomysłodawcę i głównego inicjatora założenia PTBG oraz od początku jego istnienia Przewodniczącego Zarządu Głównego PTBG), a dalej literaturoznawców Michała i Aleksandrę Mochockich, Agatę Zarzycką, Jana Stasięńko i Agnieszkę Dytman-Stasięńko, Tomasza Z. Majkowskiego, Piotra Kubińskiego, medjoznawców Marylę Hopfinger (Członka Honorowego PTBG), Piotra Sitarskiego, Mirosława Filiciaka, Radosława Bombę, Marię B. Gardę, psychologów Dorotę Chmielewską-Łuczak, Stanisława Krawczyka, Katarzynę Skok, kulturoznawców Dominikę Urbańską-Galanciak, Zbigniewa Wąlaszewskiego, filozofa Jana F. Jacko, cybernetyka Jana Zycha oraz, *last but not least*, językoznawców – glottodydaktyków Teresę Siek-Piskozub (Członka Honorowego PTBG), Pawła Hostyńskiego i Agatę Hofman, do której to grupy również zalicza się piszący te słowa.

W tym miejscu – i całkiem słusznie – może pojawić się pytanie: **co może interesować** przedstawicieli tak wielu różnorodnych dziedzin i dyscyplin naukowych w badaniu gier i **co ich łączy?** Najkrócej to ujmując – przede wszystkim łączy ich:

1) **wspólny przedmiot badań** – szeroko pojęte gry, począwszy od najstarszych klasycznych gier świata^[11] (np. Tryktrak/Backgammon – Persja 3000 r. p.n.e., wei-ki – Chiny 2300–2500 r. p.n.e. / odpowiednik – Go – Japonia VII w. n.e., rodzina gier Mankala – Egipt 2000 r. p.n.e., szachy – Indie – połowa V w. n.e., Pachisi/Chińczyk/Człowieku nie irytuj się/ang. *ludo* – Indie VII w. n.e., Reversi/Othello – Europa XVIII w., nie wspominając o kościach i licznych grach karcianych) do najnowszych produkcji cyfrowych (komputerowych/wideo, konsolowych, przeglądarkowych, online itp. implementowanych na wielu, jeśli nie niemal wszystkich towarzyszących nam dzisiaj urządzeniach elektronicznych), choć oczywiście nie wszystkich badaczy interesują wszystkie gry, ponieważ jest to niemożliwe (wszak nikt nie zna się na „wszystkim”); oraz wszelkie zjawiska i procesy towarzyszące grom, graczom i graniu;

2) **cele i metody badań** – te z kolei zależą od punktu wyjścia dociekań i pierwotnej proweniencji naukowej badaczy. Choć przedmiotem badań może być ta sama gra lub inna aktywność ludyczna czy też jej zastosowanie (np. w edukacji, medycynie, rehabilitacji), można ją badać z licznych perspektyw (nauk społecznych, humanistycznych, ścisłych itd.). W ten sposób, w dużej mierze upraszczając zagadnienie, wśród badaczy gier: **psychologa** może zainteresować, jaki wpływ ma gra na gracza (w tym czy uzależnia i jeśli tak, do jakiego stopnia i czym

[10] J.Z. Szeja, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

[11] Za najstarszą planszową grę świata uznaje się Ur, znaną także pod nazwą „gra na dwudziestu kwadratach”. To drugie określenie wyjaśnia niemalże wszystko, co o niej wiemy. Ta licząca 5000 lat gra została odnaleziona wśród przedmiotów pochodzących z wy-

kopalisk cywilizacji starożytnej Mezopotamii. Oprócz planszy odkryto również siedem ciemnych i siedem jasnych pionków, a także 12 kostek w kształcie czworokątów. <http://odkrywcy.pl/gid,14061632,title,W-co-grali-starozytni-,galeriazdjecie.html> (dostęp: 27.12.2012).

to się przejawia), jakie panują relacje między graczami, do jakiego stopnia identyfikują się ze swoimi postaciami, czy istnieją i jakie są związki między grą a emocjami graczy (w tym agresją); **pedagoga** mogą zainteresować edukacyjne aspekty, (przynajmniej potencjalne) walory i aplikacje danej gry; **socjologa** mogą zainteresować procesy kształtujące relacje społeczne między graczami, zasady funkcjonowania społeczności graczy; **kulturoznawcę lub historyka sztuki** mogą zainteresować pochodzenie gry, jej znaczenie i wpływ na kulturę oraz procesy kulturotwórcze, walory estetyczne gry, zawarte w niej elementy artystyczne i nawiązania kulturowe, a także architektoniczne; **językoznawcę** mogą zainteresować język gry i jej instrukcji (w tym ich tłumaczenia i dubbing oraz lokalizacja w przypadku gier cyfrowych), język graczy, sposoby ich komunikacji (również niewerbalnie), ich żargon, idiolekt, a także gry językowe, może również postrzegać język i komunikację *sensu largo* (w tym inter- i intrakulturową) przez pryzmat gry; **glottodydaktyka** zainteresują techniki ludyczne w dydaktyce języków obcych (zalicza się do nich również symulacje i zabawy, w tym muzykę i piosenkę – według Teresy Siek-Piskozub[12]), ich wpływ na motywację osoby uczącej się, jej proces autonomizacji i rozwijanie osobistej kompetencji komunikacyjnej i językowej oraz uczeniowej; **medioznawca** będzie badać gry jako jedno z dostępnych mediów (obok telewizji, radia, prasy, filmu, książek, komiksów i internetu), wzajemne relacje między nimi, porównywać ich miejsce i wpływ na współczesne społeczeństwo i kulturę masową, popularną i pop-kulturę (nie są to tożsame terminy); przedstawiciele **nauk ścisłych** mogą być zainteresowani technikami tworzenia gier i ich „silników”, strategią i taktyką, programowaniem, projektowaniem grafiki, montażem dźwięku, interfacem, kanałami komunikacji wewnętrzzgrowej, **prawnicy** będą zainteresowani kwestią praw autorskich w grach, aspektami prawnymi lokalizacji reklam, a także cyberprzestępstwami itp. W ten sposób można by wymieniać jeszcze wiele przykładów podejść do badań gier (nie tylko tych najnowszych – cyfrowych) i niniejszym najmocniej przepraszam wszystkich niewymienionych wyżej przedstawicieli nauk – historyków (w tym archeologów), filozofów, ekonomistów i wielu innych.

Niezależnie zatem od przedmiotu badań ludologii cele i metody badań gier prawdopodobnie nigdy nie będą jednolite i odrębne względem innych dyscyplin naukowych (co według wielu definicji – np. Waldemara Pfeiffera[13] – jest warunkiem *sine qua non* konstytuującym dany obszar badań jako odrębną i autonomiczną dyscyplinę naukową), z powodu mnogości podejść do jednak tak rozległego i różnorodnego przedmiotu badań, jakim są gry, czy szerzej ujmując – aktywności ludyczne. Nie zmienia to jednak faktu, że gremia badaczy gier (śmiało

[12] T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995; eadem, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa 2001.

[13] W. Pfeiffer, *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*, Poznań 2001.

i otwarcie nazywających siebie ludologami, nie wypierając się jednocześnie swoich korzeni – pierwotnego wykształcenia i tytułu widniejącego na dyplomie) wciąż powiększają się, a ich badania naukowe opisane w publikacjach dotyczących wielorakich ujęć (z perspektywy licznych dziedzin i dyscyplin naukowych) i zastosowań gier można znaleźć m.in. w polskim czasopiśmie „Homo Ludens”, którego pełnotekstowa wersja elektroniczna ukazuje się w otwartym dostępie.

Jak to wszystko się zaczęło?

Wśród klasycznych już prekursorów „technik ludycznych” (autorką tego terminu jest prof. Teresa Siek-Piskożub) w dydaktyce należy wymienić choćby św. Augustyna (354–430), który nauczał łaciny i greki z wykorzystaniem śpiewania pieśni religijnych, recytowania prostych utworów poetyckich oraz odgrywania ról na podstawie dialogów. Zalecał on te techniki, by uczniowie poznawali język w sposób praktyczny i przyjemny. Z kolei wybitny humanista czeski (przejsiowio mieszkaniec Leszna) Jan Amos Komeński (1592–1670), twórca nowożytnej pedagogiki, propagował uczenie się języków – zarówno łaciny, jak i nowożytnych do celów utylitarnych. W swym dziele *Didactica Magna* (*Wielka dydaktyka*) z 1657 r. pisał, że „metoda nauczania powinna umniejszać trud uczenia się tak, aby uczniów nic nie zrażało i nie odstraszało od dalszej nauki”[14]. Zgodnie z ideą utylityzmu zwrócił on uwagę na osobę ucznia, jego specyficzne właściwości psychiczne, motywację, zdolności i możliwości. Aby zadbać o utrzymanie uwagi ucznia, zalecał techniki, które uczyły, bawiąc. Wśród nich znalazły się gry symulacyjne i rywalizacyjne. Uważał on bowiem, że „przyniesie to nadzwyczajną korzyść, jeżeli zabawy – na które pozwala się młodzieży dla dania wypoczynku umysłom – wymyślać się będą takie, które by żywo unaoczniały im poważne strony życia i urabiały już tutaj jakąś wobec nich postawę”. Według niego czynnikiem osłabiającym motywację ucznia jest nuda. Co się zaś tyczy samej ludologii błędnym i naiwnym zarazem byłoby stwierdzenie, iż badania nad grami zrodziły się w 1999 czy 1982 r. Już bowiem Howard Edward Palmer w 1921 r. (a więc wcześniej, niż przyszli na świat ojcowie, a często nawet dziadkowie współczesnych ludologów) podejmował temat naukowego badania gier oraz ich wykorzystania w kontekście edukacyjnym. Jeszcze wcześniej – na początku XX wieku – w o wiele szerszym kontekście kulturowym amerykański etnograf Steward Culin spisał kompletny katalog gier i akcesoriów do nich obecnych w plemionach Indian amerykańskich zamieszkujących obszary leżące na północ od Meksyku[15]. Wspomniani wyżej Johan Huizinga i Roger Caillois[16] z kolei dowodzili wagi działalności ludycznej jako podstawowej aktywności ludzkiej dla zdefiniowania kultury i najczęściej to właśnie tych dwóch

[14] J.A. Komeński, *Wielka Dydaktyka*, Warszawa 1956, s. 139.

[15] Culin publikował jeszcze wcześniej – pod koniec XIX w. opracowania dotyczące gier pochodzących z wielu kontynentów i krajów. Hasło: *Steward Culin*,

[w:] Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Steward_Culin (dostęp: 23.01.2023).

[16] R. Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.

badaczy uważa się za najznamienitszych prekursorów dzisiejszej ludo-logii, a poczynione przez nich ustalenia uznaje się za ponadczasowe i uniwersalne dla wszelkich gier (nawet nieznanych w ich czasach). Po nich pojawiły się istotne dla badaczy gier (i nie tylko) publikacje m.in. Ervinga Goffmanna[17], Erica Berne'a[18], Clarka C. Abta[19], George'a Herberta Meada[20], Daniła Borisowicza Elkonina[21]. Na rodzimym gruncie należy pamiętać m.in. o ustaleniach Eugeniusza Piaseckiego[22], Floriana Znanięckiego[23], Bogusława Sułkowskiego[24], Wincentego Okonia[25] – pierwszego Członka Honorowego PTBG oraz wspomnianej już Teresy Siek-Piskozub[26]. Natomiast za początek tzw. rewolucji gier wideo oraz zainteresowania naukowców tą dziedziną uważa się wczesne lata 80. XX wieku.

Można więc w tym miejscu chyba skonstatować „jak to się zaczęło” (badania naukowe gier), jednak nadal otwartym pytaniem pozostaje „jak to się skończy?”. Czy badacze gier w Polsce doczekają się kiedyś uznania ludologii (pod tą czy inną nazwą) za pełnoprawną dyscyplinę naukową (o szansach, warunkach, dylematach i problemach pisałem już w 2009 r. na łamach „Homo Ludens”) i wpisania na ministerialną listę (liczącą obecnie 10 dziedzin i podległych im 56 dyscyplin), a „etykietka” ludologa będzie mogła dumnie widnieć na ich dyplomach? Dla porównania doktoraty wielu wymienionych wcześniej badaczy „zachodnich” zaklasyfikowano przynajmniej jako *PhD in video games*. Czy w ogóle tego pragną i potrzebują, czy może przy obecnie obowiązujących przepisach i systemowych „regułach gry” przysporzyłyby im to więcej kłopotów i rozterek niż korzyści? Na te i inne pytania przyjdzie jeszcze czas odpowiedzieć.

Na potrzeby niniejszego artykułu, aby wykazać, jakie gry obecnie stanowią przedmiot badań krajowych i zagranicznych ludologów oraz jak wyglądają proporcje między zainteresowaniem grami cyfrowymi (ang. *digital games*) a niecyfrowymi (ang. *non-digital games*)[27], postanowiłem porównać tematykę konferencji i publikacji należących do dorobku dwóch towarzystw zrzeszających badaczy gier – skandy-nawskie Digital Games Research Association i Polskie Towarzystwo

Przedmiot badań współczesnych ludologów

[17] E. Goffman, *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2000.

[18] E. Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, przeł. P. Izdebski, Warszawa 1999.

[19] C.C. Abt, *Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit*, Köln 1971.

[20] G.H. Mead, *Umysł, osobowość, społeczeństwo*, przeł. Z. Wolińska, Warszawa 1975.

[21] D.B. Elkonin, *Psychologija igry*, Moscow 1978.

[22] E. Piasecki, *Badania nad genazą ćwiczeń cielesnych*, Poznań 1922.

[23] F. Znanięcki, *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa 1974.

[24] B. Sułkowski, *Zabawa: studium socjologiczne*, Warszawa 1984.

[25] W. Okoń, *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1995.

[26] T. Siek-Piskozub, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*. Poznań 1995; eadem, *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa 2001.

[27] Ogólny podział zaproponowany przez autora w: A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243.

Badania Gier[28]. Powodem ich doboru był zbliżony charakter oraz czas funkcjonowania (ostatnie dwie dekady), a także dość znaczące i zarazem porównywalne osiągnięcia (jeśli chodzi o liczbę i częstotliwość organizowania międzynarodowych konferencji naukowych oraz liczbę publikacji), jak na tak – stosunkowo – krótki, choć intensywny, okres aktywności i dynamicznego rozwoju obu gremiów. Dodatkowym powodem takiego, a nie innego doboru jest całkowita dostępność publikacji obu organizacji w internecie, pozwalająca na ocenę tematyki tekstów nie tylko na podstawie tytułu czy nawet abstraktu, który nie zawsze wszystko tłumaczy[29].

Tematyka konferencji i cyfrowych publikacji pokonferencyjnych DiGRA

Zbiory cyfrowej biblioteki DiGRA dotyczące poszczególnych sesji (referatów wygłoszonych podczas konferencji organizowanych pod szyldem DiGRA i zarazem wyłącznie cyfrowych publikacji DiGRA zamieszczonych on-line w „DIGILIBRARY”) zawierają kolejno (zgodnie z tytułami podanymi w Digilibrary):

- *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (2002): 27 tekstów;
- *Level Up Conference Proceedings* (2003): 72 teksty;
- *Changing Views: Worlds in Play* (2005): 142 teksty;
- *Situated Play* (2007): 112 tekstów;
- *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (2009): 139 tekstów;
- *Proceedings of „Digra Nordic 2010”: Experiencing Games: Games, Play, and Players* (2010): 13 tekstów;
- *Think Design Play: the Fifth International Conference of the Digital Research Association* (2011): 89 tekstów;
- *Local and Global: Games in Culture and Society* (2012): 23 teksty;
- *DeFragging Game Studies* (2013): 74 teksty;
- *Proceedings of the 2014 DiGRA International Conference* (2014): 46 tekstów;
- *Diversity of Play* (2015): 38 tekstów;
- *First International Joint Conference of DiGRA and FDG* (2016): 65 tekstów;
- *DiGRA 2017* (2017): 21 tekstów;

[28] Szerzej opisane w: A. Surdyk, *Badanie kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. A. Gemra, A. Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 251–266.

[29] W tym miejscu chciałbym przekazać wyrazy podziękowania zespołowi studentów groznawstwa z Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizual-

nych Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej na UAM w Poznaniu w składzie (w porządku alfabetycznym): Zuzanna Barzan, Aiden Borodziuk, Zuzanna Czernic, Bartosz Dula, Kinga Kolarczyk, Dawid Mikołajczak, Aleksandra Nowak, Natalia Ratkowska, Urszula Sarnowska, Zuzanna Szymczak, Wincenty Wawrzyniak za nieocenioną pomoc w uaktualnieniu danych statystycznych będących przedmiotem poniższej prezentacji.

- *The Game is the Message* (2018): 137 tekstów;
- *Game, Play and the Emerging Ludo-Mix* (2019): 231 tekstów;
- *Play Everywhere* (2020): 165 tekstów.

Wszystkie dotychczasowe konferencje i publikacje DiGRA obejmują łącznie 1394 teksty.

Czasopismo DiGRA „ToDiGRA”

Publikacje w ramach czasopisma „ToDiGRA” („Transactions of the Digital Games Research Association”) obejmują następujące pozycje:

- „ToDiGRA” 2013, nr 1(1): 5 tekstów;
- „ToDiGRA” 2014, nr 1(2): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2014, nr 1(3): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2015, nr 2(1): 6 tekstów;
- „ToDiGRA” 2016, nr 2(2): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2016, nr 2(3): 11 tekstów;
- „ToDiGRA” 2017, nr 3(1): 4 teksty;
- „ToDiGRA” 2017, nr 3(2): 8 tekstów;
- „ToDiGRA” 2018, nr 3(3): 7 tekstów;
- „ToDiGRA” 2018, nr 4(1): 5 tekstów;
- „ToDiGRA” 2018, nr 4(2): 8 tekstów;
- „ToDiGRA” 2019, nr 4(3): 9 tekstów;
- „ToDiGRA” 2019, nr 5(1): 5 tekstów;
- „ToDiGRA” 2021, nr 5(2): 6 tekstów;
- „ToDiGRA” 2021, nr 5(3): 8 tekstów.

Wszystkie dotychczasowe numery czasopisma „ToDiGRA” obejmują 100 tekstów.

Publikacje PTBG

Publikacje PTBG obejmują kolejno następujące pozycje:

– *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 1, red. A. Surdyk (2007): 23 teksty;

– *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, tom 2, red. A. Surdyk, J. Szeja (2007): 32 teksty;

– „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 2(4) – „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym”: 21 tekstów;

– „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 3(5) – „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”: 24 teksty;

- „Homo Ludens” 2009, nr 1: 28 tekstów;
- „Homo Ludens” 2010, nr 1(2): 17 tekstów;
- „Homo Ludens” 2011, nr 1(3): 19 tekstów;
- „Homo Ludens” 2012, nr 1(4): 16 tekstów;
- „Homo Ludens” 2013, nr 1(5): 23 teksty;
- „Homo Ludens” 2014, nr 1(6): 13 tekstów;

- „Homo Ludens” 2015, nr 1(7): 14 tekstów;
- „Homo Ludens” 2015, nr 1(8): 12 tekstów;
- „Homo Ludens” 2016, nr 1(9): 12 tekstów;
- „Homo Ludens” 2017, nr 1(10): 17 tekstów;
- „Homo Ludens” 2018, nr 1(11): 12 tekstów;
- „Homo Ludens” 2019, nr 1(12): 15 tekstów;
- „Homo Ludens” 2020, nr 1(13): 14 tekstów;
- „Homo Ludens” 2021, nr 1(14): 13 tekstów.

Wszystkie dotychczasowe publikacje PTBG obejmują 325 tekstów.

Konferencje PTBG

Polskie Towarzystwo Badania Gier od 2005 r. organizuje w Poznaniu międzynarodowe konferencje naukowe z cyklu „Kulturotwórcza funkcja gier”. Strona internetowa każdej konferencji dostępna jest każdorazowo w języku polskim i angielskim. Dotychczas odbyło się 17 konferencji pod następującymi podtytułami:

– I „Gra jako medium, tekst i rytuał (The Game as a Medium, Text and Ritual)”, 19–20 XI 2005, www.gry2005.konferencja.org: 75 referatów;

– II „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym (Game in the Education, Media and Society)”, 25–26 XI 2006, www.gry2006.konferencja.org: 31 referatów;

– III „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier w współczesności (The Civilization of Fun and Games or the Fun and Games of Civilization? The Role of Games in Contemporary Culture)”, 24–25 XI 2007, www.gry2007.konferencja.org: 46 referatów;

– IV „XXI wiek – wiekiem gier? Przydatność gier w poznawaniu i kształtowaniu zjawisk społecznych (The 21st Century – the Century of Games? The Usefulness of Games in Exploring and Shaping of Social Phenomena)”, 22–23 XI 2008, www.gry2008.konferencja.org: 43 referaty;

– V „Społeczny i naukowy status ludologii (Social and Academic Status of Ludology)”, 17–18 X 2009, www.gry2009.konferencja.org: 30 referatów;

– VI „Między przyjemnością a użytecznością (Between Pleasure and Usefulness)”, 13–14 XI 2010, www.gry2010.konferencja.org: 37 referatów;

– VII „Perspektywy rozwoju ludologii (Perspectives on the Development of Ludology)”, 18–19 XI 2011, www.gry2011.konferencja.org: 33 referaty;

– VIII „Ludolog na uniwersytecie i poza nim (The Ludologist at University and Beyond)”, 24–25 XI 2012, www.gry2012.konferencja.org: 49 referatów;

– IX „Gry stosowane i gamifikacja (Applied Games and Gamification)”, 16–17 XI 2013, www.gry2013.konferencja.org: 50 referatów;

- X „Game-based learning / Game-biased learning”, 15–16 XI 2014, www.gry2014.konferencja.org: 33 referatów;
 - XI „Metody badań nad grami (Game Research Methods)”, 21–22 XI 2015, www.gry2015.konferencja.org: 41 referatów;
 - XII „Rozrywka – edukacja – przemysł (Entertainment – Education – Industry)”, 24–25 X 2016, www.gry2016.konferencja.org: 22 referaty;
 - XIII „Technologie gier w perspektywie kulturowej (Game Technologies in a Cultural Perspective)”, 18–19 XI 2017, www.gry2017.konferencja.org: 12 referatów;
 - XIV „Zabawa – nauka – sport? Miejsce gier we współczesnej kulturze (Fun – Education – Sport? The Place of Games in Modern Culture)”, 17–18 XI 2018, www.gry2018.konferencja.org: 24 referaty;
 - XV „Gry i graniu jako rozrywka, nauka i sztuka (Games and Playing as Entertainment, Education and Art)”, 16–17 XI 2019, www.gry2019.konferencja.org: 30 referatów;
 - XVI „(I)grając ze zdrowiem ((Frolically)Playing with Health)”, 21–22 XI 2020, www.gry2020.konferencja.org: 20 referatów;
 - XVII „Gry z historią i dziedzictwem (Games with History and Heritage)”, 20–21 XI 2021, www.gry2021.konferencja.org: 31 referatów.
- Wszystkie dotychczasowe konferencje PTBG (2005–2021) obejmują łącznie 607 ogłoszonych referatów.

Tabela 1. Tematyka publikacji w ramach czasopisma „ToDiGRA”

Rok publikacji i łączna liczba tekstów	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2013: 5	3	0	2	0
2014: 13	4	2	2	5
2015: 6	1	0	2	3
2016a: 7	4	0	1	2
2016b: 11	10	0	0	1
2017a: 4	4	0	0	0
2017b: 8	2	1	2	3
2018: 20	7	0	6	7
2019: 14	8	0	4	2
2021a: 5	2	0	3	0
2021b: 7	0	0	7	0
Suma: 100	45 (45%)	3 (3%)	29 (29%)	23 (23%)

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 2. Tematyka konferencji i publikacji DiGRA

Rok publikacji w Digilibary i łączna liczba tekstów	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2002: 27	26	0	0	1
2003: 72	64	1	7	0
2005: 142	125	3	14	0
2007: 112	96	3	13	0
2009: 139	132	2	5	0
2010: 13	10	1	2	0
2011: 89	78	5	6	0
2012: 23	16	1	6	0
2013: 74	48	3	16	7
2014: 49	17	0	26	6
2015: 38	16	2	15	5
2016: 65	50	1	10	4
2017: 21	14	1	4	2
2018: 137	58	10	38	31
2019: 231	97	4	84	46
2020: 165	55	7	58	45
Suma: 1397	902 (65%)	44 (3%)	304 (22%)	147 (11%)

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 3. Tematyka publikacji PTBG

Rok publikacji i łączna liczba tekstów	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2007a: 23	0	14	9	0
2007b: 32	17	7	8	0
2008a: 21	2	12	7	0
2008b: 24	8	10	4	2
2009: 28	5	10	7	6
2010: 17	5	9	3	0
2011: 19	6	7	3	3
2012: 16	4	10	1	1
2013: 23	12	3	4	4
2014: 13	2	3	5	3
2015a: 14	4	1	3	6
2015b: 12	9	0	2	1
2016: 12	4	3	4	1

Rok publikacji i łączna liczba tekstów	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2017: 17	6	2	5	4
2018: 12	5	2	3	2
2019: 15	9	1	5	0
2020: 14	1	4	4	5
2021: 13	4	1	3	5
Suma: 325	103 (32%)	99 (30%)	80 (25%)	43 (13%)

Źródło: opracowanie własne.

Tabela 4. Tematyka konferencji PTBG

Rok konferencji, łączna liczba referatów i innych wystąpień	Gry cyfrowe	Gry niecyfrowe	Inne ujęcia gier	Pozostałe teksty
2005: 75	28	33	14	0
2006: 31	7	17	7	0
2007: 46	13	22	8	3
2008: 43	17	16	10	0
2009: 30	8	14	8	0
2010: 37	18	16	2	1
2011: 33	10	12	11	0
2012: 49	26	5	18	0
2013: 50	25	7	13	5
2014: 33	10	6	13	4
2015: 41	16	4	15	6
2016: 22	14	3	3	2
2017: 12	1	0	10	1
2018: 24	6	3	9	6
2019: 30	7	3	14	6
2020: 20	5	0	9	6
2021: 31	4	7	11	9
Suma: 607	215 (35%)	168 (28%)	175 (29%)	49 (8%)

Źródło: opracowanie własne.

Konkludując, należy stwierdzić, że konferencje i publikacje DiGRA, zgodnie z jego założeniami i celami, koncentrują się na badaniu gier cyfrowych, związanych z nimi nowych mediów i zagadnień pokrewnych, co odzwierciedla zakres zainteresowań zagranicznych badaczy gier. Stoi to jednak w opozycji do deklaracji przynajmniej poszczególnych wybitnych ludologów zachodnich (Frasca, Aarseth,

Wnioski

Järvinena, Juula, Jenkinsa, Mäyrä), mówiących o ludologii jako o dyscyplinie zajmującej się analizą wszelkich typów gier. W porównaniu ze środowiskiem badaczy gier zrzeszonych wokół DiGRA można więc uznać, iż naukowcy związani z PTBG i prelegenci konferencji organizowanych przez Towarzystwo reprezentują o wiele szersze spektrum zainteresowań, jeśli chodzi o typy gier (cyfrowe/niecyfrowe) i o proporcje między obiema grupami, oraz wykazują dużo większą dbałość o stworzenie naukowych podstaw (teoretycznych i metodologicznych) ludologii, co znajduje swoje odzwierciedlenie w tematach referatów wygłoszonych podczas konferencji PTBG i artykułów zawartych w publikacjach Towarzystwa.

Można jedynie mieć nadzieję, że przyszłość badań nad grami i przyszli badacze gier nie zignorują znaczenia klasycznych, niecyfrowych gier towarzyskich dla ich współczesnych odpowiedników i kontynuatorów oraz ich nieporównywalnie dłuższej historii od gier cyfrowych, a Polskie Towarzystwo Badania Gier zapewne dołoży starań, aby tak się nie stało. Jak też ostatecznie nazywać się będzie dyscyplina naukowa, która – miejmy nadzieję – w niedalekiej przyszłości zostanie formalnie uznana w Polsce i wpisana na ministerialną listę dziedzin nauki i dyscyplin naukowych – z pewnością pokaże czas (czy zostanie nazwana ludologią, groznawstwem, czy jeszcze inaczej)[30]. Bynajmniej bowiem intencją nie jest w tym miejscu narzucanie badaczom gier jakiegokolwiek proveniencji tego, jak mają nazywać obszar swoich badań i definiować swój warsztat badawczy.

Dla rozwoju i przyszłości jakiegokolwiek dyscypliny naukowej niewątpliwie najistotniejsze jest to, aby wszystkich badaczy danego obszaru łączył **wspólny przedmiot / obiekt badań**: w przypadku ludologii – **szeroko pojęte gry** (nie tylko najnowsze, wywodzące się z ostatnich dekad – cyfrowe, lecz także klasyczne planszowe, karciane i inne [przez szacunek do ich wielowiekowej historii i wpływie na rozwój naszej cywilizacji i kultury])[31] oraz **świadomość przynależności do wspólnoty naukowców o wspólnych zainteresowaniach badawczych**, a wtedy wszyscy – niezależnie od tego, jakiegokolwiek dziedziny i dyscypliny naukowe reprezentujemy oraz jakiegokolwiek „ministerialne etykiety” widnieją na naszych dyplomach – będziemy współtworzyć przyszłość badań nad grami.

[30] Podobnie jak w przypadku nauki zaliczanej do subdyscyplin językoznawstwa zajmującej się tłumaczeniem (ustnym i pisemnym), z perspektywy różnych (neo)filologii, można spotkać się z terminami: translatoryka (termin preferowany przez germanistów i lingwistów stosowanych), translatologia (nazwa preferowana przez anglistów – ang. *translation studies / translantology*, rzadziej: *traductology*), tradukto-logia (termin zaczerpnięty z języka francuskiego [fr. *Traductologie*] preferowany przez romanistów), lub

rodzime przekładoznawstwo, choć wszyscy specjaliści z tej dziedziny zajmują zasadniczo się tym samym przedmiotem badań – szeroko pojętym przekładem (pisemnym, ustnym, [multi]medialnym – w tym audiowizualnym [m.in. w filmach, grach cyfrowych] i lokalizacją.

[31] Analogicznie do choćby literaturoznawstwa, które w równej mierze i z równym szacunkiem analizuje literaturę antyczną i współczesną.

- Aarseth E.J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore – London 1997
- Abt C.C., *Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit*, Köln 1971
- Austin J.L., *How to Do Things With Words*, Cambridge – Massachusetts 1962
- Berne E., *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, przeł. P. Izdebski, Warszawa 1999
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014
- Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, red. B. Atkins, H. Kennedy, T. Krzywinska, West London 2009
- Cailliois R., *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997
- Changing Views: Worlds in Play, Selected Papers from the 2005 DiGRA Conference*, Vancouver 2005, red. S. de Castell, J. Jenson, Canada: DiGRA
- Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, red. F. Mäyrä, Tampere 2002
- Elkonin D.B., *Psychologija igry*, Moscow 1978
- Eskelinen M., *Kybertekstien narratologia Digitaalisen kerronnan alkeet*, Jyväskylä 2002
- Filiciak M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013
- Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006
- Frasca G., *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*, DIGRA conference 2003, <http://www.digra.org/dl> (dostęp: 23.05.2019)
- Frasca G., *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*, ludology.org 1999, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (dostęp: 23.05.2019)
- Frasca G., *Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric* (rozprawa doktorska, IT University of Copenhagen, Denmark 2007), http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf
- Garda M.B., Krawczyk S., *Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, s. 69–85
- Goffman E., *Człowiek w teatrze życia codziennego*, przeł. H. Datner-Śpiewak, P. Śpiewak, Warszawa 2000
- „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 2(4) – „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym”
- „Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2008, nr 3(5) – „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007
- Järvinen A., *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* (rozprawa doktorska, University of Tampere, Helsinki, Finland 2007), <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/67820> (dostęp: 10.12.2019)
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007
- Juul J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge – Massachusetts 2005
- Komeński J.A., *Wielka Dydaktyka*, Warszawa 1956
- Konzak L., *Edutainment: Leg og lær med computermediet*, Aalborg 2003
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kuc A., *Kiedy pierwszy raz użyto terminu „ludologia”?*, Gadzetomania, 30.11.2013, <https://gadzetomania.pl/kiedy-pierwszy-raz-uzyto-terminu-ludologia,6704153335187073a> (dostęp: 23.01.2023)
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2007
- Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007

- Marszałkowski J., *Podsumowanie roku Homo Ludens 1/2009 w internecie*, „Homo Ludens” 2011, nr 1(3), s. 249–258
- Materiały I Meetingu Glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 1999/2000 w Katedrze Glottodydaktyki i Translatoryki w dniach 24–25 czerwca 2000*, red. I. Prokop, Poznań 2001
- Mäyrä E., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, London 2008
- Mead G.H., *Umysł, osobowość, społeczeństwo*, przeł. Z. Wolińska, Warszawa 1975
- Mochocki M., *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych* (rozprawa doktorska, Gdańsk 2007, niepublikowana)
- Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa 1995
- Pfeiffer W., *Nauka języków obcych. Od praktyki do praktyki*, Poznań 2001
- Piasecki E., *Badania nad genezą ćwiczeń cielesnych*, Poznań 1922
- Puppel W., *Rola efektu multimedialnego w dydaktyce*, [w:] *Transkomunikacja. W stronę sprofilowania przestrzeni publicznej jako wielopłaszczyznowej przestrzeni komunikacyjnej*, red. S. Puppel, Poznań 2011, s. 101–111
- Puppel W., *Rola gier komputerowych we współczesnej przestrzeni edukacyjnej*, „Linguodidactica” 2014, nr 18, s. 157–169
- Puppel W., *Rola tła wizualnego w grach komputerowych jako pochodnej jego źródeł: malarstwa pejzażowego, teatru, fotografii i filmu*, „Scripta Neophilologica Posnaniensia” 2018, nr 17, s. 523–536
- Puppel W., *Uczestnictwo w kulturze masowej w epoce cyberkultury na przykładzie gier komputerowych*, Poznań 2016
- Raessens J.F.F., Copier M., *Level Up. Digital Games Research Conference 2003*, Utrecht 2003
- Siek-Piskozub T., *Games and plays in foreign language teaching*, [w:] *Linguistische Arbeiten, Sprache – Kommunikation – Informatik (Akten des 26. Linguistischen Kolloquiums, Poznan 1991)*, red. J. Darski, Z. Vetulani, Tiibingen 1993, s. 283–290
- Siek-Piskozub T., *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa 1994
- Siek-Piskozub T., *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Poznań 1995
- Siek-Piskozub T., *Uczyć się bawiąc. Strategia ludyczna na lekcji języka obcego*, Warszawa 2001
- Siek-Piskozub T., *Umuzycznienie glottodydaktyki. Muzyka i piosenka na lekcji języka angielskiego*, Poznań 2002
- Siek-Piskozub T., *Strategia ludyczna w glottodydaktyce*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2007, s. 13–28
- Sitarski P., *Rozmowy z cyfrowym cieniem: model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002
- Situated Play: Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association DiGRA '07*, red. A. Baba, Tokyo 2007
- Stasięńko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005
- Stasięńko J., *Niematerialne Galatee w wehikułach rozkoszy i bólu. Technologie mediów jako aparaty kreowania posthumanistycznej intymności*, Gdańsk 2017
- Sułkowski B., *Zabawa: studium socjologiczne*, Warszawa 1984
- Surdyk A., *Autonomizująca funkcja techniki gier fabularnych*, „Języki Obce w Szkole” 2008, nr 6 (numer specjalny 1), s. 167–174
- Surdyk A., *Badanie kultury popularnej w zakresie nowych mediów w kraju i na świecie na przykładzie organizacji ludologicznych*, [w:] *Literatura i kultura popularna. Badania i metody*, red. A. Gemra, A. Mazurkiewicz, Wrocław 2014, s. 251–266
- Surdyk A., *Constructivist Character of the Technique of Role-Playing Games and its Autonomizing Values in the Glottodidactic Process*, [w:] *Worlds in the Making. Constructivism and Postmodern Knowledge*, red. E. Lorek-Jezińska, T. Siek-Piskozub, K. Więckowska, Toruń 2006, s. 173–185

- Surdyk A., *Edukacyjna funkcja gier w dobie „cywilizacji zabawy”*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3(5), s. 27–45
- Surdyk A., *Gry fabularne jako technika autonomizująca studenta*, [w:] *Autonomia w nauce języka obcego*, red. M. Pawlak, Poznań–Kalisz 2004, s. 221–232
- Surdyk A. *Gry fabularne na lektoracie a autonomizacja studenta* (rozprawa doktorska Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań 2003, niepublikowana)
- Surdyk A., *Innovative communicative games in teaching foreign languages*, [w:] *Fremdsprachenlernen im studienbegleitenden Deutschunterricht*, red. R. Rozalowska-Żądło, Gdańsk 2007, s. 142–159
- Surdyk A., *Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 2(4), s. 115–125
- Surdyk A., *Ludological research traditions in the Institute of Applied Linguistics at Adam Mickiewicz University in Poznań*, [w:] *Posener Beiträge zur Angewandten Linguistik*, red. W. Pfeiffer, C. Badstübner-Kizik, Peter Lang 2011, s. 275–286
- Surdyk A., *Od Tolkiena do Glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 1, red. A. Surdyk, Poznań 2007, s. 91–98
- Surdyk A., *Postawy uczących się w dydaktyce języków obcych w ujęciu autonomizującym*, [w:] *Nauka języków obcych w dobie integracji europejskiej*, red. K. Karpińska-Szaj, Poznań 2005, s. 275–285
- Surdyk A., *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 223–243
- Surdyk A., *Technika Role Play oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego a autonomizacja studentów*, [w:] *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje*, red. W. Wilczyńska, Poznań 2002, s. 121–136
- Szeja J.Z., *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004
- Szukamy nowych dróg. *Materiały II meetingu glottodydaktycznego zorganizowanego w ramach Podyplomowego Studium Glottodydaktyki 2000/2001*, red. P. Hostyński, Poznań 2003
- Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2008
- Zarzycka A., *Socialized Fiction: Role-Playing Games as a Multidimensional Space of Interaction between Literary Theory and Practice*, Toruń 2009
- Znaniecki F., *Ludzie terażniejsi a cywilizacja przyszłości*, Warszawa 1974

<https://issuu.com/larskonzack/docs/maigaardludology>

<http://odkrywcy.pl/gid,14061632,title,W-co-grali-starozytnei-galeriazdjecie.html>

L I N K I



Legendaryn Popielec [The Burned Man] (*Fallout New Vegas_ Honest Hearts*)

Literatura w grach wideo.

Rozeznanie wstępne

ABSTRACT. Ołownia Mikołaj, *Literatura w grach wideo. Rozeznanie wstępne* [Literature in video games. Initial discernment]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 71–84. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.4>.

This article is the first attempt to describe the issue of using literary texts in role-playing video games. The author discusses the function of this type of literature, with particular emphasis on its impact on immersion, and presents his own classification of literary texts used in games.

KEYWORDS: literature, video games, classification

Literatura i gry wideo są ze sobą silnie związane. Owocem związku tych dwóch dziedzin sztuki są gry z gatunku SUD (ang. *single-user dungeon*) i MUD (ang. *multi-user dungeon*)[1], powieści interaktywne czy literatura grywalna[2]. Teksty literackie występujące w grach[3], będące jednym z najsilniej widocznych przejawów wzajemnego oddziaływania literatury i gier, nie doczekały się dotąd osobnego opracowania[4].

Za przeczytanie 30 książek w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* gracz nagradzany jest osiągnięciem *mól książkowy*. W taki sam sposób nazwane jest osiągnięcie w *Detroit: become human*, otrzymywane za przeczytanie wszystkich magazynów. W *Deus Ex: Rozłam ludzkości* osiągnięciem zatytułowanym *kolekcjoner tabletów* nagradzane jest znalezienie wszystkich e-booków. Widać wyraźnie, że twórcy tych gier traktują teksty literackie, zamieszczane w swoich produkcjach, jako integralny element gry. Wypada się więc przyjrzeć się pełnionym przez nie funkcjom, a także spróbować je sklasyfikować.

Zanim przedstawię własną propozycję typologiczną rzeczonych tekstów, wypada mi wyjaśnić, dlaczego zdecydowałem się uznać

Wstęp

[1] Są to przygodowe gry tekstowe, w których gracz komunikuje się z programem (a w przypadku MUD-ów także z innymi graczami) za pomocą komend tekstowych, sama zaś gra przedstawia wydarzenia, wyświetlając graczowi ich tekstowy opis.

[2] O literaturze grywalnej zob. A. Przybyszewska, *Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)*, „Przełęcz Kulturoznawczy” 2014, nr 2(20).

[3] Mówiąc o tekstach literackich albo szerzej o literaturze w grach, mam na myśli występujące w tym medium teksty piśmiennicze. Pozostałe przejawy wzajemnych związków literatury i gier, jak chociażby literatura jako motyw fabularny, nie są przedmiotem

moich dociekań w niniejszym szkicu. Również przedmiotowy aspekt funkcjonowania wewnątrzgrowej literatury (książka jako interaktywny element w świecie gry) plasuje się poza tematem artykułu.

[4] Pewnym wyjątkiem może być cytowana w niniejszym artykule praca Mateusza Felczaka *Komunikaty tekstowe i pismo w grach wideo*, która jednak ujmuje zagadnienie szerzej, skupiając się na wszelkich przejawach piśmiennictwa. M. Felczak, *Komunikaty tekstowe i pismo w grach wideo*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet, Nowe media, Kultura 2.0*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013.

występujące w grach teksty piśmiennicze za przejaw literatury, nawet jeśli w ujęciu tradycyjnym mieściłyby się w obrębie tekstów nieliterackich.

Według definicji dzieła literackiego sformułowanej przez Teresę Dobrzyńską:

tekst literacki jest tekstem o zawieszonej referencji i wyróżnia się specyficzną pragmatyką: jest przekazem oderwanym od jednej konkretnej sytuacji komunikacyjnej, a zawarta w nim informacja płynie od pewnego wykreowanego podmiotu [...] do pewnego postulowanego odbiorcy[5].

Traktowanie tekstów piśmienniczych w grach jako tekstów literackich jest w świetle przytoczonych słów jak najbardziej zasadne. Faktycznym bowiem odbiorcą przedmiotowych tekstów jest nie postać grywalna, ale sam gracz, nadawcą zaś twórcy gry, którzy umieścili je w niej w określonym celu, toteż kryterium zawieszanej referencji zostaje w tym wypadku spełnione.

Warto w tym miejscu przywołać rozpoznania Jonathana Cullera, który we wstępie swojego tekstu o znamienym tytule *Co to jest literatura i czy to pytanie ma jakiegokolwiek znaczenie?*, stwierdza, że odpowiedź na tytułowe pytanie dla badacza jest zbyteczna. Jako powody zbędności definicji literatury podaje fakt, że z metodologicznego punktu widzenia przynależność badanego tekstu do grona dzieł literackich nie jest istotna. Ponadto, możliwość zastosowania narzędzi literaturoznawczych do analizy tekstów nieliterackich jest kolejnym argumentem przytaczanym przez badacza[6]. Na fakt ten na gruncie polskiego literaturoznawstwa zwracał uwagę Michał Głowiński, pisząc, że: „Typom analizy, jakie wypracowane zostały w poetyce, podlegają wszystkie rodzaje tekstów [...] niezależnie od ich charakteru i pochodzenia”[7].

Culler w dalszych partiach swojego tekstu stwierdza, że literatura jest tworem definiowanym arbitralnie przez daną kulturę i mimo że posiada pewne charakterystyczne, wyróżniające dzieło literackie cechy (np. gry językowe, nawiązania intertekstualne, autoteliczny i fikcyjny charakter), to – zgodnie z prezentowanym siebie antyesencjalistycznym podejściem – nie są one czymś niezależnym od kontekstu, w jakim literatura funkcjonuje. Culler, przekonując, że wymienione cechy nie są tu wystarczające dla jednoznacznego przyporządkowywania tekstów, pisze, iż:

Żadna z tych perspektyw nie może pomieścić w sobie drugiej i stać się perspektywą wszechogarniającą. Właściwości literatury nie dadzą się sprowadzić ani do własności obiektywnych, ani do konsekwencji wpisania języka w określone ramy[8].

[5] Cyt. za M. Wójcicka, *Tytuł a stylowo-gatunkowe zróżnicowanie tekstu*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 2006, t. 24, s. 136.

[6] J. Culler, *Co to jest literatura i czy to pytanie ma jakiegokolwiek znaczenie?*, [w:] idem, *Teoria literatury*, przeł. M. Bassaj, Warszawa 1998, s. 29.

[7] M. Głowiński, *Poetyka wobec tekstów nieliterackich*, [w:] idem, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1999, s. 82.

[8] J. Culler, op. cit., s. 48.

Pojawiające się w grach teksty mogą spełniać wszystkie z wymienionych cech i funkcji literatury, począwszy od bezsprzecznie fikcyjnego charakteru, poprzez intertekstualność, której przykłady znajdują się w dalszej części szkicu, a skończywszy na specyficznej organizacji języka wypowiedzi.

Mając na uwadze powyższe ustalenia, nic nie stoi na przeszkodzie, aby na potrzeby niniejszego artykułu uznać teksty piśmiennicze – w ich ogóle – występujące w grach za literaturę. Ponieważ są przykładem intertekstu (w rozumieniu Gérarda Genette'a^[9]) zawartym w tekście kultury, którym jest gra, są w tym samym stopniu literackie, co listy składające się na powieść epistolarną.

Zasadniczą funkcją testów literackich, występujących w grach, jest współtworzenie wrażenia immersji, na którą według Piotra Kubińskiego „składa się dużo więcej zmiennych oprócz samej jakości oprawy graficznej”^[10], co wpisuje się w model odbioru gier nazwany przez tego badacza absolutyzacją immersji. Już samo pojawienie się literatury w obrębie gry urealnia świat przedstawiony, wzbogaca go i zwiększa możliwości interakcyjne gracza. Nie jest to jednak jedyna funkcja literatury w grach. Jak pisał Mateusz Felczak,

[W *The Elder Scrolls V: Skyrim* – przyp. M.O.] duża część umiejscowionych w świecie gry przedmiotów-ksiąg po „przeczytaniu” przynosi postaci wymierne profity: podniesienie współczynnika umiejętności czy zaznaczenie na mapie nowego zadania. W kontekście czasowego aspektu pisma ekranowego w grach komputerowych, zastanawiające jest tu podejście do realizmu odtwarzania procesu lektury – przedmioty-dzieła literackie znajdujące się w grach z reguły ograniczają się do kilku kartek, a wymierne profity przynosi wirtualne „otworzenie” ich pierwszej strony^[11].

Sporadycznie zdarzyć się może, że teksty literackie w grach stanowią celowo zaprojektowany przez twórców czynnik emersyjny^[12]. Dla przykładu w jednej z książek, na którą natrafiamy w *Wiedźminie 3: Dziki Gon*, wykonując misję *Wieża znikąd*, czytamy:

Defensywny Regulator Magiczny jest w wymienionej wyżej grupie zabezpieczeniem zdecydowanie najtrwalszym, najbardziej skutecznym i najtrudniejszym do przełamania. [...] Portal, przepuszczając wiązki energii magicznej przez ciało wchodzącego weń osobnika, w czasie krótszym niż mrugnięcie okiem, jest w stanie ustalić, czy wchodzący ma cechy cielesne identyczne z tymi posiadanymi przez właściciela [...]. Z tego względu zagrożenie, że do środka chronionego obszaru dostanie się jednostka niepowołana, zostało ograniczone jedynie do mimików. DRM jest więc bardzo silnym zabezpieczeniem, a jedynym sposobem na jego przełamanie jest

Funkcjonowanie literatury w grach wideo

[9] Jest to *notabene* także przejaw intermedialności. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. A. Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. t. 4, cz. 2, oprac. H. Markiewicz, Kraków 1996, s. 317–366.

[10] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 55.

[11] M. Felczak, op. cit., s. 225.

zastosowanie formuły magicznej znanej jako Globalne Otwarcie Gotfryda (w skrócie GOG, nazwanej tak na cześć twórcy) [...] [13].

Przytoczony fragment można odczytać w zamierzony przez twórców metaforyczny sposób, jedynie posiadając niezbędną znajomość kontekstu kulturowego, zewnętrznego względem świata przedstawionego w grze. Chodzi mianowicie o rozpoznanie w *Defensywnym Regulatorze Magicznym* systemu zabezpieczeń gier wideo DRM (ang. *digital rights management*), a w *Globalnym Otwarcu Gotfryda* serwisu cyfrowej dystrybucji gier GOG należącego do spółki CD Project (czyli twórców *Wiedźmina 3*), który rozpoczął kampanię przeciwko takim sposobom zabezpieczania gier. Gracz, który – nie posiadając wymaganej wiedzy – odczyta przytoczony wyżej tekst dosłownie, nie doświadczy wytrącenia z immersji, gdyż zastosowana metafora dostosowana jest do realiów świata fantasy, w którym się pojawia. Przenośne odczytanie przypomina natomiast graczowi o istnieniu świata poza grą, co redukuje zjawisko immersji, ale jednocześnie wytwarza nową płaszczyznę dyskursywną. Chwilową deziluzję rekompensuje natomiast innego rodzaju przyjemność, jaką jest poznanie ukrytego znaczenia tekstu [14].

W dodatku *Krew i wino do Wiedźmina 3*, kiedy przeszukujemy jeden z licznych obozów bandytów, znaleźć możemy jeszcze jeden przykład emersyjnego oddziaływania literatury:

Dziwna jest ta hanza. Niby wszyscy mordy straszne, chłopy w boju hartowane, a co drugi to jakiś dziennik prowadzi albo listy pisze. Skąd oni wszyscy tacy czytaci i pisaci? Mnie to wbił do głowy literki mój suweren, zanim mu córki nie zbałamucilem i mnie nie pogonił, ale taki Sylvain Czarne Zęby – gdzie go sztuki pisania nauczyli, jak on całe życie z cyrkiem jeździł i z klatek dzikich zwierząt łajno sprzątał? [...] Coby nie być gorszy, bo może Szpak Straggen [herszt hanzy – przyp. M.O.] ceni sobie towarzystwo takich literatów, to i ja zacznę dziennik spisywać... [15]

W przytoczonej notatce na pierwszy plan wysuwa się jej autotematyczność, co zwraca uwagę gracza na anachronizm, jakim jest powszechna znajomość pisma wśród bandytów, w świecie fantastyki stylizowanej na średniowieczne realia. Twórcy, pisząc o hanzie literatów, w żartobliwy sposób starają się uargumentować częste pojawianie się dzienników i notatek w lokacjach rozsianych po świecie gry.

Teksty literackie w obrębie gier nie są pozbawione walorów artystycznych, czego dobrym przykładem będzie zamieszczony w *The Elder Scrolls V: Skyrim* dramat pt. *Chutliwa argoniańska pokojówka*, stanowiący parodię literatury erotycznej. Parodystyczny charakter ujawnia

[12] O emersji jako efekcie wytrącenia gracza z iluzji bezpośredniego uczestnictwa w grze zob.: P. Kubiński, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4.

[13] *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD Project RED 2015.

[14] Chwył taki został przez Piotra Kubińskiego nazwany dystansem ironicznym. Więcej na ten temat

zob. P. Kubiński, *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015, s. 114–126.

[15] *Wiedźmin 3: Dziki Gon. Krew i wino*, CD Project Red 2016.

odwołanie się do konwencji gatunkowej, w tym wypadku schematu fabularnego polegającego na romansie służącej ze swoim pracodawcą, a głównym nośnikiem komizmu, oprócz licznych podtekstów, jest fakt, że tytułowa pokojówka należy do rasy humanoidalnych jaszczurów zamieszkujących Tamriel, jej chlebodawca zaś jest człowiekiem.

Literatura w grach to także miejsce występowania licznych nawiązań intertekstualnych. Jako przykład warto wspomnieć pojawiające się w *Wiedźminie 3* książki, takie jak chociażby *Co z tą Temerią...?*, która dla polskiego gracza stanowi czytelne nawiązanie do programu oraz publikacji Tomasa Lisa *Co z tą Polską?*, *Tristianna i Izydor czy Miecz na czarownicy* inspirowany rzeczywistym traktatem *Malleus Maleficarum*.

Teksty najczęściej występujące w grach to te przynależące do literatury użytkowej, a więc listy, dzienniki czy notatki. Nie oznacza to jednak, że podczas rozgrywki gracz nie natrafi na teksty epickie, liryczne lub dramatyczne, choć ostatnie dwa rodzaje są zdecydowanie rzadziej spotykane. Tradycyjny podział rodzajowy literatury nie wydaje się jednak najodpowiedniejszym kryterium klasyfikacji tekstów pojawiających się w grze. Należy mieć na uwadze, że dzieła literackie w grach nie są tworem autonomicznymi – są podporządkowane funkcjom ludycznym, służąc rozgrywce oraz wzbogacając świat gry o dodatkowe elementy. Literaturę w grach należałoby zatem podzielić w pierwszej kolejności z uwzględnieniem jej związku z rozgrywką, a dopiero następnie zastosować podział na gatunki i rodzaje jako nieobligatoryjne kryterium pomocnicze.

W związku z powyższym proponuję podzielić występujące w grach teksty literackie na:

- kompendia i bazy danych dostarczające graczowi informacji o świecie gry;
- teksty kluczowe dla głównej fabuły, których przeczytanie jest niezbędne do progresu w kampanii bądź jej pełnego zrozumienia;
- teksty przedstawiające historie związane z poszczególnymi aktywnościami pobocznymi;
- pozostałe teksty przynależące do świata przedstawionego, które nie są związane ani z fabułą główną, ani poboczną;
- dzienniki postaci grywalnych opisujące *post factum* przebieg wydarzeń – związanych z fabułą zarówno główną, jak i poboczną.

Powyższa klasyfikacja wymaga kilku słów objaśnienia. Głównym czynnikiem, decydującym o wyodrębnieniu wymienionych kategorii, był związek (bądź jego brak) przynależących do niej tekstów z osią fabularną gry. Temu kryterium nie podlegają jednak bazy danych, które ze względu na niediegetyczny charakter zdecydowałem się rozpatrywać osobno (mając na celu uniknięcie zmieszania ze sobą elementów należących do dwóch różnych porządków – diegetycznego i niediegetycznego). Drugą kategorią, do której wyszczególnienia posłużyłem się kryterium dodatkowym, są dzienniki postaci grywalnych. W tym wypadku na decyzję o ich wyodrębnieniu wpłynął fakt, że ich autorem

Klasyfikacja

na poziomie diegetycznym jest awatar gracza i właśnie z tego powodu zasługują one na osobną klasyfikację i refleksję.

Przyjrzyjmy się pokrótce każdej w wymienionych kategorii.

Bazy danych

Pierwszą grupę tekstów wymienionych w typologii stanowią umiejscowione wewnątrz gry quasi-encyklopedie, których nie należy jednak mylić z samouczkami, gdyż nie służą one objaśnianiu mechaniki gry, ale prezentują graczowi przydatne informacje na temat przedstawionej w grze rzeczywistości, np. miejsc, postaci czy zwierząt. Za przykład tej kategorii tekstów niech posłuży wpis o bobrze północnoamerykańskim z gry *Red Dead Redemption 2* studia Rockstar Games:

Bóbr północnoamerykański zamieszkuje tereny przy rzece Kamassa w Ranoke Ridge. Ten roślinożerca żywi się głównie korą drzew, miazgą, korzeniami, pąkami i roślinami wodnymi. Do polowania na to zwierzę najlepiej nadaje się lekki sztucer. Gruczoły zapachowe bobra, jego skórę i tłuszcz można wykorzystać do wytwarzania przedmiotów[16].

Jak widać, w przytoczonym wpisie dominuje funkcja informacyjna. Dzięki jego lekturze gracz dowie się, gdzie powinien szukać przedstawicieli tego gatunku, jakiej broni i przynęty użyć podczas polowania na to zwierzę oraz jakie korzyści przyniesie mu jego upolowanie. Dobór informacji jest w tym wypadku ściśle podporządkowany ich użyteczności pod kątem rozgrywki, co przekłada się na zwięzłą budowę hasła. Wynika to także poniekąd z przyjętej w grze konwencji realizmu – w światach fantastycznych bazy danych znacznie częściej prezentować będą informacje zgoła mniej użyteczne, jednak pełniące inne funkcje. W grze *God of War* we wpisie w bestiarium poświęconym draugrom czytamy:

Mama mówiła mi, że draugry to wojownicy, którzy polegli w bitwie, ale ich uparte dusze odmówiły opuszczenia pola walki. Po śmierci udało im się odpędzić przybyłe po nie walkirie i zmusić do powstania z martwych swe ciała... które następnie zmieniają się w coś potwornego[17].

Przytoczonym informacjom nie sposób przypisać wpływu na działania podejmowane przez gracza. Mają one na celu zaznajomić go jednak z realiami fikcyjnego świata, do którego wkroczył. Pomagają zrozumieć rządzące nim zasady, które zaowocowały powstaniem opisywanych potworów, co w konsekwencji ma pomóc w przełamaniu barier uniemożliwiających zaangażowanie się odbiorcy, czyli pierwszej fazy immersji[18].

Warto zauważyć, że gracz w aktywny sposób współuczestniczy w tworzeniu baz danych. W *Red Dead Redemption 2* wpisy o zwierzę-

[16] *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games 2018.

[17] W tej konkretnej produkcji glosariusz jest elementem diegezy – dziennikiem prowadzonym przez syna sterowanej przez gracza postaci. *God of War*, SIE Santa Monica Studio 2018.

[18] B. Myrdzik, *Czy immersja jest nową poetyką odbioru?*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Didacticam Litterarum Poloniarum et Linguae Polonae Pertinentia” 2018, nr 1(9), s. 34–44.

tach można przeczytać dopiero, gdy zbada się lub upoluje przedstawiciela danego gatunku. Natomiast w grze *God of War* wpisy w dzienniku o napotykanym typach wrogów automatycznie się aktualizują, co jest w formą nagrody za pokonanie ich określonej liczby. Rzeczone aktualizacje polegają na przedstawieniu graczowi dodatkowych informacji o zalecanych technikach walki w starciu z konkretnym przeciwnikiem.

Bazy danych w większości wypadków nie przynależą do świata diegetycznego, co wynika z faktu, że kierowane są bezpośrednio do gracza, który – w odróżnieniu od sterowanej przez siebie postaci – nie dysponuje najczęściej wiedzą na dany temat. Nadawcą tego typu tekstów jest często jedna z postaci ze świata gry. Dla przykładu dzieje się tak w grze *Wiedźmin 3: Dziki Gon* studia CD Project Red, w której autorem glosariusza jest trubadur Jaskier, oraz w *Cyberpunku 2077* tego samego studia – tutaj autorem quasi-encyklopedycznych wpisów jest Johnny Silverhand.

Bazy danych, niczym interfejs, pozwalają graczowi zdobyć wiedzę, jaką dysponuje postać, w którą się wciela. W obu przypadkach bohater nie ma przy tym bezpośredniego kontaktu z tymi elementami gry (nie licząc celowo zaprojektowanych zabiegów emersyjnych^[19]), gdyż nie są one przeważnie elementem diegezy. W powyższym ujęciu przypisanie bohaterom autorstwa wszelkiego typu kompendiów pozwala jeszcze bardziej zatrzeć ich inherentnie emersyjny charakter i podtrzymać w pewnym stopniu stan zaangażowania w rozgrywkę i zanurzenia w świecie w momencie chwilowego od niej oderwania.

Bazy danych wpływają więc na przebieg rozgrywki w trojaki sposób. Po pierwsze, dostarczając przydatnych informacji, umożliwiają podjęcie skuteczniejszych działań, co ułatwia graczowi osiągnięcie zamierzonego celu. Po drugie, mechanika ich współtworzenia oraz związana z nią chęć ich skompletowania pozwalają skłonić gracza do podjęcia konkretnych działań, których w innym wypadku by nie podjął, np. odszukania w świecie gry zwierząt, nienapotkanych do tej pory. Wreszcie po trzecie, korzystanie z baz danych może przyspieszyć wystąpienie u gracza stanu immersji.

Teksty związane z fabułą główną

Ta kategoria obejmuje wszelkie teksty mające związek z przebiegiem fabuły głównej pojawiające się w grze. Dodatkowo w obrębie tej grupy możemy wyróżnić teksty obligatoryjne, których wirtualne otworzenie jest niezbędne w celu kontynuowania wątku fabularnego, oraz teksty opcjonalne, których odczytanie z punktu widzenia mechaniki gry nie jest konieczne (mogą to być np. wskazówki dotyczące alternatywnego sposobu wykonania zadania).

Przykładem takiego tekstu niech będzie spis klientów salonu tatuażowego zatytułowany *Księga sesji w Czerwonej Kamelii*, do którego

[19] Przykład takiego wykorzystania interfejsu przez postać z gry został opisany w: P. Kubiński, *Tożsamość*

emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8).

dotarcie jest pierwszym celem podczas wykonywania drugiej misji w grze *Dishonored: Death of the Outsider* (Arkane Studios 2017). Dopiero poznanie imion klientów salonu, należących do sekretnego kultu, umożliwia protagonistce kontynuowanie misji.

Jak zwracał uwagę cytowany we wstępie Mateusz Felczak, w celu przejścia do następnego etapu konieczne jest nie tyle przeczytanie rzezczonego tekstu, ale jego otworenie. Niemniej jednak niezapoznanie się z treścią spisu skutkować może sytuacją, w której gracz nie będzie wiedział, dlaczego powinien w danym momencie wykonać takie, a nie inne działanie.

W przywołanej grze przyjęto strategię wyróżniania kluczowych fabularnie informacji w tekstach pisanych błękitnym kolorem czcionki. Zabieg ten pozwala graczowi szybko wyekstrahować najważniejsze pod względem rozgrywki elementy tekstu spośród tych stanowiących jedynie jego niezbędną obudowę. Widać w tym chęć upewnienia się, że gracz zrozumie, czego dotyczy będzie jego następny cel, nawet kosztem zabiegu nieumotywowanego na poziomie diegetycznym.

Zasadny jest więc wniosek, że przyswojenie informacji przekazywanych graczowi za pośrednictwem tekstów pisanych należących do niniejszej kategorii traktowane jest przez twórców *Dishonored* jako czynnik kluczowy do utrzymania wrażenia immersji w dalszej fazie gry.

Występowanie tekstów mających związek z fabułą główną oraz ich rola w grze są silnie uzależnione od charakteru danej produkcji, toteż traktowanie tej kategorii jako jednorodnej całości nie wydaje się uprawnione. Biorąc to pod uwagę, należy zrezygnować z obarczonej ryzykiem zbytniego uogólnienia próby całościowego opisu tej kategorii, a zamiast tego analizować teksty związane z główną osią fabularną, uwzględniając charakter gry jako czynnik kluczowy dla badań prowadzonych w tym zakresie. Wnioski płynące z takich wyspecjalizowanych prac badawczych dotyczyć będą tylko tekstów występujących w grach o zbliżonym do siebie charakterze, nie zaś całej kategorii. Tylko w ten sposób możliwe jest osiągnięcie jej wiarygodnego obrazu.

Pewne kroki w postulowanym przeze mnie kierunku badań nad tą kategorią tekstów poczyniła Katarzyna Marak, pisząc o niezależnych grach grozy, które opierają się na retrospektywnym wglądzie w historię. Zauważyła ona, że w tym typie gier

do celów gracza należy odnalezienie i zebranie większości udostępnionych w grze materiałów, takich jak notatki, pamiętniki lub fragmenty listów, które stanowią swoiste elementy układanki fabularnej [...]; po zapoznaniu się z nimi, gracz powinien być w stanie odtworzyć przynajmniej najbardziej podstawowy zarys przedstawionej w grze historii[20].

Badaczka zwraca uwagę na znaczącą rolę tekstów literackich jako głównego nośnika fabuły w grach należących do omawianego przez nią gatunku. Temat ten wymaga jednak dalszego zgłębiania. Należałoby

[20] K. Marak, *Zjawisko indie horror games: teksty niezależne*, [w:] K. Marak, M. Markocki, *Aspekty*

funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków, Toruń 2016, s. 78.

zastanowić się nad przyjętymi w tekstach strategiami prezentowania historii, zastosowanymi środkami językowymi i ich oddziaływaniem na klimat dzieła, a także jego immersyjność. Całościowy obraz omawianej kategorii tekstów może nam dać jedynie szereg tego typu ściśle ukierunkowanych analiz.

Teksty związane z fabułą poboczną

Kolejną grupą tekstów są te związane z pobocznymi aktywnościami w świecie gry. Jako przykład tego typu tekstu niech posłuży list, na który natrafiamy w dodatku *Krew i Wino* do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Czytamy w nim:

Wiesz, że Cię lubię, bo w przeciwieństwie do reszty masz łeb na karku, ale ta sprawa z panterą... Poważnie, chłopie? Odchowaleś [...] panterę? Tak to wyglądać nie może. Słyszałem, że tak ci odbiło, że nawet nadałeś jej imię. Pantera Hobbes? Zwariowałeś do imentu? Teraz się skup, bo nie mam w zwyczaju powtarzać. Chłopak, co ci przyniósł ten list, ma ze sobą tłustą sakiewkę. To duża część łupu z ostatniej roboty. Sakiewka jest dla Ciebie, ale bierzesz tego wyrośniętego kocura gdzieś na bezludzie i podrzynasz mu gardło. Proste, nie?[21]

List ten znajduje się przy rozszarpanym ciele bandyty w niewielkim obozowisku, oznaczonym na mapie jako strzeżony skarb. Żeby móc go zdobyć, gracz musi najpierw pokonać przebywającą w tym miejscu, wspomnianą w liście panterę. Z perspektywy mechaniki gry znajomość treści umieszczonego w tej lokacji listu nie jest niezbędna do ukończenia aktywności pobocznej. List stanowi w tym wypadku formę dodatkowej nagrody dla gracza. Umożliwia mu bowiem poznanie historii stojącej za wydarzeniem, w którym właśnie uczestniczył, a co za tym idzie, wnosi do doświadczenia gracza dodatkowe sensory: m.in. potencjał narracyjny, który wyróżnia to konkretne wydarzenie na tle wielu generowanych losowych spotkań z dzikimi zwierzętami w grze. Pojawienie się listu uprawdopodobnia także i uzasadnia wystąpienie w grze aktywności, do której się odnosi. Gdyby go nie było, dociekliwy gracz nie otrzymałby odpowiedzi na pytanie, dlaczego w tym miejscu znajduje się obozowisko i jak doszło do śmierci bandyty.

Oprócz zobrazowanej i omówionej wyżej funkcji narracyjnej teksty odnoszące się do pobocznych aktywności w grze mogą mieć także bezpośredni wpływ na ich przebieg lub na samo ich wystąpienie. Zapoznanie się z treścią konkretnych książek, listów czy notatek może aktywować nową misję, odblokować alternatywną linię jej ukończenia bądź dodatkową opcję dialogową, która w innym wypadku byłaby niedostępna.

Teksty z tej kategorii mogą więc w zależności od przyjętych w grze rozwiązań zarówno mieć bezpośredni, związany z mechaniką gry wpływ na indywidualny przebieg rozgrywki, jak i ograniczać się jedynie do wpływu pośredniego, zobrazowanego na przykładzie omówionego w tej części artykułu listu.

[21] *Wiedźmin 3: Dziki Gon. Krew i Wino*.

Teksty niezwiązane z fabułą

Choć ta grupa tekstów nie jest bezpośrednio związana z przebiegiem gry, nie oznacza to, że ich lektura jest z punktu widzenia gracza bezcelowa. Wręcz przeciwnie, do tej kategorii przynależą często teksty, których przeczytanie przynosi wymierne korzyści, polegające choćby na wzroście współczynnika umiejętności, będącej motywem tekstu. Z takim przypadkiem mamy do czynienia choćby w *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Z kolei w *Wiedźminie 3* przeczytanie określonych książek umożliwia graczowi odblokowanie wpisów w bestiarium o występujących w grze potworach jeszcze przed ich napotkaniem.

Oprócz tego teksty z tej kategorii uczestniczą w budowaniu tzw. *lore* świata gry, czyli sumy wiedzy o danym uniwersum. Ich lektura może więc, podobnie jak w przypadku baz danych, przyspieszyć wystąpienie u gracza stanu immersji, umożliwiając mu poznanie realiów wirtualnego świata. Przykładem takiego wprowadzania gracza w świat gry dzięki informacjom zawartym w cytatach literackich może być tekst *W cieniu megabloków z Cyberpunka 2077*, w którym czytamy:

Można powiedzieć, że żyjemy w czasach stabilizacji. Dawno temu skończyła się IV Wojna Korporacyjna, całkiem niedawno skończyła się Wojna Unifikacyjna, Night City jest wolnym miastem [...]. Ale rozejrzyj się. Ze światem wcale nie jest dobrze. Zmiany klimatyczne są już nieodwracalne i nieprzewidywalne. [...] Coraz trudniej o źródła czystej wody, o żywność na ziemi. [...] Dodajmy do tego problemu coraz poważniejsze rozwarstwienie społeczne, rekordowo wysokie wskaźniki przestępczości [...] i niepokoje związane z migracjami w praktycznie każdej części świata...[22]

Tekst ten skupia się na opisie realiów dystopijnego, futurystycznego świata, które nie mają jednak bezpośredniego przełożenia na przebieg fabuły. Poruszone w tym tekście zagadnienia stanowią jedynie dalekie tło wydarzeń zaprezentowanych w grze. Tło to najsilniej zarysowuje się w warstwie wizualnej (np. rozległych slumsach na peryferiach miasta czy położonych poza jego obrębem farmach syntetycznej żywności). Znajomość tych realiów może więc mieć wpływ co najwyżej na stosunek gracza do przyjętych w grze rozwiązań wizualnych oraz stanowić pole odniesienia w ocenie postaw bohaterów względem świata.

Wśród wyróżnionych przeze mnie kategorii ta jest najbardziej złożona i zróżnicowana, gdyż w najmniejszym stopniu podporządkowana jest rozgrywce. W związku z powyższym to właśnie teksty z tej grupy najczęściej będą efektem nieskrępowanych, artystycznych aspiracji twórców, owocujących niekiedy dłuższymi opowieściami fabularnymi, czego przykładem może być pochodząca z *The Elder Scrolls V: Skyrim* tetralogia tekstów o królu Eslafie Erolu. Zróżnicowanie omawianego tu typu tekstów nie pozwala jednak wysnuć dalej idących wniosków

[22] *Cyberpunk 2077*, CD Project Red 2020.

na ich temat, gdyż siłą rzeczy uwagi byłyby obciążone ryzykiem błędu zbyt ogólnego. Z pewnością ta grupa tekstów literackich w grach zasługuje na osobne studium, w którym użyteczna mogłaby się okazać koncepcja światoopowieści^[23].

Dzienniki postaci grywalnych

Nie ulega wątpliwości, że w fabularnych grach komputerowych, w których gracz ma niewielki bądź zerowy wpływ na przebieg wydarzeń, pomiędzy nim a kierowaną przez niego postacią zaistnieć może dystans, utrudniający utożsamienie się z bohaterem i negatywnie wpływający na uzyskanie stanu immersji. Wspomniany we wstępie model odbioru gier oparty na jej absolutyzacji implikuje podjęcie kroków w kierunku zmniejszenia takiego dystansu. Jednym z działań służących temu celowi może być wyposażenie bohatera gry w dziennik, w którym opisywać on będzie *post factum* przebieg zaprezentowanych w grze wydarzeń. Zabieg taki jest w istocie opowiedzeniem tej samej historii (z nieco odmienną perspektywą) za pomocą dwóch różnych mediów – literackiego oraz audiowizualnego. Można więc mówić o wystąpieniu paralelnej narracji transmedialnej w obrębie jednego dzieła, co samo w sobie zasługuje na osobną refleksję.

Dziennik prowadzony przez bohatera gry potraktować można jako środek komunikacji pomiędzy nim a graczem. Za jego pośrednictwem gracz otrzymuje bowiem subiektywną wersję wydarzeń, które obserwował na ekranie. Wersja ta jest wzbogacona o refleksje oraz opis ładunku emocjonalnego, co pozwala graczowi niejako wnikać w głąb umysłu kierowanej przez siebie postaci i tym samym zrozumieć podejmowane przez nią działania czy zachowanie względem innych bohaterów. Oprócz tego w dziennikach często opisana zostaje determinująca fabułę gry przedakcja, której poznanie także może odgrywać znaczącą rolę w zrozumieniu postępowania bohatera.

Na samym początku gry *Life is Strange* tuż po pierwszej, będącej oniryczną wizją, scenie postać kierowana przez gracza budzi się w szkolnej sali w samym środku lekcji fotografii. Protagonistka – Max Caulfield – nie jest *tabula rasa*: ma swoją historię, z góry ustaloną osobowość i zróżnicowane relacje ze znajomymi oraz nauczycielami. Już w pierwszych minutach gry, po wejściu w interakcję z leżącym na ławce dziennikiem, gra zachęca do jego otwarcia słowami bohaterki: „Nie zajmowałam się moim dziennikiem tak, jak powinnam”^[24]. Z wpisu w dzienniku poświęconym samej protagonistce, czytamy:

Nazywam się Max Caulfield i odkąd tylko pamiętam, wiedziałam, że chcę zajmować się fotografią. Zawsze patrzyłam na rzeczywistość przez swój własny obiektyw. Może jest to mój sposób na bycie częścią tego świata,

[23] Na temat wspomnianej koncepcji zob. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43).

[24] *Life is Strange*, Dontnod Entertainment 2015, tłum. M.O., tekst oryginalny: „I haven't keep up with my journal as much as I should”.

ale z bezpiecznej dla mnie odległości. [...] Teraz wróciłam z powrotem do mojego rodzinnego miasta, żeby uczyć się fotografii na Blackwell Academy [...]. Wcześniej zostawiłam tu Chloe, swoją „najlepszą przyjaciółkę na zawsze” (albo przynajmniej do momentu, w którym odeszłam, nie odezwawszy się do niej ani razu przez pięć lat) i strasznie mi dziwnie być znów w tym miejscu, ale bez niej[25].

Ten treściwy wpis dostarcza graczowi informacji o przeszłości bohaterki (wyjeździe i powrocie do miasta), towarzyszącej jej życiowej ambicji zostania fotografką, cechach charakteru (społeczna nieśmiałość i zagubienie) czy relacji, jaka łączy ją z przyjaciółką z dawnych lat (okaże się ona jedną z najważniejszych postaci w grze, a ponowne budowanie wzajemnej więzi będzie istotnym motywem fabularnym). Wskazane elementy pozwalają na szybkie skrócenie dystansu pomiędzy graczem a kierowaną przez niego postacią oraz odnalezienie się w sytuacji, w której bohaterka się znajduje.

Podobnie jak w przypadku baz danych dzienniki postaci także są współtworzone przez działania gracza. Napotykanium kolejnych bohaterów towarzyszą poświęcone im wpisy pojawiające się w dzienniku Max, a podczas ostatniego rozdziału gry, kiedy to dziennik ulega zniszczeniu, dostęp do wpisów zostaje zablokowany. Po otwarciu dziennika gracz widzi tylko nadpalone kartki.

Podsumowanie

Niniejszy szkic z pewnością nie wyczerpuje tematu roli tekstów literackich w grach wideo, a wnioski z niego płynące mają charakter ogólny. Należy mieć na uwadze, że w zależności od gatunku gry oraz decyzji odpowiedzialnego za nią studia nie każda z wyróżnionych w artykule grup tekstów musi znaleźć w grze swoją reprezentację, a niekiedy przypisanie tekstu do konkretnej kategorii może nie być proste ze względu na jego wieloaspektowość.

Z powodu swojego intermedialnego charakteru literatura w grach wideo stanowi mało przystępny przedmiot badań. Niemniej jednak jako obszar wspólny, choć peryferyjny, zainteresowań zarówno groznawstwa, jak i literaturoznawstwa zasługuje na znacznie głębszą refleksję ze strony przedstawicieli obu wspomnianych dyscyplin. Dla pierwszej grupy badaczy przydatna powinna być przede wszystkim zaprezentowana w artykule klasyfikacja tekstów literackich w grach, która umożliwi prowadzenie przyszłych badań w tym zakresie z uwzględnieniem charakterystycznych dla danych kategorii relacji tekstu ze światem przedstawionym gry.

[25] Ibidem, tekst oryginalny: „My name is Max Caulfield and ever since I was a little kid I knew I want to be a photographer. I’ve always seen the world through my own lens finder. Maybe it’s a way for me to be part of the world, but at a safe distance. [...] And now I’ve come all the way back to my childhood home to study

photography at Blackwell Academy [...]. I originally left behind Chloe, my «best friend forever» (at least until I left without talking to her once in five years) and it feels so weird to be back here without seeing her yet”.

Nic nie stoi na przeszkodzie, aby badaniom groznawców towarzyszyły prace wykorzystujące metody i narzędzia wypracowane przez naukę o literaturze, traktujące występujące w grach teksty, jeśli nawet nie jako pełnoprawny przedmiot badań, to chociaż jako jeden z tzw. obszarów trzecich literatury[26]. Teksty te są bowiem, jak starałem się wykazać, pełnowartościowym środkiem ekspresji twórczej, posiadającym niekiedy widoczne walory artystyczne oraz konstrukcyjne jako nośniki narracji.

Połączenie obserwacji czynionych w obszarach obu wspomnianych dyscyplin otwiera nową, wspólną dla ich reprezentantów płaszczyznę dyskursu. W przyszłości takie dwutorowe badania zaowocować mogą wzmocnieniem wzajemnego związku literaturoznawstwa i groznawstwa, a w konsekwencji także otwarciem przed każdym z obszarów nowych perspektyw rozwoju, na co osobiście liczę jako osoba związana z każdą z tych dyscyplin.

- Culler J., *Co to jest literatura i czy to pytanie ma jakiegokolwiek znaczenie?*, [w:] J. Culler, *Teoria literatury*, przeł. Maria Bassaj, Warszawa 1998, s. 29–55
- Felczak M., *Komunikaty tekstowe i pismo w grach video*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce Internet, Nowe media, Kultura 2.0*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013, s. 223–229
- Genette G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, przeł. Aleksander Milecki, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*. t. 4, cz. 2, oprac. Henryk Markiewicz, Kraków 1996, s. 317–366
- Głowiński M., *Poetyka wobec tekstów nieliterackich*, [w:] M. Głowiński, *Poetyka i okolice*, Warszawa 1999, s. 82
- Kubiński P., *Dystans ironiczny w grach Wiedźmin i Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, [w:] *Wiedźmin. Bohater masowej wyobraźni*, red. R. Dudziński, A. Flamma, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2015, s. 114–126
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176, <https://doi.org/10.12775/NM.2014.007>
- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kubiński P., *Tożsamość emersyjna na przykładzie postaci Deadpoola*, „Homo Ludens” 2015, nr 2(8), s. 80–88
- Maciejewski J., „Obszary trzeciej” literatury, „Teksty” 1975, nr 4, s. 89–107
- Marak K., *Zjawisko indie horror games: teksty niezależne*, [w:] K. Marak, M. Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*, Toruń 2016, s. 75–94
- Myrdzik B., *Czy immersja jest nową poetyką odbioru?*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Didacticam Litterarum Polonarum et Linguae Polonae Pertinentia” 2018, nr 1(9), s. 34–44

BIBLIOGRAFIA

[26] Są to, cytując za Januszem Maciejewskim, „zjawiska nie będące do niedawna przedmiotem zainteresowań badaczy literatury – i to za równo literatury

sensu stricto, jak i folkloru”. O obszarach trzecich literatury zob. J. Maciejewski, „Obszary trzeciej” literatury, „Teksty” 1975, nr 4.

- Przybyszewska A., *Ku literaturze grywalnej (Kilka uwag wstępnych)*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2014, nr 2(20), s. 127–147. <https://doi.org/10.4467/20843860PK.13.013.2862>
- Wójcicka M., *Tytuł a stylowo-gatunkowe zróżnicowanie tekstu*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska” 2006, t. 24, s. 113–146

LUDOGRAFIA

- Cyberpunk 2077* (CD Project RED, 2020)
- Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
- Deus Ex: Rozłam ludzkości* (Eidos Montréal, 2016)
- Dishonored: Death of the Outsider* (Arkane Studios, 2017)
- God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018)
- Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)
- Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)
- The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011)
- Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Project RED, 2015)
- Wiedźmin 3: Dziki Gon. Krew i Wino* (CD Project Red, 2016)

GAMEPLAY I JEGO ZASADY



Dobra lekutra [A Good Read] (*Fallout New Vegas_ Honest Hearts*)

Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych

ABSTRACT. Kochanowicz Rafał, *Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych* [Gameplay transgressions in digital games]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 87–102. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.5>.

The latest and increasingly sophisticated digital simulations, often set in fantastical worlds, have become like laboratories in which players/ audiences can test their knowledge of culture, their ethical beliefs, interpretive skills, and anthropological imaginations. The article looks at games not just through the lens of their programmed poetics, but rather as laboratories in which experimentation becomes one of the elements of play, and gameplay touches the essence of the game – the activity, which is defined as dynamic competition within an adopted convention. One example of such experimentation is the transgressive way of conducting gameplay. However, creating a detailed typology of all possible transgressive gameplay is clearly not feasible, especially when taking into account accidental situations, such as when a player exploits a loophole or error in the programmed process without realizing that they are intentionally bypassing solutions designed by the creators. Nonetheless, intentional actions can be characterized in terms of three basic aspects – ingression (e.g., interference with computer programs), progression (e.g., fastrun, bypassing, etc.), and regression (transpositions, refunctionalizations, etc.). They concern both evidence of specific intentions and reveal ways of breaking rules, introducing one's own rules, or forcing one's own gameplay style.

KEYWORDS: computer games, gameplay, transgression, ingression, progression, regression

Zagadnienie norm, reguł, granic oraz ich przekraczania jest rozpatrywane w kontekście gier komputerowych niemal od samego początku przenikania cyfrowych produkcji do szerszego obiegu dystrybucji. Jednym z pierwszych aspektów, który już kilkanaście lat temu zaznaczył się dość wyraźnie, pozostaje aksjologiczna refleksja związana z zawartym w grach potencjałem audiowizualnych manifestacji agresji. W opracowaniach takich jak *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe* Thomasa Feibela, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych* Iwony Ulfik-Jaworskiej czy *Bohaterowie gier komputerowych: Implikacje pedagogiczne* Henryka Nogi widać wyraźną obawę autorów związaną z wpływem „cyfrowej przemocy” na dzieci i młodzież, a równocześnie gry komputerowe nie są już w nich traktowane jako forma trywialnej i niewiele znaczącej rozrywki[1]. Dynamiczny rozwój *game industry*, towarzyszące mu prawne regulacje (np. PEGI) oraz różnicowanie gier bardzo szybko jednak zmodyfikowały taki sposób

Wstęp

[1] T. Feibel, *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, przeł. A. Malinow, Warszawa 2006; I. Ulfik-Jaworska, *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy*

komputerowych, Lublin 2005; H. Noga, *Bohaterowie gier komputerowych: Implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005.

postrzegania cyfrowych produkcji i dziś kwestia tzw. szkodliwości gier komputerowych rozpatrywana jest głównie w zindywidualizowanej perspektywie związanej z uzależnieniem od wirtualnej rzeczywistości (*videogame addiction*). W niczym to jednak nie zmienia faktu, że najnowsze i coraz bardziej rozbudowane cyfrowe symulacje, najczęściej fantastycznych światów – jak np. *Wiedźmin III: Dziki Gon* – stały się swoistymi laboratoriami, „w których gracze/odbiorcy mogą testować swoją znajomość kultury, przekonania etyczne, umiejętności interpretacyjne i wyobrażenia antropologiczne” [2]. Spojrzenie na gry nie tylko przez pryzmat ich zaprogramowanej poetyki, ale właśnie jako na laboratoria, w których eksperyment staje się jednym z elementów zabawy i *gameplaya* (rozgrywki) [3], dotyka istoty gry – czynności, czyli tak lub inaczej zdefiniowanej dynamicznej rywalizacji w ramach przyjętej konwencji. Cyfrowe środowisko przeistacza się w laboratorium jednak najczęściej dopiero w drugiej fazie grania.

Pierwsza faza – poznawcza – to zwykle gra właściwa (*default rules-based challenges*), gdy gracz eksploruje i oswaja wirtualny świat, uczy się zasad i reguł, które określają wymiar diegetyczny, związany z tematyką i treścią multimodalnej narracji, oraz tych, które ograniczają jego swobodę w ramach zaprogramowanej mechaniki gry [4]. Podążając tropem refleksji Espena Aarsetha zawartej w artykule *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany* czy również podejmujących ten wątek Theresy Jean Tanenbaum (*How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*) oraz Holgera Pötzscha (*Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics*), można ten etap grania uznać za realizację modelu implikowanego w grze, uległości człowieka wobec zaprogramowanych i narzuconych mu dynamicznych rozwiązań przez twórców [5]. Wypada podkreślić, że sporo graczy, szczególnie gdy ten czy

[2] R. Kochanowicz, *Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (Wiedźmin 3)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2018, nr 24, s. 325.

[3] *Gameplay – rozgrywkę – rozumiem jako dynamiczne adaptowanie (w działaniu) przez użytkownika poznanej mechaniki i zasad w celu osiągnięcia założonych celów.*

[4] Pojęcie podstawowej mechaniki gry definiują m.in. K. Salen i E. Zimmerman w książce *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA – London 2004. „A game’s core mechanic contains the experiential building blocks of player interactivity. It represents the essential moment-to-moment activity of players, something that is repeated over and over throughout a game. During a game, core mechanics create patterns of behavior, which manifest as experience for players. The core mechanic is the essential nugget of game activity, the mechanism through

which players make meaningful choices and arrive at a meaningful play experience”. Innymi słowy – jest to zaprojektowany w grze potencjał możliwych działań i interakcji. *Gameplay* natomiast to po prostu sposób wykorzystania tego potencjału przez gracza. Por. też zestawienie funkcjonujących definicji: M. Winiarski, *Czym jest mechanika rozgrywki*, mWin, 20.06.2016, <https://mwin.pl/czym-mechanika-rozgrywki/> (dostęp: 10.10.2022).

[5] E. Aarseth, *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, „Kultura i Historia” 2018, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/884> (dostęp: 10.10.2022); T.J. Tanenbaum, *How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*, DIGRA Conference 2013, <https://www.semanticscholar.org/paper/How-I-Learned-to-Stop-Worrying-and-Love-the-Gamer%3A-Tanenbaum/50doc9cf687d7b3e87675684205ac8274556a89b> (dostęp: 10.10.2022);

inny tytuł nie zyskał ich uznania, poprzestaje wyłącznie na tym etapie. Po prostu znudzeni kończą ją zgodnie z rozpoznanymi, arbitralnymi zasadami lub porzucają. Ci gracze jednak, którzy przywiązali się do danej wirtualnej rzeczywistości (poniekąd w niej „zamieszkali”)[6], wciąż mają poczucie niedosytu bądź – co niezwykle ważne – nie satysfakcjonuje ich osiągnięty rezultat, zwykle rozpoczynają fazę drugą.

Faza druga – transgresyjna – to właśnie etap szeroko rozumianych eksperymentów i przekształceń, będących zarówno formą eksploatacji potencjału cyfrowego środowiska, jak i niekiedy jego daleko idącą modyfikacją. W tym ujęciu gameplayowe transgresje można zdefiniować jako granie „obok” intencjonalnie ujętych w grze reguł i procesów, przekraczanie, przełamywanie ich, zmienianie, wprowadzanie własnych etc. Celem takiej – by użyć określenia Aarsetha – wyrotowej rozgrywki może być zarówno próba osiągnięcia zadowalającego rezultatu poszczególnych działań, eliminacja (omijanie, zmienianie) tego, co w grze przeszkadza i ma charakter agoniczny (*agon*), jak i chęć sprawowania całkowitej kontroli nad cyfrowym środowiskiem, a niekiedy po prostu konieczność (*bugi*). Gameplayowe transgresje można też uznać w kontekście rozważań Barta Stewarta za „ways in which people want to express their playfulness as a function of a general personality style”, są bowiem próbą przeforsowania własnego stylu gry w sytuacji, gdy dany produkt go nie implikuje[7]. Potencjał transgresyjnej rozgrywki jest ponadto uwarunkowany stopniem skomplikowania komputerowego programu – im bardziej sama gra jest rozbudowana, im bardziej permutacyjna, tym więcej możliwości manewru ma gracz także w zakresie transgresji. Theresa Jean Tanenbaum sprowadza ten aspekt w kontekście gier fabularyzowanych w zasadzie do dwóch podstawowych typów – „Lockdown” i „Sandbox”. W pierwszym przypadku – jak pisze – „the designer robs the player of freedom to act, in service of a desired experience”, a w drugim – „the designer sacrifices the ability to specify a desired experience in order to provide the player with as much freedom as possible”[8]. Wypada jednak podkreślić, że gameplayowe transgresje dotyczą wszystkich typów gier i są wypadkową wszystkich trzech intencji – autora, tekstu i odbiorcy/gracza[9]. Innymi słowy – trudno „coś przekroczyć” w programowo niewielkim

H. Pötzsch, *Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics*, [w:] *Transgression in Games and Play*, red. K. Jørgensen, F. Karlsen, Cambridge, MA – London 2018, s. 45–63.
 [6] M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*. Warszawa 2018.
 [7] B. Stewart, *Personality And Play Styles: A Unified Model*, Game Developer, 1.08.2011, <https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model> (dostęp: 10.10.2022). „All of the creators of the various theories included in the Unified Model seem to be referencing the same

deep human reality: there is remarkable agreement on the basic ways in which people want to express their playfulness as a function of a general personality style. By pointing out the single pattern shared by these models, my hope is to provide a framework for thinking about gamer motivations that will help developers create better games”.

[8] T.J. Tanenbaum, op. cit.

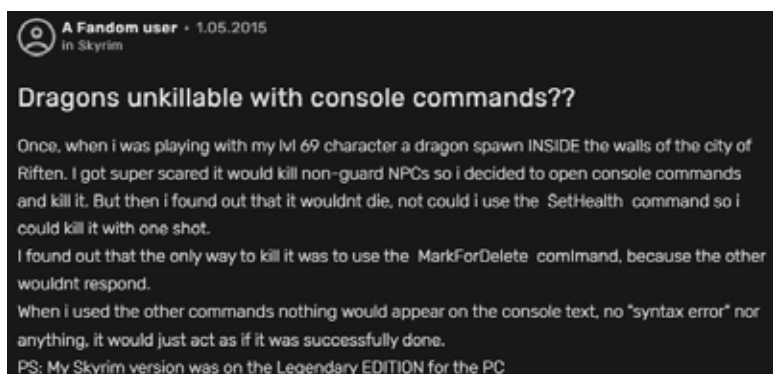
[9] R. Kochanowicz, *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Poznań 2012, s. 23–29.

Tetrisie, ale znacznie łatwiej w rozbudowanych produkcjach Bethesda (np. seria –*The Elder Scrolls*).

Stworzenie szczegółowej typologii wszystkich możliwych przykładów transgresyjnych rozgrywek nie jest – rzecz jasna – wykonalne, szczególnie, gdy brać także pod uwagę przypadkowe sytuacje, np. kiedy gracz wykorzysta jakąś lukę czy błąd w zaprogramowanym procesie bez świadomości, że przełamuje/omija w ten sposób rozwiązania intencjonalnie zaprojektowane przez twórców. Wypada zatem ograniczyć się do działań intencjonalnych, a te można scharakteryzować w ramach trzech podstawowych aspektów – **ingresji**, **progresji** i **regresji**. Dotyczą one bowiem świadectw określonych intencji, jak też demaskują sposoby przełamywania reguł, wprowadzania własnych zasad, forsowania własnego stylu etc.

Aspekt ingresji

Wiąże się z najbardziej radykalną i zarazem coraz popularniejszą, ponieważ kulturotwórczą formą prowadzenia transgresyjnej rozgrywki poprzez wprowadzenie do komputerowego programu dodatkowych zmiennych w postaci podprogramów – modów, addonów, pluginów – czy wykorzystywania konsoli lub plików konfiguracyjnych w celu wpisywania własnych komend i dodatkowych parametrów. W tych przypadkach gracz nie szuka satysfakcjonującego go rozwiązania w ramach zaproponowanego przez twórców systemu gry, lecz modyfikuje, w wybranym przez siebie i możliwym zakresie, sam program. I rzecz niekoniecznie musi dotyczyć umieszczania w grze obszernej, dodatkowej zawartości, co jest typowe dla moddingu, ale także drobnych zmian. Przykładem tych ostatnich są choćby bardziej lub mniej udane próby niwelowania zaprojektowanych w grze elementów agonicznych, jak eliminacja trudnego przeciwnika czy modyfikacja parametrów sterowanej postaci – zwiększenie siły, odporności, udźwignięcia etc.



Il. 1. Wypowiedź gracza na forum fandomu

Źródło: <https://elderscrolls.fandom.com/f/p/2469512955822081249> (dostęp: 10.10.2022).

Ilustracja 1 ukazuje przypadek, gdy gracz w trosce o los „NPCs” zdecydował się rozwiązać problem smoczego przeciwnika niezgodnie

z narzuconą diegetyczną konwencją potyczki i skorzystał z właściwości gry jako komputerowego programu. Trzeba podkreślić, że takie możliwości zyskują głównie gracze korzystający z platform PC. Posiadacze PlayStation, Xboxa i Switcha mają w tym zakresie o wiele trudniej:

Whether you're playing an older version of the game or the new Skyrim Anniversary Edition, it's worth noting that you can only use Skyrim cheats via PC console commands. You PlayStation, Xbox, and Switch owners won't be able to get in on the action – however, some of the best Skyrim mods will change up the game, so you might want to take a look into those instead[10].

Równocześnie też sam fakt udostępniania odbiorcom – w tym wypadku przez Bethesda – możliwości wpisywania komend czy dostarczanie edytorów do modowania należy zarówno odczytywać jako odpowiedź twórców na transgresyjne tendencje wśród graczy, jak też uznać za istotny zabieg marketingowy, przedłużający żywotność i popularność produktu. Zaproponowane arbitralnie rozwiązania w systemie gry nie są bowiem doskonałe, a często pozostają też niedopracowane i obciążone błędami. Wymuszone i niekiedy powtarzalne czynności w ramach zaprojektowanej w grze mechaniki niejednokrotnie decydują o krytycznej ocenie produktu, co widać wyraźnie w przypadku innej produkcji Bethesda – *Fallout 4*. Gra została szybko okrzyknięta „symulatorem śmieciarza/złomiarza” [11] z powodu agonicznego rozwiązania, polegającego na konieczności ciągłych powrotów prowadzonego bohatera do warsztatu. Ograniczony udźwig postaci i trudna do zliczenia liczba przedmiotów do zebrania miały zapewne w intencji twórców przedłużyć i utrudnić rozgrywkę, stanowić dodatkowe wyzwanie



Il. 2. Screen z gry *Fallout 4*

Źródło: *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.

[10] I. Wilson, *Skyrim cheats and console commands to Godmode your way across Tamriel*, GamesRadar, 3.11.2022, <https://www.gamesradar.com/skyrim-cheats/> (dostęp: 3.11.2022).

[11] J. Jakubowicz, *Fallout 4 – wszystkie apokalipsy są takie same*, benchmark.pl, 13.12.2015, https://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/fallout-4-niespelniome-nadzieje.html (dostęp: 10.10.2022).

związane z rozwojem atrybutów w systemie RPG. Kolidowało to jednak ze swobodną eksploracją, do której konwencja gry również zachęcała. O ile też ta druga miała charakter immersyjny, o tyle wymuszone repetycje wręcz przeciwnie. Trudno zatem się dziwić, że w przypadku tego tytułu jedną z popularniejszych, wpisywanych w konsoli komend jest „ForceAV carryweight”, dzięki której gracz ingeruje w program i w ten sposób dostosowuje grę do własnego stylu prowadzenia rozgrywki[12].

Możliwość, nawet drobnej, personalizacji programu gry nie tylko inspiruje odbiorców do twórczej aktywności, eliminuje część problemów w ramach relacji firma–klient, lecz także wpisuje się w strategię prosumpcyjne. Przykładem jest choćby otwarta polityka Egosoftu i historia gier ze serii *X – Universe* (np. *X3: Terran Conflict*). W tym wypadku najbardziej popularne, amatorskie poprawki i stworzone przez graczy mody stały się oficjalnie udostępnionym i reklamowanym przez Egosoft rozszerzeniem pierwotnej gry w postaci tzw. bonus packs[13]. Śladem Egosoftu podążyła Bethesda, otwierając w 2017 r. „Creation Club”:

Creation Club is a collection of all-new content for both Fallout 4 and Skyrim. It features new items, abilities, and gameplay created by Bethesda Games Studios and outside development partners including the best community creators. Creation Club content is fully curated and compatible with the main game and official add-ons[14].

O ile jednak otwarta polityka Egosoftu zyskała całkowitą aprobatę graczy, o tyle finansowe manipulacje Bethesdy i mikropłatności za dodatkową zawartość spotkały się z dużą krytyką. Nie zmienia to jednak faktu, że aspekt ingresji, związany z ingerowaniem odbiorców w program gry, sukcesywnie zaczyna decydować o kierunku, w którym zmierza *game industry*. Ciekawostką w tej perspektywie pozostaje jednak to, że twórcy z Bethesdy nie przestali promować pierwotnej i niezmodyfikowanej wersji produktów np. wspomnianego już *Fallout 4*. Korzystanie z modów wyklucza bowiem gracza z dodatkowego systemu odnotowywania osiągnięć i trofeów:

ARE FALLOUT 4 ACHIEVEMENTS AND TROPHIES ENABLED WHEN USING MODS?

No. Once a game has a mod enabled, you will not be able to unlock achievements or trophies. If you wish to unlock achievements and trophies in your game, you will need to disable all mods and revert to a save game prior to the mods being enabled[15].

Nie jest zatem tak, że już żadne reguły nie obowiązują, a odbiorcy mogą cieszyć się pełną swobodą rozgrywki. Niemniej nawet powyższy

[12] R. Koumarelas, *Fallout 4: Understanding Carry Weight (& How to Increase It)*, CBR.com, 14.12.2020, <https://www.cbr.com/fallout-4-carry-weight/> (dostęp: 10.10.2022).

[13] R. Kochanowicz, *Kosmos zmodyfikowany* – wybrane gry symulacyjne w kontekście kultury uczestnictwa*, „Literatura i Kultura Popularna” 2019, nr 25,

<https://docplayer.pl/201724217-Kosmos-zmodyfikowany-wybrane-gry-symulacyjne-w-kontekście-kultury-uczestnictwa.html> (dostęp: 10.10.2022).

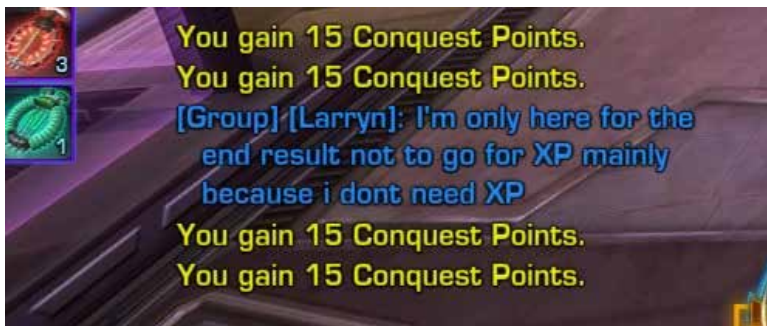
[14] <https://creationclub.bethesda.net/en> (dostęp: 10.10.2022).

[15] <https://help.bethesda.net/#en/answer/33787> (dostęp: 10.10.2022).

przykład pokazuje wolę transgresji, ponieważ gracze bardzo szybko zaczęli tworzyć tzw. Achievements Mods Enabler, programy niwelujące software'owe obostrzenia[16]. Z tymi ostatnimi wiąże się ponadto jeszcze jedna kwestia – wykorzystywanie dodatkowego oprogramowania w celu zdobycia nieuczciwej przewagi w ramach rozgrywek PvP (*player versus player*). Ten rodzaj transgresji wykracza już wszakże poza obszar samego gameplaya (podobnie jak wszelkie przejawy hejtu, nękania czy agresji między grającymi ludźmi). Nieuczciwy gracz jest – by użyć określenia Johana Huizingi – „popsuj-zabawą” i jako taki spotyka się z ostracyzmem ze strony społeczności oraz zwykle traci dostęp do danej gry (tzw. *ban*)[17].

W tym przypadku mamy do czynienia ze świadectwami gameplayowych transgresji, dla których motywacją jest szybkie osiąganie rezultatów, kolejnych etapów, sekwencji czy po prostu jak najszybsze ukończenie gry. Często (choć nie zawsze) towarzyszy temu wykorzystanie przez gracza (lub grupę graczy) niedopracowanych elementów w cyfrowym środowisku (tzw. *exploits*). Typowym przykładem pozostają tzw. *fastruns* i *speedruns*. Różnica między nimi, w istocie niewielka, jest taka, że *fastrunning* ma charakter konwencjonalny i nie jest rankingowany, natomiast *speedrunning* jest coraz częściej wyzwaniem gromadzącym rzesze kibiców i uczestników, osiągnięcia są rankingowane, a samo zjawisko przeistacza się stopniowo w swoistą odmianą e-sportu[18].

Fastrunning stał się z kolei niezwykle popularną konwencją w grach MMORPG (np. *World of Warcraft*, *Star Wars: The Old Republic*), które oferują graczom tryb kooperacji w ramach tzw. *instancji* i *raidingu*. Zasada jest jedna, chodzi o to, by jak najszybciej osiągnąć końcowy rezultat i związaną z nim nagrodę – co gracze często akcentują np. w sytuacjach, gdy pojawi się konflikt interesów związany z charakterem gry zespołowej:



Il. 3. Screen czatu z gry SWTOR

Źródło: *Star Wars: The Old Republic*, LucasArts, Electronic Arts, 2012+.

[16] <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/15639/> (dostęp: 10.10.2022).

[17] J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985, s. 25.

[18] <https://www.speedrun.com/> (dostęp: 10.10.2022).

Aspekt progresji

Przygoda polega zwykle na dotarciu prowadzonej przez graczy drużyny awatarów do finalnego przeciwnika, ale jej transgresyjny wymiar przejawia się w wykorzystaniu tzw. *bypassingu* i *fast triggerów*. Szybsze ukończenie wyzwania gwarantuje bowiem omijanie wrogów (*bypassing*), których co prawda twórcy intencjonalnie umieścili jako agoniczną przeszkodę (*trash mobs*), ale niedoskonałości cyfrowego środowiska (np. niedopracowany *aggro radius* – dystans aktywacji *trash mobów*) umożliwiają progres bez konieczności czasochłonnej walki. Z kolei *fast trigger* to aktywacja programowego skryptu, odpowiadającego za zachowanie tzw. *bossów* (zwykle finalnych przeciwników, których ominąć się nie da, a ich pokonanie jest równoznaczne z osiągnięciem końcowego rezultatu). Transgresja wiąże się z tym, że np. jeden z graczy poświęca swojego awatara, jak najszybciej doprowadza go do końcowej sekwencji i zanim postać zostanie unicestwiona, aktywuje w ten sposób odpowiedni skrypt, by pozostałe awatary mogły błyskawicznie pojawić się na ostatnim etapie rozgrywki. Wszystkie zaprojektowane przez twórców wyzwania i pomniejsze questy, wypełniające niejako „od–do” (pomiędzy) cyfrową przestrzeń danej instancji, tracą swoje znaczenie i zostają pominięte. Motywacją dla tego rodzaju transgresji jest narzucona i uciążliwa powtarzalność czynności czy procesów (*grinding* – zwykle związany z tzw. *daily quests*, *weekly quests*), w których gracze muszą uczestniczyć, jeśli chcą uzyskać upragnioną nagrodę (np. lepszą zbroję dla swojego awatara). Zaproponowane przez twórców game-playowe repetycje skutkują zatem ostatecznie transgresyjną repetycją zręcznościową, gdy gracze, doskonale znający mankamenty cyfrowego środowiska, uczą się zdobywać nagrody na swój własny, szybki sposób.

Warto zaznaczyć, że aspekt progresji, podobnie jak ingresji również wpływa na oficjalną strategię gigantów *game industry*. Masowo i latami praktykowany przez graczy *fastrunning* w *World of Warcraft* został dostrzeżony przez projektantów z Blizzard Entertainment i oficjalnie wprowadzony do systemu gry pod postacią tzw. Mythic+ (il. 4).

Wytrenowani w *fastrunningu* gracze mogą dzięki temu – już oficjalnie – wykorzystać swoje transgresyjne pomysły w ramach nowego systemu wyzwań. Podobnie postąpili twórcy z BioWare w *Star Wars: The Old Republic*, kiedy wraz z kolejnymi aktualizacjami sukcesywnie zmieniali pierwotny charakter *flashpointów* (instancje czteroosobowe) wprowadzając ostatecznie trzy tryby tej samej przygody: *story mode* (wersja dla graczy skupiających się na dialogach i opowieści), *veteran mode* (wersja dla graczy, którzy opowieść już znają i preferują *fastrunning*) oraz *master mode* (wyzwanie dla najbardziej doświadczonych miłośników *fastrunningu*).

Aspekt progresji nie określa, co poniekąd oczywiste, wyłącznie zabawy i „e-sportowych” ambicji w grach MMORPG. Gracze chwalą się swoimi osiągnięciami w *speedrunningu* także w przypadku produkcji takich jak np. *The Elder Scrolls III: Morrowind*, której zaprojektowane ukończenie w ramach *default rules-based challenges*, przy ograniczonej eksploracji (współtworzenie tylko wątku głównego opowieści), zajmuje



Il. 4. Screen ze strony Blizzard Entertainment z informacją na temat trybu *Mythic+*

Źródło: Blizzard Entertainment, *Learn About the Mythic+ Dungeon Rating in Chains of Domination*, 14.06.2021, <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/23686103/learn-about-the-mythic-dungeon-rating-in-chains-of-domination> (dostęp: 10.10.2022).



Il. 5. Screen z filmu ukazującego rozgrywkę *speedrun* w grze *Morrowind*

Źródło: https://www.youtube.com/watch?v=T_fApDyki4&ab_channel=ChuChuFuture (dostęp: 10.10.2022).

około 50 godzin (pełna eksploracja kilkaset). Okazuje się, że można to zrobić w niecałe pięć minut (il. 5).

Transgresja w tym przypadku sprowadza się do wykorzystania niedoskonałości w zaprogramowanym, cyfrowym środowisku. Gracz wykorzystał fakt, że dostęp do kolejnych i krytycznych etapów oraz postaci w grze nie jest konsekwentnie blokowany na zasadzie *condicio sine qua non* i jeśli zna się już opowieść i wpisana w nią rolę poszczególnych bohaterów, to można dokonać fabularnej transpozycji – ominąć niemal cały, zaprojektowany łańcuch przyczynowo-skutkowy – pokonać głównego przeciwnika i tym samym ukończyć grę bardzo szybko.

Aspekt regresji

Definiuje charakter najbardziej subtelnych gameplayowych transgresji i stylu rozgrywki, który pozostaje najbliższej *default rules-based challenges*. Dotyczy przypadków szukania rozwiązań wewnątrz systemu gry, bez uciekania się do modyfikacji parametrów komputerowego programu i nie wiąże się z „e-sportowymi” ambicjami graczy. Obejmuje jednak również transpozycję fabularną, w tym wypadku także środowiskową oraz refunkcjonalizację i dekompozycję. Ponadto pojęcie regresji zachowuje tu do pewnego stopnia – z uwzględnieniem wszystkich różnic i proporcji – swoje znaczenie związane ze statystyką – jako „[...] przewidywanie nieznanych wartości jednych wielkości na podstawie znanych wartości innych”[19]. Chodzi o dwa typy sytuacji – przewidywanie wyników procesów losowych (*alea*) oraz często związaną z nimi repetycję programową (*save/load* – cofanie sekwencji działań). Cele wszakże wciąż są te same – niwelowanie agonicznego wymiaru zarządzania elementami cyfrowego środowiska i forsowanie własnego stylu gry.

Transpozycje fabularne sprowadzają się zwykle do tego, że gracz, niejako wbrew intencji twórców i na swój własny sposób, układa poznaną już wcześniej opowieść, choć w przeciwieństwie do przywołanego wyżej „speedrunningowego” rekordu z *Morrowinda* celem nie jest szybkość ukończenia przygody, ale jej modyfikacja i często przedłużenie. Towarzyszy temu opóźnianie pewnych procesów i unikanie ich przedwczesnej aktywacji. Przykładem może być gra w *Skyrima* „bez smoków”. Intencja zawartej w tym tytule opowieści, już niemal od pierwszych minut gry, sytuuje prowadzoną przez gracza postać w układzie zdarzeń, których zasadniczym zrębem pozostaje wątek *Dragonborna* (Smoczego Dziecięcia). Nieodłącznym elementem, towarzyszącym „wędrówce bohatera” i zarazem dynamicznym tłem, są latające tu i ówdzie smoki (z niektórymi postać może rozmawiać, z innymi musi walczyć etc.). Problem w tym, że ich sfunkcjonalizowanie w mechanice gry sprowadza się głównie do losowej destrukcji, co może skutkować eliminacją

[19] P. Bugla, M. Seweryn, K. Stasik, *Regresja statystyczna*, Statystyka od A do Z, <https://www.statystyka.az.pl/regresja-statystyczna.php> (dostęp: 10.10.2022).

także ważnych postaci NPC. Warto w tym miejscu przypomnieć, że we wcześniej omówionym przykładzie gracz, właśnie z obawy przed tego rodzaju konsekwencjami smoczey obecności, zdecydował się na wykorzystanie komend z konsoli. Można jednak grać w *Skyrima* regresywnie i niemal w ogóle bez smoków, nie wprowadzając zmian w programie, a dokonując fabularnej i zarazem środowiskowej transpozycji, polegającej na rezygnacji z wyboru jednej opcji dialogowej, będącej triggerem procesu aktywującego programowe skrypty ze smokami:



Il. 6. Screen z gry *Skyrim*

Źródło: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.

Gracze, którzy zdecydowali się na takie rozwiązanie, pomijali w ten sposób współtworzenie wątku głównego opowieści (dość krótkiego), ale mogli zapoznać się z mikroopowieściami ujętymi w ramach licznych, pozostałych questów, eksplorować otwarte, cyfrowe środowisko w swoisty sposób zredefiniowane i cieszyć się „wędrówką bohatera” bez konieczności walki ze smoczymi przeciwnikami.

Oprócz transpozycji istotne w omawianym aspekcie pozostają refunkcjonalizacje i dekompozycje. Pierwsze dotyczą przypadków, w których gracze wykorzystują elementy systemu gry w innym celu niż ten intencjonalnie zaprojektowany przez twórców. Doskonałym przykładem jest tworzenie dodatkowych postaci w grach MMORPG tzw. *altów* (*alternate character*). W perspektywie gracza nie zawsze są to awatary o charakterze immersyjnym, nie służą temu, by wraz z nimi zanurzyć się w nową odsłonę wirtualnej przygody, choć taką prymarną funkcję przypisali im projektanci. Ich wykorzystanie sprowadzić się może wyłącznie do funkcji użytkowej, stanowiącej swoisty wybieg gracza przed agonicznym aspektem zarządzania elementami cyfrowego środowiska – w tym wypadku ograniczoną przestrzenią na gromadzenie zdobytych przedmiotów. W grach cyfrowych, niemal od momentu pojawienia się pierwszych rozbudowanych produkcji, właśnie jednym z podstawowych wyzwań dla gracza jest opanowanie sztuki selekcji i gromadzenia przedmiotów. Niewielka wolna przestrzeń

w ekwipunku awatara rywalizuje poniekąd z ogromną liczbą rzeczy, które awatar powinien gromadzić, jeśli gracz chce osiągnąć takie czy inne cele. W grach MMORPG to szczególnie trudne wyzwanie, dochodzi bowiem tzw. *crafting* – możliwość samodzielnego tworzenia użytecznych przedmiotów z przeróżnych komponentów. Jest ich zdecydowanie więcej, niż może pomieścić awatar, więc gracze tworzą *alty*, by multiplikować w ten sposób wolne sloty, przesyłają w ramach poczty *in-game* to, co się da (przedmiotów typu *bind on pickup* – jako związanych na stałe z jednym awatarem przesłać nie można) i w ten sposób – refunkcjonalizując/degradując bohatera przeznaczanego do gry (dodatkowe postaci nie są bowiem często rozwijane) – znajdują rozwiązanie wewnątrz jej systemu.

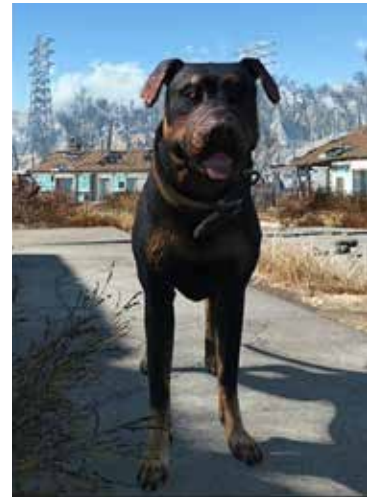
Dekompozycje z kolei odnoszą się najczęściej do przypadków wykorzystania błędów w graficznych teksturach, by np. sprostać wyzwaniu ograniczonej możliwości modyfikacji cyfrowego środowiska. W produkcji Hello Games – *No Man's Sky* – w której gracz ma możliwość budowania własnych baz na powierzchni odkrytych planet, twórcy wprowadzili limit wykorzystanych komponentów. Z pozoru jest on dość duży – wynosi 16 000 – ale gracze bardzo szybko go wypełniają. Każdy bowiem, nawet najdrobniejszy element budowli – drzwi, okno, lampa etc. jest skrupulatnie przez licznik gry sumowany. Transgresyjnym wybiegiem, często wykorzystywanym przez graczy w tej produkcji, pozostaje funkcjonalizowanie niedoskonałości komputerowej grafiki. Niektóre elementy, jeśli zostaną rozmieszczone niemal jeden na drugim, co prawda tracą swój walor estetyczny, ich intencjonalnie zaprojektowany kształt jest zdeformowany, zdekomponowany, ale gra odnotowuje je jako pojedynczy komponent, dzięki czemu gracz może zbudować więcej niż powinien.



Il. 7. Screen z gry *No Man's Sky*

Źródło: *No Man's Sky*, Hello Games, 2016.

Ostatnim, najbardziej charakterystycznym przykładem gameplayowych transgresji w omawianym aspekcie są repetycje programowe i związane z nimi forsowanie przez graczy pożądanego rezultatu. Nie chodzi tu o typowe, zgodne z przeznaczeniem, korzystanie z opcji save/load, czyli takie, gdy przerywając rozgrywkę, użytkownik po prostu zapisuje stan gry, by później do niej wrócić i nie stracić postępów, ale o jej nadużywanie. Ten rodzaj transgresji, polegający na wielokrotnym cofaniu jednej sekwencji zdarzeń bądź tylko jednego momentu, by uzyskać pożądaną efekt ma również w grach cyfrowych swoją długą tradycję i jest swoistą odpowiedzią graczy na losowe elementy mechaniki. Jeśli np. gracz zorientuje się, że łup z pokonanego przeciwnika może być lepszy niż ten, który w danym momencie został losowo wygenerowany przez program, to przed jego zebraniem dokonuje zapisu i następnie w grywa go wielokrotnie, aż do uzyskania oczekiwanego rezultatu. Przykładem może być choćby repetycja save/load w *Fallot 4* i postawione pułapki na psa. W mechanice tej gry funkcją one podobnie jak typowe tzw. *lootboxy* – które po otwarciu oferują losowe przedmioty. Złapane zwierzę może okazać się jedną z wielu bestii albo pożądanym obrońcą – „psem ze złomowiska”. Gracze wybierają opcję „save” przed otwarciem kontenera/pułapki, a potem „load” tak długo, dopóki rezultat ich nie zadowoli.



Il. 8. Screenshoty z gry *Fallout 4*

Źródło: *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.

Omówione wyżej przykłady nie wyczerpują, co oczywiste, wszystkich zagadnień związanych z gameplayowymi transgresjami, ale podstawowe znaczenie tych ostatnich można wypunktować następująco:

– są zindywidualizowaną i często twórczą formą sprawowania kontroli nad cyfrowym środowiskiem;

Podsumowanie

- redefiniują grę (modyfikacja zasad i wyzwań);
- demaskują niedoskonałość koncepcji i wykonania tekstu kultury;
- wyznaczają tendencje i trendy;
- niekiedy przestają być transgresjami – stają się zaimplementowanym procesem (częścią oficjalnego programu i systemu gry).

Nie ulega też wątpliwości, że gameplayowe transgresje pozostają jednym z coraz popularniejszych przejawów aktywności graczy i wywierają istotny wpływ na kierunki rozwoju w przemyśle cyfrowej rozrywki. Równocześnie też, w szerszym ujęciu, odzwierciedlają tę właściwość gry ludzkiej, o której pisał swego czasu Hans-Georg Gadamer:

Człowieczeństwo gry ludzkiej polega na tym, że w grze ruchowej człowiek sam dyscyplinuje i porządkuje ruchy należące do gry, tak jakby to były cele, np. kiedy dziecko liczy, ile razy piłka uderzy o ziemię, zanim mu się wymknie z rąk. To rozum narzuca sobie tutaj reguły w formie niezależnych od celu poczynań. Dziecko jest nieszczęśliwe, jeśli piłka wymknie mu się już przy dziesiątym uderzeniu, i dumne jak król, kiedy dochodzi do trzydziestu[20].

Gameplayowe transgresje w grach cyfrowych są bowiem także świadectwem twórczych ambicji ludzi, którzy wraz z modami, *exploitami*, refunkcjonalizacjami czy dekompozycjami wnoszą do cyfrowego świata podmiotowość, krytycyzm i własne, niekiedy bardzo inspirujące pomysły. To właśnie oni odpowiadają na pytania – co zrobić, gdy programiści narzucają powtarzalny schemat? Jak wykazać, że ten czy inny, cyfrowy tekst kultury mógłby być wartościowszy i ciekawszy? Jak wygląda gra w *Skyrim* bez natrętnych smoków? Jak można zdemaskować absurdu mechaniki gry?

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany*, „Kultura i Historia” 2008, nr 13, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/884> (dostęp: 10.10.2022)
- Blizzard Entertainmen, *Learn About the Mythic+ Dungeon Rating in Chains of Domination*, 14.06.2021, <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/23686103/learn-about-the-mythic-dungeon-rating-in-chains-of-domination> (dostęp: 10.10.2022)
- Bugla P., Seweryn M., Stasik K., *Regresja statystyczna*, Statystyka od A do Z, <https://www.statystyka.az.pl/regresja-statystyczna.php> (dostęp: 10.10.2022)
- Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, przeł. A. Malinow, Warszawa 2006
- Gadamer H.-G., *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985

[20] H.-G. Gadamer, *Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto*, przeł. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993, s. 30.

- Jakubowicz J., *Fallout 4 – wszystkie apokalipsy są takie same*, benchmark.pl, 13.12.2015, https://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/fallout-4-niespelnione-nadzieje.html (dostęp: 10.10.2022)
- Kłosiński M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018
- Kochanowicz R., *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii i dydaktyki literatury*, Poznań, 2012
- Kochanowicz R., *Kosmos zmodyfikowany* – wybrane gry symulacyjne w kontekście kultury uczestnictwa*, „Literatura i Kultura Popularna” 2019, nr 25, s. 495–510. <https://doi.org/10.19195/0867-7441.25.28>
- Kochanowicz R., *Zmiennik wybawiony albo tryumf wiedźmina. Cyfrowy dialog z kulturą i obyczajowością (Wiedźmin 3)*, „Literatura i Kultura Popularna” 2018, nr 24, s. 313–327
- Koumarelas R., *Fallout 4: Understanding Carry Weight (& How to Increase It)*, CBR.com, 14.12.2020, <https://www.cbr.com/fallout-4-carry-weight/> (dostęp: 10.10.2022)
- Noga H., *Bohaterowie gier komputerowych: Implikacje pedagogiczne*, Kraków 2005
- Pötzsch H., *Forms and Practices of Transgressivity in Videogames: Aesthetics, Play, and Politics*, [w:] *Transgression in Games and Play*, red. K. Jørgensen, F. Karlsen, Cambridge, MA – London 2018, s. 45–63
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA – London 2004
- Stewart B., *Personality And Play Styles: A Unified Model*, Game Developer, 1.08.2011, <https://www.gamedeveloper.com/design/personality-and-play-styles-a-unified-model> (dostęp: 10.10.2022)
- Tanenbaum T.J., *How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*, DiGRA Conference 2013, <https://www.semanticscholar.org/paper/How-I-Learned-to-Stop-Worrying-and-Love-the-Gamer%3A-Tanenbaum/50d0c9cf687d7b3e87675684205ac8274556a89b> (dostęp: 10.10.2022)
- Ulfik-Jaworska I., *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin 2005
- Wilson I., *Skyrim cheats and console commands to Godmode your way across Tamriel*, GamesRadar, 3.11.2022, <https://www.gamesradar.com/skyrim-cheats/> (dostęp: 10.10.2022)
- Winiarski M., *Czym jest mechanika rozgrywki*, mWin, 20.06.2016, <https://mwin.pl/czym-mechanika-rozgrywki/> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://elderscrolls.fandom.com/f/p/2469512955822081249> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://creationclub.bethesda.net/en> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://help.bethesda.net/#en/answer/33787> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/15639/> (dostęp: 10.10.2022)
- <https://www.speedrun.com/> (dostęp: 10.10.2022)
- https://www.youtube.com/watch?v=T_fApDyki4&ab_channel=ChuChuFuture (dostęp: 10.10.2022)

L I N K I

Fallout 4 (Bethesda Softworks, 2015)
No Man's Sky, Hello Games, 2016
Star Wars: The Old Republic (LucasArts, Electronic Arts, 2012+)
The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda Softworks, 2002)

L U D O G R A F I A

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)
Wiedźmin 3: Dziki Gon (CD Projekt Red, 2015)
World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004+)
X3: Terran Conflict (Egosoft, 2008)

Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika

ABSTRACT. Chojnacki Marcin M., *Gracz-turysta. Przewodniki po grach i kształtowanie doświadczenia użytkownika* [Gamer-tourist. Video game guides and shaping of user experience]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 103–114. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.6>.

The article addresses the issue of the gamer-tourist. The author discusses it from the perspective of a specific reception attitude, consisting in transferring behaviours and expectations typical of virtual tourism to gameplay. The article also takes a closer look at the issue of guides targeted at gamers, specific paratexts that can shape the user experience by formatting the vision of gameplay.

KEYWORDS: user experience, video games, tourism, guides, paratexts

Badacze gier sięgają niekiedy po metafory lub porównania, aby lepiej określić specyfikę zachowania graczy w cyfrowej przestrzeni, a zarazem oddać potencjał wirtualnego środowiska oferującego swym użytkownikom szereg zróżnicowanych działań. Postawy determinujące sposoby funkcjonowania wewnątrz reaktywnego otoczenia przez uczestników rozgrywki są określane m.in. mianem odkrywcy[1] czy *flâneura*[2]. W niniejszym artykule przyglądam się natomiast figurze gracza-turysty, będącej specyficzną praktyką odbiorczą traktującą rozgrywkę jako aktywność zbliżoną do wirtualnej turystyki. To założenie wydaje mi się ciekawą perspektywą analizy paratekstów[3], takich jak poradniki, instrukcje i opisy przejścia poziomów. Chcę bowiem pokazać, w jaki sposób oficjalne lub fanowskie przewodniki szczegółowo opisujące zawartość oraz przebieg gier mogą wpływać na specyficzne doświadczenia użytkownika. Jednocześnie pragnę zwrócić uwagę na ten konkretny aspekt śledzenia związków zachodzących pomiędzy elektroniczną rozgrywką a turystyką, który wydaje się rzadziej podejmowany w badaniach groznawczych.

Wprowadzenie

[1] R. Bartle, *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, przeł. P. Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 367–368.

[2] B. Flynn, *Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, „M/C Journal” 2000, nr 3(5).

[3] Pojęciem paratekstu posługuję się w rozumieniu zacerpniętym od Gérarda Genette’a i rozszerzonym

w kontekście gier wideo przez Mię Consalvo dla określenia wszelkich artefaktów towarzyszących grze oraz współtworzących wyobrażenie o niej. Paratekstami będą więc materiały pełniące funkcję informacyjną, promocyjną czy instruktażową. Consalvo zalicza do tego zbioru m.in. magazyny dla graczy i poradniki. M. Consalvo, *Cheating. Gaining Advantage in Video-games*, Cambridge – London 2007, s. 8–9.

Gry wideo i turystyka – stan badań

Relacje gier wideo oraz współczesnej turystyki zdecydowanie wykraczają poza przybliżony przeze mnie w niniejszym artykule temat paratekstów imitujących przewodniki po wirtualnych przestrzeniach. Chciałbym więc pokrótce, tytułem jedynie wprowadzenia we wspomnianą problematykę, nakreślić najważniejsze moim zdaniem obszary wzajemnego oddziaływania na siebie elektronicznej rozrywki oraz aktywności turystycznych. Są nimi kolejno: wirtualna turystyka, zwiedzanie zainspirowane grami wideo i grywalizacja turystyki. Wszystkim wymienionym powyżej zjawiskom poświęcono już szereg publikacji naukowych, co pozwala założyć, że tematyka graczy-turystów znajduje zainteresowanie również wśród osób badających wpływ medium na kształtowanie wyobrażeń czy potrzeb odbiorców szukających inspiracji dla własnych podróży.

Przykładowo problem wirtualnej turystyki zostaje wspomniany przez Daniela Muriela i Garry'ego Crawforda. Badacze wiążą figurę gracza-turysty z podobnymi rolami, czyli obserwatora i świadka, a także gatunkami pozwalającymi swoim użytkownikom na swobodną eksplorację[4]. Gry zostają tutaj porównane do parków tematycznych, „nie-miejsc” gwarantujących określone ekscytujące doświadczenia, ale pozbawionych własnej historii, służących w zasadzie wyłącznie rozrywce[5]. Tę obserwację warto połączyć z analizą konstrukcji wirtualnych światów, które często mają nas do siebie przywiązać, zachęcić do dłuższej wizyty. Yang Junko, Chia-Hsiang Hsu i Tsong-Zen Liu wiążą ten mechanizm z pojęciem ekonomii doświadczeniowej, podkreślając, że turystykę z medium gier wideo łączy potrzeba interakcji i współkreowania naszych wrażeń[6].

Inną, bardziej krytyczną perspektywę prezentuje natomiast tekst *Playing at Knowing Ancient Egypt. The Tourist Gaze in Assassin's Creed: Origins*[7]. Jego autorzy przyglądają się specjalnemu turystycznemu trybowi rozrywki, który daje graczom możliwość odbycia wirtualnej wycieczki. Usuwa on z gry elementy mogące zaburzyć swobodną eksplorację cyfrowego środowiska, jak walka czy rozwiązywanie zagadek, i ma zapewnić przede wszystkim doświadczenie edukacyjne[8]. Choć sam pomysł zwiedzania starożytnego Egiptu odtworzonego za pomocą trójwymiarowej grafiki komputerowej wydaje się ciekawym urozmaicheniem kontaktu z grą, to już jego realizacja budzi zastrzeżenia badaczy. W swojej analizie posługują się oni terminem „spojrzenia kulturowego”, które wyraźnie zdeterminowało sposób ukazywania domyślnie białej publiczności orientalizowane wyobrażenie pozaeuropejskich starożyt-

[4] D. Muriel, G. Crawford, *Video Games As Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, London – New York 2018, s. 40.

[5] Ibidem, s. 100.

[6] Y. Junko, C. Hsu, T. Liu, *Video Games as a Media for Tourism Experience*, [w:] *Information and Communication Technologies in Tourism 2022*, red.

J.L. Stienmetz, B. Ferrer-Rosell, D. Massimo, Cham 2022, s. 69.

[7] M. Khattab, T. Sihvonen, S. Harrer, *Playing at Knowing Ancient Egypt. The Tourist Gaze in Assassin's Creed: Origins*, [w:] *A Ludic Society*, red. N. Denk, A. Serada, A. Pfeiffer, Hamburg 2021.

[8] Ibidem, s. 64.

nych cywilizacji[9]. Gracz, sterując jednym z dostępnych awatarów[10], może samodzielnie zainicjować spacer po przygotowanych wcześniej trasach, a jego wędrówka zostaje uzupełniona opowieścią snutą przez ekstradiegetycznego narratora, pełniącego funkcję przewodnika[11]. W rezultacie, zdaniem autorów, oferowane przez *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017) doświadczenie edukacyjne odzwierciedla skonwencjonalizowaną wizytę w zachodnim muzeum i niestety powieliła stereotypowe turystyczne wyobrażenie Egiptu[12].

Oddzielną kwestię marketingowego potencjału gier wideo, które mogłyby służyć jako zachęta do podróžowania, podnoszą między innymi Louis-Etienne Dubois i Chris Gibbs[13]. Zdaniem badaczy elektroniczna rozrywka, podobnie do literatury czy kina, może wpływać na turystyczne decyzje swoich odbiorców, a oddziaływanie to nie zostało jednak nadal szerzej zbadane[14]. Wyszukiwanie i analizowanie internetowych wpisów osób, które odwiedziły miasta eksplorowane wcześniej za pośrednictwem gry, miały posłużyć Dubois i Gibbsowi do sprawdzenia hipotezy o zależności pomiędzy rozgrywką i późniejszą wynikającą z niej wycieczką. Zaznaczyli jednocześnie istotną różnicę pomiędzy czytaniem czy oglądaniem materiałów wideo o atrakcji turystycznej a zwiedzaniem jej wirtualnego odpowiednika. Badacze zauważyli, że:

„Gracze” uczestniczą w turystycznych aktywnościach, które odzwierciedlają wirtualne doświadczenia. Przebierają się, porównują zrzuty ekranu do prawdziwych krajobrazów, wspinają się na zabytki, zachowują jak prota-
gonista – są bez wątplenia zaangażowani i motywowani przez media. Ten entuzjazm wywołuje także coś, co określamy jako „towarzyszący growi turyści”: znajomi i bliscy, którzy zostali namówieni – albo zaciągnięci – do odwiedzenia tego miejsca przez zapalonych graczy[15].

Choć przywołana próba zasadniczo stanowiła wstęp do dalszych i szerzej zakrojonych badań, jej wyniki pozwalają założyć, że medium gier wideo może z powodzeniem stanowić element kampanii promocyjnej miejscowości chcących przyciągnąć do siebie turystów.

Interesujący przykład wykorzystania popularnej gry wideo jako inspiracji dla odwiedzenia konkretnych miejsc przywołuje Carlos Ramírez-Moreno. Badacz opisuje strategię reklamową japońskiego miasta Yokosuka, która nawiązuje do głośnego hitu autorstwa Yū Suzukiego *Shenmue* (Sega AM2, Sega, 2000)[16]. Komitet odpowiedzialny za

[9] Ibidem, s. 65–66.

[10] Wśród dostępnych wizerunków znajdują się postacie historyczne (Kleopatra, Ptolemeusz i Juliusz Cezar) oraz bohaterowie gry, ale także modele ukazujące mieszkańców starożytnego Egiptu, Rzymu i Grecji.

[11] M. Khattab, T. Sihvonen, S. Harrer, op. cit., s. 66, 68.

[12] Ibidem, s. 69–70.

[13] L.-E. Dubois, C. Gibbs, *Video game-induced tourism: a new frontier for destination marketers*, „Tourism Review” 2018, nr 73(2), s. 186–198.

[14] Ibidem, s. 188–189.

[15] Ibidem, s. 193–194. Tłum. M.M.C.

[16] C. Ramírez-Moreno, *Promoting Yokosuka via Video Game Tourism: The case of the Shenmue Sacred Spot Guide Map*, Proceedings of DiGRA 2019, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_5-compressed.pdf (dostęp: 15.10.2022).

promocję miejscowości przygotował w 2017 r. specjalną ulotkę zawierającą mapę miejsc odtworzonych w grze[17]. Dzięki niej przyjezdni mogli zwiedzać Yokosukę śladami Ryo Hazukiego, protagonisty superprodukcji Segi, uwzględniając podczas swojej wycieczki takie autentyczne punkty przy ulicy Dobuita, jak Park Odakicho, kwiaciarnię Hanamatsu czy przystanek autobusowy Honcho 1-chome. *Shenmue Sacred Spot Guide Map* spotkała się z zainteresowaniem lokalnych oraz zagranicznych turystów, a sama możliwość zdobycia oryginalnej pamiątki powiązanej z kultową grą stała się dla części z nich wystarczającą motywacją do odwiedzenia miasta[18]. Co ciekawe, zaktualizowaną wersję tego paratekstu przygotowano rok później, z okazji Tokyo Games Show 2018[19]. Na targowym stoisku Segi rozdawano wówczas odświeżoną ulotkę, będącą już częścią kampanii promocyjnej ponownego wydania *Shenmue I & II* (D3T, Sega, 2018).

Zgoła odmienną praktykę fanowską omawiają Magdalena Banaszekiewicz i Anna Duda. Autorki przybliżają wyniki przeprowadzonego przez siebie badania, które miało sprawdzić, w jakim stopniu – jeśli w ogóle – wcześniejsze granie w gry z popularnej serii *S.T.A.L.K.E.R.* (GSC Game World, 2007–2009) motywuje jej miłośników do odwiedzenia Strefy Wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej[20]. Jednocześnie badaczki chciały przekonać się, na ile obrazy zawarte we wspomnianych grach ukształtowały oczekiwania turystów albo odpowiadały temu, co zobaczyli w CEZ[21]. Przeprowadzona w lutym 2017 r. internetowa ankieta wykazała, że praktyki turystyczne w tak specyficznym miejscu okazały się bardziej złożonym, wielowymiarowym problemem[22]. Wśród udzielonych odpowiedzi pojawiły się oczywiście te potwierdzające związek pomiędzy graniem i zwiedzaniem CEZ, a także wzbudzenie wśród części respondentów zainteresowania Strefą Wykluczenia przez gry wideo[23]. Banaszekiewicz i Duda wspominają także o wykonywaniu przez turystów zdjęć obiektów poznanych wcześniej podczas rozgrywki[24], które obok innych obrazów, już wcześniej utrwalonych w świadomości przyjezdnych do okolic Czarnobyla, współtworzą zmediatyzowany wizerunek zdewastowanego i opuszczonego miejsca[25].

[17] Ramírez-Moreno zwraca uwagę, że wyjazdy turystyczne motywowane chęcią poznania miasta ukazanego w *Shenmue* funkcjonowały już wcześniej wśród zebranej w internecie licznej społeczności fanów gry. Ibidem, s. 2.

[18] Ibidem, s. 3.

[19] *The New Shenmue Guide Map: The Differences*, PhantomRiverStone, 15.10.2018, <https://www.phantomriverstone.com/2018/10/the-new-shenmue-guide-map-differences.html> (dostęp: 15.10.2022).

[20] M. Banaszekiewicz, A. Duda, *To be a S.T.A.L.K.E.R. On architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*,

[w:] *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, red. M. Gravari-Barbas, N. Graburn, J.-F. Staszak, London 2019, s. 202.

[21] Autorki posługują się skrótem od angielskiej nazwy obszaru – The Chernobyl Exclusion Zone (CEZ). Ibidem.

[22] Ibidem, s. 203.

[23] Część odpowiedzi potwierdziła również odwrotną zależność. Ibidem, s. 204.

[24] Wśród wymienionych punktów znalazły się siewnik, fabryka „Jupiter”, stacja Janów, szpital i szkoła w Prypeci oraz Basen Lazurowy. Ibidem, s. 207.

[25] Ibidem.

Ostatnim zagadnieniem, które chciałbym krótko omówić, jest prawdopodobnie najczęściej analizowane przez badaczy zjawisko grywalizacji turystyki, ale jednocześnie wydaje mi się ono najmniej połączone z problematyką paratekstów dla graczy. Praktyce nadawania podróŜowaniu i zwiedzaniu cech gier słuŹą rozmaite narzędzia, od prostych aplikacji wykorzystywanych indywidualnie, po rozbudowane systemy umoŹliwiające uczestnictwo w kolektywnych wyzwaniach. Badacze opisuj m.in. takie rozwizania, jak zgrywalizowane elektroniczne przewodniki[26], gry miejskie przy uŹyciu telefonów komórkowych[27], oprogramowanie wykorzystujce rzeczywistość rozszerzon[28], a takŹe projekty czce kilka z tych metod[29]. Dziaania grywalizacyjne same w sobie mog wic stanowi produkt turystyczny[30] lub by czci caego pakietu usug i atrakcji oferowanych przez organizatorów wyjazdu.

Omówione w poprzednim podrozdziale zjawiska nie s jedynymi przejawami zwizków medium gier wideo i turystyki, co postaram si wykaza, omawiajc kwesti przewodników dla graczy. Mam tutaj na myśli materiay zarówno oficjalne, czyli publikowane lub autoryzowane przez wydawców gier, jak i oddolne, których zadaniem jest wprowadzenie uŹytkowników w specyfik interakcji oraz instruowanie ich podczas rozgrywki. Takie parateksty konstruuj pewne oczekiwania wzgldem świata przedstawionego, przebiegu fabuy i wyzwa stawianych przed graczem. JednakŹe, zanim przejd do analizy zawartości wybranych przykadów, musz wspomnie o cechach samego medium, które pozwalaj porówna granie z podróŜowaniem.

Michael Salmond i Jacqueline Salmond wymieniaj kilka podobiestw pomidzy projektowaniem rozgrywki oraz turystyk[31]. Badacze zwracaj uwag, Źe miejsca odwiedzane przez nas w grach stanowi, niczym turystyczne atrakcje, pewn wydzielon, sztuczn przestrze słuŹac nowym przyjemnym doŹwiadczeniem[32]. Ponadto dzisiejsze rozbudowane gry czsto imituj rekreacyjne aktywnoci za pomoc

Turystyczny przewodnik po świecie gry

[26] J. Swacha, *Architecture of a Dispersed Gamification System for Tourist Attractions*, „Information” 2019, nr 10(33).

[27] R. Ballagas, A. Kuntze, S.P. Walz, *Gaming Tourism: Lessons from Evaluating REXplorer, a Pervasive Game for Tourists*, [w:] *Pervasive Computing*, red. J. Indulska, D.J. Patterson, T. Rodden, Heidelberg 2008.

[28] J. Weber, *Augmented reality gaming: A new Paradigm for Tourist Experiences?*, [w:] *Information and Communication Technologies in Tourism 2014*, red. R. Baggio, M. Sigala, A. Inversini, Cham 2014.

[29] D. Strelk, F. Škola, F. Liarokapis, *Examining User Experiences in a Mobile Augmented Reality Tourist Guide*, [w:] *PETRA '16: Proceedings of the 9th*

ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments, New York 2016.

[30] W tym przypadku bdziemy wedug mnie mówi zarówno o produkcie turystycznym – usudze, jak i produkcie turystycznym – wydarzeniu, poniewaŹ grywalizacja moŹe przyjc zróŹnicowane formy, trudne do jednoznacznej klasyfikacji. J. Kaczmarek, A. Stasiak, B. Wodarczyk, *Produkt turystyczny*, „Turystyka i Hotelarstwo” 2002, nr 1, s. 37.

[31] M. Salmond, J. Salmond, *The gamer as tourist. The simulated environments and impossible geographies of videogames*, [w:] *Tourism and the Creative Industries. Theories, policies and practice*, red. P. Long, N.D. Morpeth, London – New York 2016, s. 151.

[32] Ibidem, s. 152.

szeregu dodatkowych mechanik czy funkcji. Niektóre tytuły oferują specjalne tryby fotograficzne, które pozwalają robić efektowne zdjęcia za pomocą symulacji działania obiektywu, nakładania filtrów i efektów graficznych. Odwiedzanie fikcyjnych lub inspirowanych prawdziwymi regionami krain umożliwia poznanie lokalnych zwyczajów i historii, archiwizowanie wspomnień oraz kolekcjonowanie pamiątek. Gracz-turysta będzie zatem starał się gromadzić materiały dokumentujące jego własny kontakt z grą, a tym samym oddające styl grania, który bazuje na podróżowaniu i obserwacji.

Według badaczy questy, bohaterowie niezależni i wskazówki funkcjonują niczym przewodniki turystyczne, sugerując najważniejsze punkty warte odwiedzenia^[33]. Dodatkowo zróżnicowane wyzwania i osiągnięcia mają nas zachęcać do eksploracji cyfrowych światów, a także dzielenia się z innymi własnymi dokonaniem. Wielu graczy chętnie udostępnia w mediach społecznościowych albo na platformach komunikacyjnych zrzuty ekranu czy krótkie nagrania obrazujące przebieg ich rozgrywki. Ukończenie wymagającego poziomu, pokonanie trudnego przeciwnika, dotarcie na odległy obszar mapy czy znalezienie zabawnego błędu zasługuje na uwiecznienie i opublikowanie w sieci. Gracz-turysta będzie jednocześnie liczył, że wywoła tym reakcje podobne do tych sprowokowanych zdjęciami z tropikalnej plaży, wnętrza odległego zabytku albo ośnieżonego górskiego szczytu. Wreszcie gry, podobnie jak wakacyjny wyjazd, dają nam możliwość autokreacji w nowych warunkach, przyjęcie alternatywnego wyglądu, przyzwolenie na odmienne zachowanie, szansę eksperymentowania z własnym wizerunkiem, odegranie zupełnie nowej roli^[34].

Do wymienionych powyżej obserwacji nawiązuje także Bobby Schweizer^[35]. Jego zdaniem wirtualną turystykę należy traktować jako jeden z możliwych sposobów doświadczania gry. Dlatego też cyfrowa przestrzeń powinna tworzyć wrażenie wartej odwiedzenia^[36]. Służyć temu mogą zarówno zabiegi światotwórcze czy narracyjne obecne w samej grze, jak i towarzyszące im parateksty: zwiastuny, reklamy, poradniki lub albumy. Przez ostatnie lata trudno przeoczyć istotny wkład kampanii promocyjnych w kształtowanie wyobrażenia potencjalnych klientów nie tylko o specyfice rozgrywki, fabule lub oprawie graficznej, lecz także o wrażeniach płynących z przebywania w fikcyjnej rzeczywistości. Zgadając się ze Schweizerem, trzeba dodać, że postawa gracza-turysty będzie charakterystyczna, to znaczy prostsza w realizacji, raczej dla produkcji z otwartym światem, oferujących rozbudowaną, trójwymiarową i nawigowalną przestrzeń^[37].

Badacz zaznacza także, że cyfrowy odpowiednik prawdziwego miasta może funkcjonować jako istotny czynnik silnie zachęcający

[33] Ibidem, s. 153–155.

[34] Ibidem, s. 159–160.

[35] B. Schweizer, *Touring the videogame city*, [w:] *Locating Imagination in Popular Culture. Place, Tourism*

and Belonging, red. N. van Es, S. Reijnders, L. Bolderman, Abby Waysdorf, New York 2021.

[36] Ibidem, s. 153.

[37] Ibidem, s. 154.

do zakupienia oraz uruchomienia konkretnego tytułu[38]. Część gier, podobnie jak wspomniane wcześniej *Shenmue*, umieszcza swoją akcję w prawdziwych lokacjach, co pozwala graczom odbyć wirtualne podróże do odległych metropolii. Wśród tego typu projektów można wymienić między innymi: Hongkong w *Sleeping Dogs* (United Front Games, Square Enix, 2012), Seattle w *Infamous Second Son* (Sucker Punch Productions, Sony Computer Entertainment, 2014), Nowy York w *Marvel's Spider-Man* (Insomniac Games, Sony Computer Entertainment, 2018), San Francisco w *Watch Dogs 2* (Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2016), a także kilka europejskich miast ukazanych w różnych okresach historycznych z serii *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–2020)[39]. Oczywiście podobny efekt turystycznego wyjazdu można spróbować uzyskać za pomocą paratekstów, nawet jeśli nawigowalna przestrzeń nie odwzorowuje autentycznych krajobrazów. Schweizer zauważa, że grom towarzyszą niekiedy dodatkowe materiały, fikcyjne ulotki, magazyny lub mapy, których zadaniem jest wywołanie silnego skojarzenia z turystyką czy podróżowaniem[40]. Już sama nazwa przewodnik (ang. *guide*) sugeruje, że sięgamy po tego typu źródła, aby dowiedzieć się więcej o miejscu, do którego zapraszają nas projektanci. Przykładowo instrukcje gier z serii *GTA* są stylizowane na broszury dla turystów odwiedzających fikcyjne miasta imitujące Nowy Jork, Los Angeles czy Miami. Znajdziemy w nich informacje o lokalnych atrakcjach turystycznych, hotelach, restauracjach, szpitalach, klubach i wyróżnikach poszczególnych dzielnic. Ponadto, zgodnie z konwencją franczyzy, zostajemy ostrzeżeni przed potencjalnymi zagrożeniami dla przyjezdnych oraz wysokim poziomem przestępczości, co usprawiedliwia sugerowaną przez autorów paratekstu konieczność noszenia przy sobie broni[41].

Materiały skierowane do graczy, choć nie zawsze przyjmują formę podobną do publikacji dla turystów, pełnią moim zdaniem zbliżoną funkcję. Dominik Ziarkowski, określając specyfikę gatunku przewodnika turystycznego, przytacza obserwację Jacka Kolbuszewskiego, że zadaniem tekstu jest oprowadzanie czytelnika po danym regionie czy mieście w zastępstwie innej osoby[42]. Badacz zwraca także uwagę na eklektyczność przewodników, które mogą zawierać różnorodne elementy, od danych geograficznych i historycznych, przez opisy zabytków, po wskazówki dotyczące hoteli oraz restauracji[43]. Kolejnym istotnym aspektem jest dokonywana przez autorów selekcja informacji służąca przygotowaniu optymalnego doświadczenia turystycznego, które ma ograniczyć się do miejsc wartych odwiedzenia i najważniejszych atrakcji oferujących głównie oryginalne wrażenia wizualne[44]. Nie

[38] Ibidem, s. 156.

[39] J. Radońska, *Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed*, „Acta Ludologica” 2018, nr 1(2).

[40] B. Schweizer, op. cit., s. 156–157.

[41] *Grand Theft Auto: Vice City Tourist Guide*, Rockstar Games 2002, s. 9.

[42] D. Ziarkowski, *Przewodniki a rozwój nowoczesnej turystyki w XIX wieku*, „Turystyka Kulturowa” 2018, nr 7, s. 23.

[43] Ibidem.

[44] Miało to związek z równoległym nowoczesnej turystyce rozwojem fotografii. Ibidem, s. 27, 38.

wolno też zapominać, że wraz z rozwojem turystyki same przewodniki uległy zróżnicowaniu oraz specjalizacji, z jednej strony odpowiadając potrzebom turystów, z drugiej do pewnego stopnia je kształtując. Jak zauważa Włodzimierz Nowotarski, dla rozróżnienia poszczególnych rodzajów publikacji należy zwrócić uwagę na ich treść, funkcje, jakie mogą one pełnić, oraz ich zakładaną grupę docelową[45]. Oczywiście wydaje się przecież, że typ zakupionego przewodnika będzie zależny chociażby od indywidualnej kondycji fizycznej czy preferowanego sposobu podróżowania.

Przewodniki po grach cechują podobne do wymienionych powyżej założenia. Autorami tych paratekstów są osoby dobrze zaznajomione z konkretnymi tytułami[46], ponieważ ich zadaniem jest wprowadzenie czytelników w specyfikę gry, pod względem zarówno mechaniki, jak i warstwy fabularnej i występujących w niej postaci. Instruowanie graczy, m.in. ze względu na modularność medium, a także stopień rozbudowania dzisiejszych projektów wirtualnych światów, wymaga wykorzystania przejrzystej formy. Stąd poza drobniawymi opisami poszczególnych fragmentów rozgrywki niektóre przewodniki zawierają mapy, tabele ze statystykami ekwipunku, schematy rozwoju awatara, charakterystyki bohaterów niezależnych, objaśnienia elementów interfejsu oraz liczne zrzuty ekranu. Wymaga to oczywiście ograniczenia informacji przekazywanych odbiorcom, dlatego też solucje zazwyczaj koncentrują się na najważniejszych etapach i kluczowych miejscach, które należy odwiedzić, aby efektywnie rozwijać rozgrywkę.

Przewodniki mają przeciwdziałać poczuciu aporii[47], umożliwić swoim czytelnikom płynne doświadczenie pozbawione zbędnych przerw wywołanych na przykład koniecznością zastanowienia się nad tym, w którą stronę należy się udać. Do pewnego stopnia gwarantują też, że nie przeoczymy cennych przedmiotów, porozmawiamy z odpowiednimi postaciami albo odblokujemy istotne umiejętności. Trudno więc przecenić ich przydatność dla osób chcących jak najpełniej doświadczyć oferowanych przez grę atrakcji, ale jednocześnie starających się pozostać na trasie przewidzianej przez producentów albo sprawdzonej przez autorów poradnika. Gracz-turysta, chętnie sięgający po materiały pomocnicze organizujące jego kontakt z interaktywnym tekstem, byłby

[45] W. Nowotarski, *Typologia przewodników turystycznych i jej uzus w tytulaturze*, „Folia Turistica” 2020, nr 54, s. 157–159.

[46] W przypadku wysokobudżetowych produkcji i oficjalnych poradników publikacje przygotowuje się, opierając się na wczesnej wersji gry oraz materiałach źródłowych udostępnionych przez projektantów, aby mogły one trafić do sklepu w okresie zbliżonym do premiery samej gry.

[47] Terminem „aporia” Espen Aarseth określa pojawiający się podczas nawigacji po hipertekście „stan impasu” wynikający z niezrozumienia lub nieposiadania przez użytkownika fragmentu jego całości. W trakcie rozgrywki aporia może wystąpić przy trudnościach z rozwiązywaniem zagadek, odnalezieniem właściwej ścieżki albo właściwym wykorzystaniem zgromadzonych przedmiotów. E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków – Bydgoszcz 2014, s. 99–100.

zatem przeciwieństwem gracza-purysty za wszelką cenę unikającego jakichkolwiek podpowiedzi czy instrukcji[48].

Przewodniki po grach, podobnie jak publikacje dla turystów, możemy przykładowo klasyfikować ze względu na stopień szczegółowości podpowiedzi, opisywane tytuły lub gatunki, autorów i wydawców, formę publikacji lub jej objętość. Choć, jak wspomina Mia Consalvo, obszar instruowania graczy w zasadzie od samego swego początku charakteryzował się zróżnicowaniem i wielością form[49], nie wolno zapominać o dynamicznym rozwoju źródeł internetowych ostatnich lat. Niczym prawdziwi turyści wyruszający na wycieczkę w nowe miejsce użytkownicy gier mogą posiłkować się rozwiązaniami cyfrowymi, które stanowią ciekawą alternatywę dla drukowanych przewodników. Serwisy tematyczne oraz platformy społecznościowe pozwalają na szybkie dzielenie się, głównie oddolnymi i nieodpłatnymi, materiałami: solucjami, nagraniami rozgrywki, aplikacjami, mapami, spisami osiągnięć oraz najciekawszych miejsc. Gracze-turyści mogą dziś za pomocą komputera lub telefonu przebierać w darmowych, przygotowanych przez fandom paratekstach, co zdecydowanie ułatwia przyjęcie i realizację omawianej przeze mnie postawy odbiorczej. Można wręcz odnieść wrażenie, że obecnie mamy do czynienia z nadprodukcją treści poradnikowych, redundantnych względem instrukcji już zawartych w samych grach. To z kolei sprawia, że wysokobudżetowe, profesjonalne i autoryzowane przewodniki nabierają dodatkowego znaczenia i wartości, za które najwierniejsi fani są gotowi zapłacić stosunkowo wysoką cenę.

Zasygnalizowane bogactwo form poradników oraz solucji pozwala założyć powszechność ich wykorzystania przez graczy. Wśród ogromu propozycji wyróżniają się jednak osobne publikacje, które przez swoich autorów określane są jako kolekcjonerskie przewodniki. Tego typu parateksty są przeważnie przygotowywane we współpracy z producentami i wydawcami najgłośniejszych wysokobudżetowych tytułów, co oczywiście przekłada się na zwiększenie zainteresowania konkretnymi franczyzami, stanowiąc jednocześnie element większej kampanii reklamowej[50]. Przyjmują one zazwyczaj postać obszernych, zwykle kilkusetstronicowych bogato ilustrowanych albumów w sztywnej oprawie, które oprócz drobiazgowego opisu przebiegu rozgrywki i licznych wskazówek zawierają dodatkowe materiały. Mogą to być wywiady z twórcami gry, grafiki koncepcyjne czy plakaty ukazujące mapę fikcyjnych krain. Sprawia to, że oprócz instruowania graczy poprzez wskazanie im optymalnej ścieżki ukończenia scenariusza książki te pełnią jednocześnie funkcję artbooków, folderów promocyjnych i cennych źródeł informacji o procesie projektowania rozgrywki.

Przewodnik dla gracza jako obiekt kolekcjonerski?

[48] R. Glas, *Battlefields of Negotiation. Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*, Amsterdam 2012, s. 89–90.

[49] M. Consalvo, op. cit., s. 22.

[50] J. Ryan, *Super Mario. How Nintendo conquered America*, London 2011, s. 108.

Biorąc pod uwagę wymienione już cechy, wysoką cenę^[51] i niezrządco ograniczony nakład kolekcjonerskich przewodników, pojawia się pytanie – kto jest ich docelowym odbiorcą? Niestety nie dotarłem do żadnych badań, które by to sprawdziły, choć stosowane przez wydawców określenie „kolekcjonerskie” sugeruje, że nie będziemy raczej mówić tutaj o graczach niezaangażowanych. Jeśli przyjmiemy, iż po tego typu parateksty sięgają najbardziej zapaleni miłośnicy elektronicznej rozrywki i wieloletni fani najpopularniejszych francyz, pojawia się kolejna wątpliwość. Czy przewodniki w ich ocenie pełnią swoją pierwotną funkcję, a może są wyłącznie jednym z wielu gadżetów, które warto mieć w swoim zbiorze, gdyż z czasem zyska on wartość archiwizacyjną? Trudno bowiem wykluczyć, że wydany w dniu premiery gry oficjalny poradnik może po kilku latach jej aktualizacji, przeobrażeń zawartości i usprawnień mechanicznych stanowić cenne źródło informacji o pierwotnie zakładanym przez twórców doświadczeniu użytkownika.

Wracając do kwestii graczy-turystów, chciałbym zwrócić uwagę na potencjalnie oferowane przez kolekcjonerskie przewodniki kompleksowe wsparcie grającego w przystępnej formule. Korzystając z pieczołowicie przygotowanych solucji opisujących niemal każdą czynność oraz licznych zrzutów ekranu, czasem dosłownie wskazujących właściwą trasę eksplorowania wirtualnej przestrzeni, można uzyskać poczucie bezpieczeństwa i zniwelować ryzyko zagubienia się w rozległym, złożonym świecie gry. Gracz-turysta będzie zatem próbował pozostać na wcześniej wytyczonej przez kogoś innego, projektantów poziomów albo autorów przewodnika, ścieżki optymalnego doświadczenia, nawet jeśli jest ono silnie sformatowane i ograniczające^[52]. Nie wolno też zapominać o wzrastającej liczbie rozbudowanych gier wideo, których satysfakcjonujące poznanie może wymagać nawet kilkudziesięciu godzin. Obszerny poradnik pozwala więc zaoszczędzić wiele z tego czasu, udzielając kluczowych informacji o przebiegu rozgrywki czy rozwoju wątków fabularnych. Jednocześnie umożliwia szybsze ukończenie scenariusza lub niweluje konieczność powtarzania poszczególnych etapów dla poznania alternatywnych zakończeń. Czyni kontakt z grą intensywny i satysfakcjonujący niczym kolejna dobrze zorganizowana wycieczka.

Zakończenie

Relacje gier wideo oraz turystyki, ze szczególnym uwzględnieniem przewodników dla graczy to szerokie i wielowymiarowe zagadnienie, któremu bez wątpienia należy poświęcić więcej uwagi. Problematyka paratekstów przyjmujących postać szczegółowych poradników dla osób chcących zwiedzać kolejne gry i kolekcjonować wspomnienia ze swoich wirtualnych wypraw stanowi moim zdaniem interesujący przejaw szerszej postrzeganej kultury graczy. Dalszym krokiem w próbie

[51] Za kolekcjonerskie edycje przewodników dla graczy trzeba zapłacić od kilkudziesięciu do kilkuset złotych, co może niekiedy oznaczać, że cena poradnika kilkukrotnie przekracza cenę samej gry, którą opisuje.

[52] J. Newman, *Playing with Videogames*, Oxon – New York 2008, s. 93.

charakterystyki tego zjawiska powinny więc być pogłębione analizy nie tylko samych przewodników, lecz także ich recepcji przez czytelników i użytkowników, które pozwolą w bardziej kompleksowy sposób opisać wstępnie omówione w niniejszym artykule praktyki. Ponadto figura gracza-turysty wydaje mi się ciekawą perspektywą przydatną przy analizie wspomnianych paratekstów oraz elementów projektu rozgrywki, jak chociażby przestrzeń, sterowanie czy praca wirtualnej kamery.

- Aarseth E., *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pisarski, P. Schreiber, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków – Bydgoszcz 2014
- Ballagas R., Kuntze A., Walz S.P., *Gaming Tourism: Lessons from Evaluating REX-plorer, a Pervasive Game for Tourists*, [w:] *Pervasive Computing*, red. J. Indulska, D.J. Patterson, T. Rodden, Heidelberg 2008, s. 244–261
- Banaszkiewicz M., Duda A., *To be a S.T.A.L.K.E.R. On architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*, [w:] *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, red. M. Gravari-Barbas, N. Graburn, J.-F. Staszak, London 2019, s. 197–210
- Bartle R., *Gracze, którzy pasują do MUD-ów*, przeł. P. Zająkała, [w:] *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, wybór i koncepcja M. Filiciak, Warszawa 2010, s. 363–408
- Consalvo M., *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge – London 2007
- Dubois L., Gibbs C., *Video game-induced tourism: a new frontier for destination marketers*, „Tourism Review” 2018, nr 73(2), s. 186–198. <https://doi.org/10.1108/TR-07-2017-0115>
- Flynn B., *Towards an Aesthetics of Navigation: Spatial Organisation in the Cosmology of the Adventure Game*, „M/C Journal” 2000, nr 3(5). <https://doi.org/10.5204/mcj.1875>
- Glas R., *Battlefields of Negotiation. Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*, Amsterdam 2012
- Junko Y., Hsu C., Liu T., *Video Games as a Media for Tourism Experience*, [w:] *Information and Communication Technologies in Tourism 2022*, red. J.L. Stienmetz, B. Ferrer-Rosell, D. Massimo, Cham 2022, s. 67–71
- Kaczmarek J., Stasiak A., Włodarczyk B., *Produkt turystyczny*, „Turystyka i Hotelarstwo” 2002, nr 1, s. 33–54
- Khattab M., Sihvonen T., Harrer S., *Playing at Knowing Ancient Egypt. The Tourist Gaze in Assassin's Creed: Origins*, [w:] *A Ludic Society*, red. N. Denk, A. Serada, A. Pfeiffer, Hamburg 2021, s. 61–72
- Muriel D., Crawford G., *Video Games As Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, London – New York 2018
- Newman J., *Playing with Videogames*, Oxon – New York 2008
- Nowotarski W., *Typologia przewodników turystycznych i jej uzus w tytulaturze*, „Folia Turistica” 2020, nr 54, s. 145–164. <http://dx.doi.org/10.5604/01.3001.0014.0516>
- Radošinská J., *Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed*, „Acta Ludologica” 2018, nr 1(2), s. 4–16
- Ramírez-Moreno C., *Promoting Yokosuka via Video Game Tourism: The case of the Shenmue Sacred Spot Guide Map*, Proceedings of DiGRA 2019, http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_5-compressed.pdf (dostęp: 15.10.2022)
- Ryan J., *Super Mario. How Nintendo conquered America*, London 2011

- Salmund M., Salmund J., *The gamer as tourist. The simulated environments and impossible geographies of videogames*, [w:] *Tourism and the Creative Industries. Theories, policies and practice*, red. P. Long, N.D. Morpeth, New York 2016, s. 151–163
- Schweizer B., *Touring the videogame city*, [w:] *Locating Imagination in Popular Culture. Place, Tourism and Belonging*, red. N. van Es, S. Reijnders, L. Bolderman, New York 2021, s. 151–165
- Štrélák D., Škola F., Liarokapis F., *Examining User Experiences in a Mobile Augmented Reality Tourist Guide*, [w:] *PETRA '16: Proceedings of the 9th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments*, New York 2016
- Swacha J., *Architecture of a Dispersed Gamification System for Tourist Attractions*, „Information” 2019, nr 10(33). <https://doi.org/10.3390/info10010033>
- The New Shenmue Guide Map: The Differences*, PhantomRiverStone, 15.10.2018, <https://www.phantomriverstone.com/2018/10/the-new-shenmue-guide-map-differences.html> (dostęp: 15.10.2022)
- Weber J., *Augmented reality gaming: A new Paradigm for Tourist Experiences?*, [w:] *Information and Communication Technologies in Tourism 2014*, red. R. Baggio, M. Sigala, A. Inversini, Cham 2014, s. 21–24
- Ziarkowski D., *Przewodniki a rozwój nowoczesnej turystyki w XIX wieku*, „Turystyka Kulturowa” 2018, nr 7, s. 23–42

LUDOGRAFIA

- Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–2020)
- Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017)
- Infamous Second Son* (Sucker Punch Productions, Sony Computer Entertainment, 2014)
- Marvel's Spider-Man* (Insomniac Games, Sony Computer Entertainment, 2018)
- Shenmue* (Sega AM2, Sega, 2000)
- Shenmue I & II* (D3T, Sega, 2018)
- Sleeping Dogs* (United Front Games, Square Enix, 2012)
- S.T.A.L.K.E.R.* (GSC Game World, 2007–2009)
- Watch Dogs 2* (Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2016)

Total conversion mods: expanding beyond the original game

ABSTRACT. Markocki Miłosz, *Total conversion mods: expanding beyond the original game*. “Images” vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 115–124. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.7>.

The goal of this article is to outline selected aspects of the phenomenon of game modding, with particular emphasis on mods known as total conversion mods. The text mentions the features of such mods which are both fundamental and most characteristic, in order to establish the necessary context for further discussions concerning the differences between total conversion mods and other types of mods. The article aims to address the question of the legitimacy of approaching total conversion mods as independent text by presenting the most important features of such mods and their application and discussing how they function in the chosen example, i.e. *ST: New Horizons*, so that the following question may be posed: Do the changes introduced to the original game’s gameplay and mechanics in a given conversion mod justify regarding it as a separate game text?

KEYWORDS: mods, total conversion mods, modders, fan activity

Since early 2000s, the subject of third-party software, popularly called “mods,” has been discussed by many academics and researchers. The word “mod” is an abbreviation of words “modify” or “modification,” and it refers to any player-made software that alters and adds new elements to already existing games.[1] However, in their works researchers would mostly focus on the motivations for making mods or relationship between modders and producers of the original game (Nieborg, 2005; Postigo, 2007; Sotamaa, 2007; to name just a few).[2] Similarly, one quite popular line of research focuses on regarding mods as an example of the creativity and activity of fans of particular games.[3] As Hector Postigo points out,

[r]ecent work by Henry Jenkins and others has brought significant attention to fan-programmers and the ascendance of the fan in new media consumption and production (Hartley, 2006; Jenkins, 2006c; Taylor, 2006). Referred to generally as “modders,” fan-programmers have been mapped onto theories of “convergence,” where fans and producers are converging in their roles (Jenkins, 2006b). Fan-programmers form knowledge communities (part of what Pierre Levy has called “collective intelligence”) whose actions are informed by participatory culture and that at times are

[1] O. Sotamaa, *When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture*, “Games and Culture” 2010, no. 5(3), pp. 239–255.

[2] D. Nieborg, *Am I mod or not? – An analysis of first person shooter modification culture*. Paper present-

ed at Creative Gamers Seminar 2005, University of Tampere.

[3] H. Jenkins, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York 2006. See also T.L. Taylor, *Play between worlds: Exploring online game culture*, Cambridge, MA 2006.

in opposition to the commodity-driven proprietary nature of the cultural industries (Jenkins, 2006a; Levy, 1997).[4]

Due to the fact that many people are involved in the modding community, the number and variety of mods is quite high.[5] Different creators focus on different aspects of their favorite games and, in consequence, the mods they make vary widely in subject, scope, and complexity. As Olli Sotamaa notes, mods[6]

can range from single objects such as plants and buildings to operational vehicles and weapons, modified squads, and complete islands. Compared to mission making, add-ons typically demand more working phases and more specialized tools. Single add-ons are often collected to a theme-based add-on pack to simplify downloading. In the context of OFP, the expression “mod” equals a thematic combination of missions and add-ons. In other connections, the term “total conversion” is often used. When the missions form together a continuous plot, a mod is said to include a „campaign.” It is, however, important to bear in mind that the modder categories do not follow any simple hierarchy.[7]

Of course, there are many possible motivations for modders to create their mods, most of which can be divided into three broad categories. The first category includes modders who view their activity of mod creation mostly as a creative and artistic endeavor that helps them to add aesthetic value to their favorite games. In the second category, there are modders who view modding as a way to allow them to better identify with the games and thus make the game play more enjoyable for them. They try to make the games “their own” by designing and adding elements that often relate to elements from popular culture or national culture of the modder. In the third category, there are modders who believe that the experience they acquire by creating mods will help them to get a job in the digital game industry.[8]

This issue connects directly to another important aspect of modding that many researchers focus on, that is, the issue of the modders having to master a set of very specific skills in order to be able to create their mods. This need for modders to have such particular skill set places them apart from other fan creators, seeing as creating a mod tends to be more complicated than a significant number of other forms of fan activity:

[4] H. Postigo, *Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications*, “Games and Culture” 2007, no. 2, p. 301.

[5] P. Levy, *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*, Cambridge, MA 1997.

[6] It is worth noting that in discussing mods, Sotamaa utilizes more detailed classification, referring also to add-ons. There is quite a split between researchers regarding the use of terms “mod” and “add-on”, as well as the issue of what kind of software made by fans should be referred to by one term or the other. Many researchers focused more on programming and

game development tend to use term “add-on” more often, while researchers focused more on fan activity and Internet communities tend to prefer the term “mod”. In most cases those scholars mean the same software or differentiate between mod and add-on based on the scope of the software (as in above citation from Sotamaa), so for simplification and in order to make this text both easier to read and more coherent the term “mod” will be used throughout this text to signify both mods and add-ons.

[7] O. Sotamaa, *When the game is not enough...*

[8] H. Postigo, op. cit., p. 310.

Regardless of the level of complexity of the add-on, some degree of technical and social skill is required on the part of the fans contributing content. For example, mappers and modders must have knowledge of scripting languages, graphics programs, and software development kits (SDKs) especially designed for a given graphics engine associated with a game. They must also have knowledge of the history, technology, and architecture of a given time period if the map or mod is historically based. In many instances, modders, mappers, and others go to great lengths to establish realism and historical accuracy, sometimes going so far as recording the actual sounds for specific weapons to be included in their modifications. Fan-programmer communities working on game addons bring together a host of otherwise disparate interests, such as military history, history of technology, social history, and technological tinkering.[9]

Apart from adding new items, maps or buildings to the game, mods can also modify the gameplay experience. The simplest examples of this would be modding a single player game into multi-player one. In such cases, according to Walt Scacchi, the experience of a single player versus the game environment gameplay is changed into an experience of a group of players versus the game environment, a player versus a player, or a team of players versus another team of players gameplay.[10] Mods can also “enable experiences other than expected [gameplay], like using a modded game for storytelling or film-making experiences is also a practice of growing interest, with the emergence of a distinguishable community of gamer-filmmakers who produce machinima as either a literary medium, or an art form (Kelland, 2011; Lowood & Nitsche, 2011; Marion, 2004).”[11] As Scacchi points out, more and more mods for games focus not on adding new elements to the game but more on making viewing or manipulating elements of the game easier for people, which is particularly useful for machinima creators.[12] As for what the particular mod is supposed to add or modify, they can be divided into a variety of different categories. Those proposed by Scacchi are: “(i) user interface customizations and agents, (ii) game conversions, (iii) machinima, and (iv) hacking closed source game systems.”[13] However, instances of software most commonly called “mods” by modders and players would be the ones from the “user interface customizations and agents” and the “game conversions” categories.[14] That is why this text focuses on examples of mods that fall into those categories.

One of the most easily recognizable examples of user interface customizations mods are ones that allow players to manipulate or rearrange the action bars and icons in games. This type of mod is very

**A brief overview
of most commonly
occurring mods**

[9] Ibidem, p. 302.

[10] W. Scacchi, *Modding as an open source approach to extending computer game systems*, [in:] IFIP International Conference on Open Source Systems, Berlin 2011, p. 65.

[11] Ibidem.

[12] M. Kelland, *From game mod to low-budget film: The evolution of Machinima*, [in:] *The Machinima reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge, MA 2011, pp. 23–36.

[13] W. Scacchi, op. cit., pp. 65–66.

[14] E. von Hippel, *Perspective: User toolkits for innovation*, “Journal of Product Innovation Management” 2001, no. 18(4), pp. 247–257.

popular among MMORPG players, as in the case of MMORPGs the mods focus on either fitting as much information for the players on the screen, or on rearranging and changing all the icons, action bars and any other user interface elements in such a way that they occupy as little space on the player's screen as possible, thus enabling the players to see more of what is happening during the gameplay. Many such mods allow the users to manipulate the user interface elements to customize them to their specific taste or add new ones. A good example of relatively simple interface customizations mod is *Bagnon* for the game *World of Warcraft*,^[15] which only changes the way in which the game displays the player avatar's bags, merging five separate bag windows into one. On the other hand, *WeakAuras* for the game *World of Warcraft*^[16] is a much more complicated interface customizations mod, which allows the players a high degree of manipulating the user interface in the game, as well as the ability to add new interface elements. Another popular type of simple mod that changes the user interface to some degree concerns in-game camera manipulation options. Such mods allow users to manipulate in-game cameras to a greater degree than the unmodified game normally allows for. *Better Camera Mod* for the game *Total War: Warhammer II*^[17] is an example of such a mod, which allows the player to move the camera closer or farther away during battles, so they can get a better view of what is happening on the battlefield.

Most game conversion mods focus on adding new elements to the game. There is an extremely wide variety of this type of mod, as well as of the types of things they add to the games. One of the simplest examples of game conversion mods are map mods. This type of mod simply adds additional maps that players can use for their gameplay, as in the case of *Aldollin's Middle Earth*, which adds a map of Middle Earth from J.R.R. Tolkien's books to the 4X game *Sid Meier's Civilization VI*.^[18] Similarly, another example of relatively simple game conversion mods would be ones that add items, weapons or armor that is not present in the original version of the game. *Roman Imperial Armor and Weapons (replacer)* is an example of such a mod type for the game *The Elder Scrolls V: Skyrim*;^[19] it replaces Imperial weapons and armor (which are inspired by the armor and weapon of Roman legionaries) in the game with models of armor and weapons that look as close as possible to historically accurate Roman ones.

As mentioned earlier, game conversion mods are very popular, and the number of their types is vast. The scope of this text does not allow me to present and describe examples of all of them. Just as Scacchi points out, game conversion mods are

[15] <https://www.curseforge.com/wow/addons/bagnon> (accessed: 7.10.2022).

[16] <https://www.curseforge.com/wow/addons/weakauras-2> (accessed: 7.10.2022).

[17] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1143181517> (accessed: 7.10.2022).

[18] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1152835889> (accessed: 7.10.2022).

[19] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=60867508> (accessed: 7.10.2022).

the most common form of game mods. Most such conversions are partial, in that they add or modify: (a) in-game characters including user-controlled character appearance or capabilities, opponent bots, cheat bots, and non-player characters; (b) play objects like weapons, potions, spells, and other resources; (c) play levels, zones, maps, terrains, or landscapes; (d) game rules; or (e) play mechanics. Some more ambitious modders go as far as to accomplish (f) total conversions that create entirely new games from existing games of a kind not easily determined from the original game.[20]

Even though Scacchi considers total conversion mods to be a part of game conversion mods, he indicates that they are a different—if not a special—type of mods. Indeed, the case of total conversion mods brings to light many issues and problems that are not relevant in the case of other mods—the main issue being the question wherever the total conversion mod for a game can be regarded, as Scacchi also mentions, as a new game, separate from the original one for which this mod was created?

Let us start from the beginning, by discussing what modders, players and researchers actually mean by calling some software a “total conversion mod”. A total conversion mod is actually a set of many smaller mods that create a bigger coherent whole, in fact, a new fully functioning game. The main goal of such types of mods is to allow people to play their favorite game in a setting taken from another popular culture text—be it a novel, a movie, or even another game—or in a gameworld inspired by a specific historical time period. Because of that most total conversion mods enable players to enjoy gameplay in the world of e. g. *Game of Thrones*, *Star Trek*, or *World of Warcraft* in a game that was originally created for different setting or having their own one. The *Warcraft* franchise started as an RTS series and was later made into a MMORPG series, but total conversion mods allow players to enjoy the story and characters created for this franchise through different gameplay characteristic of other games. A good example of this would be *World of Warcraft Universalis* for the game *Europa Universalis IV*,[21] which allows players to experience gameplay in a way specific to grand strategy wargames instead of MMORPG or RTS games in the gameworld created for the *Warcraft* franchise.

The difference in scope and complexity is not the only difference between most mods and total conversion mods. As mentioned before, the main goal of total conversion mods is to transplant a fictional world from another text of popular culture into a given game, but by doing that—in most cases—modders also have to make changes to the gameplay and game mechanics. Those changes are one of the main characteristics that make total conversion mods a separate and unique type of mods. Additionally, the main motivation for those modders differs from motivations behind other game conversion mods of play

Total conversion mods

[20] W. Scacchi, op. cit., p. 66.

[21] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1796527319> (accessed: 7.10.2022).

mechanics. The main motivation of modders for game conversion mods of play mechanics is to change the specific mechanics of a game in a way to make the gameplay easier, faster, or more fun. In the case of total conversion mods, the main motivation for modders is to make the gameplay and game mechanics fit the new setting better, even if some of those changes result in making the game more complex and more complicated to play. The aforementioned aspects of total conversion mods are the reason why many players and some researchers consider a game modified by a total conversion mod to be a different, if not even separate, game from the original, unmodified title.[22] To better understand why a total conversion mod of a game can be considered as a new and separate game from the original one, a detailed analysis of a set of such mods and games will serve as a representative example of the changes that are introduced and their effect on gameplay. The example used in this text is the total conversion mod *ST: New Horizons* for the game *Stellaris*.^[23]

ST: New Horizons mod for *Stellaris*

Stellaris is a science-fiction 4X, simulation, grand strategy game made by Paradox Development Studio and published on 9th May 2016. In this game, players engage in a race of people who have just started their exploration and colonization of a galaxy. The main goal of the game is for the players to overcome various problems and crises to control most of the galaxy, be it through military might or diplomacy, or through leading the galaxy's senate. The main game mechanics players can use to achieve this goal are taking control over solar systems by building space stations, colonizing planets and building space fleets to defend the player's space or invade rival empires. Like any 4X and grand strategy game, *Stellaris* is quite complex and has many mechanics regarding economy, production, or stability of the player's empire, as well as many options of interacting with other empires in the galaxy.

ST: New Horizons is a total conversion mod for *Stellaris* created by a group of modders (there are eleven creators listed on the Steam site for this mod) that allows players to create and expand their space empire in a gameworld based on the fictional world of *Star Trek*. The first obvious change to the original game introduced in this mod concerns parts of the game interface—specifically, the art from the original game that is used as a background in different menus and loading screens is swapped with fan art for *Star Trek*. In the same venue, the total conversion mod substitutes the original sounds and music in the game for sounds and music known from various *Star Trek* movies and series. The second most obvious change to the original game in regard to gameplay and game mechanics is the galaxy map on which

[22] See: O. Sotamaa, *When the game is not enough...*; W. Scacchi, op. cit.; and https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/6tg1bf/what_are_some_of_your_favorite_mods_for_your/ (accessed: 7.10.2022).

[23] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=688086068> (accessed: 7.10.2022).

players can play. In the unmodified version of the game, the galaxy for a specific gameplay is created randomly, with the player having the ability to influence several aspects of the size and shape of the galaxy map they will be playing on. In *ST: New Horizons*, the players do not have as many options to influence the size and shape of the galaxy map, as they play in the Milky Way galaxy, and the map is a recreation of the Milky Way galaxy from the *Star Trek* shows, movies, and games.

The third change that *Stellaris* players will immediately notice in the *ST: New Horizons* is the appearance of ships in the game. The models of ships from the original game are swapped for models of ships from the *Star Trek* universe, so the players who choose to play as Klingons will be able to field fleets of ships that look like Klingon ships from the movies and shows instead of default *Stellaris* ship models. Another change regarding ships that the total conversion mod *ST: New Horizons* implements into the game is a different ship design system. In the unmodified version of the game, players can design their ships to include certain types of weapons, armor, shields and equipment (engines, sensors, etc.), but in the mod not only the types of weapons, armor and shields are changed to ones representative of the *Star Trek* universe, but they also include equipment not present in the original game. The best examples of that are the substitution of generic energy weapons from the original *Stellaris* with phasers and disruptors, as well as the inclusion of deflectors in the ship design, which are characteristic of the *Star Trek* franchise and not present in the unmodified version of the game.

The fourth change that *ST: New Horizons* applies is one to the gameplay and game mechanics regarding the available races that players can choose to play as. All races available for the players are obviously races known from the *Star Trek* movies and shows, but modders had to make changes not only to the appearance of races' sprites that players can see in several windows and menus in the game but also to their statistics and modifiers. In *Stellaris*, every race gets a set of statistics that influences the specialization of said race and as a consequence, the optimal way of playing such a race, e.g. races with modifiers to space and ground combat will be better suited to the more militaristic style of gameplay, while races with modifiers with relation to other races and diplomacy will be well suited to a more diplomatic style of gameplay. In the total conversion mod *ST: New Horizons*, all statistics of races are remade to better match with how they were represented in the *Star Trek* movies and shows, and as a consequence of that, modders had to add statistics modifiers to them that are not present in the original game. In some cases, those changes are seen by players as something that would make playing certain races harder or more complicated, but are included nonetheless, since their main goal is to make the *Star Trek* races more accurately represented in the game, rather than to make them easier or more fun to play.

The fifth and one of the most dramatic changes that *ST: New Horizons* brings to the gameplay concerns the planet classification and,

as a result, to the whole mechanics of colonizing other planets. In the original *Stellaris*, planets available for colonization are divided by their climate characteristics, e.g. desert or tropical planets. Habitability is a race's statistic that is influenced by the planet's climate, and the higher it is, the better the planet is for that race to colonize—for instance, races with an arid climate preference will find that arid, desert and savanna planets have high habitability and are easy to colonize, while at the same time alpine, arctic and tundra planets are almost impossible to colonize without researching any technology that would increase the race's habitability for such planets. Alongside the climate classification, *ST: New Horizons* also includes the planet classification from the *Star Trek* movies and shows, which influences the race's habitability value for planets. This change can mean which an arid planet that in the original game would have had 80% habitability for a desertpreferring race has 50% or even lower habitability for a desertpreferring race, depending on the additional *Star Trek* classification added to it—e.g. an Mclass (earth-like) desert planet will have similar habitability value as in the original game, but the same planet being class F (volcanic) will have 0% habitability for any race except Tholians.

Another gameplay aspect of *Stellaris* that is changed by the total conversion mod *ST: New Horizons* is the technology available for research to the players. Most of the technologies from the unmodified version of the game are removed from the modified game and in their place are introduced technologies specific to the *Star Trek* universe, e. g. replicator or deflector technology. Also, in order to represent *Star Trek* races more accurately in the game, modders introduced some technologies that are available only to certain race, e.g. many technologies available for research for the Borg are specific only to them, and those technologies influence modifiers or mechanics applicable only to the Borg.

Conclusion

As can be expected from software on the scale of a total conversion mod, *ST: New Horizons* changes many more aspects of the gameplay, game mechanics and user interface of *Stellaris* than the ones discussed. Although there are many more examples of changes that total conversion mods bring into a game that could be mentioned, those presented here are the most important ones in regard to the main goal of this text. Due to the volume limit, only the most prominent and crucial aspects of total conversion mods could be presented—those which will hopefully serve as a starting point for further research into how exactly such mods are unique among all other types of mods—to draw attention to this particular perspective in analyzing of mods as a whole.

The changes emphasized in the analysis of the total conversion mod *ST: New Horizons* for *Stellaris* should provide a sufficient general demonstration of the scope and complexity of the undertaking that is creating a total conversion mod. Also, another purpose of presenting examples of the changes to the gameplay and game mechanics—mostly changes to the ship designs and the system of habitability of planets and,

consequently, colonization—is to indicate the reasoning behind regarding total conversion mods as separate games. The main justification for such an assertion lies in the fact that players playing a total conversion mod will experience a significantly different gameplay from the one provided by the unmodified original title—as demonstrated by the case of *ST: New Horizons*, where the overhaul of the system of habitability of planets on its own forces players to change their strategy as regards expanding their empire and colonization efforts. In simple terms, the strategy in which players might try to control the whole map of the game with an empire of only one race is almost impossible, or at least highly impractical and hard to achieve (as in the mod discussed here the colonization options while having only one race in one's empire are distinctly more limited than in the original game). The consequence of those changes is the need for players to change the expansion strategies they have developed while playing unmodified games—in this case, *Stellaris*. Similarly, changes to the technology and items that ships can be equipped with in *ST: New Horizons* force players to rethink the way in which they will go about designing their space fleets and how they will wage war in the game. In general, waging a war in this total conversion mod is harder and on a smaller scale than in original game, especially in the first hundred years of the game. The game mechanics connected in some way to waging a war in the game are mostly influenced by the items a player can put on their ships and the race statistics, which influence ground combat during planet invasions. It is therefore natural that in the wake of changes to those aspects of the game in *ST: New Horizons* the players will have to change their typical *Stellaris* military gameplay. Of course, it is necessary to remember that the changes in this mod are motivated by making the gameplay experience more characteristic of one in the universe of *Star Trek*. All of the examples used in this text emphasize how the sum of changes that a total conversion mod such as *ST: New Horizons* can bring to the original game is profound enough to consider the resulting experience to be a separate game with unique gameplay experience, rather than just another mod for a game.

- Hartley J., *Facilitating the creative citizen*, 2006, <http://www.onlineopinion.com> (accessed: 3.10.2022)
- von Hippel E., *Perspective: User toolkits for innovation*. “Journal of Product Innovation Management” 2001, no. 18(4), pp. 247–257
- Jenkins H., *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York 2006
- Jenkins H., [in:] *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*, ed. H. Jenkins, New York 2006, pp. vi, 279
- Kelland M., *From game mod to low-budget film: The evolution of Machinima*, [in:] *The Machinima reader*, eds. H. Lowood, M. Nitsche, Cambridge, MA 2011, pp. 23–36
- Levy P., *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*, Cambridge, MA 1997

BIBLIOGRAPHY

- Nieborg D., *Am I mod or not?—An analysis of first person shooter modification culture*, Creative Gamers Seminar, University of Tampere, 2005, January 11–12
- Postigo H., *Of mods and modders: Chasing down the value of fan-based digital game modifications*, “Games and Culture” 2007, no. 2(4), pp. 300–313. <https://doi.org/10.1177/1555412007307955>
- Scacchi W., *Modding as an open source approach to extending computer game systems*, [in:] IFIP International Conference on Open Source Systems, Berlin 2011, pp. 62–74
- Sotamaa O., *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, “First Monday” 2007, vol. 12. <https://doi.org/10.5210/FM.V12I9.2006>
- Sotamaa O., *When the game is not enough: Motivations and practices among computer game modding culture*, “Games and Culture” 2010, no. 5(3), pp. 239–255. <https://doi.org/10.1177/1555412009359765>
- Taylor T.L., *Play between worlds: Exploring online game culture*, Cambridge, MA 2006

INTERNET SOURCES

- <https://www.curseforge.com/wow/addons/bagnon> (accessed: 7.10.2022)
- <https://www.curseforge.com/wow/addons/weakauras-2> (accessed: 7.10.2022)
- https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/6tg1bf/what_are_some_of_your_favorite_mods_for_your/ (accessed: 7.10.2022)
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1143181517> (accessed: 7.10.2022)
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1152835889> (accessed: 7.10.2022)
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=60867508> (accessed: 7.10.2022)
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1796527319> (accessed: 7.10.2022)
- <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=688086068> (accessed: 7.10.2022)

LUDOGRAPHY

- Sid Meier's Civilization IV* (Firaxis Games, 2016)
- Stellaris* (Paradox Development Studio, 2016)
- The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011)
- Total War: Warhammer II* (Creative Assembly, 2017)
- World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004–)

Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru

ABSTRACT. Staszenko-Chojnacka Dominika, *Postklasyczna groza. Przeobrażenia fuzji gatunkowej survival horroru* [Postclassic horror. Transformations of survival horror genre fusion]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 125–138. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.8>.

This article provides an introduction to the study of the transformation of the survival horror genre. The author discusses the genre determinants of horror games from the historical perspective, drawing particular attention to the moment when the classic survival horror formula emerged. She also describes the changes over the years that led both to the need to update the genre framework and to the division into classic and post-classic horror games. She also analyses the mechanics typical of contemporary productions using horror elements.

KEYWORDS: survival horror, video games, interactive horror, genre, game history

Gry wideo oraz opowieści grozy współistnieją niemal od momentu pojawienia się interaktywnego medium. Jeszcze zanim ukuto pojęcie survival horroru, twórcy usiłowali zaprojektować pierwsze produkcje spod znaku elektronicznej rozrywki tak, by wprawiły odbiorcę w niepokój i dostarczały mocnych wrażeń. Jak udowadniam w dalszej części artykułu, gry wideo oraz horrorowa fikcja dzielą podobne cele oraz założenia, sprawiające, że produkcje grozy stanowią istotne pole badań groznawczych. W niniejszym tekście przybliżam historyczny rozwój interaktywnych horrorów; wskazuję moment wyodrębnienia survival horroru oraz analizuję cechy definiujące gatunek. Omawiam również zmiany, które na przestrzeni lat sprawiły, że zaczęto dostrzegać konieczność zaktualizowania wyznaczników gatunkowych gier grozy. Celem tekstu nie jest pogłębiona analiza konkretnych gier, ale zarysowanie, na wybranych przykładach, ogólnych tendencji, które w ocenie części badaczy stanowią istotny wkład w rozwój gatunku i jego przeobrażenia.

Horror jako gatunek obecny we wszystkich mediach jest zjawiskiem, które trudno uchwycić w ramy jednoznacznej definicji, ponieważ, jak wskazuje Anita Has-Tokarz, „granice formuły są płynne i trudne do określenia w sposób ostateczny” [1]. Badaczka przypomina jednak, że odbiorcy gier, książek, filmów czy komiksów bez większych

Interaktywna groza

[1] A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, s. 31.

problemów rozpoznają, kiedy mają do czynienia z tekstem grozy. Niemalże intuicyjnie wiedzą, że sięgają po horror, gdyż opierają się na kryteriach tematycznych oraz pewnych estetycznych motywach ewokujących odczucia niepokoju[2]. Jedną z takich podpowiedzi staje się chociażby obecność potwora, który zaburza logiczny porządek świata przedstawionego. Pojawienie się wilkołaków, duchów, zombie, kosmitów czy innych bestii jest oznaką anomalii dotykającej świat bohaterów, dlatego też w wielu tekstach grozy protagoniści dążą do pokonania potwora, a tym samym przywrócenia równowagi[3]. Ponadto w horrorach zaobserwować można zabieg określany jako „intensywność istnienia”. Termin ten Anita Has-Tokarz wprowadza za Józefem Nowakowskim, definiując konstrukcję opowieści, w której bohater doświadcza nieprawdopodobnie wielu nieszczęść[4]. Nagromadzenie przeciwności losu skierowanych w stronę protagonisty jest tak duże, że z powodzeniem wystarczyłoby do stworzenia kilku różnych historii.

Wyróżnione przez badaczy obserwacje znajdują również przełożenie na grove horrory, w których nie brakuje ani sięgających zamęt potworów, ani postaci zmuszonych do mierzenia się z kolejnymi trudnościami. Popularność gier grozy nie jest przypadkowa, ponieważ cele takich produkcji i horrorowej fikcji pokrywają się, sprawiając, że tworzą doskonały duet[5]. Pierwszym celem jest możliwość umieszczenia w interaktywnym medium przerażających bestii oraz zaprojektowania mechaniki pozwalającej je zniszczyć. Likwidowanie przeciwników będących bezmyślnymi monstrami stwarzającymi zagrożenie dla bohaterów jest usprawiedliwione i nie wzbudza kontrowersji ze względu na reprezentację przemocy[6]. Richard Rouse, jeden z twórców gry *The Suffering* (Surreal, 2004), wskazuje, że już od czasu *Space Invaders* (Taito, 1978) projektanci zrozumieli, że aby umieścić gracza w niebezpiecznej sytuacji i zmusić go do działania określanego jako „zabij, aby przeżyć”, należy wykorzystać konwencję grozy[7]. Wówczas motywacja bohatera oraz kierującego nim gracza nie budzi zaskoczenia, gdyż ten działa w obronie własnej.

Ponadto w grze grozy często wystarczy przedstawić użytkownikowi znajomy świat, ale zawierający fantastyczne elementy oraz liczne zwroty akcji, by wydawał się intrygujący i wyjątkowy. Horrory zazwyczaj rozgrywają się w miejscach, które odbiorcy doskonale rozpoznają (las, cmentarz, opuszczony dom itp.), jednak dzięki działaniom nadprzyrodzonych mocy lokacje te zmieniają swój charakter. W ten sposób łatwiej wprowadzić do produkcji nowe mechaniki i rozwiązania uzasadniające, dlaczego bohater posiada nietypowe zdolności, oraz tłumaczące, skąd wzięły się zastępy dziwnych przeciwników[8].

[2] Ibidem.

[3] N. Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, London 1990, s. 98–99.

[4] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 186.

[5] R. Rouse III, *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Hor-*

ror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play, red. B. Perron, Jefferson, NC – London 2009, s. 15.

[6] Ibidem, s. 16.

[7] Ibidem.

[8] Ibidem, s. 17.

Co więcej, gry i horror uzupełniają się, ponieważ oddziałują na te same emocje. Richard Rouse uważa, że gry jako medium świetnie radzą sobie w budowaniu napięcia i wywoływaniu strachu, odpowiadając dokładnie tym odczuciom, które pojawiają się przy kontakcie z tekstem grozy^[9]. Argumentuje przy tym, że w przypadku interaktywnej opowieści odbiorca musi działać, zatem w pewien sposób doświadcza przerażających zdarzeń, a nie jedynie je obserwuje jak w przypadku tradycyjnej narracji, w której wyłącznie empatyczne podejście do bohaterów zapewnia silne wrażenia^[10]. Zdaniem badacza w trakcie prowadzenia rozgrywki dochodzi do głębszego zanurzenia w fikcyjny świat, a tym samym intensywniejszego odczuwania strachu. Jeśli gracz poniesie porażkę i doprowadzi do śmierci bohatera, będzie musiał powtórzyć całą sekwencję, co dodatkowo wzmacnia emocje^[11].

Jednak kiedy ostatecznie uda mu się pokonać potwora i zwyciężyć, pojawia się duma z wykonanego zdania, pokonania lęku i doprowadzenia do ukończenia gry. Zgadzam się, ze stwierdzeniem, że jest to unikalne uczucie wywoływane przez kontakt z interaktywnym horrorem, którego trudno doświadczyć w trakcie lektury książki czy oglądania filmu^[12]. Kończąc wątek dopasowania horroru jako gatunku do medium gier wideo, warto wspomnieć, że interaktywne teksty grozy pozwalają użytkownikom zapoznać się z tematami tabu w bezpiecznym środowisku^[13]. Wszelkie tragedie, spotkania z bestiami i przerażające zdarzenia odbywają się w kontrolowanych przez gracza warunkach, dzięki czemu nie wprawiają go w prawdziwy dyskomfort.

W swoich badaniach korzystam z warstwowej koncepcji gatunkowości gier cyfrowych opracowanej przez Marię B. Gardę. Badaczka proponuje podział uwzględniający fakt, że gry są medium niezwykle rozbudowanym i podlegającym ciągłym przeobrażeniom nakazującym rewidowanie i uaktualnianie tez związanych z przynależnością gatunkową. Garda wyodrębnia trzy warstwy – tematyczną, ludyczną i funkcjonalną, rozbudowując ustalenia poczynione m.in. przez Espena Aarsetha, Geralda A. Voorheesa, Joshuę Calla i Katie Whitlock^[14]. Warstwa tematyczna dotyczy systemu semantycznego, a zatem jej definicja powstaje na podstawie informacji dotyczących rodzaju narracji, czasu i miejsca akcji, stylu wizualnego lub konstrukcji przestrzeni^[15]. Garda podkreśla, że w tym przypadku często wykorzystuje się do analizy narzędzia wypracowane przez literaturoznawstwo lub filmoznawstwo, gdyż konwencje takie jak horror, fantasy czy western są transmedialne i z powodzeniem stosowane zarówno w książkach, filmach, komiksach, jak i grach cyfrowych^[16].

Warstwa ludyczna odnosi się do systemu reguł i należy analizować elementy takie jak mechanika, ekonomia gry, położenie wirtualnej

[9] Ibidem, s. 20.

[10] Ibidem.

[11] Ibidem.

[12] Ibidem

[13] Ibidem, s. 20–21.

[14] M.B. Garda, *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016, s. 25.

[15] Ibidem, s. 25–26.

[16] Ibidem.

kamery, a także, jeśli istnieje, sposób rozwoju postaci (np. FPS, RPG, gra platformowa). Autorka koncepcji zwraca uwagę, że przy rozpoznawaniu gatunku ludycznego ważne jest połączenie kilku charakterystycznych elementów, gdyż nie istnieje jedno decydujące kryterium[17]. Trzecia warstwa określa gatunki funkcjonalne. Związana jest z doświadczeniem rozgrywki, a jej definiowanie polega na przyjrzeniu się praktykom oraz kontekstom odbioru gry. Maria B. Garda wyróżnia dwie osobne kategoryzacje wchodzące w skład warstwy funkcjonalnej. Jest to podział na cel, jakiemu konkretna gra ma służyć (dostarczanie rozrywki lub treści określanej jako „poważne”[18]), oraz poziomu zaangażowania kognitywnego (podział na gry angażujące i nieangażujące)[19]. Opisana typologia zakłada, że poszczególne warstwy gatunkowości łączą się i przenikają, sprawiając, że każdą grę cyfrową można przyporządkować do co najmniej trzech gatunków. Garda pochyła się także nad interesującym fenomenem tak zwanej fuzji gatunkowej, która zachodzi, gdy współwystępują określone gatunki z warstwy tematycznej i ludycznej[20]. Badaczka podaje przykład niezwykle często spotykanego połączenia fantasy i cRPG albo science-fiction i FPS[21]. Fuzje gatunkowe dotyczą także strategii odbioru, więc do obu przypadków można też przyporządkować w warstwie funkcjonalnej gry rozrywkowe i angażujące.

Klasyczny survival horror

Przywołana koncepcja gatunkowości gier cyfrowych okazuje się przydatna również w rozważaniach nad growymi horrorami i wszelkimi przeobrażeniami, jakim na przestrzeni lat uległy tego typu produkcje. Określenie survival horror na stałe weszło do słownika zarówno twórców gier, jak i badaczy, dziennikarzy, a także samych odbiorców, którzy przez lata zdążyli wykształcić konkretny zestaw oczekiwań względem produkcji charakteryzowanych tym mianem. Po raz pierwszy termin survival horror pojawił się w grze *Resident Evil* wydanej w 1996 r.[22] Kiedy użytkownik wczytywał zapisany postęp gry, na ekranie wyświetlała się podzielona na trzy części wiadomość: „You have once again entered/the world of survival horror./Good luck!”[23] Bernard Perron zwraca uwagę, że słynne określenie, które następnie zafunkcjonowało jako nazwa odrębnego gatunku gier, nie powstało w wyniku starań teoretyków, krytyków czy dziennikarzy. To twórcy z firmy Capcom zdecydowali, że przytoczone zdanie pojawi się na ekranie ładowania anglojęzycznej wersji gry, a określenie survival horror zostanie zapisane w katakanie i umieszczone na okładce pudełka z grą, w miejscu gdzie zwyczajowo pojawiała się nazwa gatunku[24].

[17] Ibidem.

[18] Mianem gier poważnych (ang. *Serious Games*) określa się produkcje, w których przekaz nie jest nastawiony na dostarczenie odbiorcy rozrywki.

Wyróżnić można m.in. gry edukacyjne, treningowe, reklamowe czy informacyjne.

[19] M.B. Garda, op. cit., s. 25–26.

[20] Ibidem, s. 27.

[21] Ibidem.

[22] B. Perron, *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York 2018, s. 33.

[23] Ibidem, s. 34.

[24] Ibidem.

Jak dowodzi Marie Kjeldgaard anglojęzyczne hasła i slogany promocyjne były wówczas chętnie wykorzystywane przez japońskie firmy, gdyż uważano, że język angielski wywołuje u konsumenta pozytywne skojarzenia, a jednocześnie nie wymaga podawania wielu konkretnych informacji na temat produktu[25].

Określenie survival horror zaczęło wkrótce funkcjonować jako charakterystyka osobnego gatunku gier cyfrowych. Posługując się warstwową koncepcją gatunkowości, należy stwierdzić, że w warstwie tematycznej wykorzystywano elementy oraz ikonografię grozy znane z pozostałych mediów. Jak podaje Carl Therrien, próżno szukać innego gatunku gier, który posługiwałby się tak oczywistymi nawiązaniem do filmowych czy powieściowych horrorów[26]. Wprawdzie stworzenie jednoznacznej, wyczerpującej definicji horroru jest zadaniem trudnym, ponieważ wymaga od badacza świadomości, że granice zjawiska są płynne i często niemożliwe do uchwycenia, to jednak odbiorcy tekstów grozy często nie mają problemu z rozpoznaniem konwencji[27]. Dzięki temu gry, w których pojawił się potwór w formie ducha, zombie, wilkołaka, wampira, albo innej nadprzyrodzonej istoty zaburzającej dotychczasowy porządek świata, zazwyczaj były słusznie kojarzone z gatunkiem grozy. Istotną podpowiedź dla odbiorców stanowił też świat przedstawiony, pełen lokacji przywodzących na myśl powieści gotyckie lub filmowe produkcje, w których akcja rozgrywała się w miejscach takich jak mroczny las, opuszczony zamek, stary cmentarz.

W warstwie ludycznej również można wyróżnić określone wyznaczniki gatunkowe survival horroru. Najważniejszą zasadą zdawała się konieczność przetrwania w świecie opanowanym przez potwory. Specyficzna mechanika dodatkowo utrudniała graczowi to zadanie, gdyż postać często poruszała się powoli, a ograniczony zapas amunicji oraz środków leczniczych wymuszał oszczędność w zarządzaniu zasobami, a także ograniczanie konfrontacji z przeciwnikami. W tego typu produkcjach wyraźne były również inspiracje mechaniką gier przygodowych. Wirtualna kamera zazwyczaj przyjmowała trzecioosobową perspektywę, a gracz zmuszony był rozwiązywać liczne zagadki i łamigłówki, by w sposób linearny poznawać kolejne etapy rozgrywki[28]. Zatem fuzja gatunkowa w przypadku klasycznej odsłony survival horroru zachodzi pomiędzy wspomnianymi elementami tworzącymi warstwę tematyczną a opisaną powyżej określoną mechaniką składającą się na warstwę ludyczną.

Warto również doprecyzować, że ikonografia grozy była obecna w grach na długo przed pojawieniem się produkcji określanych jako

[25] M. Kjeldgaard, *The Use of English in Japanese Media*, „Gengo to bunka: Aichi daigaku gogaku kyouiku kenkyuushitsu kiyou” [„Language and Culture: Aichi University Language Education Laboratory Bulletin”] 2014, nr 58(31), s. 47, <http://taweb.aichi-u.ac.jp/tgoken/bulletin/pdfs/NO31/03p047-058KJELDGAARD.pdf>.

[26] C. Therrien, *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on...*, s. 34.

[27] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 13.

[28] C. Therrien, op. cit., s. 34.

survival horror. Za zasadne uważam stwierdzenie, że twórcy gier usiłowali adaptować tę formułę gatunkową do interaktywnych tekstów niemalże od momentu pojawienia się nowego medium[29]. Elementy horroru można dostrzec już w *Mystery House* (On-Line Systems, 1980) – tekstowej grze autorstwa Roberta Williams, w której zadaniem gracza jest zbadanie wiktoriańskiej posiadłości oraz odnalezienie ukrywającego się mordercy[30]. Wprawdzie warstwa tematyczna przywodzi na myśl historię kryminalną, a twórczyni wyraźnie inspirowała się grą *Adventure* (1976) Williama Crowthera i Dona Woodsa[31], jednak umiejscowienie akcji w tytułowej tajemniczej rezydencji oraz sposób poznawania przestrzeni wywołują skojarzenia z tekstami grozy. Dwa lata później zadebiutowała produkcja *Haunted House* (Atari, 1982), będąca przykładem gry eksploracyjnej, która również wymaga od użytkownika zwiedzania nawiedzonej posiadłości[32]. Tym razem jednak zadanie utrudnia konieczność gromadzenia określonych przedmiotów oraz unikania pojawiających się losowo przeciwników, takich jak nietoperze, pająki oraz duch właściciela domu. Co więcej, bohater może oświetlać pokoje za pomocą zapałki, która natychmiast zgaśnie, jeśli potwór wkroczy do pomieszczenia. Uważam, że wykorzystanie opisanych mechanik oraz postaci o nadnaturalnych zdolnościach pozwala uznać *Haunted House* nie tylko za interesującą grę grozy, lecz także za protoplastę survival horrorów.

Należy uściślić, że w historii rozwoju medium znajduje się wiele produkcji, które w warstwie tematycznej wykorzystują ikonografię grozy lub powstały z inspiracji słynnymi horrorami. Jak zauważa Anita Has-Tokarz:

Na pierwszych maszynach, które były przeznaczone do wirtualnej zabawy, np. Commodore, Atari 2600 i ZX Spectrum, powstawały gry, których akcję zlokalizowano w typowo horrorowej przestrzeni: starych zamkach, lochach, na cmentarzach itp. Protagonista zmuszony był przeciwstawiać się potworom, wilkołakom, duchom, wampirom i żywym trupom. Pierwsze doniosłe horror-gry pojawiły się na początku lat 80. XX wieku[33].

Z konieczności w artykule wymieniam zaledwie kilka gier, które przyczyniły się do uformowania wzorca gatunkowego. Z pewnością warto wspomnieć jeszcze o wpływie słynnych filmowych slasherów, dzięki którym powstały gry jawnie nawiązujące do dzieł Johna Carpentera czy Tobe'a Hoopera. Produkcje takie jak *Halloween* (Wizard Video, 1983), *Texas Chainsaw Massacre* (Wizard Video, 1983), a także *Friday the 13th* (Domark Software, 1985) świadczą o tym, że twórcy gier wcześniej próbowali zaadaptować motywy znane z kina grozy do interaktywnego medium. Z dzisiejszej perspektywy trudno uznać te wysiłki za udane, ale należy docenić determinację oraz przekonanie, że treści grozy również mogą funkcjonować w grach wideo.

[29] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 398.

[30] A. Williams, *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017, s. 118.

[31] Ibidem.

[32] Ibidem, s. 103.

[33] A. Has-Tokarz, op. cit., s. 398–399.

Na ukształtowanie gatunku survival horror ogromny wpływ miała także gra *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), ponieważ twórcy sięgnęli po niestandardowe rozwiązania, które świetnie sprawdziły się w interaktywnym tekście grozy. W warstwie fabularnej za inspirację posłużyły filmy George'a Romero oraz opowiadania H.P. Lovecrafta. Główny bohater (lub bohaterka) mierzył (mierzyła) się z koniecznością zbadania posiadłości, której właściciel popełnił samobójstwo. Rozgrywka polegała na przeszukiwaniu kolejnych pomieszczeń, poznawaniu fragmentów dziennika zawierającego informacje na temat domostwa oraz konfrontacji z potworami przypominającymi zombie. Nowatorskim zabiegiem było wykorzystanie wirtualnej kamery, która przedstawiała obraz dynamicznie reagujący na ruchy gracza: „Gdy bohater dochodził do brzegu ekranu, włączała się nowa kamera, pokazując akcję z często zaskakujących kątów (np. spod sufitu)”[34]. Gra wywoływała niepokój głównie poprzez specyficzną atmosferę wykreowaną również dzięki odpowiednio dobranym dźwiękom otoczenia. Inne odgłosy można było usłyszeć, gdy postać kierowała się na schody, a inne – gdy powoli przemierzała liczne korytarze. Dodatkowo muzyka zmieniała się tuż przed pojawieniem się przeciwnika[35].

Gatunek wywodzący się od opisanych powyżej gier oraz wspomnianej już pierwszej części serii *Resident Evil*, który dzisiaj nazywam klasycznym survival horrorem, wyróżnia się charakterystycznymi elementami wymienionymi na początku tego podrozdziału. Elementy te zyskały miano wyznaczników gatunkowych, ale warto wspomnieć, że definiowanie konkretnych rodzajów gier wymaga aktualizowania informacji i reagowania na zmiany, jakie na przestrzeni lat zachodzą w branży. Carl Thierren przypomina, że wyodrębnienie survival horroru wynika z uchwycenia rozwoju medium w określonym momencie historycznym[36]. To oznacza, że część tych klasycznych wyznaczników gatunkowych otrzymała taki status, ponieważ występowała w popularnych ówczesnie produkcjach lub seriach, a niekoniecznie dlatego, że naprawdę stanowiła o istocie interaktywnej grozy. Badacz podaje za przykład serię *Resident Evil*, w której z czasem ilość amunicji wystrzelwanej przez gracza dorównała standardom obowiązującym w wysokobudżetowych tytułach akcji. Jego zdaniem również seria *Silent Hill* pozwala doświadczonemu użytkownikowi zgromadzić sporo amunicji[37] i apteczek[38]. Zatem konieczność weryfikowania oraz aktualizowania wyznaczników gatunkowych wydaje się oczywista, zwłaszcza gdy mamy do czynienia z coraz bardziej złożonymi i rozbudowanymi grami, które często przynależą do kilku gatunków tematycznych i ludycznych.

[34] P. Mańkowski, *Wielka księga gier*, Warszawa 2018, s. 352.

[35] *Ibidem*, s. 354.

[36] C. Thierren, *op. cit.*, s. 35.

[37] To oznacza, że warstwa ludyczna wspomnianych gier nie odpowiada założeniom mechaniki klasycznych survival horrorów.

[38] C. Thierren, *op. cit.*, s. 34.

Postklasyczny survival horror

Odpowiedź na pytanie, dlaczego konwencja grozy stała się popularna wśród twórców gier wideo, nie następuje większych trudności. Podobnie jak próba historycznego uporządkowania tytułów, w których inspiracje horrorem stawały się coraz bardziej widoczne. Możliwe jest także wyodrębnienie momentu, w którym zaczęto tworzyć survival horrory, a tym samym rozpoznano konkretne elementy wskazujące, że dana produkcja przynależy do tego gatunku. Komplikacje pojawiają się wraz z dalszym rozwojem medium i wynikającymi z niego przeobrażeniami, jakimi poddano interaktywne horrory. Okazuje się bowiem, że z biegiem lat coraz więcej gier wymyka się definicji adekwatnej do pierwszych produkcji z serii *Resident Evil* czy *Silent Hill*. Granice wyznaczone survival horrorom zaczęły przesuwać się i zacierać, a możliwość precyzyjnego wyodrębnienia ram gatunkowych zdaje się bardziej odległa niż kiedykolwiek wcześniej. Sytuacja ta wymaga od badaczy zrewidowania teorii, uaktualnienia obserwacji, a być może pogodzenia się z faktem, że współczesne gry cyfrowe są już zbyt rozbudowane i wielogatunkowe, by przypisać im konkretne etykiety.

Andrei Nae decyduje się rozróżniać klasyczne i postklasyczne survival horrory. Do grona tych pierwszych włącza produkcje wydane w latach 1992–2004, które przypominają założenia realizowane w *Alone in the Dark* i *Resident Evil*. Natomiast mianem postklasycznych survival horrorów określa gry wydane po 2004 r., przypominające bardziej *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) oraz produkcje należące do podgatunków akcji, takich jak chociażby pierwszoosobowa strzelanina (FPS)[39]. *Resident Evil 4* uznają za szczególnie istotny tytuł reprezentujący zmianę w podejściu do projektowania gier grozy. Kiedy Shinji Mikami przejął nadzór nad projektem, zdecydował, że nowa odsłona serii musi znacząco różnić się od poprzednich gier. Postanowił odbudować i odświeżyć markę, odchodząc od rozwiązań, które dotychczas charakteryzowały słynny cykl[40].

Nae argumentuje, że postklasycznym horrorom coraz bliżej do gier akcji ze względu na bardziej przyjazny dla użytkownika projekt poziomów, sterowanie oraz dostępność zasobów w ekwipunku podczas prowadzenia rozgrywki[41]. Zmianę widać już we wspomnianym *Resident Evil 4*, w którym mechanika gromadzenia przedmiotów została znacznie usprawniona. Gracz zyskał dostęp do stopniowo powiększanej wirtualnej walizki mieszczącej znacznie więcej broni, potrzebnej amunicji oraz innych przydatnych rzeczy, które niegdyś musiałby odrzucić. Takie rozwiązanie zastosowane w grze grozy skutkowało tym, że odbiorca po raz pierwszy zyskał tak dużą kontrolę nad ekwipunkiem[42]. Przedmioty mógł bowiem przenosić, układać, a samą walizkę rozbudować w trakcie gry. Został zatem zwolniony

[39] A. Nae, *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*, London 2022, s. 3.

[40] J. Bycer, *Game Design Deep Dive: Horror*, London 2022, s. 62.

[41] A. Nae, op. cit., s. 3–4.

[42] J. Bycer, op. cit., s. 63.

z konieczności zadecydowania, który zasób jest najbardziej potrzebny w danym momencie. Nie musiał także cofać się do odwiedzonych już lokacji, by zmagazynować przedmioty, a przy okazji ponownie natknąć się na potwory^[43]. Rozwiązanie to zostało podyktowane również odmiennym zachowaniem przeciwników, którzy w tej odsłonie serii nie tylko mogli poruszać się znacznie szybciej niż dotychczas, lecz także byli w stanie unikać ataków i korzystać z broni, zadając bohaterowi poważne obrażenia. Jest to zmiana stosowana w większości gier grozy wydanych po 2004 r., z wyłączeniem tych, które celowo odwołują się do klasycznych tytułów, chcąc naśladować doświadczenie rozgrywki płynące z klasycznych mechanik.

Nae cytuje wypowiedzi graczy zamieszczone w mediach społecznościowych i na stronach internetowych poświęconych klasycznym survival horrorom, z których płynie krytyka wspomnianych wcześniej rozwiązań uznanych za wyznaczniki gatunkowe. Współcześnie użytkownicy skarżą się, że sterowanie w grach takich jak *Resident Evil 2* w zasadzie uniemożliwia rozgrywkę. Dziwią się również, dlaczego tak frustrujące gry były niegdyś bardzo popularne, a dziś uznawane są za klasykę^[44]. Oczywiście pojedyncze głosy nie reprezentują zdania większości graczy, jednak Nae przyznaje, że pierwsze survival horrory były sprzeczne z ówczesnymi zasadami tworzenia mainstreamowych gier wideo. W momencie gdy większość twórców starała się zapewnić odbiorcom jak najbardziej płynną rozgrywkę możliwą dzięki funkcjonalnemu i łatwemu do opanowania sterowaniu oraz dopracowanym ruchom wirtualnej kamery, survival horrory oferowały niemalże odwrotne doświadczenie^[45].

Dla dzisiejszego odbiorcy takie rozwiązanie zdaje się nie do przyjęcia, o czym świadczą remake'i klasycznych gier grozy (np. *Resident Evil 2 Remake*, Capcom, 2019), w których wiele elementów należących do mechaniki rozgrywki zostało uwspółcześnionych. Jeśli klasyczne survival horrory uznawane są za niemal niegrywalne z powodu swoich charakterystycznych cech, to postklasyczna odmiana zapewnia dużo bardziej dynamiczne i funkcjonalne sterowanie, wynikające z większej swobody ruchu postaci oraz elastycznego ustawienia wirtualnej kamery. Niegdyś perspektywa FPP była zarezerwowana głównie dla gier akcji i niekojarzona z horrorem^[46]. Postklasyczne produkcje przełamują ten trend, sprawiając, że pierwszoosobowy widok z powodzeniem może zostać wykorzystany w produkcjach grozy. Udowadniają to m.in. tytuły takie jak: *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014) oraz wiele innych wydanych na przestrzeni ostatnich 17 lat^[47].

[43] A. Nae, op. cit., s. 155.

[44] Ibidem, s. 1–2.

[45] Ibidem, s. 1.

[46] Ibidem, s. 155.

[47] Wymieniam tytuły popularnych, dobrze ocenianych gier grozy, w których zastosowano pierwszoosobową perspektywę.

Rozróżnienie na klasyczny i postklasyczny survival horror uważam za zasadne, chociaż wątpliwość budzi granica, którą wyznacza rok 2004. W mojej ocenie kryterium daty premiery powinno ustąpić miejsca drobiazgowej analizie wykazującej, czy dany tytuł zawiera elementy typowe dla pierwszych produkcji należących do tego gatunku, czy bliżej mu do gry, w której na pierwszy plan wysuwają się inne charakterystyczne cechy. Moim zdaniem propozycja Nae'a wynika nie z istotnego przeobrażenia formuły gatunkowej, ale raczej z sukcesu, jaki odniosła gra *Resident Evil 4*[48]. Należy podkreślić, że w podobnym okresie do sprzedaży trafiły też tytuły w inny sposób realizujące konwencję interaktywnej grozy, jak chociażby: *Kuon* (FromSoftware, 2004), *Doom 3* (id Software, 2004), *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004), *Siren* (Sony Interactive Entertainment, 2004), *Cold Fear* (Dark Works, 2005), *Haunting Ground* (Capcom, 2005) czy *F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005)[49]. Stąd wskazana przez badacza produkcja pełni według mnie funkcję kamienia milowego[50] rozwoju survival horroru, ale jednocześnie sama nie stanowi wyraźnego punktu zwrotnego. Postklasyczny survival horror nie stroni od elementów akcji, dlatego też nietrudno o gry, w których zadaniem gracza jest regularna walka z przeciwnikami. Kolejne fale potworów pojawiają się z dużą częstotliwością, a starcie z nimi jest koniecznością, zwłaszcza gdy pojawia się mechanika walki na arenie, sprawiająca, że bohater nie przejdzie do następnej lokacji, dopóki nie pokona wszystkich wrogów. Nietypowym dla klasycznego survival horroru rozwiązaniem jest także możliwość zwiększania umiejętności postaci. W miarę postępów w rozgrywce protagonista może szybciej się poruszać i być bardziej wytrzymały, chronić się przed dotkliwymi obrażeniami, a także nauczyć się obsługi specjalnej broni, co sprawia, że w finale gry jest dużo potężniejszą postacią niż na jej początku.

Warto pamiętać, że survival horror powstał z połączenia elementów typowych dla gier przygodowych oraz akcji zawierających ikonografię grozy, w których przetrwanie okazuje się ważniejsze niż rozwój bohatera czy fabuły[51]. W tym kontekście interesującym zjawiskiem jest udany powrót do formuły horroru bazującego na założeniach filmowego slashera. Postklasyczne produkcje takie jak *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) czy *The Quarry* (Supermassive Games, 2022) obficie czerpią z motywów typowych dla opowieści o grupie bohaterów prześladowanych przez nieuchwytnego mordercę. Trop ten jest eksplorowany również w grach nastawionych na tryb wieloosobowy, takich jak *Dead by Daylight* (Behaviour Interactive, 2016) oraz *Friday the 13th* (Gun Media, 2017). Obecnie jednak koncentracja na celu, którym jest przetrwanie bohatera, może okazać się kłopotliwa, ponieważ istnieje

[48] Ocena użytkowników na stronie metacritic wynosi 9,2, ocena krytyków to 96, zob. <https://www.metacritic.com/game/gamecube/resident-evil-4> (dostęp: 29.10.2022). Do czerwca 2022 r. sprzedano 11,8 miliona egzemplarzy gry, zob. <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab6>

(dostęp: 29.10.2022).

[49] Każda z tych gier różni się od *Resident Evil 4*, a jednocześnie nadal pozostaje produkcją grozy.

[50] Kamień milowy w znaczeniu epokowego wynalazku, zob. M.B. Garda, op. cit., s. 75.

[51] B. Perron, op. cit., s. 61.

wiele gier określanych mianem „survivalowych”, czyli takich, w których elementy nadprzyrodzone nie występują, a rozgrywka podporządkowana jest przetrwaniu w skrajnie niesprzyjających warunkach. Tytuły takie jak *Green Hell* (Creepy Jar, 2019) czy *The Long Dark* (Hinterland, 2017) nie wykorzystują ikonografii grozy i nie wymagają od użytkownika walki z potworami, mimo że rozgrywka polega na utrzymaniu bohatera przy życiu. Nie korzystają także z elementów typowych dla gier grozy ani w warstwie tematycznej, ani ludycznej.

Redefinicja gatunku survival horror prowadzi także do rozważań nad funkcjonalnością bardziej szczegółowego podziału gier, uwzględniającego różne odmiany grozy. Bernard Perron zastanawia się, czy badacze nie powinni stosować przykładowego rozróżnienia na horrory psychologiczne, horrory z perspektywy pierwszej osoby lub horrory o zombie [52]. Wprawdzie taka klasyfikacja niepotrzebnie miesza warstwę tematyczną z ludyczną, ale być może jest pomysłem, który warto byłoby udoskonalić. Analizując problematykę gatunkowości gier grozy oraz konieczność redefinicji survival horroru, należy również odnotować, że wiele współcześnie wydawanych tytułów łączy w sobie kilka lub kilkanaście cech odpowiadających niegdyś konkretnym gatunkom. Im bardziej rozbudowana, wielogodzinna rozgrywka, wspierana przez wielowątkową fabułę, tym trudniej jednoznacznie przyporządkować ją do ram gatunkowych.

Przykład gier takich jak *The Last of Us* czy *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* dobrze ilustruje to zagadnienie. W obu przypadkach mamy do czynienia z bardzo wyraźnie zaznaczonymi motywami grozy – postać zombie, konieczność przetrwania w świecie opanowanym przez potwory, wątek apokalipsy wywołanej przez pojawienie się bestii. Jednak nazwanie wskazanych tytułów po prostu survival horrorami byłoby znacznym uproszczeniem. Dlatego też coraz częściej można spotkać opisową charakterystykę gatunkową towarzyszącą recenzjom czy materiałom promocyjnym takich produkcji. W internetowym serwisie MobyGames część *Undead Nightmare* określono jako „dodatek o tematyce zombie” [53], natomiast gra *The Last of Us* została nazwana „mieszanką Quick Time Events, strzelaniny, skradanki i survival horroru” [54], przy czym opatrzone ją hasłem „survival horror action adventure game” [55]. Bernard Perron dodaje, że ze względu na warstwę tematyczną nazwałby tę grę „połączeniem postapokaliptycznej opowieści z dramatem, filmem drogi oraz historią o zombie” [56]. Zatem wyraźnie widać, że kategoria survival horroru nie jest już wystarczająca, by oddać bogactwo doświadczeń oferowanych przez wspomniane tytuły. Sądzę, że przydatnym narzędziem jest wielokrotnie wspomniana warstwowa koncepcja gatunkowości, dzięki której można oddzielić tematykę gry od mechaniki i zestawu reguł, co pozwala szczegółowo analizować coraz bardziej rozbudowane produkcje.

[52] Ibidem, s. 65.

[53] Ibidem, s. 21.

[54] Ibidem, s. 408.

[55] <https://www.mobygames.com/game/last-of-us> (dostęp: 27.10.2022).

[56] B. Perron, op. cit., s. 408.

Przypadek dodatku do *Red Dead Redemption* jest interesujący również z tego względu, że elementy grozy pełnią w nim nieco inną funkcję niż w klasycznych survival horrorach. Zombie umieszczone w otwartym świecie gry stanowią o nieprzewidywalności rozgrywki, wywołując w użytkowniku napięcie oraz zaskoczenie^[57]. Inaczej niż w przypadku linearnych klasycznych survival horrorów tutaj użytkownik zyskuje jednocześnie większą sprawczość i swobodę działania, ale tym samym musi być gotowy na dynamiczne zwroty akcji. W każdej chwili może stracić kontrolę nad sytuacją, a w przypadku postklasycznych survival horrorów z otwartym światem, skutkuje to koniecznością nie tyle wczytania tego samego scenariusza i wykonania przewidzianych zadań, co opracowania nowej strategii oraz przygotowania się na losowo generowane spotkania z przeciwnikami. Mechanika hordy popularna w tego typu produkcjach to kolejny zabieg świadczący o przekształcaniach gatunkowych. W przypadku gier takich jak *Days Gone* (Bend Studio, 2019), *Left4Dead* (Turtle Rock Studios, 2008) czy *World War Z* (Saber Interactive, 2019) poruszający się szybko przeciwnicy występują w grupach, stanowiąc zupełnie inny rodzaj zagrożenia niż pojedyncze, powolne potwory obecne w klasycznych grach grozy. Przy okazji warto odnotować, że tendencja do łączenia elementów grozy z mechaniką gier akcji zaowocowała popularnością trybu wieloosobowej rozgrywki, który również można wskazać jako cechę charakterystyczną postklasycznych horrorów. Istotną zmianę wywołaną przez możliwość eksploracji rozległego środowiska gry, stanowią znaczące różnice w poszczególnych rozgrywkach. Nie ma bowiem gwarancji, że każdy użytkownik spotka dokładnie tych samych przeciwników w określonych momentach gry^[58].

Sposób postrzegania gatunkowości gier cyfrowych uległ przemianom na przestrzeni lat. Przedstawione w artykule spostrzeżenia dotyczące ewolucji pojęcia survival horroru, pozwalają wnioskować, że również produkcje spod znaku interaktywnej grozy zmieniły się w znaczący sposób, tym samym wymagając przyjęcia nowej postawy badawczej. Opisane przemiany świadczą również o konieczności redefiniowania fuzji gatunkowej w odniesieniu do gier grozy, ponieważ o ile warstwa tematyczna pozostaje w większości przypadków wciąż aktualna, o tyle mechanika uległa znaczącej zmianie i etykieta survival horror nie oznacza, że gra będzie skłaniać do okazjonalnych potyczek z przeciwnikami, racjonowania amunicji i przedmiotów leczących, a także wymagać rozwiązywania łamigłówek. Rozbudowane, wielowątkowe gry stawiają wymagania zarówno przed użytkownikami, jak i przed publicystami oraz akademikami chcącymi zaktualizować przyjęte definicje i ramy gatunkowe. Niniejszy artykuł stanowi wstępny zarys badań nad charakterystyką gier grozy, uzupełniony o perspektywę historyczną oraz propozycję rozszerzenia klasycznego rozumienia terminu „survival

[57] M.C. Lilly, *Zombies, Play, and Uncertainty in Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, [w:] *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zom-*

bies and Gameplay, red. S.J. Webley, P. Zackariasson, London 2020, s. 151.

[58] *Ibidem*, s. 161.

horror”. Kontynuowanie badań w tym zakresie pozwoli na pogłębioną analizę zjawiska oraz wyodrębnić autorską propozycję definiowania interaktywnych tekstów grozy.

- Bycer J., *Game Design Deep Dive: Horror*, London 2022
- Carroll N., *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, London 1990
- Garda M.B., *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*, Łódź 2016
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011
- Kjeldgaard M., *The Use of English in Japanese Media*, „Gengo to bunka: Aichi daigaku gogaku kyōiku kenkyūshitsu kiyō” [„Language and Culture: Aichi University Language Education Laboratory Bulletin”] 2014, nr 58(31), s. 47–58
- Lilly M.C., *Zombies, Play, and Uncertainty in Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, [w:] *The Playful Undead and Video Games. Critical Analyses of Zombies and Gameplay*, red. S.J. Webley, P. Zackariasson, London 2020, s. 151–163
- Mańkowski P., *Wielka księga gier*, Warszawa 2018
- Nae A., *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games*, London 2022
- Perron B., *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*, New York 2018
- Rouse III R., *Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson, NC – London 2009, s. 15–25
- Thierren C., *Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games*, [w:] *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, red. B. Perron, Jefferson, NC – London 2009, s. 26–45
- Williams A., *History of Digital Games. Developments in Art, Design and Interaction*, Boca Raton 2017

BIBLIOGRAFIA

- <https://www.mobgames.com/game/last-of-us>
- <https://www.metacritic.com/game/gamecube/resident-evil-4>
- <https://www.capcom.co.jp/ir/english/business/million.html#tab6>

LINKI

- Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1976)
- Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014)
- Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)
- Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010)
- Cold Fear* (Dark Works, 2005)
- Days Gone* (Bend Studio, 2019)
- Dead by Daylight* (Behaviour Interactive, 2016)
- Doom 3* (id Software, 2004)
- F.E.A.R.* (Monolith Productions, 2005)
- Friday the 13th* (Domark Software, 1985)
- Friday the 13th* (Gun Media, 2017)
- Green Hell* (Creepy Jar, 2019)
- Halloween* (Wizard Video, 1983)
- Haunted House* (Atari, 1982)
- Haunting Ground* (Capcom, 2005)

LUDOGRAFIA

Kuon (FromSoftware, 2004)
Left4Dead (Turtle Rock Studios, 2008)
Mystery House (On-Line Systems, 1980)
Outlast (Red Barrels, 2013),
Red Ded Redemption: Undead Nightmare (Rockstar San Diego, 2010)
Resident Evil (Capcom, 1996)
Resident Evil 2 Remake (Capcom, 2019)
Resident Evil 4 (Capcom, 2005)
Silent Hill (Konami, 1999–2012)
Silent Hill 4: The Room (Konami, 2004)
Siren (Sony Interactive Entertainment, 2004)
Space Invaders (Taito, 1978)
Texas Chainsaw Massacre (Wizard Video, 1983)
The Last of Us (Naughty Dog, 2013)
The Long Dark (Hinterland, 2017)
The Quarry (Supermassive Games, 2022)
The Suffering (Surreal, 2004)
Undead Nightmare (
Until Dawn (Supermassive Games, 2015)
World War Z (Saber Interactive, 2019)

Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik

ABSTRACT. Czyżak Krzysztof, *Motyw podróży w czasie w grach cyfrowych – podstawowe typy mechanik* [The theme of time travel in digital games – basic types of mechanics]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 139–149. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.9>.

This article is an attempt to describe the ways in which the theme of time travel functions in video games. The text presents the two most common types of incorporating time travel into game mechanics. In the first type, an avatar has the ability to manipulate gameworld time. In the second case, time travel is simulated by a transfer of the avatar into a different game area. The article constitutes a step towards more advanced research on time travel in video games.

KEYWORDS: time travel, time travel stories, video game mechanics, video game narratives, video games, time in video games

Motyw podróży w czasie^[1] rozwijał się w obrębie prozy od końca XIX w. i przeżywał swój okres świetności w opowiadaniach SF w latach 30. i 40. XX w.^[2] W filmie i serialu zdobywał natomiast coraz większą popularność od przełomu lat 50. i 60.^[3], by zaznaczyć swoją obecność dwie dekady później, w epoce Kina Nowej Przygody^[4]. Jeśli

[1] Gdy piszę o motywie podróży w czasie, mam na myśli fizyczne przeniesienie postaci w czasoprzestrzeni za pomocą fantastycznego wynalazku lub siły ponadnaturalnej. Większość badaczy za jego symboliczny początek uznaje *Wehikuł czasu* Herberta George'a Wellsa – za: D. Wittenberg, *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, New York 2013 [wersja MOBI]. Nie interesują mnie przypadki gier, które oferują np. „mentalne podróże w czasie”, ponieważ opowieści te uruchamiają inny zestaw problemów (np. symulują funkcjonowanie pamięci i ludzkiej psychiki), choć jak najbardziej zasługują one na osobne badania. Przykładem może tu być nawet każda gra, która wprowadza „mentalne podróże w czasie” w formie retrospekcji głównego bohatera np. *Guardians of the Galaxy* (2021), w ramach której często przenosimy się do wspomnień protagonisty i dane jest nam sterować jego nastoletnią wariacją. Na marginesie warto również wspomnieć, że w przeciwieństwie do innych mediów retrospekcje w grach cyfrowych mogą oferować graczowi doświadczenie rodem z opowieści o podróżach w czasie, jeśli wybory

podjęte w retrospekcjach mają wpływ na rozwój postaci lub wydarzeń z „czasu teraźniejszego” (sama postać nie podróżuje w czasie, ale gracz przejmuje kontrolę nad jej przeszłą inkarnacją, mając wiedzę na temat jej dalszych losów).

[2] Zdaniem Davida Wittenberga „gatunek” opowieści o podróżach w czasie swój najważniejszy etap rozkwitu w literaturze – pod względem formalnym – miał w latach 30. i 40. XX w., natomiast w późniejszych dekadach wszedł w fazę „filmową/multiwersalną”. Wittenberg, op. cit.

[3] Należy wymienić tu takie tytuły, jak eksperymentalny film Chrisa Markera *La Jetée* (1962), kultowy brytyjski serial o podróżniku w czasie *Doctor Who* (1963–), niektóre odcinki amerykańskich seriali fantastycznych: *Star Trek: The Original Series* (1966–1969) i *The Twilight Zone* (1959–1964), film ze słynnym zakończeniem wykorzystującym motyw podróży w czasie: *Planet of the Apes* (1968), a także hollywoodzką adaptację powieści Wellsa *The Time Machine* (1960).

[4] Przywołać trzeba przede wszystkim *The Time Bandits* (1981) Terry'ego Gilliana, *The Terminator*

obok tego zwróci się uwagę na jego coraz intensywniejsze występowanie w komiksach superbohaterskich pod koniec XX w., nietrudno będzie zauważyć, że gry cyfrowe wkraczały w pejzaż popkulturowy, w którym podróż w czasie była dobrze rozwiniętym i popularnym tematem szeroko rozumianej fantastyki. Nic więc dziwnego, że twórcy gier cyfrowych niemal od samego początku chętnie z niego korzystali.

Nie dość, że pojawił się wcześniej – w tytułach takich jak *Adventure in Time* (1981) czy *Time-Gate* (1983), które powstały dekadę po *Pongu* (1972) – to stanowił on element świata przedstawionego wielu serii kluczowych dla rozwoju gier cyfrowych. Warto przywołać tu choćby *Final Fantasy* (1987–) – w pierwszej części graczowi przychodzi mierzyć się z antagonistą podróżującym w czasie, *Sonic The Hedgehog* (1991–), w którym został on wpleciony w mechaniki *Sonic The Hedgehog CD* (1993), albo *The Legend of Zelda* (1986–), w obrębie której powstało kilka istotnych gier związanych z motywem podróży w czasie (w szczególności należy wspomnieć o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* z 1998 r. oraz *The Legend of Zelda: Majora's Mask* z 1999 r.[5]). Relatywnie wcześniej zaczęły również powstawać gry poddające ów motyw parodii (*Day of the Tentacle*, 1993), a także grove adaptacje filmów, które towarzyszyły kinowym premierom w ramach hollywoodzkiej strategii *merchandisingu*[6] (np. *Back to the Future II & III* z 1990 r. czy *Bill & Ted Excellent Adventure* z 1989 r.).

Ponieważ motyw podróży w czasie wciąż cieszy się popularnością w obrębie fantastyki, zyskuje coraz więcej odmian i stanowi jeden z bardziej charakterystycznych tropów współczesnej popkultury, postanowiłem przyjrzeć się bliżej temu, jak gry cyfrowe przetwarzają go na własnych warunkach – w szczególności interesuje mnie, jak funkcjonuje on w warstwie mechanik[7], jako że stanowią one sferę wyróżniającą utwory interaktywne na tle filmów i powieści. Z racji powziętych założeń i dobranych przykładów będzie to raczej przyczynek do dalszych rozważań na temat temponautyki[8] w obrębie gier wideo – w tym tekście postanowiłem wyodrębnić bowiem jej najbardziej powszechne typy[9].

(1984) Jamesa Camerona, *Back to the Future* (1985) Roberta Zemeckisa czy *Bill & Ted's Excellent Adventure* (1989) Stephena Hereka.

[5] Sama seria słynie dziś zresztą ze skomplikowanej chronologii i obecności kilku linii czasowych.

[6] Stanowiły więc formę gadżetu związanego z funkcjonowaniem systemu hollywoodzkiego. M. Adamczak, *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010, s. 65–68.

[7] Za mechaniki uznaję tutaj metody interakcji agentów z rzeczywistością cyfrową, służące zmianie stanu gry („methods invoked by agents, designed for interaction with the game state”). Czyli – innymi słowy

(i w uproszczeniu) – sposoby interakcji ze światem przedstawionym, służące jego przekształcaniu. W obrębie analizowanych przeze mnie gier jedynymi agentami, którzy mogą „podróżować w czasie”, są awatary. Za: M. Sicart, *Defining Game Mechanics*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2008, nr 8(2) [online], <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (dostęp: 17.05.2023).

[8] Korzystam z określenia używanego przez Mariusza M. Lesia, by uniknąć powtórzeń, za: M.M. Leś, *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Białystok 2018.

[9] Co pozwoli wskazać pewne utrwalone/stereotypowe przykłady funkcjonowania motywu w obrębie gier

Interesuje mnie ponadto grupa tytułów, w których narzędzie do podróżowania w czasie występuje (bądź jest wyjaśnione) w ich diegezie – utworów podejmujących temat w sferze tekstualnej (korzystających z literackiego/filmowego motywu) – mimo że istnieją produkcje, które oferują niediegetyczne mechaniki manipulacji warstwą temporalną (np. *Forza Horizon 5*, gra wyścigowa umożliwiająca „przewinięcie” czasu do tyłu w celu skorygowania kierunku jazdy samochodu).

Zidentyfikowanie najważniejszych strategii adaptacji motywu przez gry cyfrowe pozwoli stwierdzić, które jego aspekty wychodzą na pierwszy plan w przypadku interaktywnych utworów. Zakładam, że w ich obrębie podróż w czasie (jako mechanika) staje się atrakcją^[10] i kolejnym sposobem interakcji gracza/awatara ze światopowieścią – narzędziem pozwalającym na jej kształtowanie.

Na początku warto zaznaczyć, że w obrębie gier cyfrowych podróż w czasie najczęściej odbywa się tylko i wyłącznie w sferze fikcji, a nie reguł – czyli stanowi element czysto fabularny^[11]. Temponautyka może być tematem tych gier, ale właściwa podróż odbywa się poza sferą kontroli gracza – np. w tzw. cutsceńkach lub pomiędzy poszczególnymi etapami – i w ramach tych tytułów nie ma on możliwości aktywnego w nich udziału. Przykładem mogą być tu wspomniana już pierwsza odsłona *Final Fantasy*, przygodowe *A New Beginning* (2010), albo strategię *Empire Earth* (2001) i *Original War* (2001). W tych tytułach podróż w czasie staje się udziałem postaci, a nie gracza/awatara – więc analiza i interpretacja użycia tego motywu wśród nich nie będzie opierać się przede wszystkim na badaniu warstwy fikcji (oczywiście z uwzględnieniem środków narracyjnych, które twórcy mają do dyspozycji przy przedstawianiu rozwoju fabuły i postaci).

Sam motyw podróży w czasie w warstwie fikcji nadal może, rzecz jasna, stanowić czynnik wpływający na rozgrywkę. Przykładowo, w grze *Back to the Future: The Video Game* (2010) mamy możliwość eksplorowania miasteczka Hill Valley w trzech różnych wersjach – odwiedzamy je w latach 80. XX w., w latach 30. XX w., a także trafiamy do dystopijnej wariacji (nad którą przejął kontrolę czarny charakter). Podróż w czasie odbywa się pomiędzy rozdziałami gry, ale staje się narzędziem światotwórczym i ustanawia przestrzeń rozgrywki – dzięki niej pogłębiamy naszą wiedzę na temat postaci oraz Hill Valley, czerpiąc przyjemność z eksplorowania nowych wariantów przestrzeni znanych z filmu^[12].

cyfrowych, a także – w dalszej perspektywie – wyodrębnić bardziej oryginalne przypadki.

[10] Podobnie jak np. w grach o tematyce superbohaterkiej otrzymujemy dostęp do umiejętności, która nie ma racji bytu w świecie rzeczywistym.

[11] Korzystam z propozycji Jespera Juula, według której dzieli on grę na dwa poziomy: fikcję (fabułę, opowieść) i reguły (elementy mechanik). Za: K. Prajzner, *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*,

red. K. Prajzner, Łódź 2019, s. 22. Choć te warstwy jak najbardziej się przenikają, rozdzielenie ich na tym etapie badań pozwala mi wyodrębnić strategie adaptacji motywu podróży w czasie, które wyróżniają gry cyfrowe na tle utworów literackich i filmowych.

[12] Sama filmowa trylogia Zemeckisa opiera się na formalnych powtórzeniach i powielaniu miasteczka oraz jego mieszkańców w kolejnych wariantach czasoprzestrzennych.

Poza kontrolą gracza – podróż w czasie jako element warstwy fikcji

Istnieją odrębne przypadki, w których „podróż w czasie” odbywa się w grze dzięki aktywności gracza, ale nie stanowi ona głównych mechanik gry, a jedynie wyjątek w ramach jednego questu/zadania (gracz nie ma tu możliwości ruchu wahadłowego tam i z powrotem, nie może też używać wehikułu w innych segmentach rozgrywki). W tych przypadkach awatar jest niejako „siłą” wrzucony w inny czas przez rozwój wydarzeń. Przykładowo, w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), w queście *Alduin's Bane* mamy możliwość zajrzenia do przeszłości dzięki skorzystaniu z mocy jednego z tytułowych, starożytnych zwojów. Tej sytuacji nie możemy powtórzyć, a co więcej – sprowadza się ona do obserwacji, a nie uczestnictwa.

Obok gier, w których temponautyka występuje wyłącznie w ramach fikcji, istnieją produkcje włączające ją w obręb mechanik – w następnych segmentach tekstu chciałbym skupić się na dwóch najczęściej pojawiających się formach podróży w czasie.

Podróż w czasie jako umiejętność awatara i sposób wpływania na czas świata gry

Pierwszym typem funkcjonowania motywu jest włączenie umiejętności manipulacji czasem świata gry (*Gameworld Time*[13]) do zbioru zdolności awatara. W niektórych grach akcji (np. *Quantum Break*, 2016) czy w tytułach zręcznościowych (np. *Blinx the Time Sweeper*, 2004) nasz awatar zyskuje możliwość wpływania na bieg czasu – spowalniania go, zatrzymywania, przyspieszania, czy wreszcie: cofania. W tego typu tytułach kontrola czasu pozwala zdobyć awatarowi przewagę nad przeciwnikami, a jednocześnie władza nad temporalnością, fenomen niedostępny w rzeczywistości pozacyfrowej, staje się jedną z głównych atrakcji danej produkcji, oryginalnym narzędziem decydującym o jej wyjątkowości, wyróżniającym ją na tle konkurencyjnych gier[14].

Najciekawsza – ponieważ najbardziej złożona i spektakularna – wydaje się możliwość cofania czasu. Niektóre z tytułów w ramach swoich mechanik pozwalają „przewinąć” go do tyłu – niczym kasetę VHS – by gracz mógł odwrócić ruch przeciwników, śmierć awatara albo decyzje podjęte w rozmowie z NPC (*non-player character* – postać niegrywalna). W przypadku zręcznościowej gry akcji – *Prince of Persia: Sands of Time* (2003) – możliwość korzystania z tytułowego artefaktu stanowi jej najbardziej charakterystyczną mechanikę. W trakcie rozgrywki nasz awatar ma za zadanie przemierzać pomieszczenia fantastycznego pałacu – nieraz przychodzi nam podczas eksploracji przeskakiwać nad pułapkami lub walczyć z uzbrojonymi przeciwnikami. Gra pozwala nam na popełnianie błędów: po upadku w przepaść czy otrzymaniu śmiertelnej rany możemy w trakcie potyczki odwrócić

[13] Korzystam tutaj z propozycji José P. Zagala i Michaela Mateasa, którzy wyróżniają cztery ramy czasowe stosowne do analizy temporalności gier. *Gameworld Time* określa czas wydarzeń wewnątrz przedstawionej w grze rzeczywistości cyfrowej (wydarzeń, w których „bezpośrednio uczestniczymy” za pośrednictwem awatara). J.P. Zagal, M. Mateas, *Time*

in Video Games: A Survey and Analysis, „Simulation & Gaming” 2010, nr 41(1), s. 8.

[14] Już same tytuły gier o podróżach w czasie wskazują na obecność tematyki temponautycznej: *TimeShift*, *Singularity*, *Quantum Break*, *Chronology*, *Blinx: the Time Sweeper*, *Prince of Persia: Sands of Time*, *Chrono Trigger*, *Ocarina of Time*, *Achron* etc.

bieg wydarzeń za pomocą tytułowych piasków czasu. Możemy jednak zdobyć ich określoną ilość, więc ten przywilej ma swoją cenę. W czasie rozgrywki, szczególnie podczas starcia z dużą liczbą przeciwników, musimy nadal być czujni i wiedzieć, kiedy możemy sobie pozwolić na odwrócenie biegu wydarzeń (a nie zawsze będziemy mieli na tyle dużo cennego piasku, by cofnąć sekwencję walki do momentu, w którym moglibyśmy jeszcze zdobyć przewagę). Czas staje się zasobem, a zarządzanie nim przypomina dysponowanie eliksirami zdrowia z gier RPG.

Cofanie czasu pełni inną funkcję w pierwszej odsłonie *Life is Strange* (2015) – to nie akcja i wyzwania platformowe stanowią wyzwanie, ale przede wszystkim rozwój fabuły i relacji z NPC. Gracz kieruje losami nieśmiałej nastolatki o imieniu Max, która ma możliwość odwracania biegu wydarzeń (z reguły jedynie o kilka minut). W ten sposób może zapoznać się z różnymi opcjami dialogowymi i innymi rozwiązaniami danej sytuacji. Co więcej, temponautyka wykorzystywana jest do rozwiązania zagadek związanych z danym etapem (np. by zdobyć klucz, bohaterka może go po prostu wziąć ze stołu, a potem cofnąć czas i „wymazać” w ten sposób scenę kradzieży – jej ekwipunku bowiem nie dotyczą te same reguły, co reszty otaczającego ją świata). Gra wciąż jednak stara się postawić w centrum aspekt etyczny działań protagonistki – moc Max znika w jednej z kluczowych sytuacji, gdy jej koleżanka zamierza popełnić samobójstwo. O rozwiązaniu tej sceny decydują wcześniej podjęte decyzje oraz opcje dialogowe, których nie można cofnąć – wybrane w tej jednej scenie. Mimo że mamy możliwość zabawy i eksperymentowania z różną formą zachowań wobec innych postaci, waga wyborów moralnych gracza i jego wpływu na rzeczywistość cyfrową jak najbardziej zostaje zachowana[15].

Co ważne, w przypadku *Life is Strange* alternatywne dialogi i konsekwencje wyborów, które w innych grach możemy poznać poprzez rozpoczęcie gry od któregoś z uprzednio dokonanych zapisów, stają się fundamentem rozgrywki. To, co stanowi czysto grową właściwość[16], zostaje wplecione w mechaniki – można więc koncepcję cofania czasu uznać za formę metagrowego zabiegu. Nie zawsze ma on związek z temponautyką w obrębie diegezy, o czym szerzej piszą autorzy artykułu poświęconego mechanice „przewijania czasu”, w którym wskazują także inne tytuły korzystające z tej konwencji[17]. Nie zmienia to faktu, że gry o podróżach w czasie mają potencjał – podobnie jak

[15] Potencjał *Life is Strange* rzecz jasna nie wyczerpuje się na tym wątku – grze poświęcono już kilka artykułów naukowych. Jest analizowana m.in. jako przykład serii filozoficznych eksperymentów myślowych (L. de Miranda, *Life Is Strange and "Games Are Made": A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2016, nr 13[8]), stanowi również obiekt krytyki jako narracja powielająca stereotypy dotyczące postaci kobiecych (M.-A.R. Butt, D. Dunne,

Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead, „Games and Culture” 2017, nr 14(4).

[16] Gracze wielokrotnie odbywają „podróże w czasie” w ramach swoich rozgrywek – czy to poprzez odtwarzanie ciągle tej samej potyczki, której nie umieją ukończyć z sukcesem, czy też poprzez ponowne ogrywanie poszczególnych partii (bądź całej gry) w celu poznania innych ścieżek fabularnych.

[17] Warto również dodać, że zdaniem autorów artykułu gra *Prince of Persia* reprezentuje przewija-

filmy i powieści poświęcone temponautyce^[18] – do tematyzowania mechanizmów narracyjnych i formalnych medium.

Podróż w czasie jako forma przemieszczania się w przestrzeni

Obok mechanik wpływających na temporalny wymiar świata gry funkcjonują także takie, które symulują przeniesienie w czasie w obrębie rzeczywistości cyfrowej. Omawiana w tym segmencie strategia adaptacji topiki temponautycznej przez gry cyfrowe ponownie służy jako atrakcja danego tytułu i z reguły stanowi charakterystyczny dla niego chwyt, umożliwiający wpływanie na światopowieść. Mamy do czynienia z symulacją wolności, jaką obiecuje koncept wehikułu czasu (wolności odwiedzania tego samego miejsca w różnych latach lub epokach), choć warto zwrócić uwagę na to, że gry cyfrowe oferują z reguły konkretne ramy, w obrębie których gracz może się przemieszczać.

Jak sugeruje Magdalena Cielecka w artykule poświęconym temporalności gier wideo^[19], w ich obrębie temponautyka to najczęściej przemieszczenie awatara w przestrzeni – nie do końca związana jest z temporalnością świata gry, ale sprzężona zostaje z temporalnością warstwy fikcji / historią świata przedstawionego (*Fictive Time*^[20]). Mechanika „podróży w czasie” opiera się na przeniesieniu postaci lub przedmiotu do innego planu przestrzennego w rzeczywistości cyfrowej najczęściej za pomocą odpowiedniego urządzenia lub portalu (punktu, który Alison Gazzard określa mianem *warp* – zakrzywienia w czasoprzestrzeni^[21]) albo za pomocą umiejętności awatara (polegającej jednak tylko na przeniesieniu – nie na manipulacji czasem świata gry^[22]). Gracz może uwierzyć jednak w odmienność tej przestrzeni dzięki znaczącemu udziałowi warstwy fikcji. Najbardziej wyrazistym przykładem takiego podejścia do podróży w czasie są gry przygodowe, jako że czas gry jest w nich zamrożony^[23] i tylko gracz ma możliwość wprowadzania w nim zmiany.

Niekiedy faktycznie inny punkt w czasie stanowi jedynie estetyczną wariację, np. w dwóch grach z serii LEGO (przygodowo-plat-

nie skoncentrowane na akcji (action-based rewind), natomiast przypadek *Life is Strange* uznają za formę cofania skoncentrowanego na tekście (text-based rewind). E. Kleinman, K. Caro, J. Zhu, *From immersion to metagaming: Understanding rewind mechanics in interactive storytelling*, „Entertainment Computing” 2020, nr 33.

[18] David Wittenberg nazywa opowieści o podróżach w czasie laboratorium narracji i wykazuje na licznych przykładach obecność w nich tendencję do autotematyzmu, D. Wittenberg, op. cit.

[19] M. Cielecka, *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, w „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86(146), s. 176.

[20] *Fictive Time* służy opisywaniu czasu wydarzeń w kontekście przedstawionej w grze warstwy fikcji. J.P. Zagal, M. Mateas, op. cit.

[21] A. Gazzard, *Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices In Videogames*, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009 [online], <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1499996/1/906040.pdf> (dostęp: 17.05.2023).

[22] Do pierwszego typu gier – w których do przeniesienia musimy wykorzystać odpowiednie portale – należą m.in. *Chrono Trigger*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *LEGO Harry Potter: Years 1–4* czy *Tick Tock Isle*. Do drugiego typu – polegającym na natychmiastowym przeniesieniu awatara do innej epoki – należą m.in. *Chronology*, *The Great Perhaps* oraz *Yesterday*.

[23] „Gry przygodowe, wywodzące się od interaktywnej fikcji i gier tekstowych, cechuje bardzo specyficzna relacja wobec czasu. [...] W dominującej

formowych adaptacjach popularnych, hollywoodzkich filmów) awatar dysponujący odpowiednim przedmiotem/pojazdem może użyć go w przeznaczonych do tego miejscach, by przemieścić się do ukrytej lokacji (czyli – w założeniu – tego samego pokoju, ale w innym czasie), w której znajdują się cenne dla gracza przedmioty. Ale nawet w takim przypadku bywa, że jest to coś więcej niż „zmiana dekoracji” i zduplikowanie przestrzeni – np. *LEGO: Dimensions* (2015), gra, która polega na eksploracji różnorodnych fikcyjnych światów opartych na popkulturowych franczyzach, wykorzystuje motyw podróży w czasie, by wprowadzać metatekstualny komentarz i przenosić nas z jednego uniwersum do innego, tematycznie/genologicznie z nim związane. W poziomie poświęconym słynnej amerykańskiej kreskówce *The Simpsons* (1989–) mamy możliwość przeniesienia się na ganek domu z serialu *The Flintstones* (1960–1966). Oba tytuły stanowią kluczowe ogniwa w rozwoju animowanego *sitcomu* w amerykańskiej telewizji^[24], więc twórcy w ramach żartu uczynili ze świata Flintstonów prehistorię Simpsonów.

Owe plany czasoprzestrzenne często funkcjonują jednak ze sobą w bardziej złożonej relacji – i bywa, że czynności wykonane przez gracza w przeszłości wpływają na przestrzeń (lub zamieszkujące ją NPC) w przyszłości. Zagadki, które muszą rozwiązać gracze, wiążą się z logiką przyczynowo-skutkową w obrębie jednej przestrzeni. Dodatkowo gracze muszą brać pod uwagę wpływ jednej epoki na drugą. Umiejętność pokonywania bariery czasu staje się kluczem do wykonania zadań. Niekiedy przedmiot z innej epoki okazuje się konieczny do rozwikłania danego problemu – dobrym przykładem tej strategii jest *Day of the Tentacle*, w której sterujemy na zmianę trzema postaciami, a każda z nich znajduje się w innym stuleciu. Kluczową mechaniką gry jest przesyłanie między postaciami małych przedmiotów, które są potrzebne do wykonania danego celu. Gry przygodowe (lub gry RPG wykorzystujące mechaniki gier przygodowych) zwracają także naszą uwagę na temporalność ekwipunku postaci i pozwalają wykorzystać czas upływający (w założeniu) w świecie przedstawionym na naszą korzyść (np. w grze *Tick Tock Isle* bohater musi zostawić puste wiadro pod drzewem i wrócić po nie rok później – w tym czasie będzie spływała do niego żywica, potrzebna do wykonania zadania).

Niekiedy jednak naszym celem staje się wprowadzenie zmiany we wcześniejszej epoce, by odpowiednie rozwiązanie pojawiło się w następującym po niej planie czasowym. Przykładowo, w *Day of the Tentacle* bohaterka znajdująca się w dystopii XXII w. potrzebuje odkurzacza, by wydobyć potrzebny jej przedmiot z dziury, do której nie jest w stanie sięgnąć, więc bohater znajdujący się w wieku XVIII

większości gier przygodowych czas jest nieustannie zamrożony, a świat przedstawiony nie zmienia się, jeśli gracz nie podejmuje jakiegoś działania”. M. Cielecka, op. cit., s. 177.

[24] M.K. Booker, *Drawn to Television: Prime-Time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Westport – Connecticut – London 2006.

musi przekonać Jerzego Waszyngtona, by ten wpisał do konstytucji obowiązek trzymania odkurzacza w każdym domu. Gra zmusza nas do zaakceptowania kreskówkowo-komediowej konwencji, ale kieruje także naszą uwagę na mechanizmy przyczynowo-skutkowe w dłuższej perspektywie czasowej – musimy myśleć o tym, co możemy zmienić w przeszłości, by sterowani przez nas bohaterowie w przyszłości mogli wykonywać kolejne zadania.

Omawiane w tym segmencie gry zwracają także naszą uwagę na temporalność otoczenia – elementów krajobrazu i świata przedstawionego. Nieraz przejście przez daną przeszkodę będzie możliwe dopiero w innej epoce, więc musimy szukać rozwiązania nie tylko w jednej płaszczyźnie czasowej, lecz także w innych nam dostępnych (np. w *Yestermorow*, 2020). Niekiedy pokonywanie przeszkód przy wykorzystaniu podróży w czasie ma charakter zręcznościowy – w grach platformowych, w których możemy przenosić się między epokami za przyciśnięciem jednego przycisku, takich jak *Chronology* czy *The Great Perhaps* (2019), musimy wykorzystywać zmiany, jakie zachodzą na przestrzeni lat w ukształtowaniu terenu, by na bieżąco podczas skoku z platformy na platformę „przeskakiwać” także w czasie. W kilku tytułach na przestrzeń możemy także wpływać, najczęściej poprzez sadzenie roślin w przeszłości, by w przyszłości otworzyły nam dostęp do miejsc wcześniej dla nas niedostępnych (*Chronology*, *Legend of Zelda: Ocarina of Time*) i odwrotnie, poprzez ich ścinanie w przeszłości, by w przeszłości nie stanowiły przeszkody (*Day of the Tentacle*).

Gry, w których gracz ma możliwość przeniesienia się awatarem do innej płaszczyzny czasoprzestrzennej, często korzystają ze schematów literackich i filmowych należących do „gatunku” opowieści o podróżach w czasie – i oczekują przy tym ich znajomości ze strony graczy. By rozwiązać jedną z zagadek w *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, powinniśmy znać klasyczny dla temponautyki paradoks samoprzyczynowości – *bootstrap paradox*[25]. Celem zadania jest przedstawienie melodii młynarzowi żyjącemu w pokojowym świecie przeszłości – aby je wykonać, musimy wpiery wysłuchać melodii w dystopijnym świecie przyszłości, a później przekazać ją jego „młodszej odsłonie” – młynarz poznaje melodię dzięki nam, my zaś poznajemy ją dzięki niemu (i nigdy nie dowiadujemy się, skąd pierwotnie się wzięła).

Z racji tego, że omawiane w tym segmencie gry umożliwiają podróżowanie między różnymi planami czasowymi, często towarzyszy im motyw dystopijnej/apokaliptycznej przyszłości, której nastanie bohaterowie usiłują powstrzymać – w grach takich jak *Chrono Trigger* (1996), *Day of the Tentacle*, *Chronology* czy *The Great Perhaps* eksplorujemy zarówno świat przed upadkiem ludzkości, jak i rzeczywistość postapokaliptyczną. Pod względem fabularnym jest to narzędzie do budowania zaangażowania gracza – na własne oczy widzimy zniszczenia, których dokona główny czarny charakter opowieści, jeśli go nie powstrzyma-

[25] M.M. Leś, op. cit., s. 131.

my. Mrocznym światom towarzyszy podobny sztafaż – zazwyczaj jest w nich mniej humanoidalnych NPC (lub nie ma ich wcale), natomiast szczątki po cywilizacji przejmuje dzika natura, potwory lub zmutowane stworzenia. W przestrzeniach tych panuje atmosfera grozy (pomijając komediowe *Day of the Tentacle*), a niekiedy także od strony mechanik i reguł plan przyszłości różni się od świata przed zagładą – w *The Great Perhaps* oraz w *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* eksploracja zniszczonej rzeczywistości staje się większym wyzwaniem, ze względu na liczne monstra, które w jej obrębie czekają na gracza (inny plan czasowy wiąże się więc ze zwiększeniem poziomu trudności).

Przywołane w tekście tytuły pokazują, że podróż w czasie w ramach gier wideo – jeśli zostaje włączona w obręb mechanik – staje się kolejnym narzędziem wpływania na elementy rzeczywistości cyfrowej. W jednym wypadku oddziałujemy na jej temporalną warstwę (zatrzymanie lub odwrócenie biegu czasu), więc manipulujemy czasem świata gry, w drugim wpływamy przede wszystkim na czas fikcji. Pierwszy omówiony przeze mnie typ growej temponautyki skoncentrowany jest na umiejętności postaci (i jej prowadzeniu – czy to w sferze zręcznościowej, czy fabularnej), drugi zaś – przede wszystkim na interakcji z przestrzenią i jej przekształcaniu. Nie powinna dziwić wyraźna obecność gier przygodowych (lub innych gier korzystających z podobnych założeń) w drugim wymienionym przeze mnie typie opowieści o podróżach w czasie – jako że gry przygodowe skupiają się na interakcji z otoczeniem i rozwiązywaniu zagadek (*puzzle solving*[26]), temponautyka stanowi atrakcyjny pretekst do tego, by tę przestrzeń zwielokrotnić, a zagadki skomplikować. W przeciwieństwie do literatury i filmu[27] gry oferujące mechaniki podróży w czasie nie problematyzują również zbyt często możliwości powstania paradoksów (ani nie stawiają za cel ich unikania), a zamiast tego zachęcają do eksperymentowania i wprowadzania zmian w rzeczywistości – obcowania ze światoopowieścią (choć trzeba również zaznaczyć, że większość z nich oferuje bardzo liniową rozgrywkę i brakuje w nich możliwości popełnienia rażącego błędu podczas ingerowania w rzeczywistość).

Obok wspomnianych w tekście sytuacji funkcjonują przypadki osobne – które oferują bardziej złożone struktury podróżowania w czasie – w omówionych typowych wariantach temponautyki nie ma możliwości współpracy ze swoim awatarem z przeszłości (np. *Braid*, 2008), swobodnego przemieszczania się w dowolnym roku świata przedstawionego (np. *No Time*, obecnie produkcja dostępna jest do kupienia w ramach wczesnego dostępu) czy innych eksperymentów

Zakończenie

[26] „Adventure games are associated with stories, since it allows players to progress through a narrative event structure. Challenges in adventure games appear in the form of puzzles, i.e. challenges where there is no active agent against which the player is competing”. C. Fernández-Vara, *Shaping Player experience*

in adventure Games: history of the adventure Game Interface, [w:] *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Rovaniemi 2008, s. 211.

[27] M.M. Leś, op. cit., s. 47–136.

związanych z czasem (np. *Chronomaster*, 1995). Osobną sferą wartą zbadania jest także motyw pętli czasu, znanej w popkulturze z filmu *Dzień świstaka* – w takiej sytuacji gracz nie ma kontroli nad podróżą i musi funkcjonować w resetującym się świecie, by rozwikłać zagadkę lub powstrzymać nadchodzący kataklizm (przykładem mogą być tutaj: *The Legend of Zelda: Majora's Mask czy Outer Wilds* z 2019 r.).

BIBLIOGRAFIA

- Adamczak M., *Globalne Hollywood, filmowa Europa i polskie kino po 1989 roku. Przeobrażenia kultury audiowizualnej przełomu stuleci*, Gdańsk 2010
- Booker M.K., *Drawn to Television: Prime-Time Animation from the Flintstones to Family Guy*, Westport – Connecticut – London 2006
- Butt M.-A.R., Dunne D., *Rebel Girls and Consequence in Life Is Strange and The Walking Dead*, „Games and Culture” 2017, nr 14(4), s. 430–449. <https://doi.org/10.1177/1555412017744695>
- Cielecka M., *Wieczne teraz? Analiza temporalności gier komputerowych*, „Kwartalnik Filmowy” 2014, nr 86(146), s. 171–182
- Fernández-Vara C., *Shaping Player experience in adventure Games: history of the adventure Game Interface*, [w:] *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, red. O.T. Leino, H.E. Wirman, F. Amyris, Rovaniemi 2008, s. 210–227
- Gazzard A., *Teleporters, Tunnels & Time: Understanding Warp Devices In Videogames*, *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009* [online], <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1499996/1/906040.pdf> (dostęp: 17.05.2023)
- Kleinman E., Caro K., Zhu J., *From immersion to metagaming: Understanding rewind mechanics in interactive storytelling*, „Entertainment Computing” 2020, nr 33. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100322>
- Leś M.M., *Fantastycznonaukowe podróże w czasie. Między logiką a emocjami*, Białyłystok 2018
- de Miranda L., *Life Is Strange and “Games Are Made”: A Philosophical Interpretation of a Multiple-Choice Existential Simulator With Copilot Sartre*, „Games and Culture” 2016, nr 13(8), s. 825–842. <https://doi.org/10.1177/1555412016678713>
- Prajzner K., *Narracja*, [w:] *Wprowadzenie do groźnawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019, s. 15–36
- Sicart M., *Defining Game Mechanics*, „Game Studies. The International Journal of Computer Game Research” 2008, nr 8(2) [online], <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (dostęp: 17.05.2023)
- Wittenberg D., *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*, New York 2013
- Zagal J.P., Mateas M., *Time in Video Games: A Survey and Analysis*, „Simulation & Gaming” 2010, nr 41(1), s. 1–25. <https://doi.org/10.1177/1046878110375594>

LUDOGRAFIA

- Achron* (Hazardous Software Inc., 2011)
- Adventure in Time* (Paul Berker, 1981)
- A New Beginning* (Daedalic Entertainment, 2010)
- Back to the Future: The Video Game* (Telltale Games, 2010)
- Back to the Future II & III* (Beam Software, 1990)
- Bill & Ted Excellent Adventure* (Off The Wall Productions, 1989)
- Blinx the Time Sweeper* (Artoon, 2004)

Braid (Number None, Inc., 2008)
Chronology (Bedtime Digital Media, 2014)
Chronomaster (DreamForge Entertainment, 1995)
Chrono Trigger (Square, 1995)
Day of the Tentacle (LucasArts, 1993)
Empire Earth (Stainless Steel Studios, Mad Doc Software, 2001)
Final Fantasy (Square, 1987)
Forza Horizon 5 (Playground Games, 2021)
LEGO: Dimensions (Traveller's Tales, 2015)
LEGO Harry Potter: Years 1–4 (Traveller's Tales, 2010)
Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015)
No Time (Lost in Days Studio, w 2023 r. znajduje się w fazie wczesnego dostępu)
Original War (Altar Games, 2001)
Outer Wilds (Mobius Digital, 2019)
Pong (Atari, 1972)
Prince of Persia: Sands of Time (Ubisoft Montreal, 2003)
Quantum Break (Remedy Entertainment, 2016)
Singularity (Raven Software, 2010)
Sonic The Hedgehog (Sonic Team, 1991)
Sonic The Hedgehog CD (Sega, 1993)
Tick Tock Isle (Squiddershins, 2015)
Time-Gate (John Hollis, 1983)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)
The Great Perhaps (Caligari Games, 2019)
The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo EAD, 1999)
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo EAD, 1998)
TimeShift (Saber Interactive, 2007)
Yestermorow (Bitmap Galaxy, 2020)

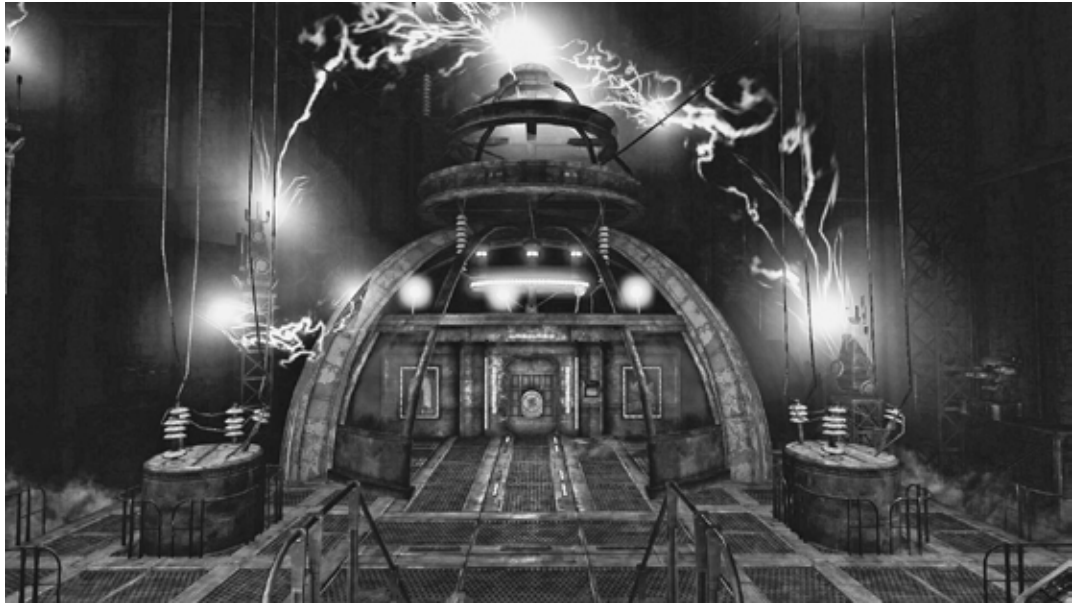
Back to the Future (1985), reż. Robert Zemeckis
Bill & Ted's Excellent Adventure (1989), reż. Stephen Herek
Doctor Who (1963–), BBC
Dzień świstaka (1993), reż. Harold Ramis
La Jetée (1962), reż. Chris Marker
Planet of the Apes (1968), reż. Franklin J. Schaffner
Star Trek: The Original Series (1966–1969)
The Flintstones (1960–1966), ABC
The Simpsons (1989–), FOX
The Terminator (1984), reż. James Cameron
The Time Bandits (1981), reż. Terry Gilliam
The Time Machine (1960), reż. George Pal
The Twilight Zone (1959–1964), CBS

FILMOGRAFIA



Mój grób [My Grave] (*Fallout New Vegas*)

PRAKTYKI
KULTUR
CYFROWYCH



Krypta Sierra Madre [The Sierra Madre Vault] (*Fallout New Vegas_ Dead Money*)

The Polish demoscene – between the past and the future.

Conversation with Łukasz Szalankiewicz

ABSTRACT. Pigulak Marcin, *Polish demoscene – between the past and the future. Conversation with Łukasz Szalankiewicz*. “Images” vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 153–161. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.10>.

In 2021, the National Institute of Cultural Heritage approved the application to include the demoscene in the UNESCO National List of Intangible Cultural Heritage. The Social Committee of the Polish Demoscene Chronicles was responsible for coordinating these activities. The organization aims to document and analyse traditions related to the domestic demoscene. The conversation between Marcin Pigulak (historian of digital games) and Łukasz Szalankiewicz (lecturer, multimedia artist and representative of the Polish Demoscene Chronicles) focuses on the history of the Polish demoscene, its specific nature compared to other digital cultures and contemporary strategies to preserve its heritage.

KEYWORDS: demoscene, demo, demoparty, digital culture, digital heritage

Łukasz Szalankiewicz – lecturer, multimedia artist
and representative of the Social Committee
of the Polish Demoscene Chronicles.
Interviewed by Marcin Pigulak

Do you remember when you first sat down in front of a computer?

Computers first came into my life in 1989, when I was aged eleven. Before that, I knew games from arcade machines, of course. At the time, I was living in Sanok in the Podkarpackie region. In hindsight, it was a rather provincial region on Poland’s fringes, so new things didn’t arrive as quickly as in the larger conurbations. My cousins, who owned an 8-bit Atari computer, used to invite me “to play games”. I would usually either sit and watch them play or take turns playing with them. I remember that the first game was *River Raid*. It wasn’t until the early 1990s that I came into contact with 16-bit computers and the first PCs from Optimus.

So how did you come into contact with the demoscene?

By playing the games, well, actually by getting inside them, into their structure. Out of curiosity, I started checking the extra files on the floppy disks, reading about copying and all the basic processes. Although there was copyright law, until 1994 there were no laws that

actually regulated the circulation of software – piracy was booming, so we rarely had the opportunity to play a game on the original disc. On such a floppy I found a couple of extra files that were completely different to the manufacturer’s, and among them a crack intro [information about breaking the game’s copy protection – M.P.]. Futuristic, let’s call it cyberpunk, music was accompanied by dynamic colours and sinuous graphics composed of ASCII characters. I was fascinated but did not fully understand the essence of these productions. Even friends who had owned computers longer and come across them in almost every game thought they were just extra credits.

Then some friends came along with an Amiga, the dominant computer on the Polish market in the early 1990s. I saw two demos at the time: *State of the Art* by the Scandinavian group Spaceballs and *Technological Death* by Mad Elks.[1] These were something like stand-alone music videos on two and one floppy disks. I soon noticed the same pattern: dominant music, greetings for other groups, logos and the use of ASCII. Some time later, a friend showed me a disk magazine called “Kebab”, and I saw something that really surprised me: a kind of interactive publication on a floppy disk in Polish, with graphics and music. After that I came across similar magazines that described all these demoscene dependencies, but also had their own sections devoted strictly to programming, music and games (although there were fewer and fewer of these as the demoscene developed); so this was a space for almost anyone interested in digital culture. Then it became clear that there were many more of these productions for every computer platform.

It was in 1993 that I decided to get into this movement. Since other platforms – including Atari, Commodore, Amiga – already had an established community, I picked PCs. Though the first attempts to organise around this platform date back to 1992, it was in 1993 that people from various Polish cities began to create a fully-fledged PC scene. The demoscene magazine *Bad News* became an important point of contact (and address database) for us.

How did the Polish demoscene evolve?

We didn’t actually use the word ‘demoscene’; it was simply a ‘scene’. It was made up of a conglomeration of platforms that had their own specificities and operated on the basis of healthy competition. I’m using the term ‘demoscene’ in the colloquial sense, but at the time ‘scene’ meant pretty much the same as ‘community’. There was a kind of subcultural approach to it, a reference to groups known for music, for example. This also true of the specific, somewhat subversive understanding of digital

[1] These demonstrations debuted in 1992 and 1993, respectively.

art – different to that used by the critics, free of aesthetic canons and mainstream restrictions of ‘whether it’s appropriate’.

From the historical point of view, the first activities on the national demoscene are related to such people as the hacker Chris, and the games that he hacked on the ZX Spectrum. He placed his demos next to games or presented them in the community. Thus, the first forms of demonstrations were simple scrolls or music disks.[2] Based on source research, I’ve traced the beginnings of these activities back to 1987. However, the first groups creating a computer demoscene were formed in 1988. These include Quartet on the Commodore 64, which serves as a model group – moving away from game-breaking practices to artistic activities. By this time, other line-ups were already forming, but it was Quartet that started making demos, publishing magazines or organising the first estate parties. The fruit of their work includes “Kebab” magazine, which I mentioned earlier.

Ultimately, platforms are still the basis for discussing the demoscene’s output. We mainly had ZX Spectrum, Atari, Commodore/Amiga and PCs. We didn’t have an Amstrad scene because that platform didn’t catch on in Poland. Another division is based on the difference between 8-bit and 16-bit computers for some of the brands I’ve mentioned. The 32-bit Atari Falcon, for example, did appear, but it was a bit of a lost child. For a while there was a craze for things like GameBoy, but the scene didn’t develop and actually wasn’t fully defined. Unfortunately, I’m not an expert on the console scene (because there is one in existence), but the impact of their activities on the Polish demoscene is not great.

As the Social Committee of the Polish Demoscene Chronicles, you see the demoscene as being the first and most important digital culture in the country. What aspects of it do you consider the most important?

The first thing to do is to define Polish gamedev in the 1980s and 1990s – not so much through the prism of games, but through the people who made them. Demoscene players had digital competences – the ability to programme, create, etc. This made them the natural progenitors of Poland’s emergent computerisation. They understood the intricacies of IT and were among the few who knew how to do something in an assembler, and how to solve certain programming problems in a practical and innovative way. With limited documentation and no internet, these were key skills. The more artistically gifted among them ended up in the development studios that were appearing at the time, raising the overall level of Polish games. The scene also gave us many musicians and graphic designers who are still active in their professions today.

[2] Music disks are seen by the ZX Spectrum community as demos. Although they do not meet the classic

definition of a demo, they are considered the first such examples on Polish soil.

We can talk about the demoscene in terms of disseminating digital creations: graphics or music modules (functioning as add-ons on floppy disks and CDs, preceding the MP3 format). Some members of the demoscene tried their hand at writing viruses, which were more funny than malicious, testing the capabilities of the security measures at that time (to the benefit of the knowledge of system owners).

The demoscene started out as a youth subculture but has evolved into an alternative culture as its members have grown up. This is material for an academic discussion on whether the demoscene is a subculture or not; in my opinion, it is an alternative culture, but with more of a countercultural bent. In the case of the demoscene, one very important determinant was having its own language – a very specific one, with its own dynamics, similar in spirit to communication within hacker or cracker groups. On Polish soil, it served as a prototype of emoticons. Transferred over time to IRC channels (the first social chat rooms) and student forums, they then permeated a wider group of digital users.

It's commonly held that the essence of the demoscene remains its symbol: demo. The dictionary version describes this acronym as 'a demo version of a computer programme'. Doesn't that exhaust the specifics of the term from your perspective?

It is a type of programme designed to demonstrate the capabilities of a particular computer platform – or rather to transcend the apparent system-software barrier of that platform. Something is created that theoretically shouldn't be possible, something that the hardware developers did not predict. From the perspective of the 1980s and 1990s, it was important to explore the technology as much as possible, but the central idea was to cross barriers. Computer demonstrations – seen as productions or texts of digital culture – symbolised such practices.

Bearing in mind the formal or content specificity of demos, can we produce a typology of them?

It's clear that each and every platform had a different approach to their activity. Earlier I mentioned music disks on the ZX Spectrum; although they don't formally perform the functions identified with demos, they are seen as such by the community. Another issue relates to length. Demos that were long and demonstrated coding capabilities based on a number of different effects are itemised as megademos. At the same time, there was already 'competition' for them in the form of shorter demonstrations, which we call intros [intro; a presentation of a computer's capabilities – note M.P.]. Their standard volume became 64 kilobytes, and in these 64 kilobytes you had to include everything, including graphics and music. In fact, there were special competitions

in this area. This was an extra challenge for those who made standard demos. This ‘challenge’ aspect of the demoscene concerned smaller and smaller values over time – 4 kilobytes and now even 256 bytes.

You mentioned the subcultural nature of the demoscene. Is social or political engagement characteristic of this community, for example?

Demoscene creative work rarely contains a clearly defined message. You usually don’t find a commentary that could convey the creators’ worldview. It was originally intended as an audiovisual presentation that could be liked or disliked, and which an individual might have a better or worse understanding of. To outsiders, it looked like a music video or animation.

However, there are groups that are able to communicate specific content. This usually manifests itself through the use of a particular style that guarantees recognition. There are also attempts to prove that the demo is ‘about something’ after all. Yet these attempts at committed creativity are relatively rare. Where the main effort is put into transcending technical limitations, the story is added value. From the fairly recent stuff [2014 – note M.P.], I recommend the Lamers group’s *Cyberpunk* demo on Atari or the Samar group on C64 about magic mushrooms (*Amanita*, 2022). On the PC, on the other hand, there was the group Hypnotize, which in the 1990s dealt with topics such as schizophrenia, epilepsy or claustrophobia.

Which Polish demos from the 1990s – the heyday of the trend – enjoyed the greatest success on the international stage?

So far, demoscene fans have referred to the Mad Elks’ *Technological Death* [1993 – note M.P.]; it was a demo for the Amiga, which contained all the most popular solutions of the time, and which stood out from other Polish demos. The second such title was *The Asskicker*, which came out for the 8-bit Atari (1996). What caused a shock was the generation of graphics and transitions, previously used in the game *Doom*. Another example of a group that was popular internationally is Pulse from Wrocław (PC), which co-operated with Western formations and won international events. Paradoxically, some set-ups had to wait a little longer for their heyday. The Commodore 64 scene, which hibernated a little in the late 1990s, has revived in recent years. It now enjoys widespread international recognition.

As a rule, the home-grown demoscene followed the models operating in other countries, which was down to their universality. Otherwise, the products of the Polish demoscene would not have appeared on the world stage either. “Polishness” in the content of demos was mostly expressed in accents: musical references, vocals in Polish, graphic quotations, etc.

The demoparty is considered to be the beating heart of the scene. Can research into its participants and the content it generated expand the picture of 1990s Polish digital culture?

Sure. We can see the origins of such meetings right at the dawn of the national scene, back in 1986. Originally, these were gatherings of people interested in a particular platform; you could argue that this was where they watched the first western demos or intros. In line with the trend at the time, the first parties were called ‘*copyparties*’. They consisted of copying various types of software: games, application programmes, as well as demoscene products. In the West, the first parties of this type took the form of competitions combined with crack intro shows. The first successful Polish parties, with voting, results being announced etc., were the All Stars Party in Gdańsk (1990) and the more Amiga-like Luzers and Joker Team Copy-Party in Gdynia (1991). The first Polish PC party was organised in 1995 in Ostrowiec Swietokrzyski. Interestingly, parties in Poland didn’t just mean in big cities; they were also provincial centres. The venue was mainly determined by the authority of the organiser. This created interesting practices; in a world without the internet, demoscene people travelled around Poland, got to know each other, voted for the demos they saw, wrote reports for magazines and prepared for their next trips. A list of all the groups and parties is included in the Futuris group demo.[3]

From the point of view of the PC scene, for example, what did the ideal demoparty look like?

Every platform had its own events and rhythm for organising them. Generally, they lasted from one to several days, depending on the ‘processing capacity’ of the organiser. At first, the venues that were rented or shared were mainly schools.

The basis was having the right equipment: for example, a projector to which a computer was connected and a screen where demos were displayed. The party had to have its own dynamics to keep the participants occupied in some way. This also applied to social games like ‘Pepsi drinking competitions’ with floppy disk prizes. They introduced elements of party culture into the community. The most important thing happened late in the day, when competitions devoted to particular aspects (music, graphics) or formats (intros, demos) were run. The community’s response to the demos was checked by voting, with marks written on cards. The scores were counted by the organisers, and the results were announced the following morning. The winners occasionally received physical prizes (e.g. graphics cards), and more

[3] Biter [Archive], *ID Gene / Futuris [PC Demo | Xenium 2022]*, <https://youtube/H1PFVaE-HNE> (accessed: 10.01.2023).

often symbolic prizes in the form of a 'handshake from the chairman'. Today's demoparties somewhat ironically hark back to those days, with the winners being awarded a plastic statuette or a framed certificate.

Basically, the community does not modify the key elements of the demoparty because they are treated as parts of a universal, transnational digital demoscene culture. I suggest that the only element that distinguishes Polish demoparties from others is the spontaneity of participants and their openness to integration. A person who sees the demoscene through the prism of a culture of 'quiet geeks' could be very surprised.

Every golden age is usually followed by a crisis; the demoscene has also experienced such a bump.

The core of the demoscene is its community. You also have to be active in some way within it, positioning yourself, and the rivalry that plays out between groups is also important. A healthy rivalry, I might add (it's the only community that welcomes competitors in demos, even if the rival groups don't know each other). This competition – to be the best, to be appreciated – was defined by the disk magazines and charts sections. Users regularly voted by filling in files on floppy disks and sending them in. This made the demosceners aware of their importance on a local or international level. The magazines filled the community gaps between demoparties.

The decline in both activities can be seen as a litmus test of the vitality of the scene. Based on my research, I conclude that the complete collapse of demoscene initiatives took place between 2003 and 2007. I suspect that this is related to people who were previously active entering adulthood in the broadest sense: work, family, etc.

Let's remember that the demoscene was a niche creation. The last intake was in the early 21st century. The demoscene was essentially trying to be visible, but PR-wise it wrung its own neck through its hermeticity; considering itself an elitist form of digital culture, operating in a language that was incomprehensible to outsiders. All of this meant that the latest 'intake' had to be given time to implement and start creating unique things, while the advanced ones got their lives in order. The problem now is that there are few candidates from today's young generation.

When did part of the community decide to become 'curators of memory' and set up the Social Committee of the Polish Demoscene Chronicles?

It was born spontaneously in the minds of a few people a few years ago. For my part, I had the need to understand all the demoscene relationships – its beginnings, definitions, etc. I asked myself: Why did I dedicate my life as a young person to this community? As the

administrator of the Facebook discussion group Demoscene PL, I started to simulate the group in this spirit: to establish the facts and nuances related to the activities of demoscene groups. Soon afterwards, together with Andrzej Lichnerowicz and Kaja Mikoszevska, we created a core in the form of the Chronicle of Polish Demoscene. We invited other people specialising in their fields to join us. Our goal was to officially get the Polish demoscene entered on the UNESCO World Heritage List. It took us two years to prepare the application, generate a favourable attitude from all demoscene platforms and carry out research (establishing the chronology, selecting demos). Interestingly, in keeping with the demoscene spirit, we held a vote in which the community selected representative demos. These were presented before a committee.

What arguments do you need to use to unite an environment renowned for its divisions?

Divisions used to be folklore and are now a memory of folklore. The modern demoscene is more multiplatform, and demoparties tend to 'mix' different platforms. So, in general, the idea was to select those people who bond these communities and ask for their support in reaching a consensus. We decided to bring the community together by finding partners, including the gaming press, research units or developers with a demoscene pedigree. We became too big to be negated or ignored by any possible malcontents. At the same time, we were open to opinions from the community coming through social media and Discord channels.

What was also important was the fact that as people known for their activities for the demoscene we operated under the auspices of a social committee – a grassroots initiative with no formal hierarchy and no interest in financial activities. I sometimes joke that our fundraising could at amount at most to initiatives like constructing a 'Floppy Disk Monument'.

The Committee's concept is based on things such as archiving, curatorial and popularisation activities. Which of these do you consider to be key?

Due to the nature of the Committee and its democratic way of governing, activities are spread out over time. We monitor what is happening in the demoscene and know where the largest concentrations of sources for a given platform are located. The challenge is to collect and group them, to get a space that would ensure the sustainability of media and digital storage. The Ministry [Ministry of Culture and National Heritage – note M.P.] has offered us such a space – free and accessible to all – in the Kronik@ portal. However, obtaining material from private individuals means adopting the appropriate strategy and taking into account the specific nature of the sources. So, we are at the

stage of working out the principles for cooperation with representatives of the demoscene and creating a collection that will not depend on the goodwill of individuals. In recent years, we have digitised a lot of demos on our own; most – especially PC productions – are on our YouTube channel.[4] What's more, we have selected the best demos from other platforms and ranked them by year. As for popularisation activities, we have created a timeline of the Polish demoscene[5] and prepared the basics of a demoscene dictionary.[6] We regularly participate in events related to the promotion of digital culture.

How do you see the purpose of fostering the memory of the demoscene's heritage when today's young people belong to a different digital culture?

The core of the today's demoscene are the '40 plus' people. I think that for at least a decade veterans will be effective in stimulating the memory of the demoscene. The second concept is to find a common language with young people by presenting the demoscene ethos when promoting modern programming tools; creating demos using modern engines (Unity, Unreal) or ShaderToy. There are special, dedicated events where young people compete to music in order to create an object for a specific slogan (say: 'elephant'). With the freedom of form, real-time design of creative work and professional commentary, such events are closer to an e-sports formula. Personally, this is where my hopes lie for the demoscene developing as an alternative culture – in a synergy of past and future.

Translated by Rob Pagett

Biter [Archive], *ID Gene / Futuris [PC Demo | Xenium 2022]*, <https://youtube.com/H1PFVaE-HNE> (accessed: 10.01.2023)
 Kronika Polskiej Demosceny, <https://www.youtube.com/@KronikaPolskiejDemosceny/featured> (accessed: 10.01.2023)
 Kronika Polskiej Demosceny, *Linia czasu*, <https://kskpd.pl/timeline/> (accessed: 10.01.2023)
 Kronika Polskiej Demosceny, *Słownik*, <https://kskpd.pl/sownik/> (accessed: 10.01.2023)

S O U R C E S

[4] Kronika Polskiej Demosceny, <https://www.youtube.com/@KronikaPolskiejDemosceny/featured> (accessed: 10.01.2023).

[5] Kronika Polskiej Demosceny, *Linia czasu*, <https://kskpd.pl/timeline/> (accessed: 10.01.2023).

[6] Kronika Polskiej Demosceny, *Słownik*, <https://kskpd.pl/sownik/> (accessed: 10.01.2023).



Eksperymenty Enklawy [Enclave Experiments] (*Fallout 3*)

Rola regulacji prawnych w kształtowaniu treści gier i mechanizmów ich promocji na przykładzie wybranych zagadnień ochrony konsumentów

ABSTRACT. Makuch Szymon, *Rola regulacji prawnych w kształtowaniu treści gier i mechanizmów ich promocji na przykładzie wybranych zagadnień ochrony konsumentów* [The role of legal regulations in shaping the content of games and mechanisms of their promotion on the example of selected issues of consumer protection]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 163–173. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.11>.

The aim of the article is to discuss in brief the role of legal regulations in shaping the content of games and the mechanisms for their promotion, using selected consumer protection issues as examples. The subject became particularly high-profile in Poland after the release of *Cyberpunk 2077*, but has been discussed many times around the world, and in recent years there has been a visible trend of many consumer protection authorities to look more closely at the gaming industry and react to bad practices in this area. The article cites some key examples, but also potential practical implications for publishers.

KEYWORDS: video games, consumer, consumer rights, mobile games

Rynek gier wideo co do zasady nie jest regulowany odrębnie i nie zawiera swoistych norm prawnych, właściwych tylko jemu. Z różnych jednak przyczyn otoczenie normatywne tego sektora jest specyficzne, co przekłada się z jednej strony na obowiązki twórców, a z drugiej – na prawa ich odbiorców. Celem artykułu jest analiza roli regulacji prawnych w kształtowaniu treści współczesnych gier i mechanizmów promocji na przykładzie regulacji konsumenckich. Ta część systemu prawnego nie wydaje się najważniejsza w organizacji produkcji gier wideo (prymarnie bowiem większe znaczenie mają regulacje prawa własności intelektualnej czy prawa konkurencji, zwłaszcza na etapach planowania i preprodukcji), niemniej jednak w ostatnich latach coraz wyraźniej zarysowuje się jako coraz istotniejsza i mająca zasadniczy wpływ na procesy twórcze oraz mechanizmy promocji. Wydaje się zresztą, że spośród branż rozrywkowych (do których zaliczylibyśmy np. film, muzykę czy literaturę) to właśnie gry wideo wykazują największy poziom skomplikowania technicznego, mający znaczenie dla problemu zgodności towaru z umową, ale i ewentualnego stosowania nieuczciwych mechanik czy funkcjonalności, które zagrażają odbiorcom.

Wprowadzenie

Pola konfliktów prawnych w świecie gier

Gry wideo mogą stać się płaszczyznami problemów prawnych na wielu polach. Wynika to z czynników, spośród których najważniejszymi wydają się:

- niejednoznaczny status prawny (pod względem typu utworu[1], ale i statusu towaru lub usługi);
- międzynarodowa dystrybucja, a tym samym podleganie różnym reżimom prawnym (m.in. w zakresie czasu ochrony praw autorskich, ale i ochrony konsumentów, przepisów dotyczących reklamowania określonych produktów itp.);
- interaktywność – skutkująca potencjalnymi pożądanymi lub niepożądanymi reakcjami graczy (konsumentów).

Co ważne, większość z omówionych poniżej sfer prawa powinna być uwzględniana już w fazach preprodukcyjnych i produkcyjnych, a także ewentualnie w trakcie działań promocyjnych, gdyż bagatelizowanie ich może narażać na dodatkowe koszty finansowe, konsekwencje wizerunkowe lub w najgorszym wypadku nawet na wstrzymanie dystrybucji gry.

Najczęstsze i najbardziej podstawowe w tej tematyce wydają się oczywiście zagadnienia praw autorskich (zawarcie umów i pozyskanie licencji w wypadku korzystania z cudzej własności intelektualnej[2], ale ostatnimi czasy również problemy własności intelektualnej materiałów, które powstają w wyniku interakcji użytkowników z grą[3]). Drugim polem są zagadnienia praw do znaków towarowych, zwłaszcza w kontekście czynów nieuczciwej konkurencji[4] (tytuły gier, logotypy, nazwy miejsc i postaci, wykorzystanie realnie istniejących produktów przez fikcyjne postacie w grach) czy też szerzej rozumianej własności intelektualnej (a więc wzorów przemysłowych, a także patentów[5]).

[1] Zob. S. Wiśniewski, *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2012, nr 1(115), s. 43 i n.

[2] Szerzej na ten temat w bogatej literaturze przedmiotu, np. I. Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013; T. Grzegorzczak, *Qualification of computer games in copyright law*, „Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law” 2017, nr 1, s. 143–145; *Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, red. E. Traple, Warszawa 2015; J. Markowski, *Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych*, Warszawa 2020. Jednym z głośniejszych przykładów była gra *Limbo of the Lost* (2007), która szybko zniknęła z rynku ze względu na oczywisty plagiat wielu elementów graficznych z innych gier, a także filmów (m.in. *The Elder Scrolls IV. Oblivion*, *Black & White 2*, *Thief: Deadly Shadows*). Internauci stworzyli potem obszerne listy elementów łamiących

prawa autorskie we wspomnianej grze. Zob. *A list of what we Know has been taken! Limbo of the Lost*, GameFAQs, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/932503-limbo-of-the-lost/43658528> (dostęp: 17.10.2022); Forbrukerrådet, *Insert coin. How the gaming industry exploits consumers using loot boxes*, 31.05.2022, <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf> (dostęp: 17.10.2022).

[3] Szczególnie widoczne w takich produkcjach jak *Minecraft*, *Roblox* czy *Dreams*, które oferują graczom bardzo duże możliwości kreowania świata oraz tworzenia własnych minigier.

[4] Zob. M. Wieczorkowska, L. Marcinoska-Boulangé, S. Lipińska, *Tytuł gry wideo i jego ochrona jako znaku towarowego*, *Co do zasady*, 30.07.2020, <https://codozasady.pl/p/217869> (dostęp: 17.10.2022).

[5] Patenty rejestrowane przez producentów gier wideo przeważnie obowiązują wyłącznie w Stanach Zjednoczonych, gdyż w unijnym systemie prawa nie dopuszcza się ochrony patentowej programów

W ramach fabuł gier i przedstawianych tam wątków mogą również wystąpić problemy naruszenia dóbr osobistych (np. przez przedstawienie postaci historycznej lub współczesnej w krzywym zwierciadle, obraźliwie lub zniesławiająco^[6]), a także zagadnienia granic swobody wypowiedzi artystycznej, których efektem może być cenzura określonych produkcji w różnych krajach. Innym przykładem są potencjalne problemy w relacjach między graczami na płaszczyźnie cywilnoprawnej^[7], zwłaszcza wynikające ze sprzedawania postaci, artefaktów lub kont na serwisach. Wydawać by się mogło, że to problemy raczej na linii gracz–gracz, należy jednak pamiętać, że w procesie projektowania gier, w tym ustalania warunków użytkowania danego tytułu, te kwestie warto uwzględnić, gdyż mogą one również odbijać się na reputacji wydawcy albo skutkować konfliktami, szczególnie gdy dochodzi do handlu wirtualnymi przedmiotami o znacznej wartości funkcjonującymi na serwerach wydawcy. W praktyce możliwe są też problemy prawnokarne^[8], wynikające z toksycznych zachowań w grze, gróźb, znieważień, ale i kradzieży wirtualnych dóbr. Te zaś zazwyczaj niosą za sobą konieczność ewentualnej współpracy twórców gier z organami ścigania, a zatem mogą determinować mechanizmy przechowywania danych o graczach i udostępniania ich odpowiednim podmiotom w wypadku wystąpienia przestępstw w grze.

Współcześnie ponadto coraz wyraźniej na horyzoncie projektantów gier pojawiają się też zagadnienia praw konsumenta^[9]. Skoro gracz nabywa grę, to przysługują mu prawa analogiczne jak kupującym inne produkty lub usługi. Materia ta wydaje się współcześnie najmniej dookreślona i ujednolicona. W przeciwieństwie bowiem choćby do systemu prawa własności intelektualnej prawa konsumenta nie są

komputerowych. Jednak w wypadku dystrybuowania gry na ogromnym amerykańskim rynku konieczne jest uwzględnienie obowiązujących tam regulacji. Zob. *Od koła dialogowego Mass Effect po system Nemesis w Shadow of Mordor, oto 9 patentów na gry wideo, które mogą Cię zaskoczyć*, GameMe, 6.09.2021, <https://pl.gameme.eu/od-kola-dialogowego-mass-effect-po-system-nemesis-w-shadow-of-mordor-oto-9-patentow-na-gry-wideo-ktore-moga-cie-zaskoczyc/> (dostęp: 17.10.2022).

[6] Zob. np. M. Rożnowska, *(Nie)rzeczywiste naruszenie dobra osobistego w „wirtualnej rzeczywistości” fabularnej gry komputerowej*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4 (13), s. 175–203; M. Matysiak, *Ochrona prywatności użytkowników gier wideo. Zarys problematyki prawnej*, „Monitor Prawniczy”, dodatek „Prawo Nowych Technologii” 2020, nr 20, s. 26–33.

[7] Szerzej zob. K. Szpyt, *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa 2018; D. Karkut, *Własność wirtualna w prawie polskim. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2018.

[8] Zob. J. Kulesza, J. Kulesza, *Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?*, „Prokuratura i Prawo” 2009, nr 3, s. 23–40; W. Kasprzak, *Wybrane prawnokryminalistyczne problemy kradzieży dóbr z gier internetowych*, „Zagadnienia Społeczne” 2014, nr 2, s. 125–146; W. Kasprzak, *Wykrywanie i ściganie sprawców kradzieży dóbr z gier komputerowych*, „Zagadnienia Społeczne” 2015, nr 1, s. 87–102; O. Winkiel, *„Kradzież” dóbr wirtualnych w grach sieciowych. Wprowadzenie do zagadnienia*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2019, nr 2, s. 137–156.

[9] Zob. R. Kasprzak, *Bezpieczeństwo konsumenta na rynku gier wideo*, [w:] *Bezpieczeństwo konsumentów na rynku tradycyjnym i wirtualnym*, red. B. Mróz, Warszawa 2020, s. 113–125; J. Styczyński, *Gra komputerowa może być nadzorowana przez UOKiK*, „Dziennik Gazeta Prawna”, 21.01.2021, <https://serwisy.gazetaprawna.pl/poradnik-konsumenta/artykuly/8073547,gra-komputerowa-moze-byc-nadzorowana-przez-uokik.html> (dostęp: 8.05.2023).

przedmiotem szerokiego ujednoczenia przepisów za pomocą międzynarodowych traktatów, co sprawia, że interpretacje tych samych pojęć („nieuczciwa reklama”, „lootboxy” itp.) mogą być odmienne w różnych krajach, co utrudni działanie wydawcom gier. W samym polskim prawie, obok dyrektyw i rozporządzeń unijnych, wymienić można różne ustawy dotyczące praw konsumentów (m.in. o prawach konsumenta, o ogólnym bezpieczeństwie produktów, o świadczeniu usług drogą elektroniczną, o radiofonii i telewizji, o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym, o ochronie konkurencji i konsumentów). W sferze reklamy, obok ogólnych regulacji, występują też przepisy ustaw szczegółowych, zabraniających reklam tytoniu, leków, gier hazardowych czy alkoholu^[10]. Należy również pamiętać, że w wielu krajach obowiązują surowe warunki w zakresie cenzurowania określonych elementów w celu uzyskania odpowiedniego ratingu gry, pozwalającego na sprzedaż określonym grupom wiekowym. Skomplikowane, uznaniowo interpretowane i niejednolite w różnych państwach przepisy sprawiają, że otoczenie prawne produkcji gier staje się bardzo złożone i wymaga dużej odpowiedzialności i refleksji nad stosowanymi narzędziami, zwłaszcza promocji i monetyzacji.

Potencjalne pola naruszeń praw konsumenta w branży gier

Sfera ochrony konsumenta w związku z grami wideo może pojawiać się w praktyce w różnych kontekstach. Po pierwsze, już na etapie promocji nowych tytułów, potencjalny nabywca ma kontakt z reklamami, których ewentualna zgodność z finalnym produktem może podlegać analizie. Po drugie, po zakupie pojawić się może kwestia zwrotu gry (odstąpienia od umowy), która w ostatnich latach w regulacjach unijnych, zwłaszcza treści cyfrowych, wywołuje kontrowersje, wymogła też zmiany w europejskim prawodawstwie^[11]. Po trzecie, gracz może mieć kontakt z tzw. *in-game advertising*, czyli mechanizmem zbliżonym do lokowania produktu, polegającym na umieszczeniu w grach elementów stanowiących integralne części świata przedstawionego^[12], co w pewnych kontekstach, szczególnie nachalnego lub fałszywego promowania produktów, może być naruszeniem praw konsumenckich. Po czwarte wreszcie, zawarte w grach funkcjonalności, takie jak mikropłatności i tzw. lootboxy, wywoływać mogą również konflikt z prawem, szczególnie w razie stosowania technik manipulacji, uzależniania sukcesu w grze od dodatkowych płatności lub niejasnych reguł w wypadku płatnych elementów losowych w grze.

[10] A w niektórych krajach także innych produktów, np. w Danii obowiązuje zakaz reklamowania napojów energetyzujących.

[11] Szerzej na ten temat m.in. P. Kukuryk, *Uwagi o zmianach w konsumenckim prawie odstąpienia od umowy zawartej w okolicznościach nietypowych wprowadzonych dyrektywą 2019/2161*, „Monitor Prawniczy” 2020, nr 10.

[12] L. Marcinoska, *Reklama w grze – jak to rozegrać?*,

[w:] *Prawo dla gamedevu*, s. 8, <https://wardynski.com.pl/upload/wordpress/2020/11/Gamedev.pdf> (dostęp: 17.10.2022). Szerzej o zagadnieniu także

K. Grzybczyk, *Reklama i lokowanie produktu w grach komputerowych*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, s. 53–75; K. Szpyt, *Cywilnoprawna problematyka wykorzystania gry komputerowej jako narzędzia promocji: in-game advertising oraz advergaming*, „Homo Ludens” 2019, nr 1, s. 171–191.

Dodać należy, że w regulacjach konsumenckich szczególne znaczenie w otoczeniu prawnym branży gier ma ochrona zwłaszcza małoletnich konsumentów^[13], zarówno bardziej narażonych na zgubne skutki hazardu lub „hazardopodobnych” mechanik, jak i bardziej podatnych na agresywne reklamy, co zresztą jest zauważane przez organy różnych krajów.

W kontekście reklamy James Gatto wyodrębnia kilka najważniejszych typów naruszeń praw konsumenta w omawianej branży:

1) zwiastuny wprowadzające w błąd – prezentujące rozgrywkę lub elementy, które nie pojawiły się w finalnej wersji gry lub nie odzorowują realnego wyglądu rozgrywki w grze;

2) zawyżona jakość grafiki w materiałach promocyjnych w stosunku do samej gry;

3) reklamowanie funkcji niedostępnych w grze;

4) sugerowanie, że gra jest darmowa, przy jednoczesnym prezentowaniu elementów gry, które zakupu wymagają, bez informowania o tym;

5) brak jasnych informacji o szansach na wylosowanie określonych nagród/bonusów w grze^[14].

Wprowadzające w błąd reklamy wydają się współcześnie domeną zwłaszcza sektora gier mobilnych, w wypadku którego nie brak drwin graczy czy analiz wskazujących, jak bardzo realna treść i gameplay różnią się od obiecywanych w klipach promocyjnych^[15]. Rzadko konsumenci decydują się w takich przypadkach na działania prawne – zwykle bowiem mowa o grach *free to play* i reakcją na niezadowolenie graczy jest odinstalowanie produktu. Znane są już jednak przypadki reakcji organów ochrony konsumenta na takie praktyki.

Brytyjskie Advertising Standards Authority (ASA) w 2018 r. orzekło, że reklamy *King of Avalon* wydawnictwa Funplus Interactive promowane w 2017 r. na Twitterze wprowadzały odbiorców w błąd. W treści filmików pojawiło się sformułowanie: „My friends wouldn't stop recommending this game to me. Eventually I gave in and now I can't stop...” [„Moi przyjaciele nie przestają polecać mi tej gry. W końcu poddałem się i teraz ja nie mogę przestać” – tłum. S.M.], którego tłem była rozgrywka... z innej gry (!), a mianowicie *Mount and Blade 2: Bannerlord*. Wykorzystanie w reklamie fragmentu innej gry, sugerując, że jest to właśnie część promowanej gry mobilnej, zdecydowanie mogło wprowadzać w błąd, naruszając brytyjski Kodeks Reklamy^[16].

[13] Zob. K. Olczak, *Ochrona małoletnich użytkowników gier wideo w prawie Unii Europejskiej*, [w:] *Ochrona prawna konsumenta na rynku mediów elektronicznych*, red. M. Królikowska-Olczak, B. Pachuca-Smulska, Warszawa 2016, s. 405–416.

[14] J. Gatto, *Don't Game Your Players with False Advertising*, *Game Counsel*, 15.02.2017, <https://www.mygamecounsel.com/2017/02/articles/video-game-law/dont-game-players-false-advertising/> (dostęp: 17.10.2022).

[15] Wiele filmików z porównaniami tego rodzaju zawiera kanał i3Stars w serwisie YouTube. Zob. <https://www.youtube.com/user/i3Stars> (dostęp: 25.10.2022).

[16] *Advertising Standards Authority rules King of Avalon: Dragon Warfare Twitter ad "misleading"*, MCV, 4.01.2018, <https://www.mcvuk.com/business-news/media-pr/advertising-standards-authority-rules-king-of-avalon-dragon-warfare-twitter-ad-misleading/> (dostęp: 25.10.2022).

Kolejnym przykładem jest niedawna (2020) interwencja brytyjskiego ASA, które na podstawie analiz reklam gier *Homescapes* i *Gardenscapes* studia Playrix zakazało dalszego rozpowszechniania wprowadzających w błąd materiałów promocyjnych. Reklamy gier sugerowały, że główną osią fabularną są zagadki logiczne dotyczące ratowania bohaterów z opresji przy pomocy przesuwania różnych blokad i dźwigni, podczas gdy zdecydowana większość gameplayu opiera się na historii renowacji domu/ogrodu oraz misjach w stylu „dopasuj trzy elementy” rodem ze znanych tytułów jak *Bejewelled* czy *Candy Crush*. Pokazywane zaś w reklamach zagadki logiczne dostępne były jako minigry po zdobyciu 20 poziomu w rozgrywce[17]. Zakaz obowiązuje wyłącznie na terenie Wielkiej Brytanii i – co ważne – dotyczy wyłącznie określonych reklam, a nie samych gier.

O ile gry mobilne są często traktowane z pobłażaniem, gdyż gracze w wypadku niezadowolenia z relacji reklamy do prawdziwego gameplayu, mogą po prostu zrezygnować z darmowego produktu, o tyle płatne gry wideo na komputery czy konsole wzbudzają inne reakcje. Zwykle bowiem poprzedzone są długą kampanią, a gracze inwestują w nie po kilkadziesiąt dolarów za egzemplarz, nierzadko w preorderze, nie wiedząc, jak prezentować się będzie finalny produkt.

Wykonywana na zlecenie Segi przez studio Gearbox gra *Aliens: Colonial Marines* (2013) krótko po premierze była ostro krytykowana przez graczy i recenzentów[18], którzy zauważyli, jak bardzo odbiega od wcześniejszych materiałów promocyjnych, przedstawianych w sieci i na wydarzeniach branżowych. Skutkiem był pozew amerykańskich graczy, dowodzących, że zostali wprowadzeni w błąd wersjami demo gry, określanymi w trakcie kampanii reklamowej jako *actual gameplay*, czyli wprost mówiącymi, że dokładnie tak będzie wyglądać sama końcowa wersja gry. Finalnie Sega zapłaciła pozywającym 1,25 mln dolarów odszkodowania, a Gearbox nie ponieśli odpowiedzialności, broniąc się tym, że nie mieli wpływu na działania reklamowe wydawcy[19]. Jednocześnie wydawca gry wyraźnie podkreślał publicznie, że ugoda nie oznacza przyznania się do winy (co jednak jest częstym wybiegiem, stosowanym również niedawno przez CD Projekt RED).

Nie zawsze jednak niezadowolenie klienta przekłada się od razu na odszkodowanie. W pozwie skierowanym w 2015 r. przeciwko Sony jako wydawcy gry *Killzone: Shadow Fall* gracz podnosił, że został oszukany przez materiały promocyjne ze względu na niską jakość grafiki w finalnej wersji produkcji w porównaniu z reklamami. Gracz wskazywał, że wydawca oraz studio deweloperskie Guerilla Games przeko-

[17] *Homescapes and Gardenscapes ads banned as misleading*, BBC, 12.10.2020, <https://www.bbc.com/news/technology-54509970> (dostęp: 26.10.2022).

[18] A. Gies, *Aliens: Colonial Marines Review: The Worse Species*, Polygon, 12.02.2013, <https://www.polygon.com/2013/2/12/3978652/aliens-colonial-marines-review-the-worse-species> (dostęp: 25.10.2022).

[19] B. Crecente, *Sega to tentatively pay out \$1.25M in Aliens suit while Gearbox fights on*, Polygon, 11.08.2014, <https://www.polygon.com/2014/8/11/5993509/aliens-colonial-marines-class-action-settlement> (dostęp: 25.10.2022).

nywały, że podstawową rozdzielczością gry będzie 1080p, podczas gdy ci ostatni wskazywali, iż użyli techniki, pozwalającej przez większość czasu dawać graczom subiektywnie zbliżone efekty do zastosowania wysokiej rozdzielczości. Amerykański sąd odrzucił roszczenie o 5 mln dolarów odszkodowania, wskazując, że trudno znaleźć tu znamiona oszustwa, a różnice nie są aż tak drastyczne, by mówić o oszukaniu konsumenta[20].

Tematyka praw konsumenta względem wydawcy gry, która daleka była od obietnic, wróciła w Polsce z ogromną siłą przy okazji premiery *Cyberpunk 2077*. Premierowa wersja była pełna błędów, dla wielu wręcz niegrywalna, szczególnie na konsolach. I o ile środowisko graczy jest przyzwyczajone, że wiele premier zawiera niedoróbki wynikające z pośpiechu produkcyjnego, o tyle w wypadku polskiego tytułu wydawać się mogło, że granice zaufania odbiorców zostały przekroczone, szczególnie wobec pojawiających się informacji, że wydawcy wiedzieli o problemach i byli świadomi, że konsolowa zwłaszcza wersja będzie prezentować się znacznie gorzej niż w zapowiedziach. Sukces finansowy szedł w parze z porażką wizerunkową, którą próbowano łagodzić umożliwieniem zwrotu gry osobom niezadowolonym, choć i ten przebiegał niejednolicie i niektóre sklepy odmawiały owych zwrotów. Jak bowiem pisze Maciej Majewski, „z perspektywy sprzedawców konsumenci nabywający grę obarczoną błędami nie mieli w istocie żadnych podstaw do dochodzenia zwrotu pieniędzy (o ile oczywiście sami sprzedawcy im tego nie umożliwili)”[21].

Podsumowując zaś problemy z *Cyberpunkiem 2077*, Majewski stwierdził, że:

[z] punktu widzenia regulacji prawnych opisane wyżej stanowiska można sprowadzić do następujących tez:

- błędy w grze nie są jednoznaczne z wadami towaru – nabywcy nie przysługują więc uprawnienia z tytułu rękojmi lub gwarancji wobec sprzedawcy jej nieuszkodzonego fizycznego egzemplarza;
- sprzedaż cyfrowej wersji gry jest świadczeniem usługi, a nie sprzedażą towaru – nie mają więc do niej zastosowania przepisy o rękojmi lub gwarancji;
- rozpoczęcie pobierania gry jest przystąpieniem do korzystania z usługi, skutkującym utratą prawa do odstąpienia od umowy zawartej na odległość[22].

Coraz większe znaczenie ma współcześnie także walka ze zjawiskiem *lootboxów*, która trwa już ponad dekadę. W międzyczasie zakazano ich w niektórych krajach, najpierw w Japonii, gdzie funkcjonowały

[20] S. Sarkar, *Court dismisses lawsuit surrounding Killzone: Shadow Fall graphics*, Polygon, 5.05.2015, <https://www.polygon.com/2015/5/5/8555459/killzone-shadow-fall-resolution-lawsuit-dismissed-sony> (dostęp: 25.10.2022).

[21] M. Majewski, *Błędy w grze wideo a uprawnienia konsumentów w świetle obecnych i projektowanych*

przepisów prawa konsumenckiego, Traple Konarski Podrecki i Wspólnicy, 17.03.2021, <https://www.traple.pl/bledy-w-grze-wideo-a-uprawnienia-konsumentow-w-swietle-obecnyc-i-projektowanych-przepisow-prawa-konsumentenckiego/> (dostęp: 17.10.2022)

[22] Ibidem.

pod nazwą Kompu Gacha i zostały zdelegalizowane w 2012 r.[23], potem też ograniczono ich stosowanie w Chinach, Holandii[24] czy w Belgii[25].

W świetle belgijskiego prawa *lootbox* „to zbiorcza nazwa na jeden lub więcej elementów znajdujących się w grze, ściśle z nią powiązanych, dzięki czemu gracz może uzyskać dane rzeczy za (dodatkową) opłatą lub za darmo, jednakże w losowy sposób”[26]. Założeniem takiego elementu jest zakup za określoną kwotę owego „pudełka”, które zostaje przypisane do wirtualnego konta gracza. Otwarcie skutkuje pozyskaniem losowych przedmiotów, nierzadko bardzo wartościowych (np. karty świetnego piłkarza w grze *FIFA*, specjalnych broni w grach FPS czy innych artefaktów w grach mobilnych lub MMO).

Sytuacja prawna *lootboxów* wciąż jest niejasna, gdyż w każdym kraju należy je oceniać z perspektywy regulacji antyhazardowych lub konsumenckich, które nie są tak ujednoczone globalnie, jak choćby przepisy o własności intelektualnej. Dla przykładu, w Polsce wciąż obowiązuje oficjalna ministerialna interpretacja mówiąca, że ten rodzaj elementów w grze nie spełnia definicji hazardu[27].

W 2022 r. szerokim echem odbił się raport Norweskiej Rady Konsumentów dotyczący *lootboxów*[28]. Zwrócono uwagę przede wszystkim na stosowanie agresywnych praktyk marketingowych, wprowadzanie w błąd i brak przejrzystości mechanizmów losowania nagród za zakupione pudełka, używanie wirtualnych walut do maskowania czy zniekształcania rzeczywistej waluty, stosowanie praktyk manipulacyjnych wobec dzieci. Autorzy przeanalizowali zwłaszcza praktyki zawarte w grze *FIFA 2022* oraz *Raid: Shadow Legends*. Postulaty Norwegów spotkały się z poparciem grup konsumenckich z 17 innych krajów (w tym Polski).

Implikacje praktyczne

Czy opisane wyżej dokumenty, tendencje czy wyroki doprowadzą do rewolucji w branży gier? Z pewnością nie, natomiast wymuszają one na wydawcach coraz większą uwagę co do pewnych zagadnień na etapie planowania produkcji i marketingu. W kontekście tematyki praw konsumenta do wskazanych działań zespołów produkcyjnych należałoby zaliczyć:

[23] B. McKenzie, *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*, Lexology, 2.08.2018, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207dfio-a8a2-4f67-81c3-6a148a6100e2> (dostęp: 25.10.2022).

[24] N. Straub, *Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are)*, Screen Rant, 5.10.2020, <https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/> (dostęp: 25.10.2022).

[25] Szerzej o belgijskich badaniach nad *lootboxami* i tamtejszych regulacjach zob. D. Sokołowski, *Belgijskie prawo hazardowe a mikropłatności w grach komputerowych*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2021, nr 3, s. 24–31.

[26] Tłumaczenie za: ibidem, s. 25.

[27] J. Styczyński, *Dobra wiadomość dla branży gier. Loot boksów nie można traktować jak hazard*, Dziennik Gazeta Prawna, 26.02.2019, <https://biznes.gazetaprawna.pl/artykuly/1399853,dobra-wiadomosc-dla-branzy-gier-loot-boksow-nie-mozna-traktowac-jak-hazard.html> (dostęp: 17.10.2022).

[28] Forbrukerrådet, *Insert coin. How the gaming industry exploits consumers using loot boxes*, 31.05.2022, <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf> (dostęp: 17.10.2022).

1) analizę prawnego statusu *lootboxów* oraz innych mechanik opartych na losowości, szczególnie w krajach, które są potencjalnie największymi rynkami zbytu dla danej gry (w przeciwnym bowiem razie istnieje ryzyko eliminacji najlepiej zarabiających mechanik lub całej gry z danego rynku, ewentualnie konieczność wprowadzania zmian, opóźnienia premiery itp.);

2) planowanie kampanii reklamowej z uwzględnieniem mechanik, elementów, lokacji czy postaci, które z pewnością znajdą się w grze, lub jednoznaczne komunikowanie o tym, czy przedstawiane treści są częścią gameplayu, czy też tylko promocyjnymi animacjami;

3) unikanie nadmiernie szczegółowych obietnic co do zawartości samej gry (te można bowiem łatwo obalić w sytuacji niezgodności reklam z finalnym produktem);

4) redukcję nadmiernie agresywnych mechanizmów reklamowych w wypadku gier skierowanych do dzieci (np. wywoływania presji, poganiania do zakupów, sugestii, że bez dodatkowo płatnych elementów będzie się gorszym, słabszym itp.), gdyż te są częściej obserwowane przez instytucje chroniące konsumentów.

Praktyka pokazuje, że wydawcy niejednokrotnie mają graczy obietnicami, stosują techniki manipulacji lub wpędzają w uzależnienie podobne do tego od hazardu. Zdarza się też, że jakość graficzna czy też funkcjonalna produktu odbiega od deklarowanej. Współczesny użytkownik gier co do zasady jest zaś konsumentem i to coraz częściej chronionym, zwłaszcza w krajach anglosaskich, ale ostatnio i w Unii Europejskiej, czego dowodem jest wprowadzanie kolejnych regulacji, które mają chronić klientów dóbr elektronicznych. To zaś oznacza, że i ten aspekt musi stawać się przedmiotem analiz producentów w ramach zarządzania ryzykiem projektu.

Advertising Standards Authority rules King of Avalon: Dragon Warfare Twitter ad "misleading", MCV, 4.01.2018, <https://www.mcvuk.com/business-news/media-pr/advertising-standards-authority-rules-king-of-avalon-dragon-warfare-twitter-ad-misleading/> (dostęp: 25.10.2022)

A list of what we Know has been taken! Limbo of the Lost, GameFAQs, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/932503-limbo-of-the-lost/43658528> (dostęp: 17.10.2022)

Crecente B., *Sega to tentatively pay out \$1.25M in Aliens suit while Gearbox fights on*, Polygon, 11.08.2014, <https://www.polygon.com/2014/8/11/5993509/aliens-colonial-marines-class-action-settlement> (dostęp: 25.10.2022)

Forbrukerrådet, *Insert coin. How the gaming industry exploits consumers using loot boxes*, 31.05.2022, <https://fil.forbrukerradet.no/wp-content/uploads/2022/05/2022-05-31-insert-coin-publish.pdf> (dostęp: 17.10.2022).

Gatto J., *Don't Game Your Players with False Advertising*, Game Counsel, 15.02.2017, <https://www.mygamecounsel.com/2017/02/articles/video-game-law/dont-game-players-false-advertising/> (dostęp: 17.10.2022)

Gies A., *Aliens: Colonial Marines Review: The Worse Species*, Polygon, 12.02.2013, <https://www.polygon.com/2013/2/12/3978652/aliens-colonial-marines-review-the-worse-species> (dostęp: 25.10.2022)

BIBLIOGRAFIA

- Grzegorzczak T., *Qualification of computer games in copyright law*, „Scientific Journal of Bielsko-Biala School of Finance and Law” 2017, nr 1, s. 131–145. <https://doi.org/10.19192/wsfp.sj1.2017.9>
- Grzybczyk K., *Reklama i lokowanie produktu w grach komputerowych*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4, s. 53–75
- Homescapes and Gardenscapes ads banned as misleading*, BBC, 12.10.2020, <https://www.bbc.com/news/technology-54509970> (dostęp: 26.10.2022)
- Karkut D., *Własność wirtualna w prawie polskim. Zagadnienia wybrane*, Wrocław 2018
- Kasprzak R., *Bezpieczeństwo konsumenta na rynku gier wideo*, [w:] *Bezpieczeństwo konsumentów na rynku tradycyjnym i wirtualnym*, red. B. Mróz, Warszawa 2020, s. 113–125
- Kasprzak W., *Wybrane prawno-kryminalistyczne problemy kradzieży dóbr z gier internetowych*, „Zagadnienia Społeczne” 2014, nr 2, s. 125–146
- Kasprzak W., *Wykrywanie i ściganie sprawców kradzieży dóbr z gier komputerowych*, „Zagadnienia Społeczne” 2015, nr 1, s. 87–102
- Kukuryk P., *Uwagi o zmianach w konsumenckim prawie odstąpienia od umowy zawartej w okolicznościach nietypowych wprowadzonych dyrektywą 2019/2161*, „Monitor Prawniczy” 2020, nr 10. <https://doi.org/10.32027/MOP.20.10.4>
- Kulesza J., Kulesza J., *Gra „Second Life” – wirtualny świat, realne przestępstwa?*, „Prokuratura i Prawo” 2009, nr 3, s. 23–40
- Majewski M., *Błędy w grze wideo a uprawnienia konsumentów w świetle obecnych i projektowanych przepisów prawa konsumenckiego*, Traple Konarski Podrecki i Wspólnicy, 17.03.2021, <https://www.traple.pl/bledy-w-grze-wideo-a-uprawnienia-konsumentow-w-swietle-obecnych-i-projektowanych-przepisow-prawa-konsumentenckiego/> (dostęp: 17.10.2022)
- Marcinowska L., *Reklama w grze – jak to rozegrać?*, [w:] *Prawo dla gamedevu*, s. 8–14, <https://wardynski.com.pl/upload/wordpress/2020/11/Gamedev.pdf> (dostęp: 17.10.2022)
- Markowski J., *Autorskie prawa osobiste twórców gier komputerowych*, Warszawa 2020
- Matusiak I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013
- Matysiak M., *Ochrona prywatności użytkowników gier wideo. Zarys problematyki prawnej*, „Monitor Prawniczy”, dodatek „Prawo Nowych Technologii” 2020, nr 20, s. 26–33
- McKenzie B., *Loot Boxes in Japan: Legal Analysis and Kompu Gacha Explained*, Lexology, 2.08.2018, <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=9207df10-a8a2-4f67-81c3-6a148a6100e2> (dostęp: 25.10.2022)
- Ochrona gry komputerowej. Aktualne wyzwania prawne*, red. E. Traple, Warszawa 2015
- Od koła dialogowego Mass Effect po system Nemesis w Shadow of Mordor, oto 9 patentów na gry wideo, które mogą Cię zaskoczyć*, GameMe, 6.09.2021, <https://pl.gameme.eu/od-kola-dialogowego-mass-effect-po-system-nemesis-w-shadow-of-mordor-oto-9-patentow-na-gry-wideo-ktore-moga-cie-zaskoczyc/> (dostęp: 17.10.2022)
- Olczak K., *Ochrona małoletnich użytkowników gier wideo w prawie Unii Europejskiej*, [w:] *Ochrona prawna konsumenta na rynku mediów elektronicznych*, red. M. Królikowska-Olczak, B. Pachuca-Smulska, Warszawa 2016, s. 405–416
- Rożnowska M., *(Nie)rzeczywiste naruszenie dobra osobistego w „wirtualnej rzeczywistości” fabularnej gry komputerowej*, „Wrocławskie Studia Sądowe” 2014, nr 4(13), s. 175–203
- Sarkar S., *Court dismisses lawsuit surrounding Killzone: Shadow Fall graphics*, Polygon, 5.05.2015, <https://www.polygon.com/2015/5/5/8555459/killzone-shadow-fall-resolution-lawsuit-dismissed-sony> (dostęp: 25.10.2022)

- Sokołowski D., *Belgijskie prawo hazardowe a mikropłatności w grach komputerowych*, „Prawo Mediów Elektronicznych” 2021, nr 3, s. 24–31
- Straub N., *Every Country With Laws Against Loot Boxes (& What The Rules Are)*, Screen Rant, 5.10.2020, <https://screenrant.com/lootbox-gambling-microtransactions-illegal-japan-china-belgium-netherlands/> (dostęp: 25.10.2022)
- Styczyński J., *Dobra wiadomość dla branży gier. Loot boksów nie można traktować jak hazard*, Dziennik Gazeta Prawna, 26.02.2019, <https://biznes.gazetaprawna.pl/artykuly/1399853,dobra-wiadomosc-dla-branzy-gier-loot-boksow-nie-mozna-traktowac-jak-hazard.html> (dostęp: 17.10.2022)
- Styczyński J., *Gra komputerowa może być nadzorowana przez UOKiK*, „Dziennik Gazeta Prawna”, 21.01.2021, <https://serwisy.gazetaprawna.pl/poradnik-konsumenta/artykuly/8073547,gra-komputerowa-moze-byc-nadzorowana-przez-uokik.html> (dostęp: 8.05.2023)
- Szpyt K., *Cywilnoprawna problematyka wykorzystania gry komputerowej jako narzędzia promocji: in-game advertising oraz advergaming*, „Homo Ludens” 2019, nr 1, s. 171–191. <https://doi.org/10.14746/hl.2019.12.9>
- Szpyt K., *Obrót dobrami wirtualnymi w grach komputerowych. Studium cywilnoprawne*, Warszawa 2018
- Wieczorkowska M., Marcinoska-Boulangé L., Lipińska S., *Tytuł gry wideo i jego ochrona jako znaku towarowego*, Co do zasady, 30.07.2020, <https://codozasady.pl/p/217869> (dostęp: 17.10.2022)
- Winkiel O., *„Kradzież” dóbr wirtualnych w grach sieciowych. Wprowadzenie do zagadnienia*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2019, nr 2, s. 137–156
- Wiśniewski S., *Prawnoautorska kwalifikacja gier komputerowych – program komputerowy czy utwór audiowizualny?*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prace z Prawa Własności Intelektualnej” 2012, nr 1(115), s. 43–67



Zastygłe spojrzenie [A Frozen Look] (*Fallout 3*)

Mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo

ABSTRACT. Wobalis Mirosław, *Mechanizmy zarządzania emocjami w grach wideo* [Mechanisms of managing emotions in video games]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 175–188. ISSN 1731–450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.12>.

The article discusses issues related to the mechanisms of managing player emotions in video games. The author presents and indicates researchers' main findings regarding emotions and their role in human life but also the basic functions of emotions in art and video games. Games are described as a medium characterized by communicative feedback between a human (player) and a machine (game), resulting in the occurrence of strong emotional impulses during the act of playing. The article refers to and interprets research on emotional reactions while playing video games and indicates the role of emotions in the marketing positioning of games.

KEYWORDS: video games, mechanics, emotions, relationships, interaction, communication

*Why put emotion into games?
The answers are: art and money*

David Freeman

Gry wideo budzą silne kontrowersje, prowokują spory, podobają się, wzbudzają zachwyty (do uwielbienia włącznie) lub przeciwnie: nie podobają się, wywołują gniew, żal. Jednym słowem – utwory te, jak każda forma ekspresji artystycznej, wywołują emocje. W żywym pop-dyskursie groźnym – zwłaszcza w ujęciu fanowskim, dominującym w mediach społecznościowych – prezentowanie gier wideo nierozzerwalnie łączone bywa z ekspresją emocjonalną (werbalną i niewerbalną) prezentującego je gracza/fana. Tak funkcjonujący osobisty i subiektywny gameplay staje się zarówno wirtualnym chwilowym przeżyciem gracza-fana-performera, jak i wyznacznikiem jego cyfrowej tożsamości. Te przekazy jeszcze silniej generują emocje, które zmnożone, skonwertowane i powielane przez media cyfrowe intensyfikują emocjonalną otoczkę wokół gier wideo. W ten sposób stają się wyznacznikiem obowiązującego modelu dyskursu „pop-gamingowego” [1].

W poniższym artykule przyjrę się emocjom w grach wideo postrzeganych jako hybrydowe, performatywne medium interaktywne.

Wprowadzenie

[1] W tym kontekście polecam pogłębioną (językowo-komunikologiczną) analizę najpopularniejszych kanałów gamingowych w serwisach YouTube oraz Twitch. Pracując nad niniejszym tekstem, przeanalizowałem m.in. kilkadziesiąt filmów opublikowanych na kanale Gameranx w serwisie YouTube. Dla

przykładu zob. twórcze wykorzystywanie frazy „fast-paced-intense” w filmie *Top 20 NEW PS4 & PS5 Games of 2022*, https://www.youtube.com/watch?v=i8M-O5Dqoxg&t=356s&ab_channel=gameranx (dostęp: 12.01.2022).

Omówione zostaną podstawowe ustalenia teoretyczne dotyczące emocji, w tym te dotyczące emocji w sztuce. Zdefiniuję główne typy ekspresji emocjonalnych i mechanizmy ich wywoływania, a przede wszystkim odpowiem na pytanie, czy stopień silnego emocjonalnego oddziaływania gier wideo jest cechą specyficzną tego akurat medium, czy może utwory te, poprzez swoją specyfikę, kwalifikują się do celowego wyzwalania emocji przez twórców i producentów.

O emocjach i ich komunikowaniu

Amerykański psycholog Paul Ekman, pionier w dziedzinie współczesnych badań nad emocjami, określił je uczuciami podstawowymi – nie dziwi więc, że badania nad tą problematyką sięgają czasów starożytnych[2]. W przypadku gier wideo, podobnie jak wielu dyscyplin sportowych, ważne są zarówno same emocje i ich odczuwanie, jak i ich ekspresje[3]. Ze względu na szerokie i interdyscyplinarne badania nad emocjami trudno wskazać jedną zwięzłą i jednocześnie pojemną definicję emocji, którą można by bezpośrednio powiązać z obszarem badawczym groznawstwa. W kontekście niniejszego wywodu szczególnie interesująca wydaje się być definicja zaproponowana przez Andrzeja Dąbrowskiego, mówiąca, że „emocje to spowodowane fizjologicznymi i neuronalnymi zmianami stany psychofizyczne, o zabarwieniu uczuciowym, posiadające komponent poznawczo-ocenny i siłę motywującą, którym zwykle towarzyszą zewnętrzna ekspresja i działanie”[4].

W życiu codziennym emocje modyfikują nastrój, napędzają do działania, dają szczęście. Emocje komunikujemy – głównie innym, ale także sobie samym. Robimy to świadomie, nieświadomie, a również bezwiednie. Emocje odbieramy od innych jako ważne sygnały ich zachowania, samopoczucia, nastawienia do nas. Komunikowanie emocji jest naturalne dla ludzi i części zwierząt, a w procesie komunikacji uczestniczy całe ciało w szerokim spektrum modalności (mimika i gesty, reakcje somatyczne, język). Ważnym ustaleniem badaczy zajmujących się emocjami jest to, że odbiór ekspresji tego typu jest subiektywizowany. Możemy nawet stwierdzić, że poprzez ową subiektywizację postrzeganych ekspresji odbiór emocji zawsze jest reakcją emocjonalną.

Przekrojowe badania, prowadzone w obrębie wielu kultur, potwierdziły istnienie grupy ekspresji, które są zgodnie interpretowane,

[2] Zob. Z. Pańpuch, *Szczęście człowieka według Platona i Arystotelesa*, Warszawa 2009.

[3] Początki współczesnych badań nad emocjami i ich ekspresjami sięgają klasycznej pracy Karola Darwina pt. *The Expression of the Emotions in Man and Animals* z roku 1871, jednak intensywne badania psychologiczno-medyczno-antropologiczne datują się na drugą połowę XX wieku. Badania neurologiczne, w tym zaawansowane mapowanie emocji to koniec XX w. W katalogu najważniejszych prac z obszaru ekspresji znajdziemy klasyczne publikacje Anthony'ego J.P. Kenny'ego *Action, Emotion and Will* z 1963 r., Paula Ekmana (m.in. *Universals and Cultural*

Differences in Facial Expressions of Emotions z 1971 r.), Carroll E. Izard *The Face of Emotion* z 1971 r., Nico H. Frijdy *The Emotions* z 1986 r. czy wieloautorskie *The Nature of Emotion: Fundamental Questions* wydane w 1994 r. W czasach nam współczesnych katalog prac dotyczących badań nad emocjami nadal się powiększa i obejmuje kolejne dyscypliny – od neurobiologii, kognitywistyki, przez kulturoznawstwo, po nauki filologiczne i nauki o sztuce.

[4] A. Dąbrowski, *Wpływ emocji na poznawanie*, „Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria” 2012, nr 21(3), s. 321.

jednakowo czytelne, a nawet generują identyczne wzorce aktywności mózgowej. Wśród uniwersalnych ekspresji, badacze (tu podają za Paulem Ekmanem) najczęściej wymieniają takie, które związane są z siedmioma emocjami: **złością, strachem, wstrętem, zaskoczeniem, szczęściem, smutkiem** oraz **pogardą**). Istnieją też bardziej złożone stany, o charakterze społecznym: zazdrość, wstyd, poczucie winy, duma, miłość i nienawiść. W sensie ścisłym emocjami nie są m.in.: różnego rodzaju odruchy, doznania (np. bólu), pożądania (np. seksualne), nastroje (np. melancholia) i inne.

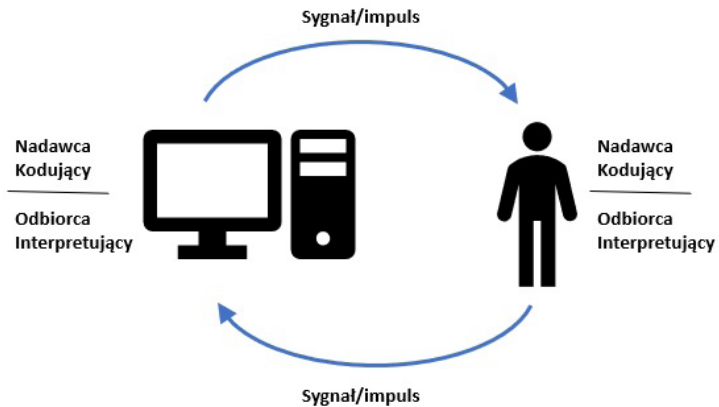
W opisie szerokiego spektrum stanów i ekspresji emocjonalnych przydatne są ustalenia Roberta Plutchika, który wykazał, że istnieje niewielka liczba podstawowych, pierwotnych emocji stanowiących rodzaj prototypu, natomiast wszystkie inne uczucia są stanami pochodnymi, występują jako kombinacje, mieszaniny lub związki podstawowych emocji[5]. Każda emocja może występować w różnym stopniu natężenia i na różnym poziomie pobudzenia. Lista opisanych przez Plutchika stanów zawiera [podkreślono emocje prymarne – M.W.]: wściekłość, gniew, irytację, czujność, przeczuwanie, zainteresowanie, podekscytowanie, radość, pogodność, podziw, zaufanie, akceptację, przerażenie, strach, obawę, zdumienie, zaskoczenie, roztargnienie, rozpacz, smutek, zamyslenie, wstręt, odrazę i znudzenie[6].

Analizując dwukierunkową relację między ekspresjami a emocjami z punktu widzenia komunikologicznego, należy podkreślić, że każda forma komunikacji, opierając się na mechanizmie interaktywnego sprzężenia zwrotnego między nadawcą a odbiorcą jest potencjalnym wyzwalaczem („triggerem”) stanu pobudzenia i napięcia emocjonalnego. Relacja nadawcy z odbiorcą może mieć w tym przypadku wymiar międzyosobowy lub zapośredniczony (mediowany) poprzez narzędzia i urządzenia techniczne (media).

W kontekście gier wideo w szczególności warto zwrócić uwagę na stałą, sprzężoną relację pomiędzy sygnałem wysyłanym przez interaktywną grę (maszynę) w stronę gracza a sygnałem wysyłanym przez gracza w stronę gry (maszyny). Oba źródła komunikacji są zarówno nadawcami, jak i odbiorcami, oba również bodźczą/stymulują i reagują na odbierane bodźce/stymulacje. W przypadku gier *stricte* komputerowych lub konsolowych możemy mówić o inicjującej roli gracza, który włączając komputer/konsolę oraz grę wideo, inicjuje wymieniony wyżej proces komunikacji. W przypadku mobilnych gier online (działających na smartfonach czy tabletach w tle innych aplikacji) proces inicjacji kontaktu może się w istotny sposób zacierać w sytuacji, gdy gra wysyła do gracza powiadomienia (bodziec/stymulację), „zachęcając” go do reakcji.

[5] W. Walat, T. Warchoń, *Analizapojęcia i klasyfikacji emocji z punktu widzenia procesów uczenia się*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2019, nr 10(3), s. 82–84.

[6] Najczęściej spotykaną formą prezentacji tych stanów jest tzw. koło emocji Plutchika, które graficznie opisuje relacje między różnymi emocjami. Wymiar pionowy reprezentuje intensywność, a poziomy – stopień podobieństwa. Emocje przeciwległe na kole są emocjami przeciwnymi. Patrz: *ibidem*, s. 83.



Rys. 1. Komunikacyjne sprzężenie zwrotne w relacji pomiędzy człowiekiem a maszyną (grą wideo)

Źródło: opracowanie własne.

Komunikowanie i wzbudzanie emocji odnajdziemy we wszystkich rodzajach sztuki[7] od najdawniejszych czasów, a zależność między wyrazem artystycznym a emocjami analizuje się pod kątem emocji twórcy, emocji odbiorcy oraz reprezentacji emocji w konkretnych dziełach sztuki. W psychologii emocji dzieła sztuki klasyfikuje się jako symboliczną reprezentację naturalnych emocji[8]. Oznacza to, jak trafnie zauważa Aleksandra Jasielska, że znaki użyte w dziele sztuki „nawiązują, na drodze procesu desymbolizacji, do reprezentacji w kodzie doświadczeniowym odbiorcy”[9]. Wracając do wspomnianego wyżej komunikacyjnego sprzężenia zwrotnego: artysta wyraża swoje emocje poprzez dzieło sztuki, a odbiorca może na to odpowiedzieć własną reakcją/ekspresją. Tym efektem może być nie tylko jedna z siedmiu podstawowych emocji Ekmanna, lecz także dowolny stan emocjonalny, z szerokiego spektrum znajdującego się w kole Plutchika.

Chwilowe stany emocjonalne odbiorcy/odbiorców zawsze są krótkotrwałym doświadczeniem jednostkowym, ale jako emocje zmnożone społecznie i utrwalone z czasem mogą wpływać na obszary kulturowego długiego trwania, takie jak relacje społeczne czy budowanie wspólnoty kulturowej. Zjawisko to Abraham Moles określił mianem długoterminowego cyklu trwania idei lub pamięcią kulturową[10]. Źródłem tych przekształceń są zarówno zderzenie własnych

[7] E. Tan, *Emocje a sztuka*, [w:] *Psychologia emocji*, red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005; L. Meyer, *Emocja i znaczenie w muzyce*, Warszawa 1974; P. Przybysz, *O naturze emocji towarzyszących odbiorowi sztuki. Dynamiczne i sytuacyjne podejście do emocji estetycznych*, „Estetyka i Krytyka” 2017, nr 46(3).

[8] Por. J. Reykowski, *Eksperymentalna psychologia emocji*, Warszawa 1969, s. 115. Zob. *Psychologia emocji*,

red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005.

[9] A. Jasielska, *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie” 2013, nr 6, s. 205–221.

[10] Por. M. Filipiak, *Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Lublin 2003, s. 91–94.

osądów i wrażliwości, jak i medialny (zapośredniczony) kontakt z innym – w tym przypadku twórcą i jego emocjami ukrytymi za dziełem.

Mechanizmy komunikowania i wzbudzania emocji w dziele są przez twórców dobrze znane (lub doskonale intuicyjnie wyczuwane), rozpoznane, szczegółowo opisane przez badaczy i najczęściej poprawnie odczytywane przez odbiorców. Błędnie odczytywane ekspresje tworzą dysonans (zdziwienie, zakłopotanie itp.), który również może być zakładaną przez twórcę reakcją emocjonalną. Obserwujemy tutaj kolejne ciekawe sprzężenie zwrotne: twórca poprzez sztukę generuje emocje u odbiorcy, w związku z czym odbiorcy oczekują od twórców i samej sztuki wzbudzania konkretnych emocji. Jak postaram się wykazać w dalszej części tekstu, mechanizm ten powszechnie stosowany jest w grach wideo, przy czym intensyfikowany jest dodatkowo przez specyfikę tego medium, a także strategie marketingowe interesariuszy rynkowych.

Analiza emocji w grach wideo obecna jest w badaniach od dość dawna – trzeba w tym miejscu wymienić „kanoniczną” pracę Davida Freemana z roku 2004 pt. *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*[11] (ukuty przez Freemana termin *emotioneering* wszedł na stałe do obszaru game studies). Wartą odnotowania jest praca Katherine Isbister *How Games Move Us. Emotion by Design* z roku 2016[12]. W polskim obszarze badań odnajdujemy teksty Andrzeja Pitrusa (zwłaszcza opublikowany w roku 2015 w „Czasie Kultury” tekst *Gry wideo i emocje*[13]) czy opublikowane w roku 2018 sprawozdanie Piotra Prósinińskiego i Piotra Krzywdzińskiego z badań nad emocjami w grach pt. *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*[14]. Zagadnienia uczuć, emocji, emocjonalności, wrażeń w ramach odbioru gier wideo odnajdziemy w licznych tekstach dotyczących problematyki immersji i zanurzenia w światach wirtualnych, tekstach poruszających zagadnienia realizmu i antyrealizmu gier wideo. Emocjom w grach wideo poświęcono liczne teksty podnoszące aspekt uzależnień od tej formy rozrywki. Wśród tej grupy artykułów warto wymienić *Młodość i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem* Martyny Kotyśko oraz *Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków* Martyny Bójko, Anny Dzielskiej, Joanny Mazur i Anny Oblacińskiej[15].

Gry wideo i emocje

[11] D. Freeman, *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, Thousand Oaks, CA 2004.

[12] K. Isbister, *How Games Move Us. Emotion by Design*, Cambridge – London 2016.

[13] A. Pitrus, *Gry wideo i emocje*, „Czas Kultury” 2015, nr 2, s. 143–148.

[14] P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 127–139.

[15] M. Kotyśko, *Młodość i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem*, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 95–110; M. Bójko, A. Dzielska, J. Mazur, A. Oblacińska, *Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2018, nr 23(3), s. 483–501.

W literaturze przedmiotu odnaleźć możemy wiele różnorodnych definicji gier wideo (ujęcia kulturoznawcze, ludyczne, groźnawcze, informatyczne, filologiczne)[16]. W niniejszym artykule przyjmuję, że gry wideo są interaktywnymi, performatywnymi i sensorycznymi cyfrowymi tekstami kultury ujętymi w formę programów komputerowych, a ich podstawowymi elementami funkcjonalnymi są: (a) granie (aktywność, uczestnictwo, performans); (b) udawanie (uczestniczenie w wyimaginowanej/wirtualnej rzeczywistości); (c) wyzwanie/cel oraz (d) reguły/mechaniki.

Gra wideo, będąc interaktywnym programem komputerowym, oddziałuje na odbiorcę na różnych i specyficznych tylko dla tego medium poziomach, generując stany emocjonalne od pierwszego z nim kontaktu. Jest więc przykładem zdublowanej komunikacji, która z jednej strony odbywa się między utworem/dziełem a jego odbiorcą, z drugiej zaś rozgrywa się pomiędzy programem komputerowym (maszyną) a jego użytkownikiem. Na pierwszym poziomie gracz odbiera dzieło („gra w grę”), a na drugim – komunikuje się z zakodowanym i do pewnego stopnia działającym autonomicznie programem komputerowym (obsługuje program poprzez interfejs, opcje, ustawienia, logowanie, rejestrowanie, konta itp.). W tej złożonej – dychotomicznej sytuacji użytkownik programu komputerowego (i jednocześnie odbiorca dzieła), pragnąc zintensyfikować przeżycia (ulepszyć oprawę graficzną, skorygować błędy, rozbudować wątki fabularne), niejednokrotnie musi stać się sprawnym i efektywnym informatycznie użytkownikiem narzędzia cyfrowego. To istotne, gdyż ingerencje takie niejednokrotnie nie pozostają bez wpływu na stan emocjonalny użytkownika programu/odbiorcy gry[17].

Przechodząc już bezpośrednio do specyfiki odbioru gry wideo (jako dzieła), trzeba podkreślić, że gatunek ten, jako hybryda wielu gatunków sztuki, a tym samym jako wielomedialny, intertekstualny remiks[18], stosuje wszystkie mechanizmy właściwe dla poetyki wykorzystywanego medium/dzieła i korzysta ze wszystkich obecnych w tych dziełach wyzwalaczy emocji. Może być to m.in. stosowanie określonej palety kolorów, stylu graficznego, sposobu kadrowania obrazu, ruchu kamery, montażu, udźwiękowania, oprawy muzycznej. Do tego dochodzą wszelkie konwencje gatunkowe sprawiające, że inaczej

[16] Wielogłoś wprowadza już sama różnorodność nazw gatunku – mamy bowiem gry wideo, gry komputerowe, gry cyfrowe i wszystkie te określenia (z wyjątkiem drobnych detali) odnoszą się do tych samych desygnatów. Kolejną dyskusyjną kwestią jest to, czy współczesne gry wideo dla dojrzałych odbiorców, w sposób zamierzony odchodzące od mechanik naturalnych dla gier wideo (mówimy o wybranych psychologicznych fabułach interaktywnych, filmach interaktywnych, grach artystycznych i eksperymentalnych), nadal mieszczą się w bardzo szerokim katalogu

gier, czy krystalizują całkowicie niezależny gatunek rozrywki cyfrowej.

[17] Głęboka ingerencja w aspekty techniczne dzieła stać się może źródłem dodatkowych emocji dla gracza od radości i dumy po „podkręceniu” i „ulepszeniu” gry, po gniew, żal i smutek w przypadku pogorszenia jej jakości lub zablokowania kontynuowania rozgrywki.

[18] R.W. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Warszawa 2001.

projektuje się grę wideo w typie horroru (np. paleta kolorów, dźwięk, muzyka w grze *The Little Nightmares*), inaczej w konwencji komediowej (np. styl graficzny, udźwiękowienie, dialogi w grze *It Takes Two*), a jeszcze inaczej w konwencji właściwej dla japońskiej mangi/anime (styl graficzny, konwencja fabularna, udźwiękowienie w serii gier *Final Fantasy*)[19]. Koniecznie wymienić należy również wszelkie „chwyt” i strategie wyzwalania emocji wywodzące się z gatunków literackich lub filmowych (np. zwroty akcji, stopniowanie napięcia, suspens).

Warto jednak podkreślić, że gry wideo, jako samodzielny rodzaj rozrywki i sztuki, posiadają własne i specyficzne wyłącznie dla siebie mechanizmy komunikowania, wzbudzania i intensyfikacji emocji. Główną rolę w ich kształtowaniu i utrzymywaniu odgrywa immersja (powiązana z realizmem, wiarygodnością i spójnością w ramach tego medium) odpowiadająca za głębokie zanurzenie odbiorcy w świecie wirtualnym (wymagającym). Niezwykle istotne są także przypisane wyłącznie do mediów interaktywnych postawy odbiorcy-uczestnika oraz odbiorcy-performera ukierunkowane na wcielanie się w rolę. Tym samym można stwierdzić, że im głębsze immersyjne zanurzenie w świecie gry, tym większa identyfikacja (zespolecie) z przekazem, łatwiejsze przyswajanie mechanizmów kreowania emocji oraz wyraźniejsza ich ekspresja. Zasada ta sprawia, że im silniejsze jest napięcie emocjonalne związane z podejmowanym wyzwaniem, identyfikacją z celem gry, reakcją na mocny/nagły bodziec lub głębokim związkiem z odgrywaną rolą, tym silniejsza będzie zwrotna reakcja emocjonalna odbiorcy.

Ponadto, odbiorca dzieła interaktywnego regularnie zmuszany jest nie tylko do wyczerpanej pracy intelektualnej związanej z faktem odbioru dzieła, lecz także do podejmowania działań sensoryczno-motorycznych dotyczących interakcji z kontrolerem. Dodatkowo, konieczność wykonywania działań wymagających podejmowania świadomych i celowych decyzji (w przypadku dynamicznych gier wideo bardzo szybkich) w przebudźcowanym środowisku multimedialnym przekłada się na zwiększony względem odbioru biernego wysiłek intelektualny. Wszystko to sprawia, że odbiór tej formy przekazu nie jest i nie może być obojętny dla samopoczucia odbiorcy i powodować może istotne implikacje emocjonalne. Tam, gdzie w cytowanej wcześniej definicji emocji Andrzej Dąbrowski pisze o „fizjologicznych i neuronalnych zmianach stanów psychofizycznych” jako źródłach emocji skutkujących „zewnętrzną ekspresją i działaniem”, dostrzeżemy świadome lub podświadome sensoryczno-motoryczne reakcje gracza na impulsy (bodźce) pochodzące z medium interaktywnego, skutkujące koniecznością

[19] Wymienione mechanizmy, właściwe dla literatury, filmu, sztuk plastycznych, dramaturgii, komiksu czy filmu stosowane w grach wideo są rozpoznane i opisane w literaturze przedmiotu. Zob. J. Stasiński, *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005; J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień*

relacji między filmem i grami wideo, Kraków 2022; A. Klimczuk, *Gry komputerowe i branża gier a sztuka komiksowa*, [w:] *COntextual MIX. Through Graphic Stories to Analyses of Contemporary Culture*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011, s. 385–396.

podejmowania decyzji i wykonywania działań motorycznych (bardzo często połączonych z zewnętrzną ekspresją werbalną i/lub niewerbalną^[20]).

Martyna Kotyśko w badaniach przeprowadzonych w 2020 r. na 316-osobowej grupie młodzieży grającej w gry wideo sklasyfikowała listę stanów emocjonalnych, wskazywanych przez graczy w trakcie grania oraz po jego zakończeniu (tabela 1)^[21]. Listę „ekmanowskich” emocji związanych z czynnością grania otwiera szczęście (72,4% wskazań graczy), następną jest złość (67%), kolejne miejsce zajmuje zaskoczenie (51,9%), dalej jest strach (14,2%) i jako ostatnią wskazywano smutek (12%). Listę emocji raportowanych po zakończeniu grania ponownie otwiera szczęście (44,6% wskazań graczy), następną jest złość (36%), kolejne miejsce zajmuje smutek (23,4%), dalej jest zaskoczenie (20,5%) i jako ostatnią wskazywano strach (6%). Warto dodać, że w cytowanych badaniach ankietowani mogli również wskazać odczuwalne przez siebie krótkotrwałe stany jak wesołość (78% w trakcie grania, 42,7% po zakończeniu), zmęczenie (15,8% w trakcie i aż 32,5% po) oraz wstyd (2,8% w trakcie i 2,8% po).

Tabela 1. Emocje towarzyszące uczniom w trakcie gry i po jej zakończeniu

Emocje	Podczas grania %	Po zakończeniu grania %
Szczęście	72,47	44,62
Złość	67,09	36,08
Zaskoczenie	51,90	20,57
Strach	14,24	6,01
Smutek	12,03	23,42
Wesołość	78,80	42,72
Zmęczenie	15,82	32,59
Wstyd	2,85	2,85

Źródło: M. Kotyśko, *Młodzież i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem*, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 105.

Warto zestawić powyższe dane z odpowiedziami na pytanie dotyczące motywacji, dla których badani grają w gry komputerowe (tabela 2). W tym przypadku podstawową siłą motywującą do grania jest rozrywka/przyjemność (74% badanych wskazało tę opcję), drugie miejsce zajmuje nuda (58%), trzecim wskazaniem jest nauka/umiejętności/kompetencje (31%), dalej znajdziemy odpoczynek psychiczny/odstresowanie się (23%), kontakt z innymi/relacje (22%), zabicie czasu (17%), ciekawość (15%), rywalizacja (15%), wyżycie się (9%).

[20] Zjawisko wyzwalania silnych ekspresji werbalnych i niewerbalnych u graczy w trakcie podejmowania działań w dynamicznym performatywnym środowisku interaktywnym jest łatwe do zaobserwowania

w licznych transmisjach streamingowych, prezentujących obraz z gry wraz z nałożonym na ten przekaz wizerunkiem gracza-performera.

[21] M. Kotyśko, op. cit., s. 105.

Tabela 2. Motywy, dla których badani grają w gry komputerowe

Nazwa motywu	%
Rozrywka/Przyjemność	74
Nuda	58
Nauka/Umiejętności/Kompetencje	31
Odoczynek psychiczny/Odstresowanie się	23
Kontakt z innymi/Relacje	22
Zabicie czasu	17
Ciekawość	15
Rywalizacja	15
Dla wyżycia się	9

Źródło: M. Kotyśko, Młodzież i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 103.

Z kolei według raportu *Kondycja polskiej branży gier '17* główną motywacją do grania na wszystkich platformach jest relaks po codziennych obowiązkach (wybór 68% graczy). Istotną motywacją jest także możliwość performatywnego wcielania się w nowe role i postacie – motywację taką wybierało 31% graczy (w tym 35% graczy korzystających z komputera)[22].

W zaprezentowanych wynikach wyraźnie widać związek głównego motywu popychającego do grania (przyjemność) z uzyskiwanym efektem emocjonalnym (szczęście). W tym kontekście warto zauważyć, że część wskazywanych przez badanych motywacji do grania dotyczy ich doraźnych problemów, takich jak nuda, stres czy napięcie emocjonalne. Jeśli rozwiązaniem chwilowych bolączek jest gra (jako czynność), to skorzystanie z tego panaceum przynosić powinno szczęście. Korelacja ta zgodna jest z definicją szczęścia mówiącą, że jest to emocja wynikająca z „powodzenia w jakichś przedsięwzięciach, sytuacjach życiowych itp.”, „uczucie zadowolenia, radości; też: to wszystko, co wywołuje ten stan”, a także „zbieg pomyślnych okoliczności”[23]. Warto podkreślić, że w przypadku gier wideo mechanizm dostarczania zadowolenia (a tym samym szczęścia) jest wbudowany w samo medium i jest nim przede wszystkim zasada osiągania celów gry poprzez wykonywanie zadań i pokonywanie stawianych przed graczem wyzwań. W zależności od typu gry zadania/wyzwania mogą być różnorodne w zakresie celu (logiczne, motoryczne, sprawnościowe, intelektualne i inne), wymagające wysiłku indywidualnego lub zespołowego, konkurencji z samym sobą, sztuczną inteligencją lub innym człowiekiem. Podobnie jak w tradycyjnym sporcie zwycięstwo gwarantuje radość

[22] Krakowski Park Technologiczny, Stowarzyszenie Polskie Gry, Fundacja Indie Games Polska, Grupa Onet S.A., Gry-Online S.A., *Kondycja polskiej branży gier '17*, Kraków 2017, s. 38.

[23] Hasło: *szczęście*, [w:] *Słownik języka polskiego* [online], <https://sjp.pwn.pl/slowniki/szcz%C4%99%C5%9Bcie.html> (dostęp: 1.10.2022).

i zadowolenie, porażka może mobilizować do podejmowania kolejnych wyzwań, a jedynym ograniczeniem czerpania radości jest tutaj czas i fizyczna wydolność organizmu[24].

Potwierdzeniem „sportowych” źródeł szczęścia w grach wideo jest wysoka pozycja kolejnej z ważnych emocji – złości. Jej źródłem, podobnie jak w zawodach sportowych, jest porażka lub niepowodzenie związane z zadaniem/wyzwaniem lub niemożliwością osiągnięcia celu. Zarówno szczęście, jak i złość są także tymi emocjami, które pozostają z graczem najdłużej i mogą pełnić funkcję impulsów motywujących – nie pozostają więc bez wpływu na chęć powrotu do grania. W przypadku emocji pozytywnych impulsy zachęcające to osiągalne cele, satysfakcjonujące wyzwania i ciekawe/interesujące zadania, a w przypadku emocji negatywnych impulsy zniechęcające to wyzwania nużące, zadania przesadnie trudne i cele nieosiągalne. Warto zauważyć, że odpowiednie ustawienie tempa dochodzenia gracza do odczuwania zadowolenia/radości/szczęścia z jednoczesną korelacją pojawiania się złości/rozczarowania/smutku jest jedną z najważniejszych dominant, która teoretycznie powinna być brana pod uwagę na etapie tworzenia dobrej gry wideo.

Próbą wyjaśnienia fenomenu silnej korelacji szczęścia i złości u graczy może być odwołanie się do koncepcji przepływu Mihály'ego Csíkszentmihályiego[25]. Doświadczenie przepływu (ang. *flow*) jest specyficznym stanem umysłu pomiędzy satysfakcją a euforią, który wywołany jest całkowitym oddaniem się jakiejś czynności. Jest to również stan, w którym np. gracz (a warto zauważyć, że Csíkszentmihályi wielokrotnie odwołuje się w swoich analizach do gier oraz do czynności grania) koncentruje całą swoją uwagę na zadaniu lub aktywności. Co więcej, gracz taki ma głęboką motywację, by robić to z pełną koncentracją, który to stan generuje szczęście[26]. Csíkszentmihályi wskazuje siedem składników satysfakcji, które przyczyniają się do docelowego poczucia szczęścia: (a) trudne zadania, wymagające umiejętności, (b) połączenie działań i świadomości, (c) jasno określone cele i informacja zwrotna, (d) koncentracja na bieżącym zadaniu, (e) paradoks/poczucie kontroli, (f) utrata samoświadomości, (g) transformacja czasu[27]. Spełnienie powyższych wyznaczników jest dla człowieka (tutaj: gracza) gwarancją osiągnięcia zadowolenia i szczęścia.

W przypadku gier wideo, operujących opisywanym wcześniej stałym sprzężeniem zwrotnym maszyna–człowiek, możemy mieć do czynienia z regularnym procesem „wybijania” gracza ze stanu satysfakcji, a tym samym pojawiania się poczucia frustracji, a na końcu złości. Dzieje się tak, gdy rytm gry zostaje zaburzony przez zbyt trudne wyzwanie, niejasne lub zbyt skomplikowane cele i wyzwania, nieczy-

[24] Warto zwrócić uwagę na werbalne i niewerbalne zachowania graczy i widzów uczestniczących w zawodach e-sportowych – są bardzo zbliżone lub identyczne z zachowaniem graczy i widzów najbardziej popularnych dyscyplin „tradycyjnego” sportu.

[25] M. Csíkszentmihályi, *Przepływ*, Poznań 2005.

[26] Ibidem, s. 79–80. „Stan przepływu” określane bywa również jako „optymalne doświadczenie”.

[27] Ibidem, s. 95–124.

telne mechaniki, odciąganie uwagi (stanu koncentracji) przez czynniki zewnętrzne, utratę kontroli nad maszyną (np. zawieszenie się komputera w trakcie gry), czynniki fizjologiczne lub czas. Proces „wybijania” ze stanu satysfakcji może mieć charakter incydentalny lub stały/częsty. W tym pierwszym przypadku, charakterystycznym np. dla gier o spokojniejszym tempie rozgrywki, dominującym uczuciem może być relaks, szczęście i satysfakcja (negatywnie przełamywane np. przez znużenie i brak silnych atrakcji). W drugim przypadku, typowym np. dla dynamicznych gier akcji, możemy mieć do czynienia z częstszą zmianą nastroju skutkującą zmęczeniem, poczuciem frustracji i złością (pozytywnie przełamwanymi np. przez sukcesy osiągnięte doskonale wytrenowanymi zdolnościami).

Potwierdzeniem stałej obecności i oddziaływania (a nawet współobecności i współoddziaływania) obu dominujących emocji jest właśnie zmęczenie odczuwalne przez 15,8% respondentów w badaniach Kotyśko w trakcie grania i aż przez 32,5% badanych po zakończeniu grania. Poza wskazanymi wyżej skokami napięcia emocjonalnego istotną funkcję w generowaniu zmęczenia pełnić może zaskoczenie wskazwane przez 51,9% respondentów w trakcie gry i 20,5% po zakończeniu grania. Sygnalizowanie tej emocji wskazuje na ważną cechę mediów cyfrowych, jaką jest wielomedialne i multimodalne oddziaływanie na wszystkie zmysły i „zmuszanie” odbiorcy do nagłych reakcji (stałe zaskakiwanie gracza). Zaskoczeniem może być przeciwnik, który nagle pojawił się na ekranie (sygnał wizualny), zagadkowy dźwięk (sygnał dźwiękowy), alert w postaci napisu (sygnał znakowy) czy wibracje lub drżenie sterownika (sygnał sensoryczny). Należy podkreślić, że w realiach dynamicznej gry akcji wszystkie wymienione sygnały są (a) najczęściej ze sobą powiązane w celu intensyfikacji doznań emocjonalnych (zaskoczenia, strachu, wesołości) i (b) cechują się krótkotrwałością i wysoką zmiennością (skoki od radości do złości mogą występować w krótkich odstępach od siebie). W jednej krótkiej sesji walki w grach typu *Mortal Combat* lub *Counter-Strike* skoki emocjonalne od radości do smutku i złości następują wielokrotnie w bardzo krótkich odstępach czasu. Trudno znaleźć dyscyplinę „tradycyjnego” sportu, w której spotkalibyśmy się z taką sytuacją[28]. Efektem tego przebodźcowania, jak już wskazano wyżej, jest długo utrzymujące się zmęczenie związane z opisywaną przez Arlie Russell Hochschild wyczerpaną pracą emocjonalną związaną ze świadomym zarządzaniem stanami emocjonalnymi i ich ekspresjami[29]. To z kolei oznacza radykalne zwiększenie się ryzyka uzależnienia gracza od silnych i regularnie podawanych bodźców – co jest już prostą drogą w kierunku pojawiania się uzależnień[30].

[28] Szybkie skoki emocji dostrzeżemy m.in. w tenisie stołowym oraz kręglach – nieprzypadkowo więc cyfrowe wersje tych dyscyplin lub wariacje na ich temat były bardzo popularne w początkowym okresie rozwoju gier wideo (*Tennis for Two*, *Pong*, *Space Invaders*).

[29] A. Russel Hochschild, *Zarządzane emocjami. Komercjalizacja ludzkich odczuć*, Warszawa 2009.

[30] Tzw. zaburzenie korzystania z gier (*gaming disorder*) analizuje się poprzez pryzmat dziewięciu kryteriów: (1) zaabsorbowanie graniem, (2) sympomy odstawienia pojawiające się po zaprzestaniu

Wnioski

Jak wykazano w artykule, gry wideo są medium służącym generowaniu i przenoszeniu emocji. Co więcej – w przypadku nasilenia multimedialnych i multimodalnych bodźców są w stanie intensyfikować nasilenie reakcji emocjonalnych przejawiających się w ekspresjach werbalno-niewerbalnych gracza. Potwierdzeniem tego stanu rzeczy jest utrzymujące się w trakcie grania i po graniu dwóch emocji:

a) zaskoczenia związanego ze stałą obecnością bodźców generujących napięcia uwagi,

b) zmęczenia będącego wynikiem wysiłku fizycznego oraz wysiłku emocjonalnego związanego ze stałą obecnością stanów szczęścia (np. ze zwycięstwa) i złości (np. z porażki).

W kontekście postawionego we wstępie pytania o cele wykorzystania mechanizmów generowania emocji poprzez gry wideo wskazać możemy dwie grupy interesariuszy bezpośrednio zainteresowanych stymulantami emocjonalnymi: twórców i producentów gier. Oznaczać to może, że odpowiednie stymulanty (np. służące podtrzymywaniu stanu napięcia, stymulanty służące podtrzymywaniu stanu szczęścia i złości) są do gier świadomie wprowadzane (w ramach procesu, który David Freeman określił terminem „emotioneering”), w celu wywołania oczekiwanego efektu rynkowego^[31].

Świadome kreowanie popytu wpływa na wybór stymulacji i konstruowania strategii marketingowych na podstawie zaprojektowanego bodźcowania emocji. Odbiorca – fan przyzwyczajony ma być do stałej/ciągłej stymulacji określonego typu i oczekiwać „opieki” i „zaangażowania” w tym obszarze twórców oraz sprzedawców. Oczekiwanie to może się przerodzić np. w uwielbienie, jednak w przypadku niespełnienia oczekiwań gracza/fana skutkować będzie niechęcią, odrzuceniem, a nawet nienawiścią do tytułu, serii, marki, studia czy wydawcy.

Trzecim interesującym mnie zagadnieniem była kwestia trwałości „emocjonalności” gier wideo w kulturze. Uważam, że warto posłużyć się w tym przypadku porównaniem trwałości emocji towarzyszących innym mediom. Zarówno literatura, jak i radio, film czy telewizja miały swoje momenty szczytowego zainteresowania, a nawet ekscytacji

grania, (3) wzrost tolerancji czasu poświęcanego na granie, (4) nieudane próby kontrolowania grania, (5) utrata zainteresowania innymi hobby, (6) kontynuowanie grania pomimo świadomości szkód, jakie wyrządza, (7) oszukiwanie rodziny/terapeutów na temat czasu spędzanego na graniu w gry, (8) ucieczka od rzeczywistości w celu uzyskania poprawy nastroju, (9) narażenie z powodu grania istotnych relacji interpersonalnych, edukacji, pracy czy kariery. W kontekście niniejszego artykułu kluczowe wydają się kategorie: pierwsza, druga (mowa tu o symptomach fizjologicznych i emocjonalnych) oraz dziewiąta. Zob. M. Kotyśko, op. cit., s. 2.

[31] Warte zauważenia jest istnienie sporej grupy twórców, którzy nie boją się emocji wybijających gra-

czy ze strefy „lekkiej” rozrywki – wywołujących ból, zadumę, smutek, żal, a nawet rozpacz (np. gry eksperymentalne, art-games czy wybrane indie-games). Producenci przeciwnie – w ich interesie (rozumianym jak najbardziej materialnie) jest unikanie/ukrywanie „trudnych” tematów i „trudnych” emocji na rzecz odczuć jednoznacznie pozytywnych i kojarzonych z miłą zabawą lub z ekscytacją/podnieceniem. Co więcej, wprowadzanie elementów „trudnych” lub „kontrowersyjnych” (ze świadomym użyciem cudzych słów) takich jak kwestie egzystencjalne, rasowe czy genderowe również odbywa się zgodnie z analizą rynkowego zapotrzebowania jak najszerzej grupy odbiorców.

wśród odbiorców[32]. Wraz z zanikaniem mody na wymienione media obniżało się natężenie emocji z nimi związanych aż do zupełnego ich odsunięcia. Czy gry wideo czeka podobny los? Zaprezentowana powyżej analiza mechanizmów generowania emocji wokół gier wideo wskazuje, że nie nastąpi to zbyt szybko.

- Bójko M., Dzielska A., Mazur J., Oblacińska A., *Częstość grania oraz objawy uzależnienia od gier komputerowych a wybrane kompetencje emocjonalne nastolatków*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2018, nr 23(3), s. 483–501
- Csikszentmihályi M., *Przeptyw*, Poznań 2005
- Dąbrowski A., *Wpływ emocji na poznawanie*, „Przegląd Filozoficzny – Nowa Seria” 2012, nr 21(3), s. 315–335. <https://doi.org/10.2478/v10271-012-0082-6>
- Ekman P., *Universals and Cultural Differences in Facial Expressions of Emotions*, Nebraska symposium on motivation. University of Nebraska Press, 1971
- Filipiak M., *Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Lublin 2003
- Freeman D., *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, Thousand Oaks, CA 2004
- Frijda N., *The Emotions*, Cambridge 1986
- Isbister K., *How Games Move Us. Emotion by Design*, Cambridge – London 2016
- Izard C.E., *The Face of Emotion*, New York 1971
- Jasielska A., *Reprezentacja współczesnych modeli emocji w dziełach sztuki*, „Teksty Drugie” 2013, nr 6, s. 205–221
- Kenny A.J.P., *Action, Emotion and Will*, London 1963
- Klimczuk A., *Gry komputerowe i branża gier a sztuka komiksowa*, [w:] *CContextual MIX. Through Graphic Stories to Analyses of Contemporary Culture*, red. G. Gajewska, R. Wójcik, Poznań 2011, s. 385–396
- Klusczyński R.W., *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Warszawa 2001
- Kotyśko M., *Młodzież i gry komputerowe – motywy, emocje i problemy związane z graniem*, „Roczniki Pedagogiczne” 2020, t. 12(48), nr 3, s. 95–110. <https://doi.org/10.18290/rped20123-5>
- Krakowski Park Technologiczny, Stowarzyszenie Polskie Gry, Fundacja Indie Games Polska, Grupa Onet S.A., Gry-Online S.A., *Kondycja polskiej branży gier '17*, Kraków 2017
- Meyer L., *Emocja i znaczenie w muzyce*, Warszawa 1974
- Pańpuch Z., *Szczęście człowieka według Platona i Arystotelesa*, Warszawa 2009
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022
- Pitrus A., *Gry wideo i emocje*, „Czas Kultury” 2015, nr 2, s. 143–148
- Prósnowski P., Krzywdziński P., *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 127–139. <https://doi.org/10.26881/ae.2018.15.10>
- Przybysz P., *O naturze emocji towarzyszących odbiorowi sztuki. Dynamiczne i sytuacyjne podejście do emocji estetycznych*, „Estetyka i Krytyka” 2017, nr 46(3), s. 45–62
- Psychologia emocji*, red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005

BIBLIOGRAFIA

[32] Nieprzypadkowo pisze się o złotej erze radia i kina, kryzysie czytelnictwa – w domyśle istnienia innego „lepszego” okresu.

- Reykowski J., *Eksperymentalna psychologia emocji*, Warszawa 1969
- Russel Hochschild A., *Zarządzane emocjami. Komercjalizacja ludzkich odczuć*, Warszawa 2009
- Stasieńko J., *Alien vs. Predator – gry komputerowe a badania literackie*, Wrocław 2005
- Tan E., *Emocje a sztuka*, [w:] *Psychologia emocji*, red. M. Lewis, J. Haviland-Jones, Gdańsk 2005, s. 164
- The Nature of Emotion: Fundamental Questions*, red. P. Ekman, R.J. Davidson, New York – Oxford 1994
- Walat W., Warchoń T., *Analiza pojęcia i klasyfikacji emocji z punktu widzenia procesów uczenia się*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2019, nr 10(3), s. 80–85

LINKI

- https://www.youtube.com/watch?v=i8M-O5Dqoxg&t=356s&ab_channel=gameranx (dostęp: 12.01.2022)
- <https://sjp.pwn.pl/slowniki/szcz%C4%99%C5%9Bcie.html> (dostęp: 1.10.2022)

LUDOGRAFIA

- Counter-Strike* (Valve Corporation, Hidden Path Entertainment, 2012)
- Final Fantasy* (Square Enix, 1987–2016)
- It Takes Two* (Hazelight Studios, 2021)
- Mortal Combat* (NetherRealm Studios, NetherRealm Studios, 1992–2019)
- Pong* (Atari, 1972)
- Space Invaders* (Taito, 1978)
- Tennis for Two* (Brookhaven National Laboratory, 1958)
- The Little Nightmares* (Tarsier Studios, 2017)

Grofilia.

Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix

ABSTRACT. Pigulak Joanna, *Grofilia. Omówienie zjawiska na przykładzie wybranych seriali platformy Netflix* [Grophilia. A discussion of the phenomenon using the example of selected Netflix series]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 189–216. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.13>.

The article discusses the communicative and artistic practice grophilia, which is appropriate for the culture of participation. It consists in the transfictional use of the structures and poetics of digital games in the field of various arts. The points of reference for the analysis of grophilia are three popular series distributed on the Netflix streaming platform: *Cyberpunk: Edgerunners*, *Arcane* and *Love, Death + Robots*. The author analyzes these works, focusing on the systemic character of grofil practices, the aesthetics of grofil texts and their transmedia and transdiscursive specificity. She indicates that grophilia, like genres, can be treated as an artistic strategy that precedes realizations, creates new forms of narration and guides how the work is received.

KEYWORDS: grophilia, digital games, animated series, Netflix, *Cyberpunk: Edgerunners*, *Arcane*, *Love, Death + Robots*

W listopadzie 2021 r. serwis streamingowy Netflix ogłosił zamiar ekspansji w obszarze gier wideo[1]. Niedługo potem dla subskrybentów serwisu udostępniono nieodpłatnie pięć gier na urządzenia mobilne, w tym nawiązujące do flagowego serialu Netfliksa gry *Stranger Things: 1984* i *Stranger Things 3: The Game*[2]. W dwa lata później polska wersja platformy oferuje już ponad 40 zróżnicowanych gatunkowo i narracyjnie aplikacji (od gier logicznych i platformowych, przez gry sportowe i wyścigowe, aż po rozbudowane narracyjnie RPG) w wersji językowej odpowiadającej językowi subskrypcji[3]. Jest to szczególnie znaczące, ponieważ gry mobilne rzadko poddawane są lokalizacji, a wiele tytułów dystrybuowanych przez Netfliksa dostępnych było do tej pory wyłącznie w języku angielskim[4]. Inwestycja w tłumaczenie gier wskazuje, że rozwój w obszarze interaktywnej rozgrywki jest przedsięwzięciem

Wprowadzenie

[1] M. Verdu, *Let the Games Begin: A New Way to Experience Entertainment on Mobile*, Netflix, 2.11.2021, <https://about.netflix.com/en/news/let-the-games-begin-a-new-way-to-experience-entertainment-on-mobile> (dostęp: 6.01.2023).

[2] Choć gry zrealizowane przez studio BonusXP powstały kolejno w 2017 i 2019 r., włączono je do globalnej, mobilnej oferty Netfliksa w 2021 r.

[3] Netflix udostępnia wiele gier zrealizowanych przez zewnętrzne studia. Niektóre z gier są czasowo dystrybuowane ekskluzywnie, tj. nie można nabyć ich inaczej niż za pośrednictwem platformy (zob. np. *Va-liant Hearts: Coming Home*, Ubisoft, Old Skull Games, 2023). Część gier publikowana jest również w innych serwisach (np. w sklepie Steam), ale wyłącznie Netflix udostępnia je na urządzenia mobilne (zob. np. *Immortality*, Sam Barlow, 2022).

[4] Zob. np. *Oxenfree*, Night School Studio, 2016.

starannie zaplanowanym i długoterminowym. Wydaje się to potwierdzać opublikowany w październiku 2022 r. list do inwestorów, w którym przedstawiciele Netfliksa potwierdzili, że rozwijają koncepcję dystrybucji gier za pośrednictwem platformy streamingowej i obecnie prowadzą dewelopment ponad 50 pięciu gier cyfrowych. Przytoczony przez portal Deadline dokument, konkluduje znaczące stwierdzenie: „Mówiąc ogólniej, widzimy wielkie możliwości związane z łączeniem narracji telewizyjnej i filmowej oraz gier wideo”[5].

Powyższa konstatacja znajduje interesujące rozwinięcie w prowadzonej od pewnego czasu polityce wydawniczej serwisu, w ramach której do obszernej bazy filmów i seriali produkowanych przez Netfliksa konsekwentnie dodawane są tytuły inspirowane grami wideo[6]. Produkcja audiowizualnych adaptacji, ekranizacji i rozmaitych wariacji gier cyfrowych jest odpowiedzią na ogólne tendencje rynkowe – w okresie pandemicznym i postpandemicznym także inne platformy streamingowe zapowiedziały dziesiątki filmów i seriali aktorskich oraz animacji, stanowiących adaptacje popularnych gier wideo. W 2022 r. serwis Paramount+ udostępnił odbiorcom serial na podstawie kultowej serii *first-person shooterów Halo* (Bungie, 2001–2021), na początku 2023 r. na HBO Max premierę miały pierwsze epizody głośnej realizacji *The Last of Us Series*, współtworzonej z wydawcą popularnej dylogii postapokaliptycznej *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–2020), a platforma streamingowa firmy Amazon prezentuje zdjęcia z powstającej adaptacji gier *Fallout* (Interplay Entertainment, Bethesda Game Studios, 1997–2018).

Choć transformowanie narracji gier w nieinteraktywną przeszczeń filmową jest praktyką kulturową, która rozwija się od lat 90. XX w., nigdy wcześniej nie była tak popularna. Adaptacje gier stały się nieodłączną częścią nie tylko baz serwisów streamingowych, lecz także ramówek telewizyjnych oraz repertuarów kin; na stałe przeniknęły do systemu filmowego. Przyczyn tego stanu rzeczy poszukiwać należy zarówno w uwarunkowaniach rynkowych i ekonomicznych (zyski przemysłu interaktywnego przekroczyły profity branży filmowej i muzycznej[7]), jak i – co interesuje mnie bardziej – w potrzebach odbiorców kultury audiowizualnej, którzy są przecież także graczami. Specyficzna kompetencja kulturowa – kompetencja użytkownika jest coraz częściej uwzględniana przez twórców filmowych.

[5] P. White, *Netflix Eyes More Video Games Based On Its Own IP As It Comes Up To One-Year Anniversary Of Launch*, Deadline, 18.10.2022, <https://deadline.com/2022/10/netflix-video-games-ip-1235148565/> (dostęp: 6.01.2023) [tłum. J.P.].

[6] Mowa tutaj i o nasilającej się tendencji do adaptowania gier cyfrowych (Netflix tworzy i dystrybuje zarówno aktorskie, jak i animowane, serialowe oraz filmowe adaptacje gier), i o rozszerzaniu oferty filmów interaktywnych inspirowanych grami

(zob. np. *Minecraft: Story Mode*, Telltale Games, Mojang Studios, 2015), i o realizacji dokumentów poświęconych historii i rynkowi gier cyfrowych (zob. np. *High Score: Złota era gier*, reż. William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood, 2020).

[7] M. Mamerow, *Gaming Industry vs. Other Entertainment Industries (2023)*, Raise Your Skillz, <https://raiseyourskillz.com/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/> (dostęp: 6.01.2023).

Pomimo że kinematograficzne adaptacje gier tworzone są w sprzyjającym habitacie rynkowym i kulturowym, część z nich spotyka się z negatywną recepcją^[8]. Często nie spełniają oczekiwań fanów gier wideo, gdyż tylko pobieżnie traktują interaktywny pierwowzór, tworzone są bez znajomości struktur medium oraz uwrażliwienia na jego specyfikę. Twórcy wciąż poszukują adekwatnych rozwiązań formalnych i fabularnych umożliwiających satysfakcjonujący intersemiotyczny przekład tekstu interaktywnego na język nieinteraktywny.

W interesujący sposób do poszukiwań tych przystąpił Netflix. W odpowiedzi na rosnące zainteresowanie tematyką gier wideo, a jednocześnie mając na uwadze mieszaną recepcję ekranizacji tekstów interaktywnych, serwis zlecił realizację projektów, nie tyle adaptujących konkretne tytuły, co inspirowanych grami – ich poetyką, narracją i geneologią. Przykładem może być kontynuacja serialu *Black Mirror* – film interaktywny *Bandersnatch* w reżyserii Davida Slade'a (2018), w którym medium gier okazuje się głównym tematem fabularnym. Bohaterem jest aspirujący twórca gier wideo, proces tworzenia gry stanowi jednocześnie źródło napięć oraz problemów, a znajomość zasad i mechanizmów rozgrywki (ergodyczności wyborów, aporyczności sekwencji *Quick Time Events* czy atemporalności interaktywnej narracji) umożliwiła poprawną interpretację utworu. Bez wiedzy na temat struktur gier narracyjnych i mechaniki dramatów interaktywnych trudno w pełni pojąć znaczenie *Bandersnatcha*, który – po uwzględnieniu tego kontekstu – okazuje się filmem o iluzji medium i iluzji kontroli nad medium.

Drugim projektem Netfliksa, wartym uwagi w kontekście poszukiwania adekwatnych technik przekładu wielowariatywnej narracji gier na skończone i nieinteraktywne struktury filmowe, jest serial animowany *Miłość, śmierć i roboty* (reż. Tim Miller, David Fincher, 2019–[9]),

[8] Przez długi czas kinematograficzne adaptacje gier kojarzone były z postacią Uwe Bolla – niemieckiego reżysera i producenta filmowego, który stworzył wiele nieudanych formalnie i fabularnie transformacji gier. Wśród amerykańskich krytyków wielokrotnie określany był mianem „najgorszego reżysera”; zob. m.in. D. King, *Game Over, Uwe Boll, Vanity Fair*, 27.03.2017, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/03/game-over-uwe-boll-worst-director> (dostęp: 6.01.2023). W przestrzeni polskiej prasy branżowej Jakub Mirowski nazywał filmy Bolla „fatalnymi” i „tragicznymi” – J. Mirowski, *Uwe Boll, twórca fatalnych ekranizacji gier, kończy filmową karierę*, GRYOnline, 27.10.2016, <https://www.gry-online.pl/newsroom/uwe-boll-tworca-fatalnych-ekranizacji-gier-konczy-filmowa-karriere/z618a48> (dostęp: 6.01.2023). W prasie publicystycznej znaleźć można wiele artykułów na temat nieudanych adaptacji gier, w których pojawiają się stwierdzenia, że satysfakcjonujący przekład gier na język filmu jest po

prostu niemożliwy oraz że filmowe adaptacje gier nie mają możliwości równać się poziomem z kinem akcji głównego nurtu. Takie przypuszczenia zostały wyrażone m.in. w znamiennie zatytułowanym zestawieniu Jordan Crucchioli – J. Crucchiola, *All 43 Video-Game Movies, Ranked. Some of them are even pretty good*, *Vulture*, 11.04.2022, <https://www.vulture.com/2016/12/every-video-game-movie-ranked-bad-to-worse.html> (dostęp: 6.01.2023).

[9] W momencie pisania niniejszego tekstu serial *Miłość, śmierć i roboty* liczy trzy sezony. Netflix zapowiedział jednak powstanie kolejnego, co bez wątplenia związane jest z znaczącą popularnością serii. Według Parrot Analytics – portalu analizującego zasięg programów telewizyjnych w USA – popyt na serial Netfliksa jest ponad jedenastokrotnie wyższy niż przeciętny popyt na seriale telewizyjne w Stanach Zjednoczonych w ciągu ostatnich 30 dni, co sytuuje *Miłość, śmierć i roboty* na drugim najwyższym punkcie skali popytu, wśród jedynie 2,7% innych

którego poszczególne odcinki przyjmują formę niezależnych fabularnie epizodów. Każdy odcinek wykorzystuje też odmienne techniki animacji i cechuje się inną strukturą tematyczną. Poszczególne epizody są jednak względem siebie spójne – unifikuje je ponadtematyczne i ponadtechnologiczne założenie artystyczne, które stanowi o kreatywnej reinterpretacji popularnych odmian *science fiction* w krótkiej, skończonej formie filmowej. Z perspektywy niniejszych rozważań najistotniejsze jest to, że twórcy serialu inspirowani są grami wideo – zarówno konkretnymi tytułami, jak i interaktywnymi gatunkami, tematyzują doświadczenie grania i kreatywnie interpretują struktury rozgrywki. Z tego też powodu serial *Miłość, śmierć i roboty* omówiony zostanie w niniejszym artykule jako wyrazisty przykład praktyki grofilskiej.

Wydaje się – a przynajmniej taką hipotezę chciałabym w tym miejscu postawić – że realizacja powyższych intermedialnych utworów, eksperymentujących z formą filmową, poszukujących nowych sposobów na wykorzystanie poetyk kinematograficznych, aby przekonująco i interesująco opowiedzieć o medium interaktywnym, poskutkowało wytworzeniem się unikatowego rezerwuaru środków artystycznego wyrazu, które następnie wykorzystane zostały przez kolejnych twórców do tego, aby śmiało, ekspresyjnie i bardziej adekwatnie mówić o grach w przestrzeni filmowej. Seriale animowane takie jak *Arcane* (Fortiche Production, 2021) – swobodna adaptacja gry *League of Legends* (Riot Games, 2009) oraz *Cyberpunk: Edgerunners* (studio Trigger, 2022), adaptacja *Cyberpunka 2077*, która doprowadziła do największej popularności gry CD Projekt Red od czasu jej premiery w 2020 r.^[10] udowodniły, że film w sposób interesujący artystycznie oraz atrakcyjny odbiorczo może przekształcać i transformować narracje interaktywne.

W niniejszym artykule chciałabym zaproponować analizę trzech wymienionych serialów animowanych: *Cyberpunk: Edgerunners*, *Arcane* oraz *Miłość, śmierć i roboty*, które są do tej pory najbardziej udanymi i szczególnie wyrazistymi przykładami transformacji tekstów interaktywnych zrealizowanych przez Netfliksa. Szerokie oddziaływanie oraz pozytywna recepcja pozwalają przypuszczać, że staną się one ważnym punktem odniesienia dla kolejnych twórców i wpłyną na rozwój polityki serwisu w kontekście zarówno adaptacji, jak i dystrybucji gier cyfrowych.

Perspektywa analityczna, którą proponuję, polega na przyjrzeniu się tym utworom z perspektywy kategorii grofilii oraz praktyki grofilskiej. Pojęcie grofilii zostało przeze mnie zaproponowane w książce *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*^[11], a w niniejszym artykule pogłębię je o konteksty związane z poetyką

seriali. Zob. *United States TV audience demand for Love Death + Robots*, Parrot Analytics, <https://tv.parrotanalytics.com/US/love-death-plus-robots-netflix> (dostęp: 6.01.2023).

[10] P. Tassi, *Cyberpunk 2077's Playercount Is Up Nearly 300% Thanks To 'Edgerunners'*, Forbes, 16.09.2022,

<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/09/16/cyberpunk-2077s-playercount-is-up-nearly-300-thanks-to-edgerunners> (dostęp: 6.01.2023).

[11] J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022.

serialowych adaptacji gier oraz możliwościami rozwoju tekstów grofilskich na platformach strumieniowych. W artykule wyjaśnię, czym jest grofilia, którą traktuję jako transdyskursywną i ponadmedialną praktykę kulturową, zaproponuję możliwe sposoby wykorzystania tej kategorii, a także zastanowię się, czy grofilia może być traktowana jako strategia artystyczna, która poprzedza i strukturyzuje realizację, jak również ukierunkowuje dyskurs.

Grofilia jest formą komunikacji właściwą dla kultury uczestnictwa i polega na wykorzystywaniu (nawiązaniu, przekształcaniu, transformowaniu, rekontekstualizowaniu) struktur i poetyk gier cyfrowych we własnej działalności artystycznej i kulturowej (kulturotwórczej). Ujmując tę kwestę nieco bardziej metaforycznie – grofilia polega na nasycaniu „growościami” innych tekstów, mediów, wypowiedzi, dyskursów w pełnej zgodzie z poetyką inter- i transmedialności.

Nie bez powodu, mając na uwadze, jak ważny z perspektywy rozwoju i ewolucji współczesnych dyskursów „growych” jest film, proponuję, aby do nazwania opisywanego zjawiska stosować neologizm wywodzący się od słowa kinofilia (fr. *cinéphilie*)[12]. Kinofilią określa się rodzaj zaangażowanego znawstwa kina, polegającego na aktywnym uczestniczeniu w kulturze filmowej, percypowaniu filmów i rozpowszechnianiu wiedzy o nich w różnych dyskursach. Tadeusz Lubelski – badacz, który rozpropagował pojęcie kinofilii na gruncie rodzimej myśli filmoznawczej – dodaje, że jest to znawstwo „szlachetne” i „bezinteresowne”[13], co warto odnotować dlatego, że zarówno kinofilia, jak i grofilia (oraz – szerzej – cała kultura uczestnictwa), choć są powiązane z kapitałem, to pewne ich formy (zwłaszcza oddolne) często mają antykapitalistyczny charakter[14].

Z perspektywy grofilskiej ekspansji Netfliksa element zarobkowy jest jednak istotny – można przypuszczać, że bez zysków z realizacji tego rodzaju eksperymenty nie rozwijałyby się z taką intensywnością. Zarobkowość, implikująca instytucjonalizację i korporyzację zjawiska, nie zmienia jednak jego istoty. Grofilia – analogicznie do kinofilii – jest sposobem odbioru i kodowania komunikatów przez twórców.

Grofilski odbiór nastawiony jest na poszukiwanie w tekstach kultury tego, co „growe”, przy czym recepcja wykracza daleko poza

**Grofilia jako
transfiksjonalna
praktyka
komunikacyjna**

[12] Termin „kinofilia” zaproponowany został przez Tadeusza Lubelskiego w książce *Nowa Fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego* i pierwotnie odnosił się do różnorodnych praktyk odbiorczych dotyczących oglądania filmów przez przyszłych twórców nowofalowych. T. Lubelski, *Nowa Fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego*, Kraków 2020.

[13] Ibidem, s. 22.

[14] Wiele kinofilskich oraz grofilskich tekstów, rozszerzających światopowieści szczególnie popularnych filmów i gier wideo, przeznaczonych jest

do sprzedaży komercyjnej jako tzw. produkt *tie-in*, tj. towar wiązany w sprzedaży z innym produktem. Do przykładów tego rodzaju produktów należą m.in. nowelizacje filmów oraz gier wideo – są to powieści adaptujące (w różnym zakresie) światy narracji filmów oraz gier, które najczęściej dystrybuowane są na rynku równoległe do premiery filmu lub gry wideo, którym towarzyszą jako powiązany przekaz literacki (np. powieści *Assassin's Creed* pojawiały się w sprzedaży wraz z dystrybucją kolejnych odsłon gry pod tym samym tytułem).

odnajdywanie nawiązań intertekstualnych, wydobywanie aluzji czy cytatów związanych ze światami gier, a ma wymiar hipertekstualny. Jeśli domeną hipertekstualności, jak wskazywał Gérard Genette, jest dowolne przekształcanie archetypicznej narracji w innym tekście w sposób, który nie ma nic wspólnego z komentarzem^[15], to domeną odbioru grofilskiego jest umiejętność dostrzegania i zdolność interpretacji przekształceń, którym podlega medium interaktywne (a także konkretne gry i gatunki gier) w nowej przestrzeni medialnej. Jest to zatem odbiór wymagający posiadania określonych kompetencji nabywanych podczas obcowania z grami cyfrowymi^[16]. Kompetencje gracza wykorzystywane są w nieoczekiwany sposób: nie po to, aby prowadzić satysfakcjonującą rozgrywkę, ale po to, aby dekodować znaki, systemy i składnie gier w innych mediach, a w konsekwencji – czerpać przyjemność z seansu, którego deszyfracja obnaża bogactwo nowych inter- i transmedialnych znaczeń. Grofilia jest w tej perspektywie rodzajem praktyki komunikacyjnej^[17], polegającej na komunikowaniu się przy użyciu języka gier w tekstach i przestrzeniach medialnych niebędących grami.

Choć film nie jest jedyną przestrzenią uprawiania grofilii – różnorodne grofilskie praktyki artystyczne z łatwością daje się dostrzec i wyodrębnić w innych przestrzeniach (komiksowych, literackich, performatywnych itp.), to okazuje się szczególnie ważną formą ekspresji dla twórców-grofilów i istotną płaszczyzną porozumienia z odbiorcami-grofilami. Związane jest to z tym, że chociaż oba media istotnie różnią się od siebie (narracja filmowa jest skończona i nieinteraktywna, podczas gdy specyfika gier polega na ich wariacyjności i rekonfigurowalności), to mają także wiele cech wspólnych, wśród których szczególnie istotną jest audiowizualność. Zarówno film, jak i gry operują kodami pozwalającymi na audiowizualny przekład ludzkich zachowań, doświadczeń i pragnień, co ułatwia intersemiotyczny przekład narracji gier w przestrzeń kinematograficzną.

Należy przy tym zauważyć, że grofilia nie jest związana z konkretnym gatunkiem czy konwencją przedstawieniową, ale może ma-

[15] G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, przeł. Aleksander Milecki, Kraków 1992, s. 323.

[16] Mowa tutaj przede wszystkim o kompetencjach kulturowych odnoszących się do gier wideo, a związanych m.in. ze znajomością poetyk, estetyk, stylistyk i historii gier wideo (w tym świadomości rozwoju i ewolucji technologii), która jest w różnym zakresie wymagana do poprawnej interpretacji tekstów grofilskich.

[17] Pojęcie praktyki komunikacyjnej przywołuję za Robertem T. Craighem, który wskazywał: „możemy uważać, że komunikacja jest praktyką, ponieważ wszystkie kultury posiadają praktyki komunikacyjne. Jednakże to wciąż nie dowodzi, że komunikacja *per*

se jest praktyką (koherentnym, znaczącym zbiorem działań) w każdej kulturze. Aby komunikacja *per se* była praktyką, musi istnieć kulturowe pojęcie komunikacji odnoszące się do ogólnego rodzaju praktyki, w którą ludzie są włączeni zawsze wtedy, kiedy komunikują”. (R.T. Craig, *Communication as a Practice*, [w:] *Communication as a Practice: Perspectives on Theory*, red. G.J. Shepherd, J.St. John, T. Striphas, Thousand Oaks – London – New Delhi 2006, s. 41, cyt. za: E. Kulczycki, *Teoretyzowanie komunikacji*, Poznań 2012, s. 47). Powyższe ujęcie pozwala na wyróżnienie szeregu typów praktyk komunikacyjnych – czynności czy też działań, które intencjonalnie podejmują praktykujący w sferze komunikacji (dla przykładu pisanie listów jest praktyką epistolarną, a prowadzenie dyskusji – praktyką argumentacyjną).

nifestować się w filmach zrealizowanych przez twórców wywodzących się z różnych szkół artystycznych i w odmienny sposób operujących środkami filmowego wyrazu; przez reżyserów tworzących zarówno kino wysokobudżetowe (*Player One*, reż. Steven Spielberg, 2018) i autorskie (*Nirvana*, reż. Gabriele Salvatores, 1997), historie kameralne (*Black Mirror: Bandersnatch*) i epickie (seria *Matrix*, reż. Lana i Lilly Wachowskie, 1999–2021), preferujących perspektywę obiektywną (*Tron: Dziedzictwo*, reż. Joseph Kosinski, 2010) i skrajnie zsubiektywizowaną (*Hardcore Henry*, reż. Ilya Naishuller, 2016). Nie oznacza to jednak, że grofilia jest transparentną oraz uniwersalną praktyką komunikacyjną – wręcz przeciwnie. Filmy grofilskie to, jak wskazano, komunikaty, które wymagają wykorzystania określonych kompetencji (kompetencji użytkownika) po to, aby odpowiednio zinterpretować transfikcjonalny przekaz.

Pojęcie transfikcjonalności zaproponowane zostało przez Richarda Saint-Gelais'a w książce *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*[18] ze względu na potrzebę nazwania rozwijających się współcześnie bardzo intensywnie zjawisk tekstowych, które choć spokrewnione z zabiegami intertekstualnymi, wykraczają daleko poza operacje cytowania i parafrazowania, a także poza rozmaite aluzje tekstowe. Transfikcjonalność polega na „migracji elementów będących integralną częścią danej przestrzeni narracyjnej”[19], a zatem odnosi się do przenoszenia istniejących struktur, układów i konfiguracji w zupełnie nowe konteksty tekstowe. Co więcej, przekazy transfikcjonalne cechują się „maskowaniem intertekstualnego charakteru odniesienia przez unikanie bezpośredniego nawiązywania do innych tekstów kultury i staranne ukrywanie wskazywania źródeł cytatu”[20], co oznacza, że nie muszą mieć one charakteru adaptacji (i tak np. grofilski serial *Miłość, śmierć i roboty*, jak zostało wspomniane, nie jest adaptacją żadnej konkretnej gry; podobnie jak realizacje takie jak *Hardcore Henry*, *Tron: Dziedzictwo* czy tetralogia *Matrix*). Transfikcjonalność, mając na uwadze powyższe rozpoznania, można scharakteryzować jako domenę postaci, obiektów, a nawet całych światów, które uniezależniły się od tekstu archetypicznego i znajdują swoje egzemplifikacje w różnych innych dyskursach, komunikowanych w rozmaitych przestrzeniach medialnych.

Postaci/obiekty/światy, a także elementy strukturalne, takie jak gameplay i mechaniki rozgrywki nie funkcjonują przy tym na zasadach cytatu, ale są ważnym źródłem ekspresji narracji. Poddane świadomemu przeniesieniu do nowej przestrzeni medialnej zmieniają się i ewoluują. To, w jaki sposób twórcy rozszerzają światy narracji gier cyfrowych przy użyciu transfikcjonalnej praktyki komunikacyjnej (którą jest grofilia), interesuje mnie w niniejszym artykule w odniesieniu do seriali zrealizowanych przez Netfliksa.

[18] R. Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris 2011.

[19] P. Marciniak, *Transfikcjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, nr 2, s. 102.

[20] K.M. Maj, *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 297.

**Grofilia w służbie
systemu medialnego.
Przypadek
Cyberpunk:
Edgerunners**

Refleksja na temat komunikowania się przy użyciu języka gier w tekstach niebędących grami naturalnie ukierunkowuje się ku różnego rodzaju przykładom intersemiotycznym, z adaptacjami na czele. Jak zostało wspomniane, w ciągu czterech dekad praktyki adaptowania gier przez twórców filmowych nie wypracowano uniwersalnych metod umożliwiających satysfakcjonujący przekład intersemiotyczny, co w dużej mierze motywowane jest tym, że gry są niezwykle zdywersyfikowane – narzędzia umożliwiające przekład linearnej opowieści o losach dzielnej archeolożki (*Tomb Raider*, reż. Roar Uthaug, 2018) nie nadają się do adaptowania przestrzennie zorientowanych sandbok-sów (często pozbawionych wyrazistej fabuły, jak np. *Minecraft*), gier konstytuujących się na podstawie interakcji wymagających zręczności (które nierzadko, jak dzieje się to w przypadku *Tetrisa*, nie dysponują nawet antropomorficznym bohaterem grywalnym) czy też gier typu MMO, w których ważną częścią rozgrywki jest ustanawianie i rozwijanie sieci społecznych. Niemniej jednak, analiza udanych adaptacji pozwala przypuszczać, że wykorzystanie podczas ich tworzenia praktyki komunikacyjnej, którą jest grofilia, sprawia, że częściej stanowią one udane realizacje. Dowodem na to są m.in. *Cyberpunk: Edgerunners* i serial *Arcane*, choć w obu przypadkach praktyki grofiliskie są wykorzystywane w inny sposób i w innym celu.

Serial *Cyberpunk: Edgerunners*, zrealizowany przez japońskie studio Trigger i udostępniony odbiorcom we wrześniu 2022 r., stanowi oficjalną adaptację gry *Cyberpunk 2077*. Został stworzony w ścisłej współpracy z CD Projekt Red (showrunnerem serialu jest Rafał Jaki – wieloletni bussiness development manager w studiu, a jednym ze scenarzystów – Jan Bartkowicz, były dyrektor kreatywny w firmie). Taki kontekst realizacyjny nie jest obojętny dla kształtu adaptacji mającej charakter systemowy – jest częścią określonego systemu medialnego, franczyzy, której fundament stanowi gra wydana przez CD Projekt Red i funkcjonuje jako część układu finansowego limitowanego przez specyficzne, prawne oraz instytucjonalne czynniki[21]. Finansowa i rynkowa, słowem – systemowa zależność, ustanawia określone relacje między adaptacją a tekstem archetypicznym; ustala i utrwała zasadę, wedle której produkt *tie-in* nie może odnosić się do gry w sposób krytyczny, sceptyczny czy polemiczny. Jest o tyle istotne, że *Cyberpunk 2077* w momencie premiery spotkał się z miazdzącą krytyką ze względu na liczne niedopracowania i błędy, których doświadczyli gracze[22], a serial jest kolejną próbą formowania pozytywnego wizerunku gry

[21] Na temat systemu medialnego, rozumianego jako „całokształt zasad organizacyjnych, ogół norm i reguł obowiązujących oraz stosowanych w dziedzinie środków komunikowania masowego [...], a także związane z tym uwarunkowania prawno-społeczne i organizacyjne” zob. W. Sonczyk, *System medialny: zakres – struktura – definicja*, „Studia Medioznawcze” 2009, nr 3(38), s. 68.

[22] Skalę krytyki i zażaleń użytkowników (oraz inwestorów) dobrze oddaje gest firmy Sony. W efekcie miazdzącej recepcji *Cyberpunka 2077* Sony zdecydowało wycofać grę ze sprzedaży w sklepie internetowym PlayStation Store. Produkt został usunięty z wirtualnych półek osiem dni po premierze, 18 grudnia 2020 r. Powrócił do dystrybucji dopiero w czerwcu 2021 r. Przez ponad pół roku gra nie była więc dostęp-



Il. 1. Kadry prezentujące fragment dzielnicy Night City w serialu oraz grze. Rozkład ulic, ułożenie budynków oraz kształt fasad, jak również miejsca charakterystyczne zostały starannie odzwierciedlone w *Edgerunners*. W ten sposób zachowano i zaznaczono tożsamość wizualną między adaptacją i tekstem archetypicznym. Źródłem powyższego zestawienia jest profil [cyberpunk2077.fanpage](https://www.instagram.com/cyberpunk2077.fanpage) w serwisie [instagram.com](https://www.instagram.com). Poszukiwanie i prezentowanie dostrzeżonych podobieństw między tekstami jest częstą aktywnością fanowską – w ten sposób fani dzielą się własną wiedzą i zamiłowaniem zarówno w stosunku do serialu, jak i interaktywnego pierwowzoru

wśród społeczności (zarówno osób uprzednio zaznajomionych z grą, jak i potencjalnych przyszłych fanów).

W konsekwencji tego, że adaptacja stanowi część konkretnego systemu medialnego, światoopowieść^[23] potraktowana została w niej w sposób kanoniczny. Oznacza to, że nie podlega ona przekształceniom,

na w wersji cyfrowej na konsole PlayStation, co jest zjawiskiem bez precedensu.

[23] Pojęcie światoopowieści (ang. *storyworld*) odnosi się do wszystkich elementów czasoprzestrzeni

jest obiektywnym, stałym punktem odniesienia. Ponadto, twórcy utrwalają allotopię świata gry[24]. Projektują historię, topografię, zasady społeczne, politykę oraz filozofię Night City, uzupełniając, ale też potwierdzając, zakres istnienia rzeczywistości przedstawionej w grze. Mimo wykorzystania odmiennej stylistyki świat w serialu jest także podobny pod względem wizualnym do nawigowalnej przestrzeni gry, a twórcy odtwarzają miejsca kluczowe dla interaktywnego pierwowzoru (il. 1). Sądzę, że gest światotwórczy w *Cyberpunk: Edgerunners* jest nawet istotniejszy niż opowiadanie zdarzeń. Fabuła jawi się co prawda jako interesująca, rozwija się w pełnej zgodzie z poetyką stylu kanonicznego (*canonic narration*[25]), ale z perspektywy potencjału zainteresowania odbiorcy grą, znacznie istotniejsza okazuje się kreacja świata diegetycznego.

Protagonistą dziesięcioodcinkowego serialu jest David Martinez – ubogi, zdolny nastolatek, który dzięki uporowi i katorżniczej (nie zawsze legalnej) pracy wychowującej go matki, otrzymuje możliwość kształcenia się. W cyberpunkowym świecie Night City edukacja jest dobrem reglamentowanym i ekskluzywnym, zarezerwowanym dla wyższej klasy ekonomicznej. Taka niezaskakująca sytuacja fabularna (dążący do awansu społeczny bohater, ograniczany przez „niskie”

tekstowej, które charakteryzuje dynamiczna zmienność i których „reprezentacja w umyśle odbiorcy jest symulacją zmian wywołanych przez zdarzenia fabularne” (M.L. Ryan, *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.L. Ryan, J.N. Thon, Lincoln – London 2014, s. 34). Tłumaczenie „światoopowieść”, którego używam w niniejszym artykule, jest propozycją terminologiczną Piotra Kubińskiego, po raz pierwszy przedstawioną w pracy *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*. P. Kubiński, *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36.

[24] Kategorię allotopii stosuję według rozumienia zaproponowanego przez Krzysztofa M. Maja w artykule *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*. W ujęciu autora allotopia jest „[...] rodzajem świata narracji [...] odznaczającego się przede wszystkim: 1. samoświadomością i krytycznym stosunkiem względem postklasycznego podziału na świat realny i fantastyczny oraz wiążącą się z nim koniecznością uwspólnienia odmiennych ontologicznie porządków w przestrzeni *intermonde*; 2. dekonstrukcją modelu postklasycznego na zasadzie substytucji poprzez podstawienie ksenoencyklopedii w miejsce kulturowo-historycznej encyklopedii danej dziedziny

przyczynowej; 3. oraz przeniesieniem ciężaru narracji z warstwy diegetycznej (fabuła i uwikłani w akcję bohaterowie) na ksenotopograficzny opis rzeczywistości fantastycznej”. K.M. Maj, *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr 67(1), s. 102.

[25] Narracja kanoniczna to paradygmat narracyjny, który na długi czas zdominował film amerykański, stając się elementem charakterystycznym klasycznego kina hollywoodzkiego. Jej cechą swoistą jest ściśle ustalona, bardzo uniwersalna formuła fabularna, którą David Bordwell sprowadza do następującego schematu (rozszerzając w ten sposób rozważania Władimira Proppa dotyczące struktur bajki magicznej): wprowadzenie tła, scenerii i postaci; objaśnienie stanu rzeczy; zdarzenie inicjujące; reakcja emocjonalna głównego bohatera lub ustanowienie przez niego celu; komplikacja akcji; rezultat; reakcja na rezultat (D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin 1985, s. 35). Sposób prowadzenia opowieści w narracjach klasycznych da się zatem streścić następująco: od przedstawienia bohaterów, przez komplikacje fabularne, po rozwiązanie akcji. Istotne dla tego rodzaju narracji jest także wyraziste wyeksponowanie protagonisty wraz z jego motywacjami i celami. Szuje w narracji kanonicznej przekazuje informacje w sposób prosty i jednoznaczny oraz pomaga odbiorcy w rekonstruowaniu czasoprzestrzeni (D. Bordwell, op. cit., s. 157–159).

urodzenie jest częstym protagonistą utworów dystopijnych) jest ważna z perspektywy kreacji świata przedstawionego. Od samego początku podkreśla się społeczną dywersyfikację, a przepaść pomiędzy klasami społecznymi, pogłębiająca się w toku fabuły, jest kluczowym elementem definiującym strukturę świata gry, w którym wykluczony awatar użytkownika pozostaje na marginesie społeczeństwa[26].

Kolejne zdarzenia fabularne podporządkowane zostały klasycznemu schematowi rozwoju narracji kanonicznych, który opisał szerzej David Bordwell, adaptując na potrzeby myśli filmowej wzorzec rozwoju bajki magicznej zaproponowany przez Władimira Proppa. W zgodzie z zasadami narracji kanonicznych *Cyberpunk: Edgerunners* prezentuje następującą sekwencję wydarzeń:

a) objaśnienie stanu rzeczy: śmierć matki Davida i decyzja bohatera o cybernetycznej augmentacji kręgosłupa zwiększającej siłę oraz szybkość, która ma umożliwić mu zarabianie na życie kradzieżą;

b) zdarzenie inicjujące: odkrycie niezwyklej zdolności adaptacyjnej protagonisty – okazuje się on ponadprzeciętnie odporny na skomplikowane mechaniczno-technologiczne wszczepy;

c) ustanowienie celu: ze względu na odkryte umiejętności David zostaje doceniony przez cybernetycznych wyrzutków i staje się częścią grupy wykonującej nielegalne zlecenia dla wysoko sytuowanych zleceniodawców;

d) komplikacja akcji: odkrycie spisku, który ma na celu anihilację grupy po wykonaniu zlecenia przejęcia potężnej technologii, a także pogłębiająca się psychoza bohatera, wynikająca z przyjęcia zbyt wielu augmentacji;

e) rezultat: zemsta na mocodawcach oraz poświęcenie się Davida, aby uratować życie i przyszłość ukochanej, będącej członkinią grupy.

Poszczególne zdarzenia mają na celu przede wszystkim pogłębianie wiedzy odbiorcy na temat rzeczywistości diegetycznej i zwiększenie zakresu dostępności do świata narracji. Twórcy prezentują historię zupełnie unikatową, niespotykaną w fabule gry. W ten sposób udowadniają, że świat *Cyberpunka* wykracza poza ramy pojedynczej reprezentacji fabularnej. Podkreśla się jego allotopijny charakter – świat narracji rozszerza się i w tym rozszerzeniu uprawomocnia.

Szczególną zasadą tekstów grofilskich jest to, że nie sytuują się one w opozycji do utworów archetypicznych. Najczęściej ich celem jest nie trawestowanie czy parodiowanie narracji, ale uzupełnianie jej o nowe konteksty poznawcze i interpretacyjne, rozszerzanie dyskursu na temat konkretnej gry w nowej przestrzeni medialnej[27]. Praktyki grofilskie polegają na przeniesieniu wybranych elementów światoopowieści do

[26] Gra *Cyberpunk 2077* oferuje graczowi wybór trzech ścieżek pochodzenia (tzw. *origins*). Niezależnie od tego, czy użytkownik zdecyduje, że jego awatar, podobnie jak bohater *Edgerunners* będzie punkiem, czy też nomadą pochodzącym spoza miasta, albo pracownikiem korporacji, zawsze uwikłany zostanie

w zdarzenia, które uczynią go wyrzutkiem, usytuując na marginesie społeczeństwa.

[27] Tego rodzaju rozszerzenie dokonuje się zazwyczaj przy wykorzystaniu nowej formuły wizualnej. W *Cyberpunk: Edgerunners* zastosowano stylistykę anime, która nie jest właściwością struktury wizualnej

nowego krajobrazu medialnego, co uniezależnia je od tekstu archetypicznego i umożliwia „rozszerzenie uprzedniej fikcji poprzez transfikcję, która przedłuża ją na planie czasowym lub, szerzej, przestrzennym”[28].

W przypadku *Cyberpunk: Edgerunners* transfikcja służy zwiększeniu zaciekawienia i zaangażowania względem świata gry, a w konsekwencji i nią samą (co można uznać za działanie zwieńczone sukcesem, mając na uwadze, że premiera serialu przyniosła za sobą rekord popularności *Cyberpunka 2077* wśród użytkowników). Wciągająca, emocjonalnie ekspresywna historia, rezonująca z uniwersalnymi problemami społecznymi (dysproporcje społeczne, wykluczenie technologiczne) i prezentująca konkurujące ze sobą perspektywy światopoglądowo-polityczne (anarchizm i korporacyjny ład) rozgrywa się rok przed zdarzeniami zaprezentowanymi w grze. Przesunięcie czasoprzestrzenne usprawiedliwia to, że twórcy nie odwołują się bezpośrednio do fabuły *Cyberpunka 2077*, a jednocześnie uprawomocnia adaptację jako tekst eksplanacyjny[29], którego nadrzędnym celem jest rozszerzenie historii i mitologii świata oraz specyfiki jego funkcjonowania. Pytania, które sugerowane są przez fabułę, np.: co dzieje się z organizmem, psychiką i emocjonalnością człowieka w wyniku technologicznej modyfikacji ciała? Kto odpowiada za produkcję i dystrybucję niebezpiecznych augmentacji? Jakie są granice kontroli społeczności przez Arasakę, najważniejszą korporację kontrolującą Night City?, nie znajdują odpowiedzi w serialu. Rozbudzają jednak ciekawość świata i zachęcają odbiorcę do poszukiwania odpowiedzi bezpośrednio w grze. Transmedialna siatka kontekstów światotwórczych, szczerlnie oplatająca jednowątkową, skończoną, kanoniczną historię, z jednej strony uzależnia zdarzenia od specyfiki konkretnego świata przedstawionego (w takim zakresie mogą zdarzyć się tylko w tej rzeczywistości), a z drugiej – sugeruje jego ksenoencyklopedyczną złożoność[30].

Dowartościowanie światopowieści sprawia, że nieinteraktywny tekst staje się w istocie zachętą do podjęcia działań interaktywnych: eksploracji wirtualnej przestrzeni gry i indywidualnych poszukiwań w innych tekstach i przestrzeniach medialnych w celu poznania odpo-

gry. Użycie teź stylistyki uzasadnione jest jednak konwencją gatunkową – wiele cyberpunkowych tekstów kultury wywodzi się z tradycji japońskich mang i animacji, a najbardziej kultowe filmy i seriale reprezentujące ten gatunek to właśnie anime (zob. np. *Akira*, reż. Katsuhiro Ōtomo, 1988; *Cowboy Bebop*, reż. Shin’ichirō Watanabe, 1998–1999). Należy teź zauważyć, że twórcy gry *Cyberpunk 2077* przywołują wymienione animacje jako źródła odniesień wizualnych (np. motocykl jednego z bohaterów stylizowany jest na kluczowy fabularnie pojazd w filmie *Akira*). Teksty grofilskie – co zostanie szerzej opisane w dalszej części artykułu – bardzo często łączą rozmaite porządki obrazowania.

[28] R. Saint-Gelais, op. cit., s. 71, cyt. za: P. Marciniak, op. cit., s. 105.

[29] Na temat praktyki wyjaśniania światów narracji w adaptacjach, a konkretnie w nowelizacjach eksplanacyjnych zob. J. Pigulak, *Ponad inter-, w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych*, „Forum Poetyki” 2019, nr 18, s. 40–41.

[30] Ksenoencyklopedie to encyklopedie poszczególnych światów narracji, a nawet całych gatunków, które zapewniają dostęp do materiałów zawierających dodatkowe informacje wzbogacające dany tekst. Funkcjonują one transfakcyjnie i mają charakter metanarracyjny, gdyż łączą różne teksty. K.M. Maj, *Allotopia...*, s. 101.

wiedzi na pytania dotyczące specyfiki funkcjonowania świata. Dyskurs grofilski, choć sytuuje się obok gry, zakłada konieczność nieustannego jej doświadczenia. W dłuższej perspektywie niemożliwe jest bowiem tworzenie angażujących narracji grofilskich bez interakcji z konkretną przestrzenią medialną. Filmy i seriale grofilskie, niezależnie od tego, czy są przykładem realizacji systemowych, czy też oddolną, fanowską próbą rozszerzenia świata tekstu, stanowią hołd dla tekstu archetypicznego – konkretnych gier, które stanowią przedmiot fascynacji grofila.

Serialowa adaptacja popularnej gry sieciowej *League of Legends* – *Arcane* została zrealizowana pod nadzorem Riot Games, ale kreatorzy Christian Linke oraz Alex Yee, współpracujący z francuskim studiem Fortiche, nie są deweloperami gry. W przeciwieństwie do realizatorów *Edgerunners* otrzymali dużą swobodę twórczą i przyzwolenie na eksperymentowanie z interaktywnym pierwowzorem w celu poszerzenia światopowieści *League of Legends*[31]. Adaptacja jest zatem w większym stopniu efektem pracy fanowskiej wyobraźni niż komercyjnym projektem powstałym jako element polityki marketingowej studia. Serial *Arcane*, tworzony ponad sześć lat, szeroko doceniony[32] i nagradzany na skalę, która nigdy do tej pory nie była udziałem adaptacji gier[33], został stworzony przez miłośników interaktywnego pierwowzoru – osoby doskonale zaznajomione z grą, a także z tekstami jej towarzyszącymi; z łatwością poruszające się po ścieżkach transmedialnego, fantastycznego świata Valoran. Linke i Yee, tłumacząc, dlaczego z obszernego uniwersum *League of Legends* wybrali dwie postaci – siostry Jinx oraz Vi, których relacja stała się głównym źródłem napięć fabularnych – wskazywali, że są ich wielkimi fanami[34].

**Estetyka tekstów grofilskich.
Adaptacja *Arcane***

[31] A. Tan, *Why do you love Arcane so much? Creators reveal behind-the-scenes secrets*, ONE Esports, 5.12.2022, <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/arcane-creators-interview/> (dostęp: 6.02.2023).

[32] Znakomity odbiór serialu uwidacznia się nie tylko w bardzo wysokich ocenach na wiodących portalach rankingowych takich jak IMDb (9.0/10) czy Rotten Tomatoes (96%), lecz także w artykułach publicystycznych. Entuzjastyczny stosunek do adaptacji wyrażony został m.in. przez Victorię Davis, która w znamienne zatytułowanym tekście *'Arcane': Overcoming the 'Curse' of Video Game Adaptations*, sugeruje, że udane, filmowe transformacje gier zaczną powstawać wtedy, kiedy realizować je będą fani pierwowzoru, osoby dogłębnie zaznajomione z grami i ich specyfiką, darzące medium szacunkiem. V. Davis, *'Arcane': Overcoming the 'Curse' of Video Game Adaptations*, AWN.com, 9.11.2021, <https://www.awn.com/animationworld/arcane-overcoming-curse-video-game-adaptations> (dostęp: 6.02.2023).

[33] Serial zdobył prestiżową nagrodę The Game Awards w kategorii Najlepsza adaptacja (2022), pokonawszy m.in. *Cyberpunk: Edgerunners*. Ponadto, jako pierwsza w historii adaptacja gier wideo wygrała nagrodę Emmy w kategoriach Outstanding Individual Achievement In Animation oraz Outstanding Animated Program.

[34] *Arcane* stworzone zostało przez osoby doskonale zaznajomione z interaktywnym pierwowzorem, a także z dyskursem fanowskim na jego temat; osoby znakomicie orientujące się w *lore*, specyfice uniwersum i fabule gry *League of Legends*. Spośród konglomeratu wątków i motywów twórcy wybrali te, które uznali za najbardziej interesujące z perspektywy potencjału dramaturgicznego. B. Park, D. Kwon, *'The questions that need to be asked in the face of conflict': A conversation with the co-creators of Arcane*, Inven Global, 13.11.2021, <https://www.invenglobal.com/articles/15671/the-questions-that-need-to-be-asked-in-the-face-of-conflict-a-conversation-with-the-co-creators-of-arcane> (dostęp: 6.01.2023).

Grofiłska fascynacja stała się powodem, dla którego zdecydowali się zrekonstruować i rozszerzyć historię bohaterek w nowej przestrzeni medialnej.

Intersemiotyczny przekład tekstu interaktywnego zakłada konieczność wyboru wątków, które poddane zostaną procesowi adaptacji – nie sposób zawrzeć każdego ergodycznego elementu gry w skończonej, nieinteraktywnej opowieści audiowizualnej. Wybrane wątki powinny być na tyle charakterystyczne dla gry, aby dało się zachować relację tożsamości między utworem archetypicznym a jego nową interpretacją. W przypadku *Edgerunners* międzymedialnym miejscem styczności jest konstrukcja świata przedstawionego, natomiast w kontekście serialu *Arcane* okazują się nią przede wszystkim bohaterowie. Choć twórcy serialu doprecyzowują i dookreślają pewne aspekty świata zaprezentowanego w sieciowej grze multiplayer *League of Legends*, to jednak przede wszystkim opowiadają historię, dowodząc w ten sposób, że rzeczywistość gry ma potencjał narracyjny i fabułowórczy. Jest to dlatego ważne, że podczas rozgrywki elementy fabularne stanowią wyłączenie ramę dla działań rywalizujących między sobą graczy i osadzają te działania w określonej czasoprzestrzeni. Zapożyczając występujące w interaktywnym pierwowzorze postacie grywalne, m.in. kluczowe dla serialowej opowieści siostry Vi i Jinx, twórcy dokonują transfikcjonalnej fabularyzacji świata gry w przestrzeni kinematograficznej.

Ambicja opowiedzenia spójnej, wyrazistej historii, focalizowanej przez charakterystyczne dla *League of Legends* postacie, skutkuje tym, że – w przeciwieństwie do wcześniej analizowanej adaptacji – przekształceniom podlegają liczne wątki fabularne zasugerowane w grze. Twórcy uzupełnili fabularne luki, czy też, stosując kategorię Romana Ingardena, miejsca niedookreślenia^[35], doprecyzowali *lore*, a także indywidualną historię oraz portret psychologiczny bohaterów, którzy w grze opisywani są lakonicznie i przede wszystkim przez pryzmat umiejętności bojowych. W konsekwencji, serial prezentuje narracyjnie wiarygodną i dramaturgicznie wyrazistą, uporządkowaną w schemacie przyczynowo-skutkowym fabułę, skupioną wokół trudnej relacji dwóch sióstr uwikłanych w polityczną intrygę. Co istotne, uniezależnienie historii od narracji gry sprawia, że może zostać ona w pełni zrozumiana także przez odbiorców niezaznajomionych z interaktywnym pierwowzorem. Nie oznacza to jednak, że *Arcane* nie wymaga wykorzystania kompetencji użytkownika do pełnego odczytania treści – jest to serial grofiłski, adresowany do konwergentnych odbiorców. O ile niezajomość fabuły gry nie wyklucza immersji w historię, o tyle zakres doświadczenia estetycznego znacząco zwiększa się w przypadku umiejętności rozpoznania i funkcjonalizowania stylistyk właściwych dla gier.

[35] L. Brogowski, *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie” 1993, nr 3, s. 64.

Serial wykorzystuje technikę animacji hybrydowej – twórcy zintegrowali komputerowo wygenerowane elementy trójwymiarowe z dwuwymiarowymi ręcznie rysowanymi przedstawieniami. Dwuwymiarowe formy wizualizowane są na ekranie zazwyczaj w połączeniu z trikami operatorsko-montażowymi, takimi jak *fast motion*. W ten sposób za pośrednictwem warstwy obrazowej prezentowane są epizody psychotyczne głównej bohaterki – Jinx. Nastolatka, w wyniku rozdzielenia z siostrą w młodym wieku, doświadczyła dekompensacji, która pogłębiła odczuwane już w dzieciństwie zaburzenia adaptacyjne, wzmocniła dolegliwości z pogranicza zaburzeń psychotycznych oraz nerwicowych, takie jak niestabilność nastroju oraz nadmierna impulsywność. W wyniku kolejnych wydarzeń fabularnych kryzys psychiczny bohaterki przeradza się w niebezpieczną manię, a nawet psychopatię. Aby oddać ten szczególny stan postaci, twórcy stosują połączenia przedstawień trójwymiarowych (wygląd bohaterów oraz świata diegetycznego) z gwałtownie nakładanymi na te przedstawienia ręcznie rysowanymi dwuwymiarowymi elementami, wykonanymi w wyrazistej, fluorescencyjnej kolorystyce (il. 2). Należą do nich szkice prezentujące atrybuty postaci (np. ikona czaszki, zapowiadająca agresywny epizod; szkic zabawki, w której znajdują się tworzone przez Jinx materiały wybuchowe), sprzeczne emotikony sugerujące rozchwianie emocjonalne bohaterki oraz napisy onomatopeiczne (*boom!*, *wrr*). Estetyka tych rysunków symuluje właściwe dla sztuki komiksowej praktyki wizualne, takie jak dymki myślowe i dialogowe. W swoisty dla komiksu sposób wykorzystuje się także napisy dźwiękonaśladowcze oraz narratywizuje poszczególne elementy graficzne.

Komiksowość nie jest częścią estetycznego doświadczenia *League of Legends*. W grze wykorzystuje się środki wizualne konwencjonalne dla gatunku *multiplayer online battle arena*, takie jak rzut izometryczny oraz rozbudowany niediegetyczny interfejs graficzny, umożliwiający nielinearne zarządzanie postaciami w świecie. Utwory grofilskie często jednak cechują się założeniami estetycznymi odmiennymi od tekstu archetypicznego. Twórcy, rozszerzając dyskurs na temat gry w innej przestrzeni medialnej, dostosowują narrację tekstu grofilskiego do nowej sytuacji estetycznej, co skutkuje licznymi przekształceniami, także w strukturze wizualnej. W przypadku *Arcane* istotną transformacją w stosunku do tekstu wyjściowego jest m.in. decyzja artystyczna dotycząca włączenia do opowieści elementów sztuki komiksowej.

Wielu autorów-grofilów wykorzystuje poetyki komiksu w praktyce twórczej. Powodowane jest to z jednej strony tym, że gry wideo często operują estetyką komiksową, a to co komiksowe może okazać się



Il. 2. Kadr z serialu *Arcane* przedstawiający jedną z głównych bohaterek – Jinx. Postać zrealizowana w technice animacji komputerowej 3D, otoczona jest płaskimi fluorescencyjnym obrysem. W kadrze widać także onomatopeiczne napisy oraz rysunek przywodzący na myśl dziecięcy szkic, który prezentuje charakterystyczny atrybut bohaterki. Różowe, dwuwymiarowe elementy zrealizowane są w komiksowej poetyce i wykorzystują elementy stylu punkowego. Przedstawienia mają charakter niediegetyczny – ilustrują szczególny stan psychiczny bohaterki, ale nie są dostrzegalne przez inne postacie

satysfakcjonującym łącznikiem między grą oraz filmem^[36]. Z drugiej strony – podejście grofilskie zakłada, że każdy środek narracyjnego wyrazu, nawet nieswoisty dla gier cyfrowych, czy też strukturalnie obcy dla niektórych odmian tekstów interaktywnych, może okazać się skutecznym narzędziem do rozszerzania światopowieści gry. W przypadku *Arcane* użycie nieobecnych w grze estetyk komiksowych pozwala zobrazować pogłębiającą się dekompensację psychiczną bohaterki. W ten sposób za pomocą obrazu sugeruje się momenty epizodów psychotycznych Jinx, ale także dowartościowuje postać jako pełnoprawnego bohatera opowieści, z którym odbiorca może się identyfikować. Za pośrednictwem omawianych wizualizacji twórcy czynią z Jinx fokalizatora narracji, staje się ona „podmiotem percypującym, który przefiltrowuje świat przedstawiony przez swoją świadomość i wypełnia go danymi sensualnymi”^[37]. Widz obserwuje zatem zmagania bohaterki z psychotyczną osobowością, w perspektywie których to zmagania jawi się często jako bezbronna, przytłoczona i zagubiona dziewczyna, co istotnie wpływa na zakres współodczuwania odbiorcy, a nawet kształtuje względem niej empatię. To, co „komiksowe”, zostaje zatem użyte po to, aby rozszerzyć narrację gry, doprecyzować historię postaci grywalnej i uczynić ją szczególnie ekspresyjną emocjonalnie.

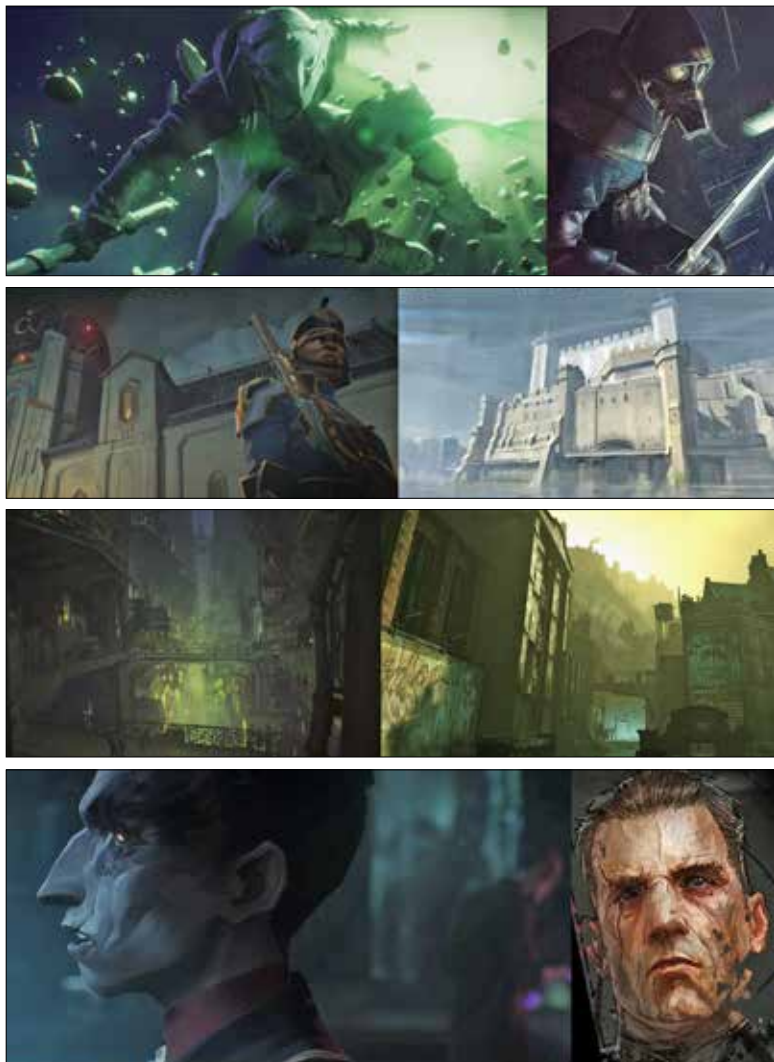
Innym wartym uwagi zabiegiem estetycznym, który stosują twórcy *Arcane*, świadczącym o immanentnie grofilskim charakterze serialu, jest wyrazista stylizacja świata przedstawionego oraz postaci. Autorzy nawiązują do stylu wizualnego serii gier *Dishonored* (Arkane Studios, 2012–2017), co zobaczyć można na ilustracji 3. Choć Linke i Yee nie wypowiadają się na temat podobieństw między pierwszoosobową grą przygodową i stworzoną przez nich adaptacją (przypuszczalnie wynika to z faktu, że włączanie zupełnie niezwiązanego z *League of Legends* tytułu, zrealizowanego przez inne studio deweloperskie do materiałów odnoszących się do adaptacji gry Riot Games, byłoby niezręczne wizerunkowo oraz wątpliwe prawnie), to relacje między tekstami dostrzegają odbiorcy^[38]. Charakterystyczny styl *Dishonored* osiągnięto na skutek nieoczywistego połączenia cech

[36] Interesującym przykładem jest w tym kontekście film *Scott Pilgrim kontra świat* (reż. Edgar Wright, 2010), w którym stylistyki komiksu wykorzystywane są po to, aby opowiadać o medium interaktywnym, a twórcy wypróbują rozwiązania narracyjne właściwe dla gier i sprawdzają możliwości ich użycia w filmie.

[37] W ten sposób Robert Birkholc – odwołując się do koncepcji Mieke Bal – charakteryzuje kategorię fokalizatora. R. Birkholc, *Narracja subiektywnie zapośredniczona. Wokół zagadnienia „mowy pozornie zależnej” w filmie*, „Studia Europaea Gnesnensia” 2016, nr 14, 2016, s. 149.

[38] Podobieństwa dostrzegają zarówno polscy, jak i zagraniczni odbiorcy. Wątek ten poruszony został

m.in. na forum Reddit, gdzie doczekał się 130 odpowiedzi od osób, wskazujących, że zauważyli analogie wizualne między *Arcane* a grami z serii *Dishonored*, a następnie zaczęli szukać informacji na temat powodów tej zbieżności (zob. wątek *Arcane’s art style reminds me of Dishonored*, Reddit, https://www.reddit.com/r/arcane/comments/qow42m/arcanes_art_style_reminds_me_of_dishonored/ (dostęp: 6.01.2023)). Podobne głosy w polskiej przestrzeni internetowej pojawiły się pod dyskusją na temat serialu na portalu Filmweb (zob. wątek *Nie sądziłem że dostaniemy animowane dishonored*, Filmweb, <https://www.filmweb.pl/serial/Arcane-2021-873628/discussion/Nie+s%C4%85dzi%C5%82em+%C5%BCe+dostaniemy+animowane+dishonored,3261984> (dostęp: 6.01.2023)).



Il. 3. zestawienie kadrów z serialu *Arcane* (lewa strona) oraz *screenshotów* i grafik koncepcyjnych z gry *Dishonored* przygotowane przez użytkownika Wow_Space i opublikowane na portalu reddit.com (https://www.reddit.com/r/dishonored/comments/qrw6a/arkane_studios_but_its_an_animation_with_a_budget/)

stylu wiktoriańskiego oraz gotyckiego z rozwiązaniami właściwymi dla brutalizmu oraz impresjonizmu. Starannie zaprojektowany świat przedstawiony wypełniony jest eklektycznymi budynkami, których romantyczny, neogotycki charakter przełamany jest przez ekspozowanie elementów konstrukcyjnych i właściwości zastosowanych materiałów (przede wszystkim betonu), w efekcie czego osiągnięto efekt ekspresyjności, nowoczesności i dehumanizacji. Podobny styl wizualny odnaleźć można w różnych rejonach miasta Piltover, w którym dzieje się akcja *Arcane*. Surowy styl budowli w dolnym mieście, a nawet ich brzydota wydobywana jest przez zarówno monochromatyczne, zimne barwy budynków, jak i pozbawienie miasta funkcjonalnych elementów architektonicznych. Budynki mają niepraktyczne małe okna (szyby często zastępowane są szaroburymi witrażami), są wąskie, jakby na siłę wciśnięte w miejską tkanę, brakuje im loggii, a zamiast nich

dodano szereg niepraktycznych elementów nawiązujących do stylistyki steampunkowej, właściwiej także dla *Dishonored*, takich jak ozdoby w kształcie korbek i pokręteł, niefunkcjonalne zegary. Architektura obu światów cechuj się również brakiem roślinności – z przestrzeni wyrugowano to, co naturalne, organiczne.

Nie tylko wygląd miasta wskazuje na wizualną inspirację grą Arkane Studios. Uderzające podobieństwo widoczne jest także w twarzach postaci. Odejście od stylu realistycznego na rzecz połączenia elementów ekspresjonistycznych oraz impresjonistycznych współgra z wewnętrzną sprzecznością bohaterów, którzy pozostają w konflikcie zarówno z przyjętymi potocznie normami i formami życia społecznego, jak i z samymi sobą. Protagonisci *Arcane*, jak również *Dishonored* ucieleśniają koncepcję antybohatera – podważają ogólnie przyjęte zasady moralne i ukazują zarazem tęsknotę za tymi zasadami. Jak wskazuje Michał Januszkiewicz, „jako człowiek świadomy i samoświadomy antybohater odkrywa jedynie iluzyjność czy fikcjonalność porządku społecznego, obnaża jego niestabilność, nietrwałość i zakłamanie” [39]. Nihilistyczno-moralistyczny charakter antybohatera uwidacznia się szczególnie w kreacji Jinx, nieustannie zawieszona pomiędzy miłością do siostry (i chęcią bycia dobrym człowiekiem) a nieumiejętnością realizacji zadań oczekiwanych od niej społecznie i wpisania się we wzorce. W tej perspektywie szczególna forma graficzna, łącząca przeciwstawne style artystyczne, podkreśla napięcie między sprzecznościami konstytuującymi antybohatera, jest więc uzasadniona fabularnie. Jednocześnie, tak wyraźne podobieństwa między estetyką *Arcane* oraz gry *Dishonored* pozwalają spojrzeć na serial z perspektywy metanarracji. Twórcy *Arcane* budują siatkę połączeń nie tylko między adaptacją i tekstem archetypicznym, lecz także między adaptacją oraz krajobrazem gier wideo w ogóle, czyniąc z serialu przestrzeń kształtowania grofilskich znaczeń.

Grofilia okazuje się zatem sposobem na łączenie różnych dyskursów medialnych i tekstowych. Jest praktyką polegającą na tworzeniu sieci powiązań między różnymi utworami, które nie są przywoływane na zasadach cytatu, ale funkcjonują jako immanentna część nowej przestrzeni tekstowej, w której są rozszerzanie i kultywowane. Potraktowanie serialu *Arcane* jako produktu *tie-in* franczyzy *League of Legends* byłoby nieadekwatnym uproszczeniem. Oczywiście, rozwija on narrację, a zwłaszcza fabułę gry będącej podstawą adaptacji, a zatem wzmacnia zainteresowanie archetypicznym tekstem interaktywnym i jest częścią strategii marketingowej Riot Games, ale funkcjonuje również jako twór narracyjny samowystarczalny. Twórcy, wykorzystując formułę serialu, używając środków wyrazu właściwych dla sztuki komiksowej i nawiązując do charakterystycznego stylu *Dishonored*, uniezależnili grę od tekstu wyjściowego i uczynili ją komponentem transmedialnego,

[39] M. Januszkiewicz, *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 63.

konwergentnego świata narracji, w którym funkcjonuje on jako utwór narracyjnie niezależny. Naturalnie, *Arcane* zawsze będzie koncepcyjnie i światotwórczo złączony z *League of Legends*, ale jednocześnie odbierać i przeżywać można go zupełnie osobno. Siłą i możliwością dyskursu grofilskiego jest to, że w wyniku krzyżowania i rozszerzania wydobywa się zupełnie nowe właściwości tekstu, które mogą uczynić go samowystarczalną, samosterującą się wersją złożonej sieci medialnej.

Praktyki grofilskie, jak zostało wspomniane, wykraczają poza gest adaptowania, wymykają się ograniczeniom przekładu intersemiotycznego, nie sposób odnieść ich wyłącznie do działań opartych na tekstowych iteracjach świata czy fabuły. Utwory grofilskie cechują się dowolnością w krzyżowaniu tekstów, nawet pozornie nieprzystających i łączeniu ich ze sobą. Innymi słowy, utwory grofilskie to transfikcje i jako takie mają „zdolność przywiązywania się do dwóch (lub więcej) fikcji, które czytelnik mógł dotąd uważać za niezależne, a które w nowym tekście dają się z powodzeniem połączyć”[40].

Znakomitym przykładem skrzyżowania i przyłączenia (fr. *croisement et annexions*) jest serial *Miłość, śmierć i roboty*. Te działania tekstowe są w przypadku analizowanego utworu dominującym modelem artystycznym i komunikacyjnym: poprzedziły realizację (zadaniem różnych, pracujących osobno twórców, było zaproponowanie krótkometrażowych opowieści przekraczających skonwencjonalizowane podgatunki fantastyki naukowej), wpłynęły na strukturę poszczególnych epizodów (badanie granic istnienia gatunku doprowadziło do eksperymentów w zakresie wykorzystanych technik animacji i formuł opowiadania, łączenia tego, co niełącznie) oraz zdeterminowały odbiór (repcja całego serialu jest pozytywna, natomiast poszczególnych odcinków bardzo różna – fuzja gatunkowo-technologiczna nie sprawdziła się w każdym przypadku)[41]. Zgodnie z poetyką *corisement et annexions*, swoistą dla transfikcji, twórcy poszczególnych odcinków *Miłości, śmierci i robotów* wykreowali oryginalne kolaże narracyjne i światotwórcze patchworki. Istotnym elementem senso- i stylotwórczym dla transfikcjonalnej opowieści stała się specyfika gier cyfrowych. Choć serial nie jest adaptacją żadnej konkretnej gry, to autorzy poszczególnych odcinków przyłączają dynamiki i estetyki gier do skonwencjonalizowanej formuły opowiadania, w wyniku czego powstają utwory hybrydyczne, wykraczające poza gatunkowe i medialne ograniczenia.

Co więcej, wiele epizodów tematyzuje medium interaktywne, a nawet stanowi dla niego hołd[42]. Nie ma w tym nic dziwnego, mając

*Croisement
et annexions.
Przypadek Miłości,
śmierci i robotów*

[40] R. Saint-Gelais, op. cit., s. 71, cyt. za: P. Marciniak, op. cit., s. 106.

[41] Krytycy zauważają, że niektóre odcinki, choć zachwycające wizualnie, nie prezentują spójnych pomysłów fabularnych i/lub światotwórczych, zob. K.W. Hanley, *All Episodes Of "Love, Death + Robots", Ranked From Dope To Nope*, BuzzFeed,

21.05.2022, <https://www.buzzfeed.com/kenwhanley/all-episodes-of-love-death-robots-ranked-from-dope-to-nope> (dostęp: 6.01.2023).

[42] Interesujący jest w tym kontekście dziesięciominutowy epizod *Epoka lodowcowa*. Potencjał humorystyczny opowieści kształtowany jest przez kontrastowe zderzenie mikro- i makrohistorii. Młoda

na uwadze, że *showrunnerem* (a także reżyserem i producentem części odcinków) jest Tim Miller. Artysta, którego nazwać można grofilem, od lat pracuje jako reżyser, animator i twórca efektów specjalnych zarówno dla filmu, jak i gier cyfrowych (współtworzył kultowe gry science fiction, takie jak *Mass Effect 2*, BioWare, 2010, czy *Star Wars: The Old Republic*, BioWare, Electronic Arts, 2011). Doświadczenie Millera oraz jego fascynacje efektami specjalnymi, technologiami komputerowymi, technikami animacji, konwencją science fiction oraz kulturą gier wideo znajdują swoje apogeum w serialu *Miłość, śmierć i roboty*. Nie tylko zresztą on jest łącznikiem między światem gier oraz filmu. Za realizację znacznej części odcinków odpowiadają studia, które słyną z projektowania animacji dla gier cyfrowych. Dla przykładu, polskie studio Platige Image, znane m.in. z opracowania sekwencji animowanych do serii *Wiedźmin* (CD Projekt Red, 2007–2016), stworzyło odcinek *Rybia Noc* (sezon 1, epizod 13). Grofilski charakter serialu, ze względu na kontekst realizacji i podmioty za nią odpowiedzialne, jest niejako *implicite* wpisany w serię.

Zgodnie z transfakcyjną poetyką krzyżowania i przyłączania w obrębie poszczególnych odcinków dochodzi do migracji danych – elementy fabularne gier, środki interaktywnego wyrazu, struktury gameplayowe znajdują swoje nowe wcielenie w przestrzeni filmowej, przy czym źródła danych czy też cytatów nie są bezpośrednio wskazane, odbiorca dostrzega je, konfrontując treści z własną wiedzą kulturową, nabytą podczas obcowania z medium interaktywnym. Próbek tego rodzaju grofilskich działań w przypadku *Miłości, śmierci i robotów* dostarcza znacząca część odcinków, choćby wspomnieć, że epizody otwierające sezon pierwszy (*Trzy Roboty*) oraz trzeci (*Trzy Roboty: Drogi ucieczki*) kształtują wizję postapokaliptycznego świata, nawiązując wyraźnie do takich serii gier jak *The Last of Us* (charakterystyczne wnętrza oświetlone intensywnym światem słonecznym, eksponującym dziko rosnącą roślinność, wdzierającą się do opuszczonych pomieszczeń) oraz *Fallout* (w szczególności zwrócić należy uwagę na elementy retrofuturystyczne oraz ironiczny sposób prezentowania ludzkich szczątków w postaci ekspresyjnie „zastygniętych” kościotrupów); odcinek *Beyond the Aquila Rift* (sezon 1, epizod 2) wykorzystuje zarówno koncept wizualny, jak i logikę świata przedstawionego wspomnianej serii *Mass Effect*^[43].

para przeprowadza się do nowego mieszkania, w którym poprzedni właściciel pozostawił lodówkę. Wkrótce okazuje się, że w zamrażalniku rozwija się życie – kiedy bohaterowie otwierają drzwiczki, patrzą z demiurgicznej perspektywy na miniaturową ożywioną makietę. Kolejne minuty wyznaczają kolejne etapy rozwoju cywilizacyjnego – od prehistorii, przez starożytność, średniowiecze, nowożytność, aż po współczesność oraz bliską przyszłość, w której to ludzkość ulega zagładzie, a cały cykl zapętla się od

początku. Dystans między bohaterami i „światem przedstawionym” zamrażalnika, a także prędkość rozwoju zdarzeń, która uzależniona jest od realnego upływu czasu w świecie rzeczywistym, symulują doświadczenie gier strategicznych czasu rzeczywistego (*real-time strategy*).

[43] W przypadku relacji z serią *Mass Effect* interesujący jest wątek erotyczny – główny bohater, nieświadomy swojego położenia i niepewny sytuacji, w której się znalazł, wdaje się w romans z kobietą, która

Transfunktionalne przekroczenia w *Miłość, śmierć i roboty* dotyczą nie tylko wykorzystania właściwych dla gier komponentów wizualnych i światotwórczych, lecz także – co szczególnie interesujące – licznych przekształceń i interpretacji struktur rozgrywki w przestrzeni nieinteraktywnej. Odcinek *Mechy* (sezon 1, epizod 9) opiera narrację na logice rozgrywki gier typu *multiplayer online battle arena* (MOBA). Bohaterowie zmuszeni są walczyć z hordami obcych, którzy przybywają przez mnożące się portale na zamieszkiwaną przez nich farmę, będącą jednocześnie areną konfrontacji. Zgodnie z zasadami MOBA obszar walki nieustannie się zawęża, a bohaterowie z różnym sukcesem odpierają ataki, wspomagając się amunicją dostarczaną na arenę za pośrednictwem dronów (element poszukiwania łupów, tzw. *lootu*, jest kluczowy dla *multiplayer online battle arena*, w którym bohaterowie rozpoczynają starcie z ograniczonym ekwipunkiem, a nawet bez żadnego wyposażenia). *Mechy* są jednocześnie hybrydą gatunkową, nieoczywistym połączeniem sztafażu science fiction oraz westernu (zob. il. 4). Transgatunkowa formuła znajduje swoje uzasadnienie właśnie na skutek wykorzystania struktur swoistych dla gier – to one ustalają i wyjaśniają zasady istnienia tego świata oraz motywacje funkcjonujących w nim bohaterów, a także potwierdzają adekwatność nieoczywistego połączenia gatunkowego. „Zwyczajny” farmer przechowuje monstrualne, groteskowe roboty w garażu, a także potrafi ich użyć ze względu na konieczność nieustannego konfrontowania się z kosmicznym wrogiem – podobnie jak w grach typu MOBA walka nie tylko się nie kończy, ale stanowi sens sam w sobie, uprawomocnia irracjonalne sytuacje, buduje nową logikę świata.

Odcinek *Szczęśliwa Trzynastka* (sezon 1, epizod 15) został z kolei zrealizowany, bazując na zasadach kształtujących *first-person shooter* (FPS), a zwłaszcza ich popularnej odmianie *spaceship FPS*. *First-person shooter* najczęściej krzyżowane są z gatunkiem tematycznym science fiction [44], często wykorzystywane w fabułach dotyczących eksploracji przestrzeni kosmicznej przez bohatera. Protagonistką epizodu jest pilotka, przywódczyni grupy sił zbrojnych, która walczy z wrogimi obcymi w niebezpiecznej galaktyce za pośrednictwem tytułowego statku.

wybudziła go z hibernacji na statku kosmicznym. Sceny zbliżenia prezentowane są odważnie i zajmują znaczącą część odcinka. Wątki romansowe, a zwłaszcza motyw intymnych relacji nawiązywanych przez awatara gracza na statku kosmicznym są znakiem rozpoznawczym serii *Mass Effect*. To właśnie BioWare rozpowszechniło koncepcję romansu bohatera grywalnego z postaciami niezależnymi, tworząc galerię tzw. postaci romansowych.

[44] Używając określenia „gatunek tematyczny” nawiązując do trójwarstwowej metody badania gatunków gier cyfrowych zaproponowanej przez Marię B. Gardę. Autorka postuluje, aby genologiczny namysł nad medium interaktywnym prowadzić z uwzględnieniem

trzech warstw gatunków: tematycznej (określanej na podstawie struktury świata przedstawionego, wykorzystanych tropów i motywów, stylu wizualnego), ludycznej (określonej przez systemy reguł i formuły gry) oraz funkcjonalnej (określonej przez praktykę odbioru gry). Zob. M.B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 72–73. Przykładem gier cyfrowych, łączących gatunek ludyczny FPS oraz tematyczny science fiction są m.in. *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008) oraz *BioShock* (2K Games, 2007), choćby wspomnieć najbardziej znaczące i szeroko doceniane egzemplifikacje.

Il. 4. Kadry z serialu *Miłość, śmierć i roboty* (odcinek *Mechy*). Dominantą estetyczną i gatunkową epizodu jest hybrydyzacja polegająca na połączeniu dwóch pozornie nieprzystających do siebie elementów – sztafazu klasycznego westernu oraz science fiction. Kadr pierwszy prezentuje moment opuszczenia granic farmy przez bohatera, który steruje od wewnątrz antropomorficznym robotem bojowym. W kadrze drugim natomiast zaprezentowano walkę maszyn i ich użytkowników z hordą obcych. Apogeum konfrontacji ma miejsce na środku pola; to właśnie wtedy dotychczasowa arena walki znacząco się zwęża



Interesujące jest to, w jaki sposób zwizualizowano sekwencje starć: walki prezentowane są z perspektywy pierwszoosobowej, z punktu widzenia bohaterki ukrytej poza kadrem. Wykorzystuje ona potencjał maszyny w celu namierzania i unicestwiania wrogów, posługując się wizualizowanym na szybie statku panelem dotykowym (il. 5). Przypomina on graficzne interfejsy użytkownika, a zwłaszcza ich specyficzną odmianę, tj. metainterfejsy, które często pojawiają się w futurystycznych grach science fiction^[45]. Panel pełni funkcje narzędziowe – pozwala namierzyć i wystrzelić pociski w stronę wrogów. Działania postaci unieobecnionej w kadrze, analogicznie do działań użytkownika gry, znajdują swoje przedłużenie na płaszczyźnie diegetycznej; akt walki przypomina akt interakcji gracza z systemem.

W perspektywie praktyki krzyżowania i przyłączania charakterystyczny jest także sposób konstrukcji antagonistów, który zaczerpnięty został z *first-person shooterów* (zob. np. seria *Doom*). Przeciwnicy to istoty zupełnie niedookreślone, archetypiczni, morderczy „obcy”,

[45] Metainterfejsy to typ interfejsów, które przypominają typowe interfejsy użytkownika i przedstawiane są jako część płaszczyzny ekranowej, a nie świata przedstawionego (np. na ekranie wizualizowany jest celownik, pasek życia albo jakiegokolwiek inne wskaźniki informujące o statusie postaci), ale są diegetyczne,

co oznacza, że widzi je również bohater sceny. Więcej na temat metainterfejsów zob. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 212–215. Przykłady metainterfejsów dostarczają takie gry science fiction, jak np. *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) oraz *Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal, 2016).



których psychologia nie tyle nawet nie jest ważna, co w ogóle nie istnieje. Wrogowie funkcjonują wyłącznie jako problem – usterka, którą naprawić musi protagonistka. Ich rola sprowadza się do poręcznego rekwizytu, podmiotu akcji, a działania są powtarzalne i zaprojektowane w sposób z góry określony. Jeśli wzbudzają jakiegokolwiek emocje, to nie ze względu na własną podmiotowość, ale na masowość – działają w zwartych grupach, zasadą ich stawania się jest powtarzalność. W pełnej zgodzie z konwencją FPS narracja podporządkowana jest konfrontacji, której trwanie nie tylko uprawomocnia rolę awatara w świecie przedstawionym i definiuje go, lecz także stanowi ważne źródło immersji użytkownika. W *Szczęśliwej Trzynastce* starcia ustalają i utrwalają coraz głębszą relację między pilotką a maszyną i skłaniają odbiorcę do emocjonalnego zaangażowania się w historię. Struktura fabularna odcinka jawi się jako efekt krzyżowania rozwiązań i koncepcji właściwych dla gatunku FPS z konwencjonalnymi elementami *military* i *soft science fiction*.

Fabuła poszczególnych odcinków *Miłości, śmierci i robotów* przyjmuje najczęściej formę jednowątkowej, zamkniętej opowieści. Eksploatowane są w nich tematy charakterystyczne dla konwencji fantastycznej w ogóle. Niemniej wiele wątków fabularnych rezonuje z tematyką popularnych cyfrowych gier science fiction zrealizowanych w ostatnich latach. Motyw zwierzęco-mechanicznych hybryd podejmowany w epizodzie *Kill Team Kill* (sezon 3, epizod 5) jest ważnym elementem światotwórczym w grach *Horizon: Zero Dawn* oraz *Horizon: Forbidden West* (Guerrilla Games, 2017–2022). Obawa przed samoświadomością sztucznej inteligencji i zdolnością maszyn do przyjmowania niepożądanych, wrogich wobec człowieka postaw tematyzowana jest w epizodzie *Life Hutch* (sezon 2, epizod 7), który – podobnie jak wiele interaktywnych *survival horrorów* – rezygnuje z elementu konfrontacji, a protagonista walczy o życie, unikając ataków morderczej maszyny

Il. 5. Kadr z serialu *Miłość, śmierć i roboty* (odcinek *Szczęśliwa Trzynastka*), prezentujący scenę walki z antagonistami. Odbiorca obserwuje rzeczywistość z punktu widzenia postaci – pilotki zasiadającej za sterami statku. Na szybie maszyny znajdują się interfejsy określające położenie wrogich jednostek (obraz po lewej stronie ekranu), a także informujące o możliwościach bojowych statku (ikony po prawej stronie ekranu). W kadrze zwiualizowano także celownik, przyjmujący kształt czerwonego trójkąta. Opisane elementy symulują popularne w pierwszoosobowych grach wideo metainterfejsy

i wykorzystując przy tym umiejętności oparte na sprycie i logicznym myśleniu[46]. W epizodzie *Regulator* (sezon 2, epizod 3) źródłem napięć i problemów fabularnych jest rodzący się, silny instynkt ojcowski. Bohater – podobnie jak w popularnej grze *The Last of Us* – zrzuca maskę cynicznej obojętności, kiedy odnajduje w sobie potrzebę ojcostwa. Zakaz posiadania dzieci w dystopijnym świecie przyszłości, będący próbą zachowania balansu w sytuacji, w której społeczeństwo jest nieśmiertelne, czyni z bohatera postać tragiczną, analogiczną np. do Kary z *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), androidki, która pragnie wychować ludzką córkę.

Powyższe motywy fabularne są swoiste dla konwencji science fiction i pojawiają się także w utworach nieinteraktywnych, zwłaszcza w literaturze oraz filmach. W grach cyfrowych zrealizowanych w ostatnich latach są jednak szczególnie popularne, a ich przywołanie wiąże się często z jednoczesnym krzyżowaniem ze strukturami narracyjnymi właściwymi dla gier (jak dzieje się to np. w wspomnianym *Life Hutch*). Fakt, że źródło nawiązań nie jest z całą pewnością weryfikowalne, jest czymś swoistym dla utworów transfikcjonalnych, które często ukrywają źródła cytatu, krzyżują fikcje, maskują elementy spoiw i połączeń między nimi. W wielu odcinkach *Miłości, śmierci i robotów* odbiorca-grofil dostrzeże liczne nawiązania do poetyk gier, ale obok nich funkcjonują także intertekstualne i intermedialne odniesienia do literatury (np. odcinek *Wysoka trawa*, sezon 2, epizod 5, wyraźnie inspirowany jest twórczością H.P. Lovecrafta, choć nie stanowi bezpośredniej adaptacji jego opowiadań), poezji (fragmenty utworów romantycznych poetów Samuela Taylora Coleridge'a oraz Williama Wordswortha są wykorzystywane – bez przywołania źródeł cytatu – w *Pulsie własnym maszyny*, sezon 3, epizod 3, w którym poezja jest sposobem komunikowania się umierającego człowieka oraz tytułowej maszyny), komiksu (estetyki komiksu użyte zostały m.in. w odcinkach *Lód* (sezon 2, epizod 2) oraz *Świadek* (sezon 1, epizod 8); w tym ostatnim dostrzec można także wizualne elementy charakterystycznego, opisywanego wyżej stylu Arcane Studios), a także filmów science fiction (np. w *Strasznym domu*, sezon 2, epizod 6, pojawiają się wyraźne nawiązania do filmów Tima Burtona, łącznie z charakterystycznym stylem reżysera, a w opisywanej już *Szczęśliwej Trzynastce*, którą wraz z Timem Millerem wyprodukował David Fincher, odnaleźć można cytaty z filmów Ridleya Scotta, a zwłaszcza odniesienia do serii *Obcy*).

Grofilia jest praktyką artystyczną cechującą się łączeniem technik, środków wyrazu, struktur transmedialnych, a w efekcie rozmaitych skrzyżowań i przyłączeń powstają utwory transfikcjonalne, jednocześnie autonomiczne, uzależnione od tekstu, a raczej – tekstów archetypicznych i nieodłącznie z nimi powiązane. Serial *Miłość, śmierć*

[46] Niedosłowna, ponieważ pozbawiona elementu konfrontacyjnego, walka o przetrwanie, polegająca na unikaniu zagrożenia jest motywem pojawiającym się w wielu *survival horrorach*, choćby wspomnieć

Obcego: Izolację (Creative Assembly, 2014), w którym bohaterka ukrywa się na stacji kosmicznej przed tytułowym obcym.

i roboty jest wyrazistym przykładem tego, w jaki sposób funkcjonujące uprzednio motywy i techniki mogą stać się źródłem nowych jakości właśnie na skutek łączenia właściwości różnych mediów. Łączenie to nie ma jednak zupełnie dowolnego charakteru – twórcy serii zorganizowali działania artystyczne wokół konwencji science fiction funkcjonującej przede wszystkim w amerykańskich (oraz, choć w mniejszym stopniu, japońskim) filmie, literaturze, komiksie i – przede wszystkim – grach cyfrowych. Ograniczenie materiału źródłowego okazało się konieczne dla stworzenia tożsamości serii oraz zachowania koherencji między odmiennymi tematycznie epizodami. Naturalnie, nie wszystkie epizody są udane, część z nich ma charakter redundantny, niektórym twórcom zabrakło umiejętności formowania spójnych światopowieści. Niemniej podejście do realizacji polegające na określeniu nie tyle tematu, co pewnych granic istnienia świata tekstu jest znaczące dla współczesnych, konwergentnych utworów – zwłaszcza grofilskich. Grofilia nie jest bowiem opowieścią o konkretnej grze, ale o grach w ogóle. Polega na mówieniu językiem gier w przestrzeniach niebędących grami, nasycaniu „growością” rozmaitych światów narracji i tworzeniu nowych koncepcji światotwórczych uwzględniających to, co „growe”.

Współcześnie daje się zaobserwować tendencję polegającą na nieustannym zacieraniu się relacyjnej sfery między medialnej. Dyskursy grofilskie stanowią przykład tego, w jaki sposób granice pomiędzy różnymi porządkami tekstowymi i medialnymi są nieustannie przekraczane, przez co przestrzeń inter- staje się już miejscem nie tylko tymczasowej styczności, ale kształtowania się nowych jakości. Pejzaż medialny, na skutek „zderzania się” mediów, ulega ciągłym transfiguracjom, dzięki czemu odpowiada ewoluującym potrzebom konwergentnych odbiorców – aktywnych uczestników kultury, zaznajomionych z różnymi jej przejawami.

Grofilia – konwergentna, transfikcjonalna praktyka komunikacyjna – będzie się rozwijać wprost proporcjonalnie do rozwoju zapotrzebowania odbiorców na treści artystyczne związane z grami cyfrowymi. O tym, że takie zapotrzebowanie istnieje, świadczą wyniki oglądalności grofilskich seriali – nie tylko tych analizowanych w niniejszym artykule. W ostatnim czasie triumfy święci adaptacja *The Last of Us*, której kolejne epizody komentowane są szeroko w międzynarodowej i polskiej przestrzeni publicznej zupełnie niezależnie od „growego” kontekstu: w prasie codziennej czy telewizji śniadaniowej[47].

Podsumowanie

[47] W polskiej prasie codziennej nigdy wcześniej nie pisano na taką skalę o adaptacjach gier. Poszczególne odcinki serialu *The Last of Us* komentowane są na bieżąco m.in. w „Telemagazynie”, serial omawiany był na stronie WWW TVPInfo (*Rozbite głowy, wyrwane wnętrześci. Serial „The Last of Us” będzie jak gra?*, TVPInfo, 28.12.2022, <https://www.tvp.info/65342793/the-last-of-us-szczegoly-powstajacego-serialu->

[dostęp: 6.02.2023]), a w programie śniadaniowym TVN24 Wstajesz i weekend wypowiedział się na jego temat krytyk filmowy Michał Walkiewicz (zob. *Serial „The Last of Us” święci triumfy. „Miał bardzo wysoko zawieszoną poprzeczkę”*, TVN24, 22.01.2023, <https://tvn24.pl/kultura-i-styl/serial-the-last-of-us-michal-walkiewicz-z-filmwebu-o-produkcji-hbo-max-6643520> (dostęp: 6.02.2023)).

Popularność realizacji, tak jak wcześniej szeroka pozytywna recepcja serii *Arcane*, *Cyberpunk: Edgerunners* czy *Miłość, śmierć i roboty*, prowadzi do instytucjonalizacji zjawiska. Wiodący producenci filmów i seriali, tacy jak Netflix czy HBO, dyskontują tę popularność. Można założyć, że w najbliższej przyszłości wykształcą się odpowiednie formy przekazu, dystrybucji i promocji, które (podobnie jak same utwory grofilskie) będą łączyły świat filmu oraz gier.

Warto mieć jednak na uwadze, że grofilia jest praktyką komunikacyjną, która nie istnieje bez społeczności fanów. Choć stymulowana jest odgórnie, to weryfikowana „oddolnie” przez osoby zaznajomione z językiem gier, pasjonatów, którzy poszukują w innych przestrzeniach medialnych rozszerzenia interaktywnych światopowieści. Nie odbierają oni jednak treści nieaktywnie – artyści skupieni w fandomach sami wytwarzają utwory grofilskie, które śledzić i opisywać warto z tego względu, że często stanowią przykład kreatywnych form artystycznych, a ich twórcy otwarci są na eksperymenty znacznie bardziej niż oficjalni wydawcy. W przyszłych badaniach nad zjawiskiem grofilii warto pochylić się także nad realizacjami fanowskimi oraz ich rolą w kształtowaniu światopowieści gier.

Interesującym kontekstem, niepodejmowanym do tej pory na gruncie literatury polsko- i anglojęzycznej, jest także analiza sylwetek twórców-grofilów. Reżyserzy, producenci i *showrunnerzy*, tacy jak wspomniany Tim Miller, wykształcili metody pracy, które umożliwiły satysfakcjonujące połączenie języka filmu oraz gier cyfrowych. Analiza tych metod oraz rozwiązań zastosowanych w procesie produkcji, postprodukcji oraz promocji pozwoli dostrzec, jak świadome uprawianie dyskursu grofilskiego wpływa na realizację i jak kształtuje transfikcjonalny przekaz.

BIBLIOGRAFIA

- Birkholc R., *Narracja subiektywnie zapośredniczona. Wokół zagadnienia „mowy pozornie zależnej” w filmie*, „Studia Europaea Gnesnensia” 2016, nr 14, s. 143–158. <https://doi.org/10.14746/seg.2016.14.8>
- Bordwell D., *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin 1985
- Brogowski L., *Struktura konkretności i miejsca niedookreślenia u Ingardena*, „Teksty Drugie” 1993, nr 3, s. 63–80
- Crucchiola J., *All 43 Video-Game Movies, Ranked. Some of them are even pretty good*, Vulture, 11.04.2022, <https://www.vulture.com/2016/12/every-video-game-movie-ranked-bad-to-worse.html> (dostęp: 6.01.2023)
- Davis V., *‘Arcane’: Overcoming the ‘Curse’ of Video Game Adaptations*, Awn.com, 9.11.2021, <https://www.awn.com/animationworld/arcane-overcoming-curse-video-game-adaptations> (dostęp: 6.02.2023)
- Garda M.B., *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 69–77
- Genette G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, przeł. A. Milecki, Kraków 1992, s. 317–366

- Hanley K.W., *All Episodes Of "Love, Death + Robots", Ranked From Dope To Nope*, BuzzFeed, 21.05.2022, <https://www.buzzfeed.com/kenwhanley/all-episodes-of-love-death-robots-ranked-from-dope-to-nope> (dostęp: 6.01.2023)
- Januszkiewicz M., *W horyzoncie nowoczesności: antybohater jako pojęcie antropologii literatury*, „Teksty Drugie” 2010, nr 3, s. 60–78
- King D., *Game Over*, Uwe Boll, Vanity Fair, 27.03.2017, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/03/game-over-uwe-boll-worst-director> (dostęp: 6.01.2023)
- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4(43), s. 23–36
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kulczycki E., *Teoretyzowanie komunikacji*, Poznań 2012
- Lubelski T., *Nowa Fala. O pewnej przygodzie kina francuskiego*, Kraków 2020
- Maj K.M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr 67(1), s. 91–105
- Maj K.M., *Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych*, [w:] *Narratologia transmedialna. Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Kraków 2017, s. 283–308
- Mamerow M., *Gaming Industry vs. Other Entertainment Industries (2023)*, Raise Your Skillz, <https://raiseyourskillz.com/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/> (dostęp: 6.01.2023)
- Marciniak P., *Transfijkcjonalność*, „Forum Poetyki” 2015, nr 2, s. 102–107. <https://doi.org/10.14746/fp.2015.2.26696>
- Mirowski J., *Uwe Boll, twórca fatalnych ekranizacji gier, kończy filmową karierę*, GRY-Online, 27.10.2016, <https://www.gry-online.pl/newsroom/uwe-boll-tworca-fatalnych-ekranizacji-gier-konczy-filmowa-karriere/z618a48> (dostęp: 6.01.2023)
- Park B., Kwon D., *“The questions that need to be asked in the face of conflict”: A conversation with the co-creators of Arcane*, Inven Global, 13.11.2021, <https://www.invenglobal.com/articles/15671/the-questions-that-need-to-be-asked-in-the-face-of-conflict-a-conversation-with-the-co-creators-of-arcane> (dostęp: 6.01.2023)
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022
- Pigulak J., *Ponad inter-, w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych*, „Forum Poetyki” 2019, nr 18, s. 36–49
- Rozbite głowy, wyrwane wnętrzości. Serial „The Last of Us” będzie jak gra?*, TVPInfo, 28.12.2022, <https://www.tvp.info/65342793/the-last-of-us-szczegoly-powstajacego-serialu-> (dostęp: 6.02.2023)
- Ryan M.L., *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*, [w:] *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. M.L. Ryan, J.N. Thon, Lincoln – London 2014, s. 25–49
- Saint-Gelais R., *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris 2011
- Serial „The Last of Us” święci triumfy. „Miał bardzo wysoko zawieszoną poprzeczkę”*, TVN24, 22.01.2023, <https://tvn24.pl/kultura-i-styl/serial-the-last-of-us-michal-walkiewicz-z-filmwebu-o-produkcji-hbo-max-6643520> (dostęp: 6.02.2023)
- Sonczyk W., *System medialny: zakres – struktura – definicja*, „Studia Medioznawcze” 2009, nr 3(38), s. 66–75
- Tan A., *Why do you love Arcane so much? Creators reveal behind-the-scenes secrets*, ONE Esports, 5.12.2022, <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/arcane-creators-interview/> (dostęp: 6.02.2023)
- Tassi P., *Cyberpunk 2077’s Playercount Is Up Nearly 300% Thanks To ‘Edgerunners’*, Forbes, 16.09.2022, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/09/16/cyberpunk-2077s-playercount-is-up-nearly-300-thanks-to-edgerunners/> (dostęp: 6.01.2023)
- United States TV audience demand for Love Death + Robots*, Parrot Analytics, <https://tv.parrotanalytics.com/US/love-death-plus-robots-netflix> (dostęp: 6.01.2023)

- Verdu M., *Let the Games Begin: A New Way to Experience Entertainment on Mobile*, Netflix, 2.11.2021, <https://about.netflix.com/en/news/let-the-games-begin-a-new-way-to-experience-entertainment-on-mobile> (dostęp: 6.01.2023)
- White P., *Netflix Eyes More Video Games Based On Its Own IP As It Comes Up To One-Year Anniversary Of Launch*, Deadline, 18.10.2022, <https://deadline.com/2022/10/netflix-video-games-ip-1235148565/> (dostęp: 6.01.2023)

FILMOGRAFIA

- Akira* (1988), reż. Katsuhiro Ōtomo
- Arcane* (2021), reż. Christian Linke, Alex Yee
- Black Mirror: Bandersnatch* (2018), reż. David Slade
- Cowboy Bebop* (1998–1999), reż. Shin'ichirō Watanabe
- Cyberpunk: Edgerunners* (2022), reż. Rafał Jaki, Mike Pondsmith
- Halo: The Series* (2022), reż. Kyle Killen, Steven Kane
- Hardcore Henry* (2016), reż. Ilya Naishuller
- High Score: Złota era gier* (2020), reż. William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood
- Matrix* (1999–2021), reż. Lana i Lilly Wachowskie
- Miłość śmierć i roboty* (2019–), reż. Tim Miller, David Fincher
- Nirvana* (1997), reż. Gabriele Salvatores
- Player One* (2018), reż. Steven Spielberg
- Scott Pilgrim kontra świat* (2010), reż. Edgar Wright
- The Last of Us Series* (2023), reż. Neil Druckmann, Craig Mazin
- Tomb Raider* (2018), reż. Roar Uthaug
- Tron: Dziedzictwo* (2010), reż. Joseph Kosinski

LUDOGRAFIA

- BioShock* (2K Games, 2007)
- Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020)
- Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008)
- Death Stranding* (Kojima Productions, 2019)
- Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018)
- Deus Ex: Mankind Divided* (Eidos Montreal, 2016)
- Dishonored* (Arkane Studios, 2012–2017)
- Fallout* (Interplay Entertainment, Bethesda Game Studios, 1997–2018)
- Halo* (Bungie, 2001–2021)
- Horizon: Forbidden West* (Guerrilla Games, 2017–2022)
- Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017–2022)
- Immortality* (Sam Barlow, 2022)
- League of Legends* (Riot Games, 2009)
- Mass Effect 2* (BioWare, 2010)
- Minecraft: Story Mode* (Telltale Games, Mojang Studios, 2015)
- Obcy: Izolacja* (Creative Assembly, 2014)
- Oxenfree* (Night School Studio, 2016)
- Star Wars: The Old Republic* (BioWare, Electronic Arts, 2011)
- Stranger Things: 1984* (BonusXP, 2017)
- Stranger Things 3: The Game* (BonusXP, 2019)
- The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–2020)
- Valiant Hearts: Coming Home* (Ubisoft, Old Skull Games, 2023)
- Wiedźmin* (seria) (CD Projekt Red, 2007–2016)

Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy*

ABSTRACT. Felczak Mateusz, *Sport elektroniczny i jego medialne interfejsy* [Electronic sport and its media interfaces]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 217–228. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.14>.

This paper provides an overview of changes on the electronic sports information circuit in the period from 2012 to 2022. The research here focuses on visual components of e-sports events, especially games' GUIs and interactive elements of the digital platform interfaces that provide technological scaffolding for e-sports broadcasts (such as Twitch). The analysis is conducted from the software studies perspective, with the StarCraft franchise as a chief example of the phenomena assessed in the paper. The findings presented in this study stem from the juxtaposition of divergent modes of interaction between the viewers, players and e-sports media professionals, which are subsequently confronted with the computational rules of e-sports games' mechanics.

KEYWORDS: e-sports, interface, Twitch, streaming, StarCraft

Zjawisko e-sportu, czyli sportu elektronicznego, łączy w sobie dwie rozbieżne praktyki uczestnictwa w kulturze gier: jedna z nich zakłada maksymalne, indywidualne zaangażowanie w rozgrywkę, druga zaś opiera się na pozornie pozbawionym sprawczości przyglądaniu się, jak grają inni. To napięcie towarzyszy każdemu wydarzeniu o charakterze e-sportowym, od lokalnych eliminacji rozgrywanych w małej kafejce internetowej aż po masowe wydarzenia transmitowane na żywo przez wiodące platformy cyfrowe. W książce *Raising the Stakes. E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*, jednym z pierwszych kompleksowych opracowań dotyczących sportu elektronicznego, był on traktowany jako rozwinięcie oddolnego ruchu, który choć stopniowo podlegał formalizacji i profesjonalizacji, to jednak wciąż w dużej mierze opierał się na nieodpłatnej pracy osób zaangażowanych w jego popularyzację[1]. Od czasu wydania tej publikacji e-sport wyewoluował w kierunku określonego modelu tworzenia i konsumpcji treści związanych z rywalizacyjnym wymiarem gier cyfrowych. Rozwój sportu elektronicznego jako medialnego widowiska polegającego na śledzeniu relacji z tego, jak grają inni, wiąże się bezpośrednio z rozwojem platform cyfrowych – przede wszystkim Twitch.tv, czyli popularnego serwisu streamingowego.

Celem artykułu jest prześledzenie zmian, jakie zaszły na przestrzeni ostatniej dekady w zakresie modelowania przekazu dotyczącego

* Praca powstała w ramach realizacji projektu badawczego o nr. 2019/32/C/HS2/00614 finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki.

[1] T.L. Taylor, *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Massachusetts 2012.

treści e-sportowych. Jest to temat bardzo obszerny, ponieważ obejmujący nie tylko wydarzenia masowe, lecz także działalność pojedynczych, choć wpływowych twórców treści (osób grających – tzw. streamerów). Ze względu na wciąż dość niewielką liczbę publikacji naukowych dotyczących e-sportu i dostępnych w języku polskim przyjęcie nieco szerszej perspektywy wydaje się uzasadnione. W artykule skupię się przede wszystkim na aspektach wizualnych sportu elektronicznego, ponieważ to ten obszar pozwala przyrzeć się politykom interfejsów graficznych zarówno najpopularniejszych e-sportowych tytułów, jak i cyfrowych platform, które pośredniczą w produkcji i rozpowszechnianiu relacji z rozgrywek. Materiały wykorzystane w artykule obejmują przedział od 2012 do 2022 r. i zostały wyselekcjonowane ze względu na liczbę subskrybentów poszczególnych kanałów (w przypadku platformy Twitch) oraz rangę wydarzeń e-sportowych. Ramą teoretyczną przeprowadzanych w tekście analiz jest perspektywa zorientowanych kulturoznawczo studiów nad oprogramowaniem (*software studies*), co umożliwi połączenie refleksji dotyczącej cyfrowych reguł przeprowadzania i relacjonowania widowisk e-sportowych z regułami opracowywanymi na podstawie już istniejących systemów obiegu informacji, takich jak media strumieniowe czy platformy pełniące funkcję agregatów treści (np. Reddit czy fora internetowe). Jednym z celów analizy wymienionych w tekście wybranych relacji e-sportowych było zestawienie ze sobą następujących porządków: z jednej strony porządku zasad interakcji sieciowej między widzami, osobami grającymi a profesjonalistami zajmującymi się relacjonowaniem e-sportowych zmagania, z drugiej zaś – porządku informatyczno-interfejsowego, dostrojonego do mechaniki konkretnego tytułu. Wybór narzędzi opisu studiów nad oprogramowaniem pozwoli nieco dokładniej przyrzeć się udziałowi technologii cyfrowych w kształtowaniu medialnego obrazu e-sportów i ukazać uwikłania sportów elektronicznych w globalne sieci obiegu cyfrowej rozrywki.

Porządek omawianych w tekście zagadnień przedstawia się następująco: w pierwszej kolejności omawiane są podstawowe kwestie definicyjne związane ze sportami elektronicznymi, a także główne kierunki studiów nad problematyką e-sportową w obiegu akademickim. Następnie pojawia się część poświęcona szeroko rozumianym interfejsom, które stanowią kluczowy element każdego wydarzenia e-sportowego. Przedmiotem szczegółowej analizy przedstawionej w kolejnej części tekstu jest studium przypadku relacji z e-sportowych turniejów *StarCrafta II* – tytułu, którego e-sportowa popularność od ponad dekady utrzymuje się na relatywnie wysokim poziomie.

Definicje i stan badań

Jedną z najczęściej przywoływanych w obiegu anglojęzycznym definicji sportu elektronicznego jest ta sformułowana przez Juho Hamariego i Maxa Sjöbloma. Głosi ona, że e-sport to „forma sportu, którą w głównych jej aspektach umożliwiają systemy elektroniczne; dane wejściowe wprowadzane przez graczy i ich drużyny oraz dane wyjściowe

są w e-sporcie zapośredniczone przez interfejsy człowiek-komputer” [2]. W takim ujęciu e-sportu dostrzec można skupienie na technologiach cyfrowych jako głównym elemencie określającym ramy tego zjawiska – komputer czy konsola spełniałyby przede wszystkim funkcję urządzeń przetwarzających fizyczną i intelektualną aktywność osób grających na informację zwrotną w postaci tego, co możliwe jest do przekazania za pośrednictwem graficznego interfejsu użytkownika. Hamari i Sjöblom związani są z fińskim ośrodkiem badań nad gamifikacją, czyli adaptacją rozwiązań stymulujących „zaangażowanie i przyjemność” związane z graniem do „aktywności pozagrowych”, co odbywa się za pomocą przenoszenia elementów gier do „różnych typów systemów i usług” [3]. Ich propozycja definicji sportu elektronicznego mieści się w granicach wyznaczonych przez paradygmat gamifikacyjny: ważna jest nie tyle sama gra i jej szczegółowy przebieg, ale zbudowany wokół niej system medialny, który działa jak wysoce selektywny pas transmisyjny prezentujący wybrane, potencjalnie ciekawe i medialnie nośne fragmenty rozgrywki oraz zapośredniczonej przez systemy informatyczne interakcji między zawodnikami. Takie ujęcie sportu elektronicznego warto zestawzić z definicją zaproponowaną przez Nicholasa Taylora, który już w 2016 r. zaobserwował, że „e-sporty wiążą się z rozgrywaniem gier jako formy aktywności sportowej motywowanej udziałem publiczności, realizowanej z pomocą działań promocyjnych, infrastruktury nadawczo-odbiorczej, socjoekonomicznych struktur drużynowych, zawodów, lig oraz cielesnej aktywności samych graczy” [4]. Dla amerykańskiego badacza istotnym kontekstem rozwoju e-sportów są polityki nadzorowania i śledzenia (*surveillance*) aktywności profesjonalnie zaangażowanych osób grających; stąd też obszerne wyliczenie w definicji najważniejszych elementów medialnego spektaklu, bez których e-sport byłby tylko jednym z możliwych trybów rozgrywki, nie zaś oddzielnym fenomenem kulturowym.

Sport elektroniczny i ewolucję związanych z nim wizualnych konwencji prezentowania rozgrywki, osób grających oraz towarzyszącej im oprawy medialnej będą analizował z uwzględnieniem obu powyższych perspektyw. Z jednej strony faktem jest, że właśnie na przecięciu polityk interfejsowych poszczególnych platform decyduje się o tym, co ze skomplikowanego, przeprowadzanego w czasie rzeczywistym i multiekranowego doświadczenia wielu osób pokazane ma być szerszej publiczności. Z drugiej strony znaczący udział w ewolucji e-sportu jako doświadczenia niebagatelne znaczenie mają uczestniczący w nim ludzie – od personelu odpowiedzialnego za profesjonalny komentarz

[2] J. Hamari, M. Sjöblom, *What Is ESports and Why Do People Watch It?*, „Internet Research” 2017, nr 27(2), s. 211–232. Jeśli nie oznaczono inaczej, cytaty z języka angielskiego przytacza się w tłumaczeniu autora.

[3] J. Koivisto, J. Hamari, *The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research*, „International Journal of Information Management” 2019, nr 45, s. 192.

[4] N. Taylor, *Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports*, „Convergence” 2016, nr 22(2), s. 116.

w przypadku większych turniejów po anonimowych uczestników i uczestniczki na czacie.

Sport elektroniczny był już przedmiotem refleksji akademickiej z perspektywy ekonomicznej[5], tożsamościowej i wspólnotowórczej[6] oraz medioznawczej[7]. Inicjatywy zrzeszające zainteresowanych i zainteresowane e-sportem od strony naukowej, takie jak Esports Research Network (ERN), stanowią platformę dyskusji m.in. dla osób związanych z psychologią, dietetyką, kognitywistyką i naukami o zarządzaniu. W języku polskim ukazały się przede wszystkim prace pozycjonujące sport elektroniczny wobec teorii sportu[8], co w pewnym sensie można potraktować jako zapowiedź późniejszego zwrotu korporalnego w anglojęzycznych publikacjach na ten temat, uwzględniającego fizyczny wymiar aktywności związanych z graniem na profesjonalnym poziomie[9]. Tematyka e-sportowa w polskim piśmiennictwie naukowym stanowi też często przyczynek do ogólnych rozważań na temat kultury gier, zwłaszcza w ujęciu historycznym[10]. Jeśli chodzi o platformę streamingową Twitch, to również w kontekście rodzimym pojawiły się próby rozpoznania jej roli w rozwoju sportu elektronicznego jako medialnego widowiska[11].

Interfejsy

W perspektywie zorientowanych kulturoznawczo studiów nad oprogramowaniem interfejsy definiuje się jako platformy łączące podstawę sprzętową, oprogramowanie oraz użytkowników[12]. Są to więc swoiste punkty wprowadzania i wymiany informacji, a graficzne interfejsy użytkownika stanowią tylko jeden z możliwych sposobów

[5] M.R. Johnson, J. Woodcock, *Work, Play, and Precariousness: An Overview of the Labour Ecosystem of Esports*, „Media, Culture and Society” 2021, nr 43(8), s. 1449–1465; V.-M. Karhulahti, *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, „Physical Culture and Sport, Studies and Research” 2017, nr 74(1), s. 43–53; C. Steinkuehler, *Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play*, „Games and Culture” 2020, nr 15(1), s. 3–8.

[6] H. Xue, J.I. Newman, J. Du, *Narratives, Identity and Community in Esports*, „Leisure Studies” 2019, nr 38(6), s. 845–861; Y. Seo, *Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of Esports*, „Journal of Business Research” 2016, nr 69(1), s. 264–272.

[7] N. Taylor, op. cit.; T.L. Taylor, *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton – Oxford 2018.

[8] Zob. A. Stępnik, *E-Sport z perspektywy teorii sportu*, „Homo Ludens” 2009, nr 1(1), s. 213–222; A. Dąbrowski, *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Spoleczne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobaccki, Poznań 2011.

[9] T. Kari, V.-M. Karhulahti, *Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations” 2016, nr 8(4), s. 53–66; M. Sjöblom, J. Macey, J. Hamari, *Digital Athletics in Analogue Stadiums: Comparing Gratifications for Engagement between Live Attendance and Online Esports Spectating*, „Internet Research” 2019, nr 30(3), s. 713–735.

[10] Zob. T. Sahaj, *Od rekreacji do e-sportowej profesjonalizacji. Kulturowo-społeczne aspekty gier elektronicznych*, „Rocznik Lubuski” 2021, nr 47(2), s. 23–42; T. Michaluk, K. Pezdek, *Rozproszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach*, [w:] *Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki*, red. J. Kłosiewicz, E. Małolepszy, T. Drozdek-Małolepsza, Częstochowa 2016.

[11] M. Szóstakowski, J. Winiarski, *Analiza zachowań i motywacji widzów rozgrywek e-sportowych oraz ich percepcja jakości platformy streamingowej video game live Twitch*, „Współczesna Gospodarka” 2022, nr 14(2/S), s. 11–27.

[12] *Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, Cambridge – Massachusetts 2008, s. 149.

ustanawiania tego typu połączeń. Przyglądając się spektaklom e-sportowym, łatwo można ulec wrażeniu absolutnej dominacji wizualności nad wszelkimi innymi kanałami komunikacji; wszystko jest przecież zapośredniczone przez szereg ekranów, a kamery nakierowane na ciała osób grających pokazują je często w kawałkach – tak, by związek między poszczególnymi aktywnościami a tym, co dzieje się w grze, był jak najbardziej widoczny dla widzów. Zbliżenia na wydającego polecenia kapitana drużyny *Counter-Strike: GO* czy dłonie zawodniczki w nadzwyczaj sprawny sposób operujące myszką i klawiaturą w *StarCraftie* układają się w zapis fragmentarycznej mozaiki interakcji i przepływu informacji między poszczególnymi systemami: od zawodnika do interfejsu gry, przez przetwarzanie informacji między komputerami graczy, aż po wycinek rozgrywki wybrany do transmisji na żywo publiczności online i/lub na miejscu danego wydarzenia. Profesjonalni zawodnicy i zawodniczki rzadko decydują się na całkowitą rezygnację z uczestnictwa w medialnym spektaklu platformy Twitch czy innych form transmitowania rozgrywki w czasie rzeczywistym. Poza transmisjami z turniejów ich obecność na wiodących platformach tworzenia, dystrybucji i konsumpcji wizualnych treści e-sportowych manifestuje się też w okazjonalnych bądź regularnych transmisjach w ramach prywatnych kanałów. Owa prywatność jest jednak dość umowna – e-sportowcy zobowiązani są w kontraktach sponsorskich do promowania określonych treści, a ich zachowanie na wizji bywa przedmiotem skrupulatnej analizy agend dyscyplinarnych poszczególnych drużyn i organizacji e-sportowych. Oprócz wymogu utrzymywania wysokich standardów *fair play* profesjonalści muszą liczyć się z daleko idącymi konsekwencjami związanymi z wygłaszaniem opinii na temat e-sportowego biznesu. Kiedy Yiliang Peng, szerzej znany pod pseudonimem Doublelift zawodnik *League of Legends*, zdobył się na publiczny komentarz dotyczący spadku zainteresowania rozgrywkami LCS (League Championship Series – północnoamerykańska dywizja *League of Legends*), został ukarany zawieszeniem możliwości udziału w komentowaniu oficjalnych streamów z meczów tej organizacji. Ciągła obecność medialna zapośredniczona przez interfejsy graficzne nie tylko wystawia osoby związane z e-sportem na widok publiczny, lecz także stanowi wygodne narzędzie kontroli nad zachowaniami i sposobami użycia przez zawodników programów (w tym przede wszystkim gier), których właścicielami są *de facto* wielkie korporacje pokroju Riot Games, Activision Blizzard czy Valve. Co istotne, e-sportowy biznes w ciągu ostatniej dekady rozwijał się przy dużym udziale neoliberalnych narracji na temat sukcesu, wzrostu i relatywnie niskich barier wejścia[13]. Sport elektroniczny przedstawiany był w dyskursie biznesowym jako wielka szansa dla młodych ludzi, którzy nie boją się zaryzykować

[13] J.I. Newman et al., *Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy*, „Communication and Sport” 2022, nr 10(2), s. 241–270.

i zainwestować w spełnienie marzeń o pracy w sektorze gamingowym. Obecnie pokłosiem tych narracji jest wciąż mocno sprekaryzowany e-sportowy rynek pracy, w którym kultura zarządzania organizacjami nie pozwala na wypracowanie stabilnych warunków zatrudnienia i zrównoważonego rozwoju nawet dla osób odnoszących sukcesy na najwyższym światowym poziomie, czego ilustracją jest choćby historia aktywności polskiej zawodniczki *League of Legends* Olimpij Cichosz, zmuszonej do kilkukrotnej zmiany drużyny w czasie swojej profesjonalnej kariery.

Wobec wymuszonej rynkowo przez ekonomię uwagi nieustannej obecności medialnej profesjonalnych e-sportowców^[14] wyjątkowego znaczenia nabierają polityki i strategie pokazywania/zakrywania, usku-tecniane również przez same osoby grające i transmitujące rozgrywkę np. przez platformę Twitch^[15]. W ramach wydzielonych kanałów na tej platformie odbywa się swoisty performance: wygląd zewnętrzny osoby grającej czy wewnątrz pomieszczenia, w którym się znajduje, dostępne w trybie ciągłym za pośrednictwem kamery odgrywają ważną rolę w uzupełnieniu wizualnego przekazu zajmowanego przez większość ekranu transmisji, na którym wyświetlana jest rozgrywka. Praca włożona w przygotowanie takich materiałów jest nie tylko pracą powiązaną z prezentacją wysokiego poziomu gry, lecz także pracą afektywną: utrzymywaniem kontaktu z osobami na czacie, wymyślaniem interesujących scenariuszy transmisji czy gotowością do szybkiego reagowania na zmienne nastroje widzów^[16].

Niesłabnąca od dekady popularność e-sportowych gier drużynowych (jak *League of Legends*, *Counter Strike* czy *DOTA*, by wymienić tylko te największe) wiąże się z dużym wyzwaniem dla osób projektujących wydarzenie e-sportowe. Nawet gry, w których kompetytywnie wykorzystywany jest tryb 1v1 (jedna osoba przeciwko jednej osobie) – jak będący podstawą wielu zawartych tu obserwacji *StarCraft* – zmuszają do sięgnięcia po narzędzia z jednej strony umożliwiające selekcję najważniejszych ekranowych wydarzeń, z drugiej strony zaś czyniące rozgrywkę maksymalnie czytelną dla przeciętnego widza, również niezaznajomionego z danym tytułem. Rozwiązania mające uspołnić zakres informacji prezentowanych w czasie transmisji dotyczą często interfejsu graficznego – jak np. propozycja wprowadzenia paneli pełniących funkcje swoistych „desek rozdzielczych” wyświetlanych na bieżąco i równoległe z widokiem z rozgrywki^[17]. Takie i podobne metody mają na celu zniwelowanie wizualnego skomplikowania

[14] M. Johnson, J. Woodcock, op. cit.

[15] S.L. Anderson, *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.Tv and Video-game Streams*, „Game Studies” 2017, nr 17(1), <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (dostęp: 1.11.2022).

[16] M.R. Johnson, *Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming*, „Games and

Culture” 2021, nr 16(8), s. 1001–1020; N.B. Guarriello, *Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies*, „New Media and Society” 2019, nr 21(8), s. 1750–1769.

[17] S. Charleer et al., *Real-Time Dashboards to Support Esports Spectating*, „CHI PLAY 2018 – Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play” 2018, s. 59–71.

sposobów przekazywania informacji, muszą więc być każdorazowo dostosowane do konkretnego tytułu: w *League of Legends* pojawiłaby się zatem informacja o aktualnych „słabych punktach” postaci osoby grającej, a w *Counter Strike: Global Offensive* – dane dotyczące dystrybucji zasobów (złota) między członkiniami drużyny[18].

Postępujące rozpowszechnienie technik modelowania profesjonalnej obecności e-sportowców w sieci łączy się z motywowanymi odgórnie staraniami o jak największą atrakcyjność wizualno-informacyjną widowisk e-sportowych. Część narzędzi modyfikujących interfejsy platform strumieniowych coraz mocniej integruje je z interfejsami growymi, nie tylko w tytułach o potencjale e-sportowym. Możliwość podejrzenia na życzenie ekwipunku postaci osoby grającej czy sprawdzenia jej aktualnej pozycji w rankingu za pośrednictwem zintegrowanego z interfejsem odnośnika to przykłady konsekwentnej polityki platformy Twitch, która „przechwytuje” funkcjonalności znane z innych programów, serwisów czy usług i integruje je w ramach swojego wewnętrznego ekosystemu informacyjnego[19]. Ewolucja zasad regulujących obieg e-sportowych treści w ramach najpopularniejszych platform cyfrowych konsekwentnie zmierza w kierunku łączenia systemów medialnych poprzez konkretne funkcjonalności ich interfejsów. Od opcji skomponowania krótkiego klipu z relacji na żywo i umieszczenia go w innych mediach społecznościowych, aż po zintegrowane sposoby płatności za subskrypcje konkretnych kanałów, interfejsy graficzne głównych mediów e-sportowych spełniają ważną funkcję kontrolującą przepływ treści – zarówno materiałów VOD zawierających relacje z głównych turniejów, jak i fanowskiej twórczości paraliterackiej realizowanej w ramach czatów.

Jeśli można wskazać jedną franczyzę, która najwydatniej przyczyniła się do popularyzacji sportu elektronicznego w jego najbardziej medialnej odsłonie, to byłyby to prawdopodobnie *StarCraft*. Jego popularność w Korei Południowej już na początku XXI w. przekładała się na trwałą biznesową współpracę ze stacjami telewizyjnymi (jak MBC Game czy Ongamenet), które umożliwiały szerszej widowni śledzenie zmagania zawodników skupionych w profesjonalnych ligach. Choć *StarCraft* nigdy nie cieszył się w Polsce takim zainteresowaniem jak e-sportowe tytuły z gatunków FPS czy MOBA, to Krzysztof Nalepka – uznawany za pierwszego w pełni profesjonalnego zawodnika z Polski – osiągnął ten status, grając właśnie w *StarCraft: Broodwar*, czyli pierwszą odsłonę cyklu. Ciekawym świadectwem niełatwych początków wychodzenia sportu elektronicznego z fanowskiej niszy są narracje naówczas wpływowych postaci polskiej sceny, zawarte w książce *Polski e-sport*[20].

***StarCraft II*
a ekranowe zasady
interakcji**

[18] Ibidem, s. 62–63.

[19] W.C. Partin, *Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance*, „Surveillance & Society” 2019, nr 17(1/2), s. 157.

[20] K. Kopańko, *Polski e-sport*, Kraków 2021.

Premiera drugiej części *StarCrafta* zbiegła się w czasie z jednym z istotnych dla zaistnienia e-sportu na rodzimym rynku wydarzeń, czyli Wielką Galą Cybersportu 2010. Jako strategia czasu rzeczywistego (RTS) *StarCraft* jest tytułem wymagającym nieustannej uwagi od osób przygotowujących relację e-sportową. Zarówno na ekranach poszczególnych graczy, jak i na ekranie relacjonującym kibicom rozgrywkę mieści się bowiem jedynie wycinek mapy będącej areną danego spotkania. O tym, który fragment pokazać na kanale relacji w czasie transmisji, decyduje z reguły jedna, odpowiedzialna wyłącznie za to osoba nazywana obserwatorem/obserwatorką. Ona sprawuje też kontrolę nad fakultatywnymi elementami interfejsu graficznego: może na przykład pokazać oglądającym panel z zestawieniem obecnych na mapie jednostek bądź wywołać ekran z tabelą informującą o tempie wydobycia surowców. Obserwatorzy powinni ściśle współpracować z osobami komentującymi rozgrywkę, których zadaniem z kolei jest jak najciekawsze i możliwie najbardziej komunikatywne przedstawienie aktualnej sytuacji w grze publiczności oglądającej relację. Co istotne, komentarz nie zawsze wiernie podąża za akcją na ekranie – w ramach przyjętych w e-sporcie konwencji, po części skopiowanych ze świata sportów niecyfrowych, dopuszczalne jest „koloryzowanie” i pomijanie w relacji tych technicznych szczegółów rozgrywki, które niekoniecznie są atrakcyjne dla oglądających dane spotkanie[21].

W kontekście studiów nad oprogramowaniem podkreśla się niekiedy specyficzną funkcję interfejsów graficznych polegającą na swoistej obietnicy zmapowania i połączenia poszczególnych uczestników danego wydarzenia cyfrowego[22]. W przypadku wydarzenia e-sportowego realizacja tej obietnicy mogłaby polegać na tym, że osoby oglądające nie tylko będą mieć możliwość aktywnego uczestnictwa w medialnym wydarzeniu (na przykład za pośrednictwem czatu), lecz także zaczną współtworzyć na bieżąco efemeryczną wspólnotę interpretacyjną. Najczęściej dokonuje się to za sprawą aktywnego wejścia w obieg tworzenia i wymiany elementów cyfrowej kultury fanowskiej w kontekście humorystycznym: klipów, memów, wyrwanych z kontekstu fragmentów wypowiedzi prominentnych e-sportowych osobowości bądź anonimowych uczestników czatu. W czasach gdy turnieje *StarCrafta* przyciągały do kanałów Twitch.tv rekordowe liczby odbiorców, istotnym kontekstem partycypacyjnego wymiaru doświadczenia e-sportowego była asymetria informacyjna realizowana właśnie za pomocą interfejsów graficznych: osoby oglądające i komentatorzy mieli więcej informacji dotyczących aktualnego stanu rozgrywki, mogli więc wytworzyć tymczasową wspólnotę opartą na antycypowa-

[21] L. Li et al., *Spontaneous, Yet Studious: Esports Commentators' Live Performance and Self-Presentation Practices*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction” 2020, nr 4(CSCW2); L. Kempe-Cook, S. Tsung-Han Sher, N. Makoto Su, *Behind the Voices: The Practice and Challenges of ESports Casters*,

„CHI '19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings” 2019, nr 565, s. 1–12.

[22] W.H.K. Chun, *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*, Cambridge – Massachusetts 2016, s. 43.

niu i komentowaniu szczególnie efektownych zagrywek zawodników, którzy w danym momencie dysponowali o wiele mniejszym zasobem informacji[23]. Realia (post)pandemiczne spowodowały przesunięcie akcentów: w wielkoskalowych (*large-scale*) turniejach *StarCrafta* publiczność jest coraz mocniej wciągana we współtworzenie relacji za pomocą interaktywnych narzędzi serwisów streamingowych, od ankiet, po możliwość „obstawiania” punktów przyznawanych za obecność na czacie w ramach quasi-hazardowych zakładów sportowych.

Chociaż od początku oficjalnych relacji z turniejów *StarCrafta* (oraz innych gier) na platformie Twitch obecna była możliwość moderowania treści wysyłanych na czacie, formalizacja reguł e-sportowej netykiety nastąpiła stosunkowo niedawno. Istniejąca od 2015 r. inicjatywa AnyKey[24] zaproponowała głównym organizacjom e-sportowym dobrowolne zobowiązanie do zachowania standardów *fair play* w zakresie nie tylko samej rozgrywki, lecz także zachowań w mediach tworzących usieciowiony, e-sportowy ekosystem. Szczegółowe regulacje w tym kontekście dotyczą przede wszystkim czatu – stale obecnego elementu interfejsu głównych platform cyfrowych udostępniających e-sportowe treści. Mimo ewolucji form interfejsu oraz metod komunikacji między osobami oglądającymi relację e-sportową, osobami grającymi a personelem obsługującym medialnie wydarzenie e-sportowe wciąż to komunikacja oparta na podstawowym interfejsie tekstowym ogniskuje w sobie główne afordancje cyfrowych platform: od głosowań na faworyta nadchodzącego spotkania, po dzielenie się łańcuchami wielokrotnie kopiowanymi, humorystycznymi mikrohistorii.

W czasie fazy grupowej turnieju DreamHack SC2 Masters: Atlanta 2022 organizatorzy zdecydowali się na kontrowersyjny krok dotyczący sposobu relacjonowania rozgrywki. W najbardziej emocjonujących momentach gry ekran relacji dostępnej na platformach Twitch (na żywo) oraz YouTube (format VOD) dzielił się na dwie części, pokazujące w czasie rzeczywistym fragmenty ekranów dwóch rywalizujących ze sobą osób grających. W reakcji na to rozwiązanie zdecydowana większość aktywnych na czacie osób w wymowny sposób wyrażała swoją frustrację, wynikającą z obecnego na ekranie wizualnego chaosu, a nawet fizycznie nieprzyjemnych doznań będących konsekwencją prób śledzenia frenetycznego kalejdoskopu wycinków interfejsu graficznego gry *StarCraft II*. Niezadowolone widowni dodatkowo potęgował fakt prezentowania przy okazji tak zaaranżowanego *split screenu* logo oraz haseł reklamowych sponsora północnoamerykańskiej części turnieju – Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych (U.S. Air Force). Ta sytuacja w obrazowy sposób pokazuje ewolucję, jaką wciąż przechodzą konwencje relacjonowania wydarzeń sportu elektronicznego. Wraz ze

**Przyszłość:
kto ustala reguły?**

[23] G. Cheung, J. Huang, *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*, [w]: „CHI ’11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human

Factors in Computing Systems”, New York 2011, s. 763–772.

[24] <https://www.anykey.org/> (dostęp: 30.09.2022).

wzrostem zainteresowania tą formą elektronicznej rozrywki pojawiają się podmioty skłonne wykorzystać e-sporty jako platformę dotarcia z odpowiednio sprofilowanym przekazem do nowych grup odbiorczych. Jeśli jedną ze znaczących zmian dla globalnego biznesu e-sportowego było przejście od sponsoringu ze strony firm bezpośrednio związanych z branżą gier (jak Razer czy ASUS) do sponsoringu ze strony globalnych franczyz spożywczo-rozrywkowych (jak Red Bull GmbH), to kolejnym krokiem będzie być może postępująca integracja z głównonurtowym systemem medialnym.

Podsumowując, reguły rządzące relacjami e-sportowymi w ciągu ostatnich lat w coraz mniejszym stopniu modelowane były na podstawie interfejsów graficznych tytułów e-sportowych, a w coraz większym stopniu odzwierciedlały medialne konwencje interakcji w ramach cyfrowych platform, za pośrednictwem których były reżyserowane i upowszechniane. Interfejsy graficzne gier e-sportowych z czasem przestały stawiać tak duży opór i stanowić wyzwanie (często fizyczne) w ich opanowaniu, co udowadniają sukcesy osób, które teoretycznie przekroczyły już czas osiągania najwyższego poziomu sprawności psychomotorycznej[25]. Niemniej jednak utrzymujący się brak stabilizacji organizacyjnej i finansowej zmusza do zakończenia karier młodych zawodników i (częściej) młode zawodniczki, niemogących dostosować się do dynamicznie zmieniających się reguł rywalizacji – również o uwagę osób współtworzących system medialny sportów elektronicznych.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson S.L., *Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.Tv and Videogame Streams*, „Game Studies” 2017, nr 17(1), <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (dostęp: 1.11.2022)
- Charleer S. et al., *Real-Time Dashboards to Support Esports Spectating*, „CHI PLAY 2018 – Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play” 2018, s. 439–450. <https://doi.org/10.1145/3242671.3242680>
- Cheung G., Huang J., *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*, [w:] „CHI ’11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems”, New York 2011, s. 763–772. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>
- Chun W.H.K., *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*, Cambridge – Massachusetts 2016
- Dąbrowski A., *E-sport – przydawka czy coś więcej?*, [w:] *Spoleczne zmagania ze sportem*, red. Ł. Rogowski, R. Skrobacki, Poznań 2011, s. 117–139
- Guarriello N.B., *Never Give up, Never Surrender: Game Live Streaming, Neoliberal Work, and Personalized Media Economies*, „New Media and Society” 2019, nr 21(8), s. 1750–1769. <https://doi.org/10.1177/1461444819831653>
- Hamari J., Sjöblom M., *What Is ESports and Why Do People Watch It?*, „Internet Research” 2017, nr 27(2), s. 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>

[25] V.-M. Karhulahti, *Esport Play. Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*, New York – London 2020, s. 65.

- Johnson M.R., *Behind the Streams: The Off-Camera Labour of Game Live Streaming*, „Games and Culture” 2021, nr 16(8), s. 1001–1020. <https://doi.org/10.1177/155541202111005239>
- Johnson M.R., Woodcock J., *Work, Play, and Precariousness: An Overview of the Labour Ecosystem of Esports*, „Media, Culture and Society” 2021, nr 43(8), s. 1449–1465. <https://doi.org/10.1177/01634437211011555>
- Karhulahti, V.-M., *Esport Play. Anticipation, Attachment, and Addiction in Psycholudic Development*, New York – London 2020
- Karhulahti V.-M., *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, „Physical Culture and Sport, Studies and Research” 2017, nr 74(1), s. 43–53. <https://doi.org/10.1515/pcssr-2017-0010>
- Kari T., Karhulahti V.-M., *Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite Esports*, „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations” 2016, nr 8(4), s. 53–66. <https://doi.org/10.4018/IJGCM.S.2016100104>
- Kempe-Cook L., Tsung-Han Sher S., Makoto Su N., *Behind the Voices: The Practice and Challenges of Esports Casters*, „CHI ’19: Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems – Proceedings” 2019, nr 565, s. 1–12. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300795>
- Koivisto J., Hamari J., *The Rise of Motivational Information Systems: A Review of Gamification Research*, „International Journal of Information Management” 2019, nr 45, s. 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- Kopańko K., *Polski e-sport*, Kraków 2021
- Li L. et al., *Spontaneous, Yet Studious: Esports Commentators’ Live Performance and Self-Presentation Practices*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction” 2020, nr 4(CSCW2). <https://doi.org/10.1145/3415174>
- Michaluk T., Pezdek K., *Rozproszone wydarzenia sportowe. Podmiotowość i cielesność w e-sportach*, [w:] *Filozoficzne i społeczne aspekty sportu i turystyki*, red. J. Kłósiewicz, E. Małolepszy, T. Drozdek-Małolepsza, Częstochowa 2016, s. 55–64
- Newman J.I. et al., *Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy*, „Communication and Sport” 2022, nr 10(2), s. 241–270. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>
- Partin W.C., *Watch Me Pay: Twitch and the Cultural Economy of Surveillance*, „Surveillance & Society” 2019, nr 17(1/2), s. 153–160. <https://doi.org/10.24908/ss.v17i1/2.13021>
- Sahaj T., *Od rekreacji do e-sportowej profesjonalizacji. Kulturowo-społeczne aspekty gier elektronicznych*, „Rocznik Lubuski” 2021, nr 47(2), s. 23–42. <https://doi.org/10.34768/rl.2021.v472.03>
- Seo Y., *Professionalized Consumption and Identity Transformations in the Field of Esports*, „Journal of Business Research” 2016, nr 69(1), s. 264–272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Sjöblom M., Macey J., Hamari J., *Digital Athletics in Analogue Stadiums: Comparing Gratifications for Engagement between Live Attendance and Online Esports Spectating*, „Internet Research” 2019, nr 30(3), s. 713–735. <https://doi.org/10.1108/INTR-07-2018-0304>
- Software Studies: A Lexicon*, red. M. Fuller, Cambridge – Massachusetts 2008
- Steinkuehler C., *Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play*, „Games and Culture” 2020, nr 15(1), s. 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>
- Stępnik A., *E-Sport z Perspektywy Teorii Sportu*, „Homo Ludens” 2009, nr 1(1), s. 213–222
- Szóstakowski M., Winiarski J., *Analiza zachowań i motywacji widzów rozgrywek e-sportowych oraz ich percepcja jakości platformy streamingowej video game*

- live Twitch*, „Współczesna Gospodarka” 2022, nr 14(2/S), s. 11–27. <https://doi.org/10.26881/wg.2022.2/S.02>
- Taylor N., *Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports*, „Convergence” 2016, nr 22(2), s. 115–130. <https://doi.org/10.1177/1354856515580282>
- Taylor T.L., *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*, Massachusetts 2012
- Taylor T.L., *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton – Oxford 2018
- Xue H., Newman J.I., Du J., *Narratives, Identity and Community in Esports*, „Leisure Studies” 2019, nr 38(6), s. 845–861. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>

LINKI

<https://www.anykey.org/> (dostęp: 30.09.2022)

CASE STUDIES



Atlas na tle martwego świata [Atlas Against the Backdrop of a Dead World] (*Fallout 3*)

Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware

ABSTRACT. Maj Krzysztof M., *Otwarty świat i narracja rozproszona w grze Elden Ring studia FromSoftware* [Open World and Dispersed Narrative in FromSoftware's *Elden Ring*]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 231–250. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.15>.

The article *Open World and Dispersed Narrative in FromSoftware's "Elden Ring"* tackles a number of design issues associated with open world design in video games. Building upon Tim Ingold's discrepancy of two distinct modes of exploring the reality (*wayfaring* and *trail-following*), the author proceeds with analysing how the categories in question might have influenced the design of *Elden Ring's* 'The Lands Between', which is torn between two different ambitions. One is to create a high fantasy narrative in allotopia, whilst the other is to sustain the principles of procedural rhetoric typical for *soulsborne* games, well-known for leaning towards a *dark fantasy* design style both in terms of their aesthetics and narrative content. Consequently, the main goal of this analysis is to propose a potential way of avoiding such inconsequence in open world game design, which is termed here a "ludotopian dissonance".

KEYWORDS: *Elden Ring*, ludotopia, allotopia, world-building, ludotopian dissonance

Pojęcie otwartego świata wykorzystywano dotąd przeważnie w dwóch celach: marketingowym oraz genologicznym[2]. Strategie marketingowe nakazywały premiowanie otwartości świata głównie przez wzgląd na rozpowszechnione wśród graczy przekonanie o tym, że liniowa czy linearna fabuła automatycznie przekłada się na ograniczenie swobody rozgrywki i zawężenie zakresu podejmowanych wyborów – nawet mimo że wiele tytułów z pozornie liniową fabułą (jak np. *Detroit: Become Human*, *Dishonored*, *BioShock*, *Deus Ex*) koncentruje się na dokładnie przeciwstawnej strategii. Z kolei w genologii gier wideo

Problem liniowości[1]

[1] Przeprowadzenie badań do niniejszego artykułu nie byłoby możliwe, gdyby nie finansowa pomoc osób wspierających rozwój mojego kanału w trakcie moich livestreamów z *Elden Ring*. Dzięki niej kupiłem zarówno grę, jak i sprzęt potrzebny do rozgrywki o jakości referencyjnej na platformie PC.

[2] Tag „otwarty świat” towarzyszy grom w dystrybucji cyfrowej (na platformach Steam, Epic Game Store, GoG i innych) w równorzędnym stopniu jak utrzęsione już w socjolekcie graczy nazwy gatunków gier (cRPG, FPS, MMOPRG, 4X itd.) lub wzorców designerskich (soulslike, roguelike itd.) i częstokroć wykorzystywany jest w marketingu do tego, by podkreślić kojarzone z tym określeniem doświadczenie

swobody w wyborze stylów rozgrywki, eksploracji świata czy wpływania na losy zamieszkujących go postaci za pośrednictwem złożonych wyborów moralnych. W studiach nad grami z kolei „[z]wykle termin [otwartego świata – K.M.M.] opisuje rodzaj swobodnej organizacji sąsiadujących z sobą lokacji i wypełniającej je zawartości fabularnej, której towarzyszy proporcjonalna swoboda ich odkrywania po stronie gracza. W prostej tej wykładni brakuje jednak – co częste w groznawstwie – głębszej refleksji nad doświadczeniem narracyjnym wiążącym się z takim stylem odbioru”. K.M. Maj, *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2021, nr 18(2), s. 3.

kategoria otwartego świata została trwale sparowana z grami cRPG[3], co sugeruje, jakoby wyłącznie tego typu tytuły mogły korzystać z tego modelu światotwórczego – a ponadto komplikuje i tak już problematyczną kategoryzację gier wideo, które w zależności od przyjętej metodologii kwalifikowane są gatunkowo albo przez wzgląd na typ rozgrywki (FPS, RPG, MMORPG, RTS, 4X itd.), albo estetykę kreowanego świata (*fantasy*, *dark fantasy*, cyberpunk itd.), albo model świata (allotopia, dystopia, utopia, metatopia, metachronia[4]). Oznacza to, że już u samego progu rozważań nad otwartymi światami napotyka się konieczność precyzyjnego rozróżnienia ludotopii (obszaru rozgrywki)[5] od allotopii (wyobrażonego świata niekoniecznie pokrywającego się z obszarem rozgrywki) i rozsądzenie, od jakiego momentu można mówić o otwartości świata w obydwu tych paradygmatach. Zanim jednakże będzie można przejść do tych rozważań, o wiele istotniejsze jest rozstrzygnięcie różnicy między liniowym a otwartym projektem gry.

Jedno z ciekawszych wyjaśnień stygmatyzacji liniowości przedstawił brytyjski antropolog Tim Ingold w książce *Lines: A Brief History*. Argumentuje on w niej, że liniowość utożsamiono pochopnie ze strategiami charakterystycznymi modernizmu, a nieliniowość – z tymi właściwymi postmodernizmowi[6], lubującemu się w strategiach dekonstrukcji, rozmywania znaczeń, rozchwiewania niekwestionowanych wcześniej fundamentów czy, w najogólniejszym sensie, gry. Czytamy:

Powiedziano nam, że odmienność jest nielinearna. Z drugiej jednak strony założono, że życie jest przeżywane tu i teraz [*on the spot*], a więc raczej w konkretnym miejscu [*place*] aniżeli wzdłuż jakiejś ścieżki. Zastanawia mnie jednak, czy mogłyby istnieć miejsca, gdyby ludzie do nich nie wyruszali i nie przybywali? [...] Życie, jak sądzę, jest przeżywane nie tylko miejscowo, lecz wzdłuż ścieżek, a czymże są ścieżki, jeśli nie rodzajem linii? To wzdłuż ścieżek zatem ludzie obrastają w wiedzę o otaczającym ich świecie i w podobny sposób opisują go w historiach, które opowiadają[7].

Rozumowanie Ingolda rzuca światło na to, dlaczego *Detroit: Become Human* może być grą liniową i otwartą równocześnie. W grze bowiem, podążając za liniami życia trójki protagonistów (androidów Marcusa, Connora oraz Kary)[8], doświadczamy fabuły zapro-

[3] Niektóre prace wprost utożsamiają otwartość świata z obecnością bogatej zawartości fabularnej. Por. R. Bauer, B. Suter, *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Game and Real Life*, [w:] *Narrative Mechanics*, red. B. Suter, R. Bauer, M. Kocher, Bielefeld 2021, s. 28.

[4] Podział za: U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 234–235.

[5] Stphan Günzel i Espen Aarseth definiują ludotopię jako „dialektyczne splątanie miejsca i przestrzeni”. Por. E.J. Aarseth, S. Günzel, *Introduction. Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places,*

and Territories in Computer Games, red. eidem, Bielefeld 2019, s. 7. Kategoria ta doczekała się komentarza i rozbudowania w artykułach: K.M. Maj, *On the pseudo-open world and ludotopian dissonance. A curious case of Cyberpunk 2077*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, nr 14(1), s. 53–55; K.M. Maj, *Ludotopia. O granicy świata gry*, „Przestrzenie Teorii” 2021, nr 35, s. 348–349.

[6] T. Ingold, *Lines: A Brief History*, London 2007, s. 167.

[7] Ibidem, s. 2.

[8] *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2020[PC]).

jektowanej odgórnie tak, by maksymalnie imitować doświadczenie filmowe, przy jednoczesnym założeniu, że będzie ono przebiegać iteracyjnie. Owszem, pojedynczy przebieg gry nie dostarcza wrażenia bezpośredniego wpływu na świat i wydarzenia, oferując jedynie szcążkową swobodę podczas ograniczonych czasowo okien decyzyjnych (*quick time events*). W drugiej, trzeciej czy czwartej iteracji jednak, pieczołowicie odwzorowywanej przez twórców na ekranach podsumowujących dotychczas przebadane przez graczy ścieżki przejścia danego rozdziału, odkrywa się stopniowo ogrom zmian, jakie najmniejsze z podejmowanych decyzji odcisnąć się mogą na życiu każdego z protagonistów. Okazuje się więc, że zleksykalizowane już w słowniku graczy „przechodzenie gier” odsyła do tej właśnie paradoksalnej otwartości linii czy ścieżki, o której pisał Ingold. Każde przejście takiej linii życia jest indywidualne i, jeśli tylko dany tytuł na to pozwala, pozwala kształtować tożsamość narracyjną nie tylko protagonisty, lecz także samych graczy, testując ich moralny kompas w rozmaitych próbach charakteru.

Równocześnie jednak wielu twórców gier rozumie liniowość w krańcowo odmienny sposób. Oto gra rozpoczyna się w punkcie A i biegnie przez punkty B, C, D, E i tak dalej aż do punktu Z. Doświadczenie takie reprezentuje nie tyle podążanie jakąś ścieżką, częstokroć po omacku i obarczone ryzykiem popełniania katastrofalnych błędów, lecz bezrefleksyjne odhaczanie kolejnych punktów w schematycznie przygotowanym przewodniku. Mam wrażenie, że coś podobnego opisuje Ingold wtedy, gdy odróżnia od siebie dwie strategie eksploracji, mianowicie *wayfaring* (swobodne wędrowanie) oraz *trail-following* (podążanie za wskazówkami)[9], które w odniesieniu do kultury graczy można byłoby utożsamić z dwoma popularnymi sposobami prezentacji treści gier w formie zapisu wideo, mianowicie *let's play* oraz *walkthrough*. *Let's play* to po prostu zapis doświadczenia rozgrywki, mocno zindywidualizowanego i obciążonego ryzykiem popełniania błędów czy dostarczania widzom niewłaściwych instrukcji. Te właściwe, wcześniej przygotowane i opatrzone wyczerpującymi wyjaśnieniami gracze odnajdą w *walkthroughs*, przewodnikach dosłownie przeprowadzających przez wszystkie punkty tak, by stworzyć możliwie najprecyzyjniej reprodukowalny wzorec rozgrywki. Podobnymi motywacjami kierować się mogą projektanci growych interfejsów. Te diegetyczne, począwszy od prostych interfejsów estetycznie dopasowanych do świata gry, a skończywszy na metainterfejsach[10], dostępnych i widocznych

[9] T. Ingold, op. cit., s. 89. Wątek ten podejmuje Ingold czytelniej we wcześniejszych partiach cytowanej książki: „Nawigator ma przed sobą kompletną reprezentację terytorium w formie kartograficznej mapy, na kanwie której może on wytyczyć [plot] kurs nawet przed wyruszeniem w drogę. Podróż jest wówczas niczym więcej, niż dookreśleniem owej kanwy [*explication of the plot*]. W wędrowaniu [*wayfaring*]

natomiast podąża się ścieżką za kimś, kto podążał nią wcześniej w towarzystwie innych – podąża się zatem ich śladami, rekonstruując po drodze trasę podróży. W takim przypadku podróżny dopiero po osiągnięciu celu może prawdziwie rzec, iż odnalazł on swoją drogę”. Ibidem, s. 16.

[10] Opisany przez Piotra Kubińskiego typ interfejsu pozornie nakładkowego, a tymczasem faktycznie ist-

nie tylko dla gracza, lecz także dla wszystkich mieszkańców danej rzeczywistości, w oczywisty sposób dążą do swobody i nieskrępowania. Sprzyjają błędzeniu, wędrowaniu i samodzielnemu odkrywaniu gry, dostarczając minimum potrzebnych informacji. Ingold opisuje *wayfaring* jako strategię miejscotwórczą (*place-making*)^[11], znamionowaną raczej krążeniem wokół interesujących nas miejsc i wytwarzaniem w napięciu z nimi własnej narracji, aniżeli bezrefleksyjnym podążaniem za wskazówkami na mapie czy w przewodniku. To dlatego w Ingoldowskich ilustracjach ukazujących *wayfaring* linie falują, krążąc wokół interesujących miejsc (nieprzypadkowo w grach mówimy o *points of interests*, przykuwających naturalnie uwagę graczy) i zataczając spiralne kręgi płynnie prowadzące wędrujących ku kolejnym obiektom zainteresowania. Jeśli miałbym dla lepszego oddania tej znaczącej różnicy pobawić się metaforami, mógłbym rzec, iż jakkolwiek *trail-following* to biernie, schematyczne podążanie (rys. 1), tak już *wayfaring* – to pożądanie (rys. 2), spełniające się w pełnym afektu pragnieniu zaspokajania ciekawości nieznanego.



Rysunek 1. Schemat podążania (*trail-following*) wg Tima Ingolda.

Źródło: T. Ingold, *Lines: A Brief History*, London 2007, s. 101.



Rysunek 2. Schemat wędrowania (*wayfaring*) wg Tima Ingolda.

Źródło: T. Ingold, *Lines: A Brief History*, London 2007, s. 101.

Gdybym jednak miał na podstawie zilustrowanej poniżej lokacji z *Elden Ringu* (rys. 3) wskazać najbardziej optymalną ścieżkę jej przejścia (w celu zdobycia kompletu interesujących przedmiotów, wyczerpania linii dialogowych wszystkich napotkanych postaci niezależnych czy też po prostu efektywnego rozeznania całego otoczenia), nieuniknienie stworzyłbym już *walkthrough*. Ilustracja ta tymczasem przedstawia coś zgoła innego: pulę eksploracyjnych, emergentnych możliwości otwierających się przed swobodnie wędrującym graczem. Jakikolwiek przewodnik po lokacji czy też całej grze byłby bliższy interfejsom rozszerzonej rzeczywistości, wykorzystywanym dziś powszechnie chociażby w bardziej zaawansowanych aplikacjach do nawigacji, wyświetlających przykładowo nakładkę interfejsową na podglądzie

niejącego w świecie gry – widzialnego więc nie tylko dla gracza, lecz także dla postaci grywalnej. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 214–215.

[11] T. Ingold, op. cit., s. 111.

otoczenia z kamery smartfona[12]. Interfejs taki sprawia, że przestaje się patrzeć już bezpośrednio na otoczenie, by czerpać z niego wskazówki o miejscach wartych eksploracji, a zaczyna bardziej polegać na informacji zwrotnej z aplikacji, gromadzącej dane w wyłącznym celu optymalizacji i facylitacji orientacji użytkownika w terenie.



Rysunek 3. *Wayfaring* w lokacji Nokstella. Eternal City w grze *Elden Ring*. Od łaski (punkt zapisu gry i miejsce odpoczynku postaci, ekwiwalent ognisk w serii *Dark Souls* oraz posążków rzeźbiarza w *Sekiro*) rozchodzą się trzy potencjalne drogi, każda zakończona miejscem budzącym potencjalne zainteresowanie (*point of interest*) gracza (P1 – klatka schodowa, wiodąca na wyższy poziom; P3 – przejście pod napowietrzną estakadą; P6 – spowite cieniem ruiny). W ostatecznym rozrachunku gracz może zwiedzić wszystkie elementy lokacji (P2, P4, P5), ale gra nie wymusza wprost progresji ku któremukolwiek z miejsc zainteresowania.

Źródło: *Elden Ring* (From Software, 2022); opracowanie własne.

Spółeczność graczy bardzo szybko rozpoznała w minimalizmie interfejsu *Elden Ringu* tendencje przeciwstawne do tych dominujących w strategiach projektowania poziomów, map i interfejsów w grach wysokobudżetowych. Jeden z memów (por. rys. 4), wyszydający maksymalizm w projekcie UI charakterystyczny dla niektórych popularnych gier Ubisoftu czy EA, doczekał się ostatecznie nawet wzmianek w prasie branżowej[13], ożywiając dyskusje na temat standaryzacji projektu interfejsów w grach wideo, koniecznej wobec faktu, że nie każdy interfejs

[12] Taką funkcjonalność udostępnia chociażby Google Maps pod nazwą Live View. Zob. <https://support.google.com/maps/answer/9332056?hl=pl&co=GENIE.Platform%3DAndroid> (dostęp: 9.11.2022).

[13] P. Bicki, *Elden Ring krytykowane przez twórców z Ubisoftu i Guerilla Games*, <https://www.eurogamer.pl/elden-ring-krytykowane-przez-tworcow-z-ubisoftu-i-guerilla-games> (dostęp: 9.11.2022).

prowadzący gracza za rękę zaprojektowany jest na podstawie schematu podążania (*trail-following*) czy przewodnika (*walkthrough*) – gdyż część z nich odpowiada na wymagania dostępności (*accessibility*), konieczne do uwzględnienia przy produkcjach adresowanych do szerokiego grona użytkowników.



Rysunek 4. Mem wyszydający trendy w projektowaniu przeciążonych informacyjnie interfejsów na przykładzie gry *Elden Ring*.

Źródło: S. Barysz, *Elden Ring stworzone przez Ubisoft. Ciekawa wizja gracza*, Polygamia.pl, <https://polygamia.pl/elden-ring-stworzone-przez-ubisoft-ciekawa-wizja-gracza,6745053481790016a> (dostęp: 8.05.2023).

Przy całkowitym zrozumieniu dla intencji graczy, zawierających się wysokim poziomem trudności gier rezygnujących częściowo lub niekiedy w zupełności z ułatwiającej nawigację interfejsu, nie należy jednak zapominać o tym, iż wiązanie obecności lub braku interfejsu z poziomem trudności rozgrywki jest przejawem niezrozumienia podstawowej funkcji interfejsu, jaką bynajmniej nie jest ułatwianie czy utrudnianie rozgrywki, a raczej optymalizacja lub facylitacja orientacji użytkownika w wirtualnej tym razem rzeczywistości^[14]. Rozumując *per*

[14] Andreas Gregersen i Torben Grodal wspominają o tym w kontekście tzw. interaktywnego sprzężenia zwrotnego, które jest istotne w kontekście rozumienia relacji pomiędzy ucieleśnianym awatarem a cyfrową przestrzenią jego zanurzenia. A. Gregersen, T. Grodal, *Embodiment and Interface*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P. Wolf, New York – London 2009, s. 65–67. Oczywiście te same

wnioski wynikają już z adaptacji 10 heurystyk Nielsen na do projektowania interfejsów, jednak doświadczenie użytkownika gry wideo (nie mówiąc już o gracz doświadczaającym ostatecznej formy immersji w postaci cyfrowej kohabitacji świata) jest o wiele bardziej złożone i wymaga bardziej zaawansowanej refleksji nad podstawami *user experience* oraz *user interface design*.

analogiam, można byłoby kierować analogiczne pretensje do projektantów aplikacji do nawigacji samochodowej lub terenowej, argumentując je brakiem wyzwania, jakie pierwotnie bezsprzecznie wiązało się z nawigowaniem w świecie jedynie z wykorzystaniem prymitywnych i niedokładnych reprezentacji kartograficznych, pozbawionych jakiegokolwiek elementu dynamicznego i interaktywnego[15].

Działalność społeczności fanów gier FromSoftware, skorych do nieodpłatnej rekonstrukcji rozproszonych informacji fabularnych i dzielenia się nimi w ramach konwergentnych praktyk fanowskich, należy mimo wszystko do rzadkości. Tuż po premierze *Elden Ringa* VaatiVidya, wideoeseista i ekspert w zakresie *lore* gier FromSoftware, utworzył dla społeczności mapę myśli w Miro, w której zaczął gromadzić gigantyczną liczbę informacji pochodzących głównie z opisów przedmiotów i kwestii dialogowych, z czasem również uzupełnianą o treści finalnie z gry wycięte lub głęboko zakamuflowane w kodzie i nieujawniające się graczowi[16]. Nielinearny sposób reprezentacji treści fabularnych sprzyja więc ewidentnie nie tylko otwarciu świata, lecz także otwarciu na formy współpracy charakterystyczne dla kultury uczestnictwa. Doświadczenie wędrowania (*wayfaring*) realizuje się tu zatem zarówno diegetycznie w obszarze ludotopii, po której i VaatiVidya, i sami gracze wędrują, eksplorując Ziemię Pomiedzy, jak i kognitywnie w obszarze usieciowionej aktywności artystycznej i światotwórczej na przestrzeni innych mediów. Widać to dobrze w spekulacjach graczy dotyczących niejasnych komunikatów diegetycznych na mapie nakładkowej *Elden Ringa*, zdającej się prowadzić smugami światła od zaznaczonych złotymi pieczęciami miejsc łaski ku kolejnym etapom fabuły (por. rys. 5) – lecz po ukończeniu rozgrywki i w fazie postfabularnej (*endgame*) kompletnie zatracającej tę funkcję.

W efekcie gdyby faktycznie chcieć podążać jak wcześniej za złościstą linią prowadzącą nas ku nieodkrytym partiom świata, zaczęłoby się po nim meandrycznie krążyć. Wziąwszy pod uwagę konfundujący styl designerski gier FromSoftware, może to być zarówno świadoma decyzja projektantów (i wtedy sprzyjać strategii nieskrępowanego wędrowania), jak i nieintencjonalny błąd (i wtedy podpadać pod zwykłe podążanie za nieprecyzyjnymi wskazówkami)[17].

[15] Wydaje mi się, że rzadkość, z jaką porównuje się te sytuacje, wynika z tego, że światy wirtualne, cyfrowe i fikcjonalne wciąż nie są percypowane w sposób analogiczny do postrzegania rzeczywistości empirycznej, wskutek czego wydaje się nam, że uwarunkowania kognitywne gracza wcielającego się w cyfrowy awatar są odmienne od tych towarzyszących mu w eksploracji jego fizycznego otoczenia na co dzień. By posłużyć się więc prostszym przykładem: w optyce, którą proponuję, *screenshot* wykonany przez gracza w grze byłby tym samym, co zdjęcie wykonane w świecie empirycznym, i podlegałby tej samej ochronie prawnej co przykładowe zdjęcie

kamienicy, a nie byłby traktowany jako utwór zależny wobec chronionego prawem autorskim produktu, jakim jest gra wideo.

[16] VaatiVidya, *Elden Ring's Lore Explained!*, https://www.youtube.com/watch?v=DYDs_Inzkz4, 27:35–27:44 (dostęp: 9.11.2022).

[17] Do podobnych wniosków doszli również krytycy gamingowi (por. np. J. Toro, *Elden Ring Is Great. It Would've Been Even Better Without the Open World*, <https://punishedbacklog.com/elden-ring-is-great-it-wouldve-been-even-better-without-the-open-world/> [dostęp: 11.11.2022]). W analizie gry opublikowanej na kanale Game Maker's Toolkit zauważono ponad-



Rysunek 5. Nawet w sytuacji, gdy *Elden Ring* zdaje się sugerować kierunek, w którym powinien podążać gracz, mapa wciąż wykorzystuje strategię *wayfaringu* i błędzenia raczej niż kierowania z punktu A do punktu B.

Źródło: *Elden Ring* (From Software, 2022); opracowanie własne.

Coś jednak musi sprawiać, że przyrost informacji ułatwiających nawigowanie po świecie gry odbierany jest przez część społeczności graczy – w tym w szczególności fanów gier studia FromSoftware – jako świadczący o linearyzacji projektu otwartego świata. Najprawdopodobniej jest to konsekwencja ewolucji standardów designu gier wideo, sprzężonej z rosnącą pulą możliwości tworzenia coraz bardziej zaawansowanych algorytmów w zakresie proceduralnego generowania świata i osadzonej w jego realiach fabuły. Równie prawdopodobne jest to, że gracze zdają sobie doskonale sprawę z łatwości takiego projektu gry, który w mniejszym zakresie zależy od zaangażowania graczy we współtworzenie doświadczenia narracyjnego.

Czy świat gry *Elden Ring* jest otwarty?

Zaprojektowany przez studio FromSoftware *Elden Ring* jest na pewno najbardziej nietypową produkcją studia, znanego dotąd z projektu pseudootwartych światów i nacisku na stawiającą wysokie wyzwania rozgrywkę, wymuszającą ciągłe doskonalenie skomplikowanych mechanik walki. Stało się to asumptem do wyróżnienia gatunku *soulsborne*, obejmującego swym zakresem gry kontynuujące

to słusznie, że w drugiej części gry – konkretnie od momentu dotarcia gracza do lokacji Mountaintops of the Giants, a w pełni już na etapie dotarcia do stolicy Krain Pomędzy, Leyndell – *level design* staje się zdecydowanie bardziej linearny, a początkowe wra-

żenie eksploracyjnej swobody umyka. Game Maker's Toolkit, *The World Design of Elden Ring*, <https://www.youtube.com/watch?v=LvnlvB9n6ic>, 17:34–17:43 (dostęp: 11.11.2022).

styl designerski charakterystyczny dla *Demon Souls*, *Dark Souls* czy *Bloodborn*[18] – częstokroć bezrefleksyjnie kopiowany przez kolejne studia nawet w zakresie dysfunkcyjnego i przestarzałego interfejsu użytkownika z samej tylko potrzeby zaspokojenia gustu zagorzałych fanów tytułów sygnowanych marką FromSoftware. Otwarty świat *Elden Ringa*, projektowany już jednak także z myślą o graczach cRPG preferujących styl rozgrywki z wysokobudżetowych gier w stylu *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, *Zelda: Breath of the Wild* czy nawet *Assassin's Creed: Origin*, *Odyssey* i *Valhalla*, bynajmniej nie wpisuje się w dotychczasowe standardy studia. Przede wszystkim:

1. Zanika tu poczucie klaustrofobii, wzmagane przez projekt labiryntowych, meandrycznych i korytarzowych poziomów, jak również świadomość ciągłego zagrożenia, czyhającego za każdym zakrętem precyzyjnie modelowanych lokacji.

2. Znacząco zmienia się także funkcja aren do walk z bossami, tu niejednokrotnie stających się po prostu częścią świata, wydzieloną niewidzialnymi ścianami od reszty otoczenia – a czasem na modłę *soulsborne'ów* niepozwalających graczowi na ucieczkę z ciasnej lokacji odseparowanej od świata charakterystyczną nieprzeniknioną ścianą mgły.

3. Implementacja minimapy w postaci prostego kompasu (jednak pozbawionego jakichkolwiek znaczników z wyjątkiem tradycyjnych symboli stron świata) całkowicie reorientuje rozgrywkę, oddając w ręce graczy możliwość świadomego decydowania o tym, w którym kierunku zechcą się udać, i sprzyjając redukcji uczucia dezorientacji w terenie.

Te trzy znaczące różnice sprawiają, że w grze *Elden Ring* konkurują ze sobą dwa style designu świata gry (por. tab. 1), wywołujące efekt dysonanansu ludotopijnego – czyli „błędnej procedury światotwórczej [*a failed worldbuilding procedure*]”, powodującej rozdzźwięk pomiędzy stylem rozgrywki a projektem ludotopii, w obrębie której się ona realizuje[19]. Rozdzźwięk ten można byłoby opisać na dwóch płaszczyznach: otwartości, nawiązującej do standardów projektowania narracyjnych gier z otwartym światem (światocentrycznych, *world-centered*), oraz linearności, opisującej najczęściej gry skoncentrowane na jedno- lub wielowątkowym doświadczeniu narracyjnym bez większej swobody wyboru po stronie użytkownika i z liniową, iteracyjną rozgrywką (fabuloцентриcznych i rozgrywkocentrycznych, a zatem kolejno *plot-centered* oraz *gameplay-centred*)[20].

[18] Kryterium stylistyczne jest tu kluczowe, gdyż – jak pokazuje choćby Cameron Kunzelman – gatunek *soulsborne* jest przede wszystkim dyskursywną kategorią estetyczną, amalgamatem ukształtowanym na styku wypowiedzi i przeświadczeń groźnawców, publicystów growych oraz samych graczy, spośród których najwyraźniej przebija „oczekiwanie wykonywania określonej pracy [nad wewnątrzgroowymi umiejętnościami] w surowym reżimie pod rygiorem zyskania akceptacji ze strony społeczności [*expectation of a certain type of labor under a certain regime where an*

individual must rise to a meritocratic baseline in order to be valorized within the social]”. C. Kunzelman, *How We Deal with Dark Souls. The Aesthetic Category as a Method*, [w:] *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*, red. A. de Souza e Silva, R. Glover-Rijkse, Abingdon, Oxon – New York, NY 2020.

[19] K.M. Maj, *On the pseudo-open world...*, s. 60.

[20] Potwierdza to Joanna Pigulak, pisząca za Gonzalo Frasca, że: „Gry linearne dowartościwiają protagonistę – twórcy rozwijają psychologię boha-

Tabela 1. Zestawienie podstawowych różnic w projekcie otwartych oraz zamkniętych lub półotwartych ludotopii^[21]

Design	Otwarty	Zamknięty lub półotwarty
Typ ludotopii	Światocentryczna	Fabułocentryczna, postaciocentryczna, rozgrywkocentryczna
Najczęstsze gatunki gier	cRPG, MMORPG, sandbox, 4X, Grand Strategy itp.	aRPG, FPS, looter shooter, MOBA, hack&slash, interactive movie itp.
Wykładniki	<ol style="list-style-type: none"> 1. Duży nacisk na swobodę eksploracji i związanych z nią wyborów. 2. Powiązanie podążania za fabułą z odkrywaniem kolejnych partii ludotopii. 3. Priorytetyzacja swobodnego kształtowania alternatywnej tożsamości narracyjnej w akcie role-playu. 4. Duży udział treści encyklopedycznych i słownikowych w narracji. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Duży nacisk na dynamikę rozgrywki i powiązanej z nią linearnej fabuły. 2. Powiązanie podążania za fabułą z odkrywaniem kolejnych mechanik i dynamik w grze. 3. Narzucenie z góry zaprojektowanej tożsamości narracyjnej. 4. Wysoki udział treści fabularnych komunikowanych za pośrednictwem sekwencji dialogowych i przerywników filmowych.

Źródło: opracowanie własne.

Dysonans ludotopijny gry *Elden Ring* można byłoby zatem sprowadzić do konfliktu designu światocentrycznego z modelem charakterystycznym dla wcześniejszych gier studia FromSoftware, wynagradzających gracza przede wszystkim za ciągłe podwyższanie poziomu opanowania mechanik i uzależniających zakres zwiedzonego świata i poznania treści narracyjnych od skutecznego pokonywania kolejnych wyzwań. *Elden Ring* realizuje tę funkcję tylko w zakresie głównego wątku fabularnego, składającego się z 13^[22] konfrontacji z najbardziej wymagającymi i widowiskowymi przeciwnikami^[23] – a tak naprawdę zredukowanych do czystej rozgrywki ze śladową ilością zawartości fabularnej. Zatem tak jak i w poprzednich grach studia –

terów, oraz, w pełnej zgodzie z poetyką kanonicznych narracji filmowych, czynią ze sterowanej przez gracza postaci medium, wokół którego ogniskują się poszczególne zdarzenia fabularne. Innymi słowy, linearne gry wideo są postaciocentryczne (*character-centric*)". J. Pigulak, *Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 70; G. Frasca, *Rethinking agency and immersion. Video games as a means of consciousness-raising*, „Digital Creativity” 2010, nr 12(3), s. 167. Podział narracji na postaciocentryczną, światocentryczną i fabułowocentryczną podają za: M.-L. Ryan, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, nr 34(3), s. 382–383; K.M. Maj, *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019, s. 59. Pojęcie rozgrywkocentryczności (*gameplay-centeredness*) jest używane w groźnawstwie już znacznie powszechniej.

[21] Warto zestawić tę tabelę ze spostrzeżeniami Marie-Laure Ryan dotyczącymi zwrotu od narracji tekstocentrycznych ku światocentrycznym w teorii narracji. Zob. M.-L. Ryan, *The Aesthetics of Proliferation*, [w:] *World-building: Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 42.

[22] W zależności od podejścia do rozgrywki, ostateczna liczba może się wahać, ale na absolutne minimum minimum minimum składa się 10 konfrontacji.

[23] Mowa o (w kolejności chronologicznej): (1) Margit the Fell Omen, (2) Godrick the Grafted, (3) Red Wolf of Radagon, (4) Rennala, Queen of the Full Moon, (5) Godfrey, First Elden Lord, (6) Morgott, the Omen King, (7) Fire Giant, (8) Godskin Duo, (9) Malekith the Black Blade, (10) Sir Gideon Ofnir the All-Knowing, (11) Godfrey, First Elden Lord, (12) Radagon of the Golden Order i (13) Elden Beast.

połączenie ze sobą tych ogniw w kolejności chronologicznej da jedynie mgliste wyobrażenie o sensie wydarzeń składających się na całość podróży Zmatowieńca (*Tarnished*) przez Ziemię Pomiędzy, a komplet informacji potrzebnych do rekonstrukcji zarówno samej fabuły, jak i całościowej narracji o świecie możliwy jest do uzyskania jedynie za pośrednictwem:

1. lektury opisów kilkuset rozprzestrzenionych po całym świecie artefaktów[24];
2. rozmów z 92 postaciami niezależnymi[25];
3. realizacji ponad 30 zadań pobocznych (*side quests*) oraz sekwencji zadań (*questlines*) przypisanych do postaci niezależnych (donatorów questów)[26];
4. konfrontacji z kompletem 225 pobocznych bossów (łącznie z głównymi liczba ta sięga 238[27]), po których pokonaniu uzyskuje się trofea o opisach pełniących tę samą funkcję narracyjną co opisy przedmiotów.

Szczególnie problematyczny okazuje się tu punkt ostatni. O ile można się domyślić, dlaczego na Ziemiach Pomiędzy napotkać można taką obfitość przeciwników (ostatecznie mówimy o czasie tuż po wielkiej wojnie), o tyle już narracja gry absolutnie nie wyjaśnia tego, dlaczego nie dysponują oni tą samą mocą eksploracji co gracz – i pozostają zamknięci w danej instancji tak długo, jak długo nie zostaną pokonani. Podobnie jak w *Cyberpunku 2077* wędrują oni po utartych ścieżkach w zapętleniu typowym raczej dla gier z liniową fabułą, komicznie wycofując się po otwartej przestrzeni wtedy, gdy zacieśni się na ich szyi smycz dyscyplinującego algorytmu. O ile jeszcze zrozumiałe to było w labiryntowych, klaustrofobicznych grach z serii *Dark Souls* czy bardziej już otwartym, jednak niemniej liniowym *Sekiro*, o tyle w grze ze światem otwartym jest to już trudniejsze do zaakceptowania. Gracz spodziewać się w niej może raczej napotkania przeciwnika w innym miejscu i w innych okolicznościach – ale to z kolei uniemożliwia formuła gier *soulsborne*, zakładająca wielokrotne starcia z tym samym przeciwnikiem, naukę jego ruchów, opracowanie strategii i powtórzenie całego procesu przy każdorazowym napotkaniu nowego wroga. W ten sposób w grze pojawia się interesujący dysonans ludotopijny. Z jednej strony twórcy *Elden Ringa* uczą procedur *soulsborne'a*, oswajając gracza

[24] Dane skompilowane przez samych graczy mówią o blisko 400 rodzajach broni, 120 rodzajach pancerza, blisko 100 pomniejszych ozdobach i ponad 170 zaklęciach.

[25] Dane za encyklopedią: Elden Ring Wiki, *NPCs*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/NPCs> (dostęp: 11.11.2022).

[26] Dane za encyklopedią: Elden Ring Wiki, *Side Quests*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/Side+Quests> (dostęp: 11.11.2022).

[27] Dane za poradnikiem: Ollie Toms, *Elden Ring Boss Locations. Where to Find All 238 Elden Ring Bosses*, <https://www.rockpapershotgun.com/elden-ring-boss-locations> (dostęp: 11.11.2022). Podawane w sieci dane skrajnie się różnią z uwagi na odmienne metodologie nazewnictwa i zliczania bossów (przykładowo walka z jednym z ukrytych bossów, Rycerzem Wielkiego Naczynia, wymaga starcia z dwoma kolosami oraz trzema czempionami rycerza) oraz postępy społeczności graczy w odkrywaniu ukrytych starć z nimi.

z retoryką porażki[28] czy, ściślej, prawomocnej porażki[29] już na poziomie pierwszej lokacji i przed podejściem do zdiegetyzowanego samouczka (co jest nad wyraz czytelną lekcją zarówno dla weteranów gatunku, jak i nowicjuszy). Z drugiej jednak strony Ziemie Pomędzy oferują więcej niż jedną okazję do porzucenia wyzwania, ucieczki przed przeciwnikiem lub uzyskania trywializującej walkę przewagi terenowej, co ma oczywiście głęboki sens z perspektywy wiedzy o tym, jak jakikolwiek pojedynek przebiega w świecie empirycznym. I w nim bowiem możemy umówić się, że na polu turniejowym obowiązują określone reguły gry i przystać na nie, walcząc sprawiedliwie i uczciwie – ale przy pełnej świadomości umowności tych reguł i możliwości złamania ich w każdej chwili. *Elden Ring* w tej perspektywie wypada więc paradoksalnie jako najbardziej realistyczna allotopijnie i najmniej realistyczna ludotopijnie gra FromSoftware, lecz dzieje się to głównie dlatego, że rezygnuje z umowności projektu poziomów, mechanik i dynamik rozgrywki charakterystycznej dla tytułów *soulsborne* na rzecz niepełnego, ale jednak otwarcia na procedury typowe dla gier z otwartym światem.

Jednym z przejawów takiego niełatwego kompromisu była kontrowersyjna w ocenie graczy i krytyków gamingowych[30] decyzja o wprowadzeniu znacznie większej liczby checkpointów w postaci nie tylko miejsc łaski (*Sites of Grace*), lecz także posążków Mariki, umożliwiających *respawn* w pobliżu cięższego przeciwnika (jest to, nawiasem mówiąc, rozwiązanie stosowane mocno niekonsekwentnie). Gracze i recenzenci całkowicie mylnie rozpoznali to jako chęć ułatwienia rozgrywki, w dużej mierze ulegając retorycznemu polorowi dyskusji o poziomie trudności gier studia FromSoftware, która z początkowego memu stała się niestety nieostrą cechą dystynktywną całego gatunku (do tego stopnia, że całkowicie rzeczowa wydaje się niedorzeczna dyskusja o tym, czy *Cuphead* jest grą *soulslike*, mimo że jest tytułem platformowym[31]). Z analizy dysonansu ludotopijnego *Elden Ringa* wynika raczej coś o wiele bardziej prozaicznego, a mianowicie chęć uczynienia z otwartego świata sieci pseudootwartych aren, zachowujących w swym

[28] W rozumieniu przyjmowanym przez Iana Bogosta, tzn. porażki zdiegetyzowanej, czyli będącej wpisanej w wewnętrzną logikę świata gry i jej narrację, u Bogosta utożsamianymi z retoryką proceduralną. I. Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007, s. 84–88. Por. komentarz w: 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. 25–26.

[29] Prawomocnej, a więc uznanej przez gracza za sprawiedliwą i niewynikłą np. z błędów w designie gry, lecz uświadomioną i zdekonstruowaną jako przynależącą do „dyscyplinujących norm otaczających nas kapitalistycznej rzeczywistości, celebryckiej

sukces” (argumentem na rzecz tej tezy jest tu np. fakt wynagradzania przez wszystkie *soulsborne’y* dotarcia do miejsca wcześniejszej śmierci przez umożliwienie odzyskania wszystkich pozyskanych przed nią dusz czy, jak w wypadku *Elden Ring*, runów). M. Kozyra, *Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groznawstwie*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 42–44.

[30] Por. np. R. Stanton, *Elden Ring is Too Big*, <https://www.pcgamer.com/elden-ring-is-too-big/> (dostęp: 11.11.2022).

[31] B. Mcintyre, *Hey, Can We Chill With The Souls-Likes?*, <https://www.thegamer.com/too-many-souls-like-sekiro-fallen-order/> (dostęp: 11.11.2022).

obrębie zapętloną formułę walki z przeciwnikiem, której każda iteracja umożliwiła lepsze poznanie pełnego zakresu ruchów i strategii wroga. Mówiąc precyzyjniej, na ludotopię gry *Elden Ring* składa się raczej suma wielu półotwartych światów niż jeden świat otwarty – i dlatego też koegzystują w jego ramach całkowicie sprzeczne strategie projektowe, z jednej strony zachęcające gracza do nieskrępowanej wędrówki i odkrywania świata na własną rękę (*way-faring*), a z drugiej blokującej rozgrywkę przy kolejnych jej stadiach, łączących się w sekwencję 13 obligatoryjnych do zaliczenia punktów na z góry wytyczonym szlaku (*trail-following*).

Wśród lokacji w świecie narracji *Elden Ringa* zdecydowanie dominują biomy, co być może stanowi o najwyrazistszej różnicy między rzeczoną grą a poprzednimi tytułami FromSoftware, zdominowanymi przez antromy i przez to także oferującymi o wiele bardziej kompaktowy projekt poziomów. Poza znaną regułą 30 sekund CD Projektu RED^[32] gry z otwartym światem nie doczekały się standaryzacji w zakresie poziomu wysycenia przestrzeni rozgrywki atrakcjami (*points of interest*), przykuwającymi (lub odwracającymi) uwagę gracza w stopniu zbliżonym do ukierunkowania fabularnego. *Elden Ring* korzysta więc ze struktur zoptymalizowanych w poprzednich grach FromSoftware:

1. Miejsc Łaski (*Sites of Grace*) w charakterze punktów zapisu i miejsc odpoczynku;
2. naturalnych elementów krajobrazu jako punktów kotwiczących uwagę gracza w ramach narracji emergentnej^[33];
3. aren z bossami jako kolejnych ogniw głównego wątku fabuły – ale wzbogaconych również o elementy gier hack & slash czy MMORPG w postaci specjalnych instancji (podziemi) zakończonych minibossami, *per analogiam* względem Chalice Dungeons przetestowanych na potrzeby gry *Bloodborne*. Eksploracja *Elden Ringa* przebiega zatem asymptotycznie. Gracz zanurza się w świecie, przemierzając go w sposób niemal nieskrępowany dzięki mechanice jazdy konnej i podwójnego skoku, znacząco ułatwiającego pokonywanie przeszkód terenowych, jednak w momencie gdy już ma się oddać całkowicie tej aktywności, wkracza do lokacji będącej otwartą areną walki – i przełącza się w tryb charakterystyczny dla *soulsborne'a*, z tą jedyną różnicą, iż granice areny pozostają umowne. Płynność przejścia między trybem swobodnej eksploracji świata a intensywną rozgrywką należy uznać za

[32] Informacją tą podzielił się Miles Tost, level designer gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* z CD Projektu RED w wywiadzie dla kanału NoClipse, specjalizującego się w dokumentacji procesów produkcyjnych i designerskich w branży gier wideo. Zob. NoClipse. Video Game Documentaries, *Designing The World of The Witcher 3*, <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ>, 4:23–4:48 (dostęp: 11.11.2022). Z nieznanego mi powodu do prac naukowych zasada ta przeniknęła pod błędną (!) nazwą

„40-seconds rule”. Por. M. Jaber, A. Cojanu, *The 40 Seconds Rule and Points of Interest in The Witcher 3: Wild Hunt*, Uppsala 2021, s. 1.

[33] Por. wypowiedzi dyrektora FromSoftware, Hidetaki Miyazakiego z wywiadu: Frontline Gaming Japan, *Elden Ring Release Interview with Director Miyazaki (Part 1/2). Discussing Lore and Field Design*, <https://www.frontlinejp.net/2022/03/05/elden-ring-release-interview-with-director-miyazaki-part-1/> (dostęp: 11.11.2022).

udaną próbę poradzenia sobie z dysonansem ludotopijnym (i częściowo także ludonarracyjnym), choć przy tak dużej liczebności punktów zapisu nie do końca zrozumiała jest rezygnacja z wprowadzenia możliwości zapisywania rozgrywki w wybranym przez gracza punkcie poza walką (jak przyjęło się już to w grach tego typu). Podobnie niezrozumiałe jest niewprowadzenie dziennika zadań lub logu rozmów z postaciami, napotykanymi przez gracza już nie w relatywnie bliskim dystansie przestrzennym i czasowym, lecz – niejednokrotnie – w odstępach kilkunastu godzin lub nawet kilku dni rozgrywki. Próba oceny takich decyzji może prowadzić do konkluzji, że ramy gatunkowe gier *soulsborne* negatywnie wpływają na kulturę innowacji w studiu FromSoftware, ograniczając kreatywność projektantów do podążania za rozwiązaniami, które sprawdziły się w odniesieniu nie tyle do gier innego typu (rozgrywka w kluczowym dla studia aspekcie pozostaje bowiem niezmienna, także w odniesieniu do mało intuicyjnego systemu walki), ale do innego modelu rozwoju świata i doświadczenia użytkownika.

Prowadzenie narracji w otwartym świecie

Gdyby wzorem Tima Ingolda spróbować wytyczyć w Krainach Pomiędzy linie życia – postaci grywalnej, postaci niegrywalnych, przeciwników – oczom naszym ukazałaby się płatanina ścieżek, dążąca jednak do stadium ostatecznej organizacji. Niezależnie bowiem od tego, jak przebiega eksploracja ludotopii w *Elden Ring*, w ostatecznym rozrachunku wszystko sprowadza się do serii linearnych konfrontacji z 13 bossami, z których tylko część może zostać pokonana w dowolnej kolejności. W efekcie świat *Elden Ringa* cierpi z tego samego powodu, co pseudootwarty świat *Cyberpunka 2077* – w obydwu grach na plan pierwszy przesuwa się bowiem odgórnie zaprojektowane, wycyzelowane doświadczenie epickiej, nieomal filmowej opowieści, niemającej w sobie wiele ze swobody, z jaką kreuje się grową tożsamość narracyjną chociażby w sędziwych już odsłonach serii *The Elder Scrolls*. Protagonista gry, Zmatowieniec (*Tarnished*), jest tylko na pozór postacią gracza. W istocie rzeczy jest bowiem skazany na wiekuiste odgrywanie tej samej roli w cyklicznym przedstawieniu, zapętlałym się z każdą Nową Grą+, z jednej strony zachęcającą do testowania nowych klas postaci, rodzajów oręża czy zaklęć, a z drugiej strony nieoferującą znacząco odmiennego doświadczenia. Gracz może oczywiście każdorazowo modyfikować kolejność odwiedzanych lokacji czy optymalizować ścieżkę dotarcia do najbardziej przydatnych artefaktów, ale zmienia to doświadczenie swobodnej eksploracji i nieskrępowanego odkrywania sekretów ludotopii w checkliście – czego znakomitym dowodem są zalewające internet drobiazgowo przewodniki, precyzyjnie rekonstruujące liniowe sekwencje kryptycznych dialogów z postaciami niezależnymi czy konkretne kroki, które należy przedsięwziąć, by przy optymalnym nakładzie czasu i wysiłku uzyskać potężny *build* postaci czy nawet pożądanego zakończenia fabularnego. Na podobny problem cierpiał główny wątek fabularny *Wiedźmina 3*, trywializujący etykę wyborów moralnych w sekwencji końcowej, w której zabawa śnieżkami z Ciri okazywała

się mieć większy ciężar fabularny niż powstrzymywanie Geralta od zaszlachtowania połowy niewinnych mieszkańców Królestw Północy. Podobnie krytykowano w *Wiedźminie* rozmieszczenie na mapie pytańników, w teorii zachęcających do eksploracji, a w praktyce zmieniających ją w klasyczny *trail-following* w postaci pieczołowitego odkrywania wszystkich sekretów porozmieszczanych na mapie przez twórców[34]. W strategii tej próżno szukać niejednoznaczności charakterystycznej dla narracji środowiskowej, której implementacja w grze pozostaje wprawdzie wciąż największym wyzwaniem designerów, lecz która zarazem w najlepszy sposób wspiera zarówno projekt, jak i immersywny odbiór otwartego świata. Możliwość dynamicznego reagowania przez gracza na wydarzenia w ludotopii, zwłaszcza te całkowicie zrandomizowane, jak w *Red Dead Redemption 2* (i przez to na wskroś realistyczne) jest nie do przecenienia zwłaszcza w kontekście projektu świata priorytetyzującego miejsca szczególnego zainteresowania (*points of interests*) ponad mniej lub bardziej precyzyjne cele rozgrywki (*objectives*). Cele te w grze *Elden Ring* wyznaczane są właściwie wyłącznie przez dziesiątki bohaterów niezależnych i nie mają w sobie już tego uroku, co enigmatyczne wiadomości, od których rozpoczynały się fabuły *Dark Souls*, *Bloodborne* czy *Sekiro* – gdyż jest ich zwyczajnie zbyt wiele. W efekcie gracz, miast swobodnie wędrować po świecie i odczytywać pozostawiane mu wskazówki środowiskowe, niejednokrotnie skazywany zostaje na bląkanie się po sieci w poszukiwaniu precyzyjniejszych poszlak. Oczywiście można uznać, że jest to przejaw retoryki proceduralnej gry *soulsborne*, pozostawiającej gracza w stanie permanentnego zagubienia i skazującego na mniej lub bardziej przyjazne wsparcie społeczności w próbach wykaraskania się z tarapatów – jednak perspektywa groźnawcza nakazuje poszukać alternatywy.

Alternatywą taką mogłoby być mapowanie pokrycia fabularnego świata, które nazwałbym narracją rozproszoną. *Elden Ring* rozprasza bowiem treści narracyjne nie tylko za pośrednictwem tekstowych, faktycznie porozrzucanych po całym świecie w postaci opisów artefaktów, trofeów i zaklęć, lecz także dialogów, sparowanych z materializującymi się w sobie znany sposób w różnych miejscach ludotopii postaciami niezależnymi. To właśnie one tworzą kościec fabularny gry, niezadowolającej się wyłącznie encyklopedyczną narracją rozproszoną w projektowaniu doświadczenia zamieszkiwania Krain

[34] Co zabawne, dokładnie w coś takiego zmienić się może także pojedynczy przebieg rozgrywki w grze *Elden Ring*, wzięwszy pod uwagę proliferację przewodników fanowskich, instruujących, jaką dokładnie ścieżkę winien obrać gracz, by skompletować dany zestaw uzbrojenia lub komplet potężnych zaklęć. Jest to również dziedzictwo serii *Dark Souls*, w tym w szczególności części trzeciej, której rozgrywka u większości zaawansowanych graczy wygląda niemal identycznie, gdyż podejmują oni już zoptymalizowane do jak

najszybszego jej ukończenia decyzje. Kwestią sporną jest, czy w takim razie cokolwiek w ich doświadczeniu zmieniliby opcjonalny do włączenia interfejs, pokazujący na ekranie dokładnie te same cele rozgrywki (*objectives*), którymi się kierują, mając zapamiętane wieloselementowe sekwencje działań, trywializujące w równym stopniu doświadczenie osamotnienia i zagubienia, ponoć tak ważne dla tożsamości narracyjnej gracza *Dark Souls*.

Pomiędzy. Rozproszenie zawartości fabularnej może być podobnie mapowalne. Dobrym tego przykładem jest fanowska mapa wszystkich najważniejszych łuków fabularnych w *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Na etapie deweloperskim mogłaby być ona hipotetycznie cennym narzędziem prognostycznym, pozwalającym na szybkie zorientowanie się, do których partii świata gracz będzie mieć statystycznie największą szansę zawitać – a których pominięcie ryzykuje, niezaprowadzony do nich bodaj za pośrednictwem jednego questu. Oczywiście questy te powinny być aktywowane na możliwie najwięcej sposobów, przede wszystkim:

1. aktywatorem przestrzennym (po np. dotarciu do określonej lokacji);
2. aktywatorem dialogowym (po rozmowie z donatorem questów, a więc w najbardziej typowy sposób z możliwych);
3. aktywatorem obiektowym (po odnalezieniu obiektu w świecie gry, którego właściwości lub historia stwarzałyby asumpt do przekształcenia ich w serię wydarzeń fabularnych);
4. aktywatorem czasowym (po upływie określonego czasu narracji, znamionowanego np. nagłym otrzymaniem listu wzywającego do udania się w określone miejsce);
5. aktywatorem emergentnym (sprzężonym więc z narracją środowiskową, zrandomizowanym i wywołującym poczucie losowości i kontyngencji zbieżne z tym, w jaki odbiera się podobne wydarzenia w świecie empirycznym).

Elden Ring korzysta z jednego, w porywach dwóch aktywatorów: dialogowego oraz obiektowego, z czego ten drugi jest zwykle powiązany z prostymi zagadkami środowiskowymi w świecie gry lub z wyciąganiem wniosków z opisów obiektów w ludotopii – podczas gry przywoływane już *Red Dead Redemption 2*, *Skyrim* czy nawet *Wiedźmin 3* z wszystkich wymienionych. Dodatkowa trudność leży w tym, że rozproszona narracja nie zwalnia żadnej gry z otwartym światem z obowiązku opowiedzenia spójnej historii, czyli tego, co Jim Bizocchi nazywa za Proppem wielkim łukiem (*grand arc*)[35] fabularnym, górującym nad tymi pomniejszymi, zakotwiczonymi w rozmowach z postaciami niezależnymi w formie sekwencji questów (*questline*). Prolifercja historii opowiadanych w *Elden Ringu* przez różne postaci sprawia tymczasem, że kluczowe treści fabularne i tajemnica rozrwania tytułowego Eldeńskiego Kręgu rozmywają się w morzu innych danych, którymi zarzucany jest gracz i które obniżają stawkę walki z kolejnymi bohaterami growego legendarium, tak istotną w grach *soulsborne*. Implementacja więc po stronie gracza narzędzi interfejsu diegetycznego, umożliwiających rejestrację przeżyć Zmatowieńca w dzienniku zadań w sposób nieprzełamujący immersji (*per analogiam* do odręcznych notatek na mapie i dziennika Arthura Morgana z *Red*

[35] J. Bizzocchi et al., *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*, [w:] *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference*:

DeFragging Game Studies, red. C. Pearce, J. Sharp, H.W. Kennedy, Atlanta: DiGRA 2014, s. 3.

Dead Redemption 2), ułatwiłaby zatem odbiór treści przekazywanych w ramach narracji rozproszonej i umożliwiłaby jednocześnie świadome tworzenie doświadczenia postaci wykraczające poza klasyczne *fashion souls* – i lepiej odpowiadające potrzebom narracyjnym otwartego świata.

Jakkolwiek w przypadku gier z serii *Dark Souls* oraz *Bloodborne* narracja rozproszona znajdowała uzasadnienie w retoryce proceduralnej (rozproszenie informacji narracyjnych komunikowało poczucie zagubienia w obcym, wrogim i mrocznym świecie), tak w *Elden Ring* już sytuacja przedstawia się odmiennie. *Elden Ring* korzysta w większym stopniu z wzorców narracyjnych *high fantasy* i jakkolwiek zaangażowanie George'a R.R. Martina z pewnością przesądziło o odejściu od tolkienowskiej aksjologii charakterystycznej dla wczesnych utworów tego nurtu (proza Patricii McKillip, Robin Hobb czy Tada Williama będzie tego dobrym dowodem), to wciąż jest to opowieść o epickim queście, zwycięskim zmaganiu z bogami w zapomnianym przez nich świecie, kulminującym w dotarciu do artefaktu w postaci Eldeńskiego Kręgu. *Elden Ring* to w efekcie w większym stopniu narracja *high fantasy* niż *dark fantasy*, a przydomek Zmatowieńca nie powinien absolutnie zmylić czytelnika. Tropom *high fantasy* odpowiada także zastosowana w grze retoryka proceduralna: dostępne mechaniki, silnie faworyzujące korzystanie z szerokiego wachlarza zaklęć, szybciej pozwalają osiągnąć *power fantasy*, niwelujące uczucie zagubienia, lęku czy beznadziei, tak charakterystyczne dla wielu gier studia FromSoftware. W tej perspektywie blisko *Elden Ringowi* do *Sekiro* – gry korzystającej z estetyki allojapońskiej, oferującej jednak o wiele bardziej liniową i łatwą w rekonstrukcji fabułę. Lękowi przed groźnymi monstrami czy czyhającą tuż za rogiem śmiercią ustępuje tu upór i determinacja w przełamywaniu oporu silniejszych wrogów, wygrywających z graczem nie tyle na niwie psychologicznej, lecz czysto zręcznościowej i wymagających tym samym osiągnięcia mistrzostwa na trudnej drodze do zostania najlepszym fehmistrzem. Zwrot od *dark fantasy* ku *high fantasy* ma zatem daleko idące konsekwencje dla głównego łuku narracyjnego całej gry – i dodatkowo komplikuje ocenę takiego rozproszenia treści fabularnych jako fortunnej decyzji designerskiej w kontekście otwartego światotwórstwa.

Gdzie zatem zaczyna się allotopia, a gdzie kończy ludotopia? Wydaje się, że wskazane problemy w designie gry *Elden Ring* wyraziście pokazują, że pozytywne rozstrzygnięcie dysonansu ludotopijnego sprzyja naturalności projektu innego świata i eliminuje ryzyko podawania w wątpliwość spójności świata. Gdyby areny walk z bossami napotykanymi w Krainach Pomiędzy faktycznie pozostawały arenami, których istnienie w świecie zyskałoby wiarygodne uzasadnienie, trywializacja walk z nimi i prokurowanie absurdalnych sytuacji z niej wynikających byłyby niemożliwe. Gdyby interfejs gry umożliwiał zachowania zgodne ze specyfiką wybranego gatunku gry (cRPG z otwartym światem), nadpodaż checkpointów nie byłaby konieczna – ponieważ to gracz decydowałby o tym, kiedy zapisze stan gry poza walką. Gdyby

Konkluzje

w grze funkcjonowała wewnętrzna encyklopedia i dziennik zadań wraz z logiem rozmów, nie byłoby konieczne utrzymywanie iluzji zakładającej, że faktycznie każdy gracz będzie deponować w pamięci wszystkie kryptyczne linie dialogowe wypowiedane z nieznośną emfazą przez porozrzucane po całym świecie postaci niezależne i dedukować z równie enigmatycznych wskazówek kierunek swej dalszej wędrówki – a nie sięgać do szczegółowych przewodników w sieci i podążać biernie punkt po punkcie za ich wytycznymi. Świat gry *Elden Ring* jest allotopijny tak długo, jak zapomina się o wszystkich dysfunkcjach ludotopii, w której toczy się rozgrywka. Wsłuchiwanie się w *lore videos* VaatiVidy, przeglądanie grafik koncepcyjnych, słuchanie muzyki i angażowanie się we wszelkie aktywności fanowskie charakterystyczne dla praktyk transmedialnego zamieszkiwania fikcyjnych światów w dalszym ciągu zapewnia „zwrot poznawczej inwestycji”^[36] i estetyczną gratyfikację. O to samo jednak już znacznie ciężiej w samej grze, rozdartej między dwoma krańcowo różnymi podejściami do designu i projektowania doświadczenia użytkownika.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E.J., Günzel S., *Introduction. Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, red. E.J. Aarseth, S. Günzel, Bielefeld 2019, s. 7–10
- Bauer R., Suter B., *Narrative Mechanics. Strategies and Meanings in Game and Real Life*, [w:] *Narrative Mechanics*, red. B. Suter, R. Bauer, M. Kocher, Bielefeld 2021, s. 19–49
- Bicki P., *Elden Ring krytykowane przez twórców z Ubisoftu i Guerilla Games*, <https://www.eurogamer.pl/elden-ring-krytykowane-przez-tworcow-z-ubisoftu-i-guerilla-games> (dostęp: 9.11.2022)
- Bizzocchi J. et al., *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*, [w:] *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, red. C. Pearce, J. Sharp, H.W. Kennedy, Atlanta: DiGRA 2014
- Bogost I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Cambridge 2007
- Eco U., *Po drugiej stronie lustra i inne eseje: znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012
- Elden Ring Wiki, *NPCs*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/NPCs> (dostęp: 11.11.2022)
- Elden Ring Wiki, *Side Quests*, <https://eldenring.wiki.fextralife.com/Side+Quests> (dostęp: 11.11.2022)
- Frasca G., *Rethinking agency and immersion. Video games as a means of consciousness-raising*, „Digital Creativity” 2010, nr 12(3), s. 167–174
- Frontline Gaming Japan, *Elden Ring Release Interview with Director Miyazaki (Part 1/2). Discussing Lore and Field Design*, <https://www.frontlinejp.net/2022/03/05/elden-ring-release-interview-with-director-miyazaki-part-1/> (dostęp: 11.11.2022)
- Game Maker’s Toolkit, *The World Design of Elden Ring*, <https://www.youtube.com/watch?v=LvnlvB9n6ic> (dostęp: 11.11.2022)

[36] M.-L. Ryan, *Transmedial Storytelling...*, s. 385.

- Gregersen A., Grodal T., *Embodiment and Interface*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, red. B. Perron, M.J.P. Wolf, New York – London 2009, s. 65–83
- Ingold T., *Lines: A Brief History*, London 2007
- Jaber M., Cojanu A., *The 40 Seconds Rule and Points of Interest in The Witcher 3: Wild Hunt*, Uppsala 2021
- Kozyra M., *Ogrywając porażkę. Konceptualizacja doświadczenia porażki w groźnym świecie*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 37–49. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.06.03>
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kunzelman C., *How We Deal with Dark Souls. The Aesthetic Category as a Method*, [w:] *Hybrid Play: Crossing Boundaries in Game Design, Players Identities and Play Spaces*, red. A. de Souza e Silva, R. Glover-Rijkse, Abingdon, Oxon – New York, NY 2020, s. 167–81
- Maj K.M., *Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2021, t. 18, nr 2, s. 1–15. <https://doi.org/10.31261/SSP.2021.18.04>
- Maj K.M., *Ludotopia. O granicy świata gry*, „Przestrzenie Teorii” 2021, nr 35, s. 347–364. <https://doi.org/10.14746/pt.2021.35.17>
- Maj K.M., *On the pseudo-open world and ludotopian dissonance. A curious case of Cyberpunk 2077*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, t. 14, nr 1, s. 51–65. https://doi.org/10.1386/jgvw_00051_1
- Maj K.M., *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019
- Mcintyre B., *Hey, Can We Chill With The Souls-Likes?*, <https://www.thegamer.com/too-many-souls-likes-sekiro-fallen-order/> (dostęp: 11.11.2022)
- NoClipse. Video Game Documentaries, *Designing The World of The Witcher 3*, <https://www.youtube.com/watch?v=oSS5T4od-GQ> (dostęp: 11.11.2022)
- Pigulak J., *Narracja linearna w grach wideo w kontekstach immersji*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2019, nr 6(1), s. 67–79. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.06.05>
- Ryan, M.-L., *The Aesthetics of Proliferation*, [w:] *World-building: Transmedia, Fans, Industries*, red. M. Boni, Amsterdam 2017, s. 31–46
- Ryan M.-L., *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, nr 34(3), s. 361–388
- Stanton R., *Elden Ring is Too Big*, <https://www.pcgamer.com/elden-ring-is-too-big/> (dostęp: 11.11.2022)
- 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. 23–36
- Toms O., *Elden Ring Boss Locations. Where to Find All 238 Elden Ring Bosses*, <https://www.rockpapershotgun.com/elden-ring-boss-locations> (dostęp: 11.11.2022)
- Toro J., *Elden Ring Is Great. It Would've Been Even Better Without the Open World*, <https://punishedbacklog.com/elden-ring-is-great-it-wouldve-been-even-better-without-the-open-world/> (dostęp: 11.11.2022)
- VaatiVidya, *Elden Ring's Lore Explained!*, https://www.youtube.com/watch?v=DYDs_Inzkz4 (dostęp: 9.11.2022)

Assassin's Creed: Odyssey (Ubisoft Québec, 2018)
Assassin's Creed: Origin (Ubisoft Montreal, 2017)
Assassin's Creed: Valhalla (Ubisoft Montreal, 2020)
Bloodborn (FromSoftware, 2015)

Cuphead (StudioMDHR, 2017)
Dark Souls (FromSoftware, 2011)
Demon Souls (FromSoftware, 2009)
Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2020)
Elden Ring (FromSoftware, 2022)
Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018)
Sekiro: Shadows Die Twice (FromSoftware, 2019)
The Elder Scrolls (Bethesda Softworks, 1994–2011)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)
Wiedźmin 3: Dziki Gon (CD Projekt RED, 2015)
Zelda: Breath of the Wild (Nintendo, 2017)

„Nasze ścieżki staną się drogami”: Ekogroznawcze refleksje wokół *Death Stranding* Hideo Kojimy

ABSTRACT. Zaborowski Karol, „Nasze ścieżki staną się drogami”: *Ekogroznawcze refleksje wokół Death Stranding Hideo Kojimy* [„Our paths will become roads”: Ecological reflections on Hideo Kojima’s *Death Stranding*]. „Images” vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 251–266. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.16>.

The article discusses the issue of environmental game studies, which the author defines as an analysis of the involvement of video games in environmental discourses. In order to formulate a definition of an eco-game, the author uses Lawrence Buell’s environmental text theory and Alenda Y. Chang’s postulates from the manifesto of environmentally conscious game design, as well as references to works in the field of post-humanistic philosophy. He also invokes concepts derived from gaming studies to describe the ecological contexts of the medium of video games. In the second part of the work, environmental game theory is used to analyse an example of an eco-game. The author chose the AAA production *Death Stranding* created by the Japanese designer Hideo Kojima. Looking at its unconventional depiction of a post-apocalyptic wasteland, the biopolitics regulating the life of the protagonist and the gameplay based on unhurried exploration of space, the author outlines potential further directions for the development of research in the field of environmental game studies.

KEYWORDS: *Death Stranding*, environmental game studies, ecocriticism, eco-game

Spomiędzy szarzyny skał tworzących górski wąwóz wylania się postać mężczyzny. Idzie niespiesznie, odmierza każdy krok – wyraźnie widać, że spowalnia go ciężar dźwiganego na plecach ładunku. Wierzyczka z powiązanych ze sobą paczek niebezpiecznie przechyla się to w lewo, to znów w prawo, on zaś stara się uniknąć upadku, ściągając jeden z pasków, którymi przytroczył bagaż do własnego ciała. Sponad ramienia wystaje mu mechaniczna antena urządzenia, którego ciche klikanie informuje o trwającym nieprzerwanie skanowaniu terenu. Przed chwilą okazało się niezwykle potrzebne, kiedy mężczyzna próbował uniknąć widm nawiedzających pozostawiane właśnie za plecami góry. Dociera do skraju klifu i spogląda na kompleks bunkrów w dole. Deszcz na ekranie przestaje padać, a z głośników telewizora syczy się piosenka *Asylums For The Feeling* zespołu Silent Poets. „We are here for you, don’t suffer alone”. To ja kieruję tym podróżnikiem. Nazywa się Sam Porter Bridges i jego wędrówka na następne kilkadziesiąt godzin stanie się moją. Gram w *Death Stranding* – produkcję będącą przykładem tego, co nazywam ekogrą.

Jak zauważa Aleksandra Ubertowska, pośród środowiskowo zorientowanych badaczy i komentatorów literatury brakuje konsensusu

Wprowadzenie

odnośnie do tego, co w istocie czyni tekst „ekologicznym”[1]. Spośród funkcjonujących w akademickim obiegu koncepcji najbardziej interesująca wydaje się badawcza teoria tekstu środowiskowego (ang. *environmental text*), którą Lawrence Buell zaproponował po raz pierwszy w książce *The Environmental Imagination. Thoreau, Nature, Writing, and the Formation of American Culture*[2] z 1995 r. Koncepcja Buella została zaktualizowana wraz z nadejściem kolejnych fal ekokrytyki[3], nie zmieniło się jednak podejście autora, który „traktował tekst literacki jako twór niemal organiczny, poszukując w nim również formalnych i materiałowych ekwiwalentów świata natury”, jak określa to Ubertowska. Badaczka podkreśla, że propozycję Buella traktuje jak „model o zaledwie zarysowanych konturach quasi-gatunkowych [...] pewnego rodzaju „skrypt”, *draft*, zakładający możliwość uzupełnień, inskrypcji, rozwinięć [...]”, z której to możliwości korzysta, aktualizując myśl amerykańskiego ekokrytyka o dokonania naukowców, którzy po nim wzbogacali swoimi refleksjami stan środowiskowych badań literackich[4]. Poszukując formuły ekogry, pojęcia eksponującego uwikłanie gier wideo w środowiskowe dyskursy, chciałbym przyjąć podobną strategię. W tym tekście opatrzoną komentarzami Ubertowskiej teorię Buella, która odnosi się przede wszystkim do literatury, chciałbym uzupełnić o zbiór odnoszących się do specyfiki medium obserwacji badaczy, którzy dotychczas przypatrywali się grom z zielonej perspektywy. Przede wszystkim odwoływać się będę do postulatów wysuwanych przez środowiskowo zorientowaną groźnawczynię Alendę Y. Chang w tekście *Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design*[5]. Rezultat tego zestawienia zamierzam następnie wykorzystać w charakterystyce i analizie gry *Death Stranding* autorstwa japońskiego projektanta Hideo Kojimy. W ostatnich latach wzrasta liczba publikacji z zakresu środowiskowej refleksji nad grami wideo[6], celem niniejszego artykułu jest więc zgromadzenie rozproszonych uwag i spostrzeżeń we wstępną koncepcję ekogroźnawczą, przyczynek do dyskusji nad dyskursywnym potencjałem medium.

Od tekstu środowiskowego do ekogry

Mówiąc o „ekogrze”, nie charakteryzuję konkretnego gatunku, ale wydobywam na pierwszy plan refleksji dyskursywny potencjał każdej produkcji – do ukazywania i komentowania międzygatunkowych

[1] A. Ubertowska, „Mówić w imieniu biotycznej wspólnoty”. *Anatomie i teorie tekstu środowiskowego/ekologicznego*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 17–40.

[2] L. Buell, *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*, Cambridge 1995.

[3] O potrzebie rewizji wygłoszonych 10 lat wcześniej uwag Buell pisał w książce *The Future of Environmental Criticism*. W dalszej części pracy odnosić się będę właśnie do tej wersji koncepcji badacza. Zob. L. Buell, *The Future of Environmental Criticism: Environmental Crisis and Literary Imagination*, Malden 2005.

[4] A. Ubertowska, op. cit., s. 26–27.

[5] A.Y. Chang, *Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design*, „Art Journal” 2020, nr 72(2), s. 68–75.

[6] W ostatniej dekadzie zaobserwować można było proces włączania gier wideo w dyskursy środowiskowe, o czym pisał m.in. Hans-Joachim Backe. Zob. H.-J. Backe, *Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 39–55.

relacji oraz umożliwiania graczowi ingerowania w te relacje w zasymulowanych realiach wirtualnej rzeczywistości. Lawrence Buell, pierwotnie traktujący teksty środowiskowe jako swoisty podgatunek literatury, przypisuje w swoich późniejszych pracach „środowiskowość” wszystkim dziełom, wyróżniając przy tym trzy możliwe kierunki badania – kompozycję tekstu, jego materialność oraz recepcję[7]. Ekokrytyczna refleksja skupiałaby się więc na śledzeniu ukazanych w tekście trajektorii splecionych ze sobą żyć albo rozważaniu przyczyn i implikacji ich braku w narracji danego utworu. Inkluzywność teorii Buella umożliwia zastosowanie jej w badaniach gier wideo, jednak dalsza analiza wymaga uwzględnienia specyfiki medium z jego poetyką i cechami charakterystycznymi: imersywnością oraz interaktywnością. Imersję definiuję, za Piotrem Kubińskim, jako „wrażenie niezmediatyzowanego uczestnictwa, bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni generowanej komputerowo”[8] i wiąże z nią również deziluzyjny, emersyjny potencjał medium przejawiający się w wykorzystywaniu przez twórców zabiegów ujawniających zmediatyzowany charakter doświadczenia rozgrywki[9]. O ekokrytycznym potencjale takich zabiegów wspomina Hans-Joachim Backe, kiedy pisze o osiągnięciu „Manifest Destiny” przyznawanym w grze *Red Dead Redemption* za zabicie odpowiedniej liczby bizonów – śmierci zwierzęcia (której nie wymaga od gracza fabuła – polowania to w tym wypadku aktywność poboczna, podejmowana dobrowolnie) towarzyszy wyświetlenie pozadiegetycznego komunikatu o przyznaniu graczowi trofeum, którego nazwa kojarzy los zwierząt z szerszym kontekstem ludobójczych praktyk wymierzonych w rdzenną ludność Ameryki Północnej, a w tym samym momencie świat gry zostaje nadpisany przez program, przez co gracz traci możliwość napotkania bizona w dalszej rozgrywce[10]. Także wszelkie *glitche* oraz błędy programu – nazywane przez Kubińskiego incydentalnymi czynnikami emersyjnymi – postrzegam jako sensotwórcze elementy procesu gry, które kształtują doświadczenie gracza w wirtualnej rzeczywistości. Tę ostatnią gracz eksploruje w ramach interaktywnych segmentów rozgrywki, a więc takich, w których sprawuje kontrolę nad swoim awatarem i może oddziaływać na jego otoczenie. Proces rozgrywki składa się jednak także z segmentów nieinteraktywnych – przerywników filmowych czy ekranów ładowania – które też analizować należy pod kątem ich „środowiskowości”. W refleksji nad kompozycją uwzględnić należy również składowe inscenizacyjne gier wideo – za Joanną Pigulak przez *mise-en-scène* rozumiem scenografię, rekwizyty, charakteryzację, światło i tonację barwną, kostiumy i zachowania postaci oraz graficzne interfejsy użytkownika[11].

[7] L. Buell, *The Future of Environmental Criticism...*, s. 25.

[8] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 51.

[9] Idem, *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176.

[10] H.-J. Backe, op. cit., s. 50.

[11] J. Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022, s. 106–108.

Buellowski tekst środowiskowy to taki, w którym „natura nie powinna być jedynie tłem, środkiem stylistycznym lub ramą przedstawienia, lecz istotną determinantą literackiej fabuły i kondycji postaci” [12]. Historia człowieka, jednostki i kolektywu, jest więc w tekście środowiskowym jedynie elementem historii ekosystemów i świata złożonego z niezliczonych międzygatunkowych powiązań. Ludzcy (lub nie-ludzcy, ale człowiekowi bliscy) protagoniści nie przemierzają jedynie kolejnych lokacji, ale żyją pośród natury życiem podporządkowanym jej rytmom i ciągłym zmianom. Łączy się to z postulatem, który Alenda Y. Chang stawia, charakteryzując swoją koncepcję środowiskowo-wrażliwego *game designu*: „światy gier powinny stanowić o ich treści, nie być jedynie zbiornikiem na nią” (*game worlds should be substrates, not vessels*) [13]. Potencjał sensotwórczy światów gier uwidacznia się m.in. w interakcjach, w jakie wchodzi awatar gracza. Zakres wszystkich możliwych w danym momencie interakcji z cyfrowym zewnętrzem określać dalej będę mianem „afordancji” – pojęcie to pochodzi z prac amerykańskiego psychologa Jamesa J. Gibsona, do badań groźnawczych wprowadzone zostało natomiast przez Jonasa Linderotha [14]. Afordancje nie są czymś stałym, zmieniają się dynamicznie wraz z podejmowaniem kolejnych działań – w wypadku gier wideo zmiana ekwipunku postaci lub doprowadzenie jej do nowych lokacji to czynności, które wpływają na możliwość oddziaływania, także na cyfrową naturę. Oznacza to, że śledzenie i badanie afordancji oraz ich zmian jest użytecznym narzędziem mierzenia indywidualnego progresu (w grach – rozwoju postaci czy postępu fabularnego). Adam Chapman proponuje uzupełnienie refleksji o kategorię makroafordancji [15] – zakresu działań możliwych dla danej zbiorowości, nie pojedynczej jednostki, a więc wyznacznika postępu cywilizacyjnego. Jeśli jedna postać (albo jeden gracz – w przypadku produkcji stawiających na rozgrywkę wieloosobową) potrafi posługiwać się jakimś narzędziem – zapewnia jej to przewagę nad innymi. Jeśli dzieli się tą możliwością z grupą – stwarza szansę na pokonywanie przeszkód przerastających możliwości jednostki.

Druga z cech Buellowskiego tekstu środowiskowego przedstawia go jako „przekaz, w którym ludzki punkt widzenia i wynikająca z niego struktura interesu ekonomicznego nie jest jedyną uprawnioną perspektywą” [16]. Ubertowska rozwija tę charakterystykę, pisząc, że wiąże się ona z destabilizującym lekturę potencjałem tekstu środowiskowego, który wytrąca odbiorcę z bezpiecznego stanowiska i każe zrewidować dotychczasowy stosunek do natury. Uwadze tej zdaje się wtórować

[12] A. Ubertowska, op. cit., s. 27.

[13] Jeśli nie podano inaczej, wszystkie teksty obcojęzyczne są w tłumaczeniu autora. Tezy Lawrence’a Buella zwykle przytaczam za tekstem Aleksandry Ubertowskiej wraz z omówieniem, którym opatrzyła je badaczka – wyjątkiem są fragmenty, w których przywołuję prace Buella bezpośrednio.

[14] J. Linderoth, *Beyond the Digital Divide: An Eco-*

logical Approach to Game-Play, „Transactions of the Digital Games Research Association” 2013, nr 1(1), s. 85–113.

[15] A. Chapman, *Affording History: Civilization and the Ecological Approach*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. A.B.R. Elliott, M.W. Kapell, New York 2013, s. 61–73.

[16] A. Ubertowska, op. cit., s. 27.

postulat Chang głoszącej, że gry wideo powinny wskazywać na znaczenie pozaludzkiej sprawczości (*games should suggest the power of nonhuman agency*)^[17]. Badaczka podkreśla, że nadanie głębszego znaczenia interakcjom pomiędzy protagonistą a jego otoczeniem wymaga pogłębiania ich dynamiki, co wiązać się może z rozwijaniem sztucznej inteligencji i implementowaniem algorytmów zwiększających imersję i wrażenie realizmu towarzyszące rozgrywce. Odwołuje się również do prac Jane Bennett, amerykańskiej filozofki posthumanistycznej, i jej teorii witalistycznego materializmu, w której centrum znajduje się kategoria siły rzeczy (*thing-power*)^[18]. W koncepcji tej obiekty i zjawiska, tradycyjnie kojarzone z brakiem sprawczości (co uznaje się za rezultat kartezjańskiego dualizmu rozdzielającego rozumnego ducha od bezwolnej materii i przypisującego rozum wyłącznie ludziom) posiadają własne trajektorie życia i sprawczości^[19]. Wspomniany przez Ubertowską potencjał tekstu środowiskowego do wytrącania odbiorcy z poznawczej strefy komfortu współgra z tezami, które Miguel Sicart zawarł w książce *The Ethics of Computer Games*^[20], a które w kontekście środowiskowych badań nad grami wideo przywoływał Hans-Joachim Backe: gry wideo są w stanie wpływać na postawę gracza, jeśli są etycznie angażujące – co oznacza stawianie użytkownika przed etycznymi dylematami lub implementację takich reguł czy mechanik, których sama obecność skłania gracza do refleksji natury etycznej^[21]. Warto wprowadzić w tym miejscu również kolejne cechy tekstu środowiskowego wymieniane przez Buella: osłabienie antropocentrycznej perspektywy oraz ekstraspektywność, skupienie na otaczającym podmiot świecie. Badacz pisze także o „postawie samoograniczenia” podmiotu, który roszczenia swojego „ja” podporządkowuje procesom zachodzącym w środowisku. Jak uzupełnia Ubertowska: „podmiot staje się bardziej materialny, „uświatowiony”, immersywny, istnieje w ruchu [...]”. Dodaje następnie, że „równocześnie „opisywanie natury” zawiera silny komponent medytacyjny [...], z mocno istniejącym „ja” narratorem, którego wrażliwość filtruje doznania natury”^[22]. W grach wideo cechy te uwidaczniają się chociażby poprzez przedstawianie graczowi konsekwencji, jakie działania jego postaci wywierają na otaczające ją środowisko – akcja gracza generuje reakcję, która wyświetlona zostaje następnie na ekranie. Konsekwencje swoich działań gracz może następnie zaakceptować, kontynuując rozgrywkę, albo odrzucić poprzez przerwanie jej i ewentualne wznowienie.

Buell pisze o potencjale tekstu środowiskowego do pokazywania człowieka „w ścisłym związku z przestrzenią”. Istotny dla niego jest proces zmieniania „przestrzeni” (ang. *space*) w „miejsce” (ang. *place*)

[17] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 72.

[18] W związku z brakiem oficjalnych przekładów, polskie terminy związane z pracami Jane Bennett podaję za artykułem Andrzeja Marca. Zob. A. Marzec, *Kino zorientowane ku przedmiotom*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 80–99.

[19] J. Bennett, *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham 2010.

[20] M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge 2011.

[21] H.-J. Backe, op. cit., s. 45.

[22] A. Ubertowska, op. cit., s. 30.

i jego odwrotność – opuszczanie miejsc, które stają się znowu przestrzenią. „Na początku”, pisze badacz, „ziemia była pozbawioną formy przestrzenią. Poprzez proces zamieszkiwania zaczęły wtedy powstawać miejsca”[23]. Przestrzenie i miejsca podlegają przemianom wraz z upływem czasu, co w kolejnej z wymienianych przez Buella cech wiąże spacialność tekstu z jego temporalnością. Także ruch w przestrzeni pomiędzy poszczególnymi miejscami stanowi obiekt zainteresowania środowiskowo zorientowanego badacza. Streszczając tę część Buellowskiej koncepcji, Ubertowska pisze, że „narracja rozwija się tu między biegunami «miejsca i wykorzenia», bioregionalizmu i perspektywy planetarnej”, a uprzywilejowane zostają literatura podróżnicza czy pamiętniki albo powieści (auto)biograficzne[24]. Można w tym miejscu odnieść to do gier. Tworzenie państwa w serii gier *Cywilizacja*, konstruowanie miasta w cyklu *SimCity* albo zakup i rozbudowa domu w *The Elder Scrolls V: Skyrim*[25] to właśnie grywalna reprezentacja procesu kreowania miejsc w przestrzeni, gdy tymczasem postapokaliptyczne narracje dwóch części *The Last of Us* ukazują miejsca powoli tracące swoje antropocentryczne konteksty i na powrót stające się pozbawioną ludzkiego wpływu przestrzenią. W grach z franczyzy *Total War* znaczenie odgrywają pory roku – wpływają na tempo uzupełniania wojsk i wpływu do skarbcza – natomiast w *Pokémon* niektóre stworki spotkać można tylko o określonej porze dnia, a rytm dobowy wyznacza godzina zapisana w ustawieniach urządzenia, z pomocą którego uruchamiany jest program. Produkcja Willa Wrighta *Spore* w toku rozgrywki pozwala graczowi śledzić rozwój gatunku od pierwszych osobników po międzyplanetarną ekspansję, co stanowi przykład operowania przez gry skalą – w zgodzie z jednym z postulatów manifestu *Rambunctious Games* (ang. *games should leverage scale*)[26] – i przenikania się narracji dotyczących jednostki oraz zbiorowości[27]. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w artykule Chang. Pisze ona, że „światy gier powinny nas zaskakiwać” (ang. *game worlds ought to surprise us*)[28], a więc w sposób żywy i nieprzewidywalny reagować na postępowanie gracza, oferować mu niespodziewane możliwości działania i dostosowując się do jego decyzji dzięki skryptom, algorytmom oraz sztucznej inteligencji. Powraca do tej kwestii też w innym postulatcie: „gry powinny zapewniać więcej rodzajów interakcji ze środowiskiem” (ang. *games should support a wider range of player-environment interaction*)[29]. Gracz nie odczuwa zwykle ograniczeń w liczbie afordancji, odnoszą się one najczęściej do konfliktu ze środowiskiem, podporządkowywania go sobie, przeobra-

[23] L. Buell, *The Future of Environmental Criticism...*, s. 63–64.

[24] Ibidem, s. 29.

[25] Więcej o zamieszkiwaniu w *Skyrim* i grach fabularnych z otwartym światem pisał m.in. Krzysztof M. Maj. Zob. K.M. Maj, *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, t. 3, s. 192–209.

[26] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 73.

[27] Szerszej analizy gry *Spore* dokonała w tym kontekście Alenda Y. Chang. Zob. A.Y. Chang, *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019, s. 80–91.

[28] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 73.

[29] Ibidem.

żania go albo zwiedzania – stąd wspomniany wcześniej postulat podkreślania roli pozaludzkiej sprawczości. Badaczka odnosi się również do kwestii przemieszczenia, kiedy pisze, że „gry powinny zabierać nas na zewnątrz” (ang. *games should take us outdoors*)[30]. Odnosi się tu nie tylko do gier mobilnych wymagających fizycznego przemieszczania się po bliższej lub dalszej okolicy (jak na przykład *Pokémon Go*), lecz także do kwestii recepcji gier, które inspirować mogą chociażby aktywność turystyczną użytkownika. Analizy takiego zjawiska w kontekście gier osadzonych w Czarnobylskiej Strefie Wykluczenia dokonały Magdalena Banaszkiewicz oraz Anna Duda[31]. Douglas McCauley zastanawiał się natomiast na łamach „Science”, czy kontakt ze zdigitalizowaną przyrodą jest w stanie wyprzeć rzeczywiste doświadczenie obecności w danym miejscu, także w kontekście badań naukowych i przekazywania wiedzy o środowisku[32]. „Ekologowie i badacze środowiska nie są i nie mogą być luddystami” – konkludował. – „Jeśli jesteśmy skłonni zastąpić kosztowne i niebezpieczne wyprawy terenowe satelitami w celu policzenia pingwinów, dronami do badania zachowań antylop w Serengeti i sensorami akustycznymi do obserwacji wielorybów, to nie powinniśmy odrzucać bezrefleksyjnie żadnych pomocy naukowych nowej generacji”. Z kwestią digitalizacji przyrody wiąże się zagadnienie wykorzystania technologii takich jak fotogrametria – „techniki pomiarów umożliwiające kreowanie trójwymiarowych przestrzeni za pośrednictwem dwuwymiarowych fotografii”[33] – czy *motion capture*, cyfrowego odtwarzania ruchu aktorów dzięki czujnikom nakładanym na ich ciało podczas nagrywania. Ten kontekst przywołuje natomiast kwestię materialności medium, będącą częścią teorii zarówno Buella, jak i Chang – ta druga pisała, że „osoby tworzące gry powinny brać pod uwagę związane z ich pracą zużycie energii i zapotrzebowanie na zasoby”[34] – wyprodukowanie, rozpowszechnianie i prowadzenie rozgrywki wymagają prądu, natomiast do produkcji *hardware’u* wykorzystuje się rzadkie zasoby.

Opisując środowiskowy potencjał tekstu, Buell odnosi się również do jego możliwości oddawania niestabilności i stałej zmienności form życia[35]. W literaturze odwzorowującej międzygatunkowe relacje zmieniają się nie tylko miejsca – wspomnianemu wyżej wpływowi czasu poddają się również same gatunki, uchwytywane w trakcie cyklu życia, nieuchronnie dążące od narodzin do śmierci albo wypierane

[30] Ibidem, s. 74.

[31] M. Banaszkiewicz, A. Duda, *To be a S.T.A.L.K.E.R. on architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*, [w:] *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, red. N. Graburn, M. Gravari-Barbas, J.-F. Staszak, Londyn 2019, s. 197–210.

[32] D. McCauley, *Digital nature: Are field trips a thing of the past?*, „Science” 2017, nr 358(6361), s. 298–300.

[33] Y. Egels, M. Kasser, *Digital Photogrammetry*, Londyn 2002 (cytat za: J. Pigulak, *Między realnością a wirtualnością. Wykorzystanie fotogrametrii w grze wideo Zaginięcie Ethana Cartera*, „Images” 2018, nr 21(30), s. 167).

[34] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 74. Jeśli nie podano inaczej, wszystkie cytaty w tekście przetłumaczone zostały przez autora.

[35] A. Ubertowska, op. cit., s. 31.

przez pojawiające się w środowisku nowe gatunki, często przez człowieka. W tekście środowiskowym znajduje się też miejsce na obrazy relacji symbiotycznych czy wspólnot sympojetycznych, jak Donna Haraway radzi: chce opisywać „systemy wytwarzające się kolektywnie, w których nie ma samookreślonych granic przestrzennych i czasowych [...] podlegające ewolucji i mające potencjał do zaskakujących zmian”[36] – w centrum uwagi znajduje się nie tylko śmierć, lecz także – może właśnie przede wszystkim – życie w każdej z jego zaskakujących, przypadkowych odmian. Ich przejawów poszukiwać należy zarówno w treści, jak i w formie – w językowych próbach odkrywania „złączonych ze sobą ładu i przypadkowości”[37]. Za tymi samymi trajektoriami życia podążać mogą również gry – jak sugeruje Chang, powinny one „wikłać nas” (ang. *games should entangle us*)[38] i „pomagać nam opłakiwać utracone” (ang. *games should help us mourn*)[39]. Z jednej strony wirtualna rzeczywistość staje się miejscem obserwacji międzygatunkowych współzależności łączących diametralnie od siebie odmienne organizmy, z drugiej strony jest też symulacją umożliwiającą przeżycie doświadczenia straty i przemijania. Porażka, integralny element rozgrywki, również jest częścią tego doświadczenia – przypominają o tym chociażby obrazy kataklizmów niszczących miasta w *SimCity*. Widmo porażki w konfrontacji z katastrofą prowadzić może do sytuacji ekstremalnych, co opisywał Michał Kłosiński przypatrujący się biopolitycznym mechanikom obecnym w grze *Frostpunk*[40]. Gry mogą kwestionować również samą naturę klęski. W *Cloud Gardens* użytkownik śledzi proces zarastania opuszczonych przez ludzi przestrzeni miejskich – kontroluje ten proces poprzez naprzemienne rozsiewanie i śmiecenie, bliskość odpadów sprzyja bowiem procesowi wzrostu[41]. Chociaż ludzie zniknęli z tego świata, życie trwa nadal, pozostałości ich dawnego życia posłużyć mogą narodzinom nowych form, niepohamowanemu rozwojowi gatunków pozostających dotąd pod ścisłą kontrolą człowieka. Pozostaje też kwestia zwycięstwa, które można rozpatrywać jako niepowodzenie – przykładem tego jest wspomniana wyżej historia bizonów z *Red Dead Redemption*. Innym przykładem jest japońska gra *Shadow of the Colossus*. Umożliwia ona graczowi wcielenie się w postać wojownika, którego celem jest ożywienie ukochanej osoby. By tego dokonać, musi unicestwić tytułowe olbrzymy – niepowtarzalne ogromne istoty przemierzające świat gry. Zabicie każdego z nich stopniowo pozba-

[36] D. Haraway, *Nie uciekajmy przed kłopotami. Antropocen – kapitałocen – chthulucen*, przeł. K. Hoffmann, W. Szwebs, [w:] *Antropocen czy kapitałocen? Natura, historia i kryzys kapitalizmu*, red. J. Moore, Poznań 2021, s. 56.

[37] L. Buell, *The Future of Environmental Criticism...*, s. 44.

[38] A.Y. Chang, *Rambunctious Games...*, s. 73.

[39] Ibidem, s. 74–75.

[40] M. Kłosiński, *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, t. 1, s. 284–298.

[41] Więcej na temat *Cloud Gardens* pisałem w artykule poświęconym tej grze. Zob. K. Zaborowski, *Postapokaliptyczne role ludzi i roślin w grze Cloud Gardens. Czym jest ogród?*, „Images” 2022, nr 31(40), s. 137–145.

wia okolicę sił życiowych, ciało samego bohatera również zaczyna zdradzać oznaki moralnego zepsucia – czego przykładem są rogi wyrastające z jego głowy. Ostatecznie triumf protagonisty prowadzi do katastrofy w całej krainie i uwolnienia demona, który od samego początku nim manipulował. „Jeśli takie są warunki sukcesu”, pyta w pewnym momencie swojej książki Chang, „być może jedyną rozsądną opcją jest przegrać?” [42].

Stworzona przez studio Kojima Productions gra po raz pierwszy wydana została w 2019 r. jako tytuł ekskluzywny dla platformy PlayStation, po dwóch latach ukazała się w wersji reżyserskiej (na komputery osobiste *Death Stranding* było importowane odpowiednio w 2020 i 2022 r.). Fabuła skoncentrowana jest wokół podróży, jaką przez kontynent spustoszony tytułowym „Wdarcie Śmierci” odbywa bohater, Sam Porter Bridges. Sam jest postapokaliptycznym kurierem, który transportuje przesyłki pomiędzy bunkrami, w których ludzkość schroniła się przed opadami temporalnymi (ang. *Timefall*) – zjawiskami atmosferycznymi gwałtownie przyspieszającymi proces starzenia się organizmów dotkniętych ich działaniem – oraz Wynurzonymi (ang. *Beached Things*), widmami ludzi zawróconych z Plaży, przestrzeni liminalnych oddzielających świat Sama od świata zmarłych. On sam jest repatriantem (ang. *repatriate*) – nie jest w stanie umrzeć, nigdy nie dociera bowiem na swoją Plażę, zamiast tego zostaje wskrzeszony. Matką bohatera jest Bridget Strand, ostatnia prezydentka Stanów Zjednoczonych. Zleca mu przed śmiercią zadanie odnalezienia siostry, Amelie, która mogłaby zająć jej miejsce. W trakcie podróży Sam rozpoczyna proces ponownego nawiązywania łączności pomiędzy poszczególnymi bunkrami-miastami, z czasem natomiast odkrywa swoją rolę w nadchodzącym rozpoczęciu szóstego wielkiego wymierania, za które odpowiedzialna ma być właśnie poszukiwana przez niego Amelie.

Serwisy branżowe charakteryzują *Death Stranding* jako „przygodową grę akcji” (ang. *action adventure*) [43], natomiast w wypowiedziach graczy i krytyków przewija się hasło „symulator chodzenia” (ang. *walking simulator*) [44] – sam twórca, Hideo Kojima, sugeruje natomiast, że stworzył zupełnie nowy gatunek, którego klasyfikacja dopiero nastąpi. O ile deklaracje autora wygłaszane w ramach promocji gry traktować należy z pewną rezerwą, o tyle najpopularniejsze określenia faktycznie wymagają w przypadku tego tytułu doprecyzowania. Drugi z przywołanych przeze mnie terminów („symulator chodzenia”), pierwotnie nacechowany był pejoratywnie – banalizowano w ten sposób produkcje

**Bliższe spojrzenie
na ekogrę.
Analiza
*Death Stranding***

[42] A.Y. Chang, *Playing Nature...*, s. 189.

[43] Na to określenie natrafia m.in. użytkownicy portalu Gry OnLine (<https://www.gry-online.pl/gry/death-stranding/z14832>).

[44] W kontekście *Death Stranding* termin ten pojawia się chociażby wśród popularnych tagów dodawanych przez użytkowników w sklepie Steam,

jednym z oficjalnych kanałów sieciowej dystrybucji gier wideo. Co interesujące, w zasobach Steama znaleźć można również niskobudżetową parodię *Death Stranding* zatytułowaną właśnie *Walking Simulator* (https://store.steampowered.com/app/1214280/Walking_Simulator/).

nastawione na eksplorację otoczenia, zamiast na walkę, skradanie się czy rozwiązywanie zagadek[45]. Choć w *Death Stranding* rzeczywiście wędrowka bohatera przez Amerykę Północną stanowi główny temat, nie sposób nie zauważyć, że w grze można walczyć (także z bossami) i skradać się (aby uniknąć Wynurzonych albo grasantów polujących na pakunki bohatera), natomiast poszukiwanie sposobów pokonywania przeszkód terenowych przygotowanych przez twórców wymaga od gracza starannego planowania kolejnych kroków. Choć specjalne zdolności Sama nie pozwalają mu zginąć całkowicie, porażka w konfrontacji z widmami czy bandytami albo po upadku z wysokości pozostaje ryzykiem cały czas obecnym w rozgrywce. Te powody, jak na łamach portalu *Shacknews* argumentowała Brittany Vincent[46], sprawiają, że trudno jest jednoznacznie zaklasyfikować *Death Stranding* jako symulator chodzenia. Jednak skoncentrowanie gameplaya wokół samotnej, monotonnej wędrowki upływającej na podziwianiu krajobrazów sprawia, że trudno nie mieć wątpliwości odnośnie do hasła „przygodowa gra akcji”. Chciałbym to rozpoznanie uzupełnić o genologiczną propozycję Christiana Huberts i Feliksa Zimmermanna. Niemieccy badacze w swoich rozważaniach nad naturą doświadczenia rozgrywki symulatorów chodzenia zaproponowali pojęcie alternatywne – gry atmosferyczne (ang. *ambience action game*)[47]. Pozorna sprzeczność w angielskiej nazwie wynika z nawiązania do teorii Alexandra R. Gallowaya i jego kategorii *ambience acts* – działań (*action*) kreujących atmosferę (*ambience*) wirtualnej rzeczywistości niezależnie od działań gracza. Galloway określa je mianem „przeciwieństwa pauzy” – to nie świat zostaje zatrzymany, ale rozrywka mająca w nim miejsce. „Deszcz pada, słońce zachodzi i wschodzi, drzewa poruszają się”[48] – wirtualna rzeczywistość dalej jest symulowana nawet w momencie, w którym nikt z tej symulacji nie korzysta. Zdaniem Huberts i Zimmermanna to właśnie przyjemność imersji stanowi źródło rozrywki, która przyciąga graczy do *ambience action games*. Gry atmosferyczne w tym rozumieniu to nie tylko symulatory chodzenia (jak *What Remains of Edith Finch* czy *Proteus*, którego środowiskowe konteksty analizowała wcześniej Adena Rivera-Dundas[49]), lecz także gry tradycyjnie kojarzone z akcją, walką czy skradaniem się – autorzy pojęcia wspominają chociażby o *Shadow of the Colossus*, *Shenmue* czy *Red Dead Redemption II*[50]. Do tego zbioru włączyć należy również *Death Stranding*. Opisane we wstępie tego tekstu przeżycie gracza stanowi właśnie przykład doświadczania *ambience acts* w wirtualnej rzeczywistości – za chwilę rozpoczną podróż

[45] C. Huberts, F. Zimmermann, *From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre*, „Press Start” 2019, nr 5(2), s. 30.

[46] B. Vincent, *Is „Death Stranding” actually a walking simulator*, *Shacknews*, 8.11.2019, <https://www.shacknews.com/article/114889/is-death-stranding-actually-a-walking-simulator> (dostęp: 3.09.2022).

[47] C. Huberts, F. Zimmermann, op. cit., s. 29–50.

[48] A. Galloway, *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006, s. 10.

[49] A. Rivera-Dundas, *Ecocritical Engagement in a Pixelated World*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 121–135.

[50] C. Huberts, F. Zimmermann, op. cit., s. 35

w dół zbrocza, teraz jednak stoję na krawędzi i spoglądam w dół, na położone przy brzegu konstrukcje strzegące dostępu do podziemnego miasta, poruszającą się powoli wodę i kołyszące się na wietrze trawy. W takich właśnie momentach, będących integralną częścią każdej rozgrywki *Death Stranding*, tkwi środowiskowy potencjał tej produkcji.

Refleksja wokół podróży w grze wymaga scharakteryzowania bohatera i przemierzanej przez niego przestrzeni. Sam Porter Bridges jest kurierem, którego ciało wystawiane jest w trakcie gry na ekstremalne obciążenia – takie jak górską wspinaczkę czy przeprawa przez rzekę z kilkudziesięciokilogramowym ładunkiem na plecach. Podróżuje zwykle samotnie – tak przynajmniej mogłoby się wydawać. Wynika to po części z jego osobistych preferencji, nie przepada bowiem za towarzystwem i często to podkreśla, odczuwa również wstręt przed dotykem. Wykonywanie zawodu kuriera jest właśnie kosztem zwolnienia ze wspólnotowego przymusu życia i pracy w mieście. Za teoretykiem biopolityki Robertem Esposito można powiedzieć, że Bridges „immunizuje się”, a więc – jak tłumaczy ten termin Michał Kłosiński – „broni przed negacją własnego życia” [51]. Czyni to jednak poprzez przyjęcie innego rodzaju obowiązków wobec wspólnoty – bez jego pracy miasta oddaliłyby się od siebie bezpowrotnie, a ludzkość utraciłaby na zawsze kontrolę nad powierzchnią kontynentu. Występując przeciw nie-ludzkiemu interesowi, Sam Porter Bridges staje się narzędziem w rywalizacji człowieka z naturą – rywalizacji, którą gra ujawnia i analizuje w każdej kolejnej kurierskiej wyprawie, gdy bohater wynajduje kolejne sposoby pokonywania przeszkód terenowych i stopniowo stawia na mapie kolejne elementy infrastruktury.

Protagonista naprzemiennie dystansuje się od zbiorowości i zbliża do niej, kiedy zostaje uwikłany w apokaliptyczną intrygę będącą treścią późniejszych rozdziałów – finalnie powstrzymuje wielkie wymieranie (mające tu zdecydowanie antropogeniczny charakter), następnie udaje się na odludzie, zrywając przy tym z koniecznością negocjowania swojej autonomii za cenę wykonywania pracy dla wspólnoty. Jego udział w tak doniosłych wydarzeniach zdradza antropocentryczny charakter fabuły *Death Stranding* – człowiek finalnie rozwiązuje problemy stworzone przez drugiego człowieka, po czym odchodzi na zasłużony odpoczynek. O jego wcześniejszej pracy (tej „proceduralnej”, polegającej na przenoszeniu paczek poza misjami wątku głównego) nie można powiedzieć natomiast, że spotyka się z godnym wynagrodzeniem. Sam za każdą wykonaną misję otrzymuje polubienia. Jego usługi oceniane są „lajkami”, które gromadzi przez cały czas trwania rozgrywki, a których nie może wydać na nic wartościowego – nie są one bowiem walutą. Pokazuje to, jak niewdzięczna i samotna może okazać się praca w dobie mediów społecznościowych i jak chętnie ludzie zastępują wymierną gratyfikację słowami wsparcia i uznania. Oddalony od ludzi bohater nie jest całkiem sam. Spotyka niekiedy postaci niezależne, w które wcielają

[51] M. Kłosiński, op. cit., s. 289.

się artyści blisko związani z Hideo Kojimą – jak Guillermo del Toro czy Mads Mikkelsen. Bardziej interesujący, o czym napiszę dalej, są jednak inni towarzysze awatara, którymi są pozostali Bridgesowie. Wcielają się w nich inni gracze, połączeni za pośrednictwem asynchronicznego trybu wieloosobowego. Przygotowują własne trasy, na których zostawiają drabiny i liny wspinaczkowe, rozmieszczają skrzynki pocztowe i stacje ładowania elektrycznych pojazdów, dokładają materiały niezbędne do stawiania nowych dróg i mostów, zostawiają znaki ostrzegające o czającym się w okolicy niebezpieczeństwie. Sam może odpłacać im polubieniami (nic go to nie kosztuje), może też nacisnąć odpowiedni przycisk na padzie i zawołać. Jeśli w okolicy przebywa zanurzony we własnej rozgrywce inny gracz, z oddali dobiegnie odpowiedź. Awatary dwóch graczy nigdy się nie spotkają, będą jednak natrafiać na ślady swojej działalności przypominające, że nigdy nie są zupełnie sami. Relacje pomiędzy graczami przywodzą na myśl zaproponowaną przez Adama Chapmana teorię makroafordancji: „wymiana technologii lub informacji w obrębie zbiorowości otwiera dostęp do nowych afordancji, nieosiągalnych dla jednostki”[52]. Sam ucieka od bycia częścią społeczeństwa, odnajduje się jednak doskonale w roli jednego z wielu kurierów, wykorzystując ich wsparcie do wykonywania własnych zadań i samemu udzielając pomocy w eksplorowaniu interioru i odzyskiwaniu kontroli nad nim.

Krajobrazy w *Death Stranding* nie przywodzą na myśl tradycyjnego postapokaliptycznego imaginarium – z rzadka tylko użytkownik natrafia na ruiny czy opuszczone obiekty architektoniczne (jak w *The Last of Us* czy *The Walking Dead*), miejsce pustyni (utrwalonej w wyobraźni graczy przez *Mad Maksa* albo serię *Fallout*) zajmują natomiast pejzaże zrekonstruowane na podstawie zdjęć islandzkiej przyrody. Jest to więc koniec świata, po którym przyroda rozkwita – nawet, jeśli klimat jest dość chłodny, a jakkolwiek gwałtowny rozrost ograniczają temporalne opady. W strumieniach i lasach nie sposób jednak dopatrzeć się fauny – zwierzęta w *Death Stranding* dalej żyją, o czym świadczy film wprowadzający, natomiast gameplay wydaje się ich całkowicie pozbawiony. Na samym początku gry sarny i ptaki stają się przewodnikami dla uciekającego przed deszczem Sama – ostrzegają go przed niebezpieczeństwem zrywając się do ucieczki i wskazują szlak do bezpiecznego miejsca. Nie podąży on jednak ich szlakami, ponieważ w tej ucieczce wpada w poślizg, próbując uniknąć zderzenia z czekającą na niego jedną z postaci niezależnych. Od tego czasu żadne zwierzę już się w zasięgu jego wzroku nie pojawia. Nieobecność ta, dość paradoksalnie, wydobywa na plan pierwszy kwestię dalszych losów ziemskiej bioróżnorodności i skłania gracza do zadawania pytań o implikację apokaliptycznego scenariusza *Death Stranding*. Złożoność projektu, jakim jest gra wideo, sprawia, że odpowiedzią na nie może być konstatacja o ograniczeniach budżetowych – przygotowanie realistycznej symulacji

[52] A. Chapman, op. cit., s. 64.

uwzględniającej zachowania różnych gatunków zwierząt mogło okazać się nieosiągalne dla projektu kierowanego przez Hideo Kojimę. Jest to jednak obserwacja wtórna, następująca dopiero po doświadczeniu rozgrywki. Zanurzony immersyjnie w świecie gry użytkownik może założyć, że gatunki znajdują się na wymarcu i napotkanie takiej ich grupy chociażby we wstępie już stanowi duże szczęście.

Świat *Death Stranding* to przestrzeń, która przestała już być miejscem – ludzie odeszli i pozostawili po sobie lokacje pozbawione kontekstu i użyteczności, co wykorzystały inne gatunki. W swojej podróży Bridges na powrót przekształca teren. Powtarza w ten sposób dzieło osadników i kolonizatorów, którzy w podobny sposób zapuszczali się w interior i stopniowo podporządkowywali go własnym potrzebom oraz interesom. Gra powiela jednak wizję postępu (rozumianego tu jako odzyskiwanie tego, co utracone) bez wyraźnego i jednoznacznego krzywdzenia innych gatunków. Usunięcie z gry zwierząt obecnych w in-trze sprawia, że trudno jednoznacznie powiedzieć, czy przejazd pojazdu Sama w zauważalny sposób narusza spokój ich siedlisk. Same pojazdy nie emitują zanieczyszczeń, podobnie jak proces budowy nie zostawia śmieci. W pewien sposób korespondować to może z założeniami ekomodernizmu, nurtu myślowego propagującego wizję „dobrego antropocenu” – „wykorzystania rosnących zdolności społecznych, ekonomicznych i technologicznych w celu poprawy jakości ludzkiego życia, stabilizacji klimatu i ochrony środowiska naturalnego”[53]. *Death Stranding* zdaje się sugerować, że koniec świata, jaki znamy, może być szansą, żeby spróbować jeszcze raz podporządkować sobie naturę, ale tym razem „robiąc to dobrze”. Pewnym paradoksem jest też fakt, że jedynych przejawów negatywnego wpływu człowieka na środowisko dostarcza w grze jej główny motyw – nie-samotność głównego bohatera. Wędrując po świecie gry, natrafia on, jak już pisałem, na ślady ludzkiej aktywności pozostawiane przez innych graczy. Wśród nich znajdują się porzucane przez kurierów buty podróżne i puste puszki spreju wykorzystywanego do naprawiania uszkodzeń na ładunkach. W zamierzeniu autorów ślady innego człowieka miały napełniać gracza otuchą i uświadamiać go, że nawet pozornie samotny pozostaje połączony z innymi – znajduwanie w lesie cudzych śmieci stanowi jednak dość gorzkie przypomnienie, że po tych przepięknych sceneriach wędruje on także z innymi ludźmi.

W podróży Sam wykorzystuje szereg narzędzi i akcesoriów mających ułatwiać mu poruszanie się, transportowanie ładunków, omijanie Wynurzonych czy walkę z bandytami. Jednym z najważniejszych jest skaner terenu Odradek, nazwę zawdzięczający nie-ludzkiej postaci z opowiadania Franza Kafki. Kafkowski Odradek, nazywany przez Iana Thomasa Fleishmana „ekokrytyczną ikoną”[54] to stworzenie, którego

[53] *Manifest ekomodernistyczny*, <https://thebreakthrough.org/manifesto/manifest-ekomodernistyczny-j%C4%99zyk-polski> (dostęp: 4.09.2022).

[54] I.T. Fleishman, *The Rustle of the Anthropocene: Kafka's Odradek as Ecocritical Icon*, „The Germanic Review: Literature, Culture, Theory” 2017, nr 92, s. 40–62.

właściwości umykają językowym opisom. Pojawia się nagle w domu bohaterów, nie mając żadnego sprecyzowanego celu pojawienia się czy dalszej egzystencji, nie podejmując prób komunikacji innych niż wydawane co jakiś czas odgłosy przypominające szelest zeschniętych liści. Fleishman cytuje niektórych badaczy, którzy podejmowali się scharakteryzowania i zinterpretowania Odradka. Dla J. Hillysa Millera jest to wprawiający czytelnika w dyskomfort „technologiczny artefakt, który zdaje się istnieć bez swojego stwórcy. Najłatwiej byłoby opisać go jako maszynę, ale taką, którą nikt nie steruje, której nikt nie kontroluje, jednocześnie rozmontowaną i cały czas pracującą” [55]. Dla Timothy’ego Mortona jest to przykład hiperobiekty, figura „czekająca na nas na końcu świata, skoro wpuściliśmy ją już do naszych domów jak rtęć i mikrofałę, jak ultrafioletowe promieniowanie słoneczne. Nie krzyczy, ale wydaje z siebie bezgłośnie dźwięki, jak szum zeschniętych liści” [56] – literacki Odradek byłby więc metaforą obiektów i zjawisk wykraczających poza ludzkie kompetencje językowe, ujawniających się nieregularnie w wielu miejscach jednocześnie, przenikających do mowy i myśli w taki sposób, że integralnie wkomponowują się w ludzki ogląd świata [57]. Kojimowski skaner w *Death Stranding* faktycznie ujawnia swoją użyteczność na końcu świata, nie spogląda jednak na człowieka, ale staje się częścią jego ekwipunku. Posiada stwórcę i zastosowanie, chociaż w ciągu gry przynajmniej kilka razy widać, jak przejawia zachowania niekojarzone powszechnie z maszyną (w pierwszej konfrontacji z antagonistą kuli się na ramieniu Sama niczym przestraszone zwierzę, oklaskuje też bohatera, kiedy ten oddali się od niebezpieczeństwa). Po naciśnięciu właściwego przycisku podświetla w okolicy użyteczne obiekty i pomaga oszacować odległości między obiektami albo głębokość rzeki w punkcie, w którym zamierza przekroczyć ją Sam. Pozwala także ujawniać położenie Wynurzonych, widm niedostrzegalnych ludzkim okiem. Jego pojawienie się uwidacznia środowiskowy potencjał ekogry, jednak jego rola w rozgrywce ma już charakter *stricte* antropocentryczny – jest częścią graficznego interfejsu użytkownika i stanowi narzędzie nawigowania po postapokaliptycznym pustkowiu.

Ścieżki stają się drogami. Podsumowanie

Świat *Death Stranding* jest piękny, pozwala na zanurzenie się w rozgrywce i przeżywanie doświadczenia obecności w nim, jednocześnie jest jednak przeraźliwie pusty i nawiedzany przez duchy przeszłości, która staje się namacalną, śmiertcionośną teraźniejszością – to rzeczywistość, w której gracz naprzemiennie cieszy się spokojem i ucieka przed pustką, którą chciałby za pośrednictwem Sama jak najprędzej przeciąć siecią międzyludzkich połączeń. W pewnym momencie rozgrywki protagonista otrzymuje wiadomość od jednej z postaci niezależnych. Rozmówca informuje go, że ścieżki, które wytycza, staną się z czasem drogami. W sensie dosłownym mówi o powstawaniu tras, po których

[55] Ibidem, s. 58–59.

[56] Ibidem, s. 48.

[57] T. Morton, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minneapolis 2013.

gracz, wraz z postępami w rozgrywce, porusza się coraz szybciej. Metaforycznie ma jednak na myśli trwałe połączenia pomiędzy rozszanymi po całym świecie ludźmi. Celem artykułu było właśnie wstępne rozpoznanie ekokrytycznego potencjału gier wideo i zmapowanie ścieżek ekogroznawczej refleksji, które z czasem mogłyby stać się drogami dla środowiskowych dyskursów nad nowymi mediami. Drogami, z których w pewnym momencie znów musielibyśmy zboczyć, zostawiając na tym bezpiecznym i wydeptanym szlaku Bridgesa samego w jego nieustannych zmaganiach z naturą, którą może bez przeszkód w swych podróżach podziwiać. *Death Stranding* doprowadza nas do tego miejsca, do skrzyżowania ludzkiego z post-ludzkim. Jest to materiał na dalsze badania, które pogłębiałyby obserwacje dotyczące środowiskowego uwikłania medium.

- Backe H.-J., *Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 39–55
- Banaszkiewicz M., Duda A., *To be a S.T.A.L.K.E.R. on architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*, [w:] *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, red. Graburn N., M. Gravari-Barbas, J.-F. Staszak, Londyn 2019, s. 197–210
- Bennett J., *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*, Durham 2010
- Buell L., *The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture*, Cambridge 1995
- Buell L., *The Future of Environmental Criticism: Environmental Crisis and Literary Imagination*, Malden 2005
- Chang A.Y., *Playing Nature: Ecology in Video Games*, Minneapolis 2019
- Chang A.Y., *Rambunctious Games: A Manifesto for Environmental Game Design*, „Art Journal” 2020, nr 72(2), s. 68–75. <https://doi.org/10.1080/00043249.2020.1765557>
- Chapman A., *Affording History: Civilization and the Ecological Approach*, [w:] *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, red. A.B.R. Elliott, M.W. Kapell, New York 2013, s. 61–73
- Fleishman I.T., *The Rustle of the Anthropocene: Kafka's Odradek as Ecocritical Icon*, „The Germanic Review: Literature, Culture, Theory” 2017, nr 92, s. 40–62. <https://doi.org/10.1080/00168890.2016.1239059>
- Galloway A., *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, Minneapolis 2006
- Haraway D., *Nie uciekajmy przed kłopotami. Antropocen – kapitalocen – chthulucen*, przeł. K. Hoffmann, W. Szwebs, [w:] *Antropocen czy kapitalocen? Natura, historia i kryzys kapitalizmu*, red. J. Moore, Poznań 2021, s. 49–94
- Huberts C., Zimmermann F., *From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre*, „Press Start” 2019, nr 5(2), s. 29–50
- Kłosiński M., *Frostpunk – tęsknota za biopolityką stanu wyjątkowego*, „Teksty Drugie” 2020, nr 1, s. 284–298. <https://doi.org/10.18318/td.2020.1.18>
- Kubiński P., *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2014, nr 4, s. 161–176. <https://doi.org/10.12775/NM.2014.007>
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Linderoth J., *Beyond the Digital Divide: An Ecological Approach to Game-Play*, „Transactions of the Digital Games Research Association” 2013, nr 1(1), s. 85–113

BIBLIOGRAFIA

- Maj K.M., *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*, „Teksty Drugie” 2017, t. 3, s. 192–209. <https://doi.org/10.18318/td.2017.3.11>
- Manifest ekomodernistyczny*, <https://thebreakthrough.org/manifesto/manifest-ekomodernistyczny-j%C4%99zyk-polski> (dostęp: 4.09.2022)
- Marzec A., *Kino zorientowane ku przedmiotom*, „Kwartalnik Filmowy” 2020, nr 110, s. 80–99. <https://doi.org/10.36744/kf.340>
- McCaughey D., *Digital nature: Are field trips a thing of the past?*, „Science” 2017, nr 358(6361), s. 298–300. <https://doi.org/10.1126/science.aao1919>
- Morton T., *Hyperobjects: Philosophy and Ecology After the End of the World*, Minneapolis 2013
- Pigulak J., *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Kraków 2022
- Pigulak J., *Między realnością a wirtualnością. Wykorzystanie fotogrametrii w grze wideo Zaginięcie Ethana Cartera*, „Images” 2018, nr 21(30), s. 165–175
- Rivera-Dundas A., *Ecocritical Engagement in a Pixelated World*, „Ecozon@” 2017, nr 8(2), s. 121–135
- Sicart M., *The Ethics of Computer Games*, Cambridge 2011
- Ubertowska A., „Mówić w imieniu biotycznej wspólnoty”. *Anatomie i teorie tekstu środowiskowego/ekologicznego*, „Teksty Drugie” 2018, nr 2, s. 17–40. <https://doi.org/10.18318/td.2018.2.2>
- Vincent B., *Is „Death Stranding” actually a walking simulator*, Shacknews, 8.11.2019, <https://www.shacknews.com/article/114889/is-death-stranding-actually-a-walking-simulator> (dostęp: 3.09.2022)
- Zaborowski K., *Postapokaliptyczne role ludzi i roślin w grze Cloud Gardens. Czym jest ogród?*, „Images” 2022, t. 31 nr 40, s. 137–145. <https://doi.org/10.14746/i.2022.40.08>

LINKI

- <https://www.gry-online.pl/gry/death-stranding/z14832>
https://store.steampowered.com/app/1214280/Walking_Simulator/

LUDOGRAFIA

- Cloud Gardens* (noio, 2021)
Death Stranding: Director's Cut (Kojima Productions, 2021)
Frostpunk (11 bit studios, 2018)
Pokémon Go (Niantic, 2016)
Proteus (Ed Key, 2013)
Red Dead Redemption (Rockstar Games, 2010)
Red Dead Redemption II (Rockstar Games, 2018)
Shadow of the Colossus (Sony Interactive Entertainment, 2005)
Spore (Maxis Software, 2008)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)
The Walking Dead: A Telltale Games Series – Season One (Telltale Games, 2012)
What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2017)

Choices, affects and trans representation: An analysis of mechanics and gameplay in Tell Me Why

ABSTRACT. Marak Katarzyna, Strehlau Nelly, *Choices, affects and trans representation: An analysis of mechanics and gameplay in Tell Me Why*. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 267–279. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.17>.

The article discusses selected aspects of the 2020 game *Tell Me Why*, focusing on particular gameplay mechanics pertaining to player choices and the manner in which they influence player emotions, as well as on the representation of trans experience in the game. The authors draw both on affect theory and on approaches derived from game studies concerning the presence of emotions in gameplay. In the final part of the text, trans representation in *Tell Me Why* is analysed and juxtaposed with the readings typically found in the game's reviews.

KEYWORDS: affect theory, *Tell Me Why* (2020 game), emotions, game studies, gameplay mechanics, trans representation in games

Published in 2020 by Don't Nod Entertainment Studios, *Tell Me Why* is a narrative adventure game divided into three chapters. Its protagonists and playable characters are twins, Tyler and Alyson Ronan; the former is a transgender man, whose storyline includes same-gender attraction, and the latter, a cisgender woman.[1] *Tell Me Why* has been lauded as the first large budget game featuring a playable transgender character, and thus, a text responding to the "long expressed frustrations with the lack of representation [of transness] in video games." [2] The main timeline of the game commences a decade after a horrifying childhood tragedy that resulted in Tyler and Alyson being separated. The twins reunite in their hometown, Delos Crossing, and strive to make sense of the past and its continued effects on their lives. The player can speak to non-playable characters to obtain information about the twins' past, use each avatar to interact with the other twin and thus compare their memories, as well as explore the material remnants of the Ronans' childhood by means of a preternatural ability to share memories and thoughts, thus learning more about the complicated circumstances surrounding their childhood's formative experience. The gameplay requires the player to switch between controlling Tyler and

Introduction

[1] Alyson's sexuality is not given a significant role in the narrative and may be considered ambiguous or heterosexual.

[2] M. Hyun Kim, *Tell Me Why Is the First Major Video Game to Feature a Transgender Main Char-*

acter, them, 11.09.2020, <https://www.them.us/story/tell-me-why-video-game-trans-character> (accessed: 12.06.2022).

Alyson in each chapter, and the narrative uses the differences between their recollections to achieve its intended dramatic effect.

Thematically, *Tell Me Why* is preoccupied with the subjects of trauma, gender identity, and the experience of queer and, in particular, trans people. Much of the exploration is dedicated to the question of why Tyler and Alyson's mother, Mary-Ann, had behaved in an erratic and violent manner, which led to Alyson killing her (ostensibly in defence of her brother) and Tyler taking responsibility for the killing and being placed in a juvenile detention facility. For both the characters and the player, returning to the place of childhood memories and trauma creates space for formulating and answering questions, facing and resolving doubts, and ultimately, achieving narrative and emotional closure. As such subject matter, including an exploration of trauma experienced by queer people as a result of abuse, can be considered particularly sensitive, the studio reportedly worked closely with "transgender staff from GLAAD" and encouraged input from the trans actor voicing Tyler,[3] so as to avoid stereotyping or causing offence. Notably, the game introduces a previous masculine name for Tyler, which enables it to avoid a depiction of deadnaming[4] even in the flashbacks to the Ronans' childhood, for which the game has been singled out.[5] However, certain aspects of its representation of trans experience still bear closer scrutiny, which this article endeavours to provide. In addition, the article examines the manner in which the mechanics and gameplay of *Tell Me Why* impact on the player's emotions in a way particular to the game medium, and how these emotions are distributed between the two playable characters.

Games and Affect

The last three decades have seen the intensification of interest in the broadly and variously (or even contradictorily) understood notion of affect.[6] Bringing together the body and its environments, the physiological and the technological, the affective turn can offer a way for "critical theory" to "fac[e] [...] the analytic challenges of ongoing war, trauma, torture, massacre, and counter/terrorism"[7] and an alternative (or re-invigoration) to structuralist and poststructuralist modes of inquiry.[8] This affective turn also encompasses game studies, where it has proven particularly useful in enabling diverse research perspectives to be brought together, thus avoiding a situation of "reducing

[3] Ibidem.

[4] Using a transgender person's pre-transition name, which does not correspond to their gender identity (e.g. name assigned at birth).

[5] Cf. e.g. A. Staszak, "You can't let yourself be defined by the parts that are broken": *Immersion, Traumatic Memory and the Representation of PTSD in Tell Me Why*, "Currents" 2021–22, vol. 7–8, pp. 177–190, <http://www.currents.umk.pl/files/issues/7/staszak-defined.pdf> (accessed: 6.11.2022).

[6] Cf. e.g. P.T. Clough, J. Halley (eds.), *The Affective Turn: Theorizing the Social*, Durham – London 2007; M. Gregg, G.J. Seigworth (eds.), *The Affect Theory Reader*, Durham – London 2010.

[7] P.T. Clough, 2007, *Introduction*, [in:] *The Affective Turn...*, p. 1.

[8] G.J. Seigworth, M. Gregg, *An Inventory of Shimmers*, [in:] *The Affect Theory Reader*, eds. M. Gregg, G.J. Seigworth, Durham – London 2010, p. 5.

video games to either their representational qualities or their digital and mechanical properties.”[9] In fact, Aubrey Anable argues that the quality of games being *affective*, their role as “structures of feeling”, is why they should be the subject of “feminist and queer interventions”[10] and, more broadly, that if video games are acknowledged as emotionally affecting, this should cement their “cultural status” as no lesser than “film and other arts.”[11]

It should be noted that the present article makes no attempt to offer a definition of affect that would differentiate it from *emotion* or *feeling*, as is done in some studies on affect.[12] This choice follows the lead of such scholars as Sara Ahmed and Sianne Ngai. The former cautions that a differentiation between older feminist and queer studies of the body and feelings and the newer “turn to affect” may serve to “turn away from emotion” and even obfuscate the genealogy of this research.[13] The latter sees in the opposition between affect and emotion a remnant of psychoanalytic attempts to “distinguish [...] first-person from third-person feeling, and by extension, feeling that is contained by an identity from feeling that is not” through “creating two distinct categories of feeling.”[14] Significantly, digital games on their most basic level can be seen to undermine such a distinction, due to such phenomena as affective identification and player engagement in performing the actions through the avatar.

Affective identification, agency, and player engagement play an important role in a “play-centric critical approach” to game texts, the focus of which is the nature and diversity of player response modes.[15] In “any medium other than games,” no matter how effective the suspension of disbelief, or how strong the immersion, the audience inevitably remain “only witnesses, not actors,” as Katherine Isbister notes, and are ultimately unable to affect the outcomes of the unfolding stories.[16] In her book *How Games Move Us: Emotions by Design*, Isbister reflects on the ebb and flow of emotions that the player feels when they make choices or take actions which have consequences, and then as they witness the results of those choices and actions, thus experiencing “a sense of consequence and responsibility.”[17] The resulting “rich set of feelings” depends, as she argues, “on the active role that [the player] plays in the experience.”[18]

[9] A. Anable, *Playing with Feelings. Video Games and Affect*, Minneapolis – London 2018, p. xvi.

[10] *Ibidem*, p. xvii.

[11] *Ibidem*, p. vii.

[12] Cf. e.g. E. Shouse, *Feeling, Emotion, Affect*, “M/C Journal” 2005, no. 8(6).

[13] S. Ahmed, *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh 2014, p. 206; cf. *ibidem*, pp. 205–207.

[14] S. Ngai, *Ugly Feelings*, Cambridge, MA – London 2005, p. 25.

[15] P. Jagoda, P. McDonald, *Game Mechanics, Experience Design, and Affective Play*, [in:] *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, ed. J. Sayers, New York 2018, p. 174.

[16] K. Isbister, *How games move us: Emotion by design*, Cambridge, MA 2016, p. 8.

[17] *Ibidem*, p. 3.

[18] *Ibidem*.

Consequently, game texts can bring forth very particular mental states associated with agency, ranging from “responsibility and guilt” to “pride” which, in contrast, “a reader or filmgoer” is unlikely to experience: “[a]t most, they may feel the sense of uneasy collusion” or joy, because they have relatively little influence over the unfolding of the narrative in a written or filmed text.[19] Not unlike other media texts, games make it possible for their audience – the players – to identify with the characters; however, since the way the players “project themselves into the character” is directly related to the fact that they also control those characters as avatars,[20] the form and extent of that identification go beyond any identification that might occur in texts of other media. Isbister goes on to explain:

Over the course of gameplay, players extend themselves further into the motivations and the visceral, cognitive, social, and fantasy possibilities of the avatar, forging an identification grounded in observation as well as action and experience.[21]

In this context, the mechanics are one of the most crucial ludic aspects of game texts. A mechanic can, as Jagoda and McDonald state, “constellate an array of feelings,” precisely since a mechanic is “an action that the game can allow or disallow,” while the player is the one who “must take up that act as their own for the game to proceed.”[22] The mechanics of *Tell Me Why* in both cases create appropriate contexts of actions,[23] thus allowing for the experience of affect. A mechanic is also a “key point of mediation between the player and the game that opens up the ambiguity of play,”[24] a quality which is discussed later here.

Although this particular identification can be found in many – if not a majority – of games, it is more significant in some types of games than others. In games, characters are “agents through whose actions a drama is told”: the players either “inhabit and control them [...] or interact with them in the game world”; therefore, attachment is regarded as one of the most crucial elements for engaging the players and ensuring “emotionally rich experiences.”[25] Narrative-heavy games, like other storytelling-oriented media texts, tend to rely on affective identification to achieve the desired effect; at the very least, they require the player to follow and participate in the conflict and struggle which the avatar or the non-player characters are facing, the player should share such characters perspective, “feeling with [them] rather than about [them].”[26] A related concept is “character attachment”, which refers to “the sense of liking, connection and closeness”

[19] Ibidem, pp. 8–9.

[20] Ibidem, p. 11.

[21] Ibidem, p. 13.

[22] P. Jagoda, P. McDonald, op. cit., p. 176.

[23] Ibidem, p. 177.

[24] Ibidem, p. 176.

[25] J.A. Bopp et al., *Exploring Emotional Attachment*

to Game Characters, [in:] *CHI PLAY '19 – Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2019.

[26] J. Cohen, *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, “Mass Communication & Society” 2001, no. 4(3), p. 251.

felt by the player towards the game characters, whether playable or not.[27] The player may control a character or characters, but it is ultimately only through characters' actions that the drama that is the heart of the game can be told; in order to create an "emotionally rich experience," those characters must engage the player by allowing for attachment.[28] Due to the fact that players tend to "attach emotional value" to characters with whom they can associate memories or who facilitate self-expression,[29] in *Tell Me Why* the potential for affective identification is not symmetrical, even removing from the discussion the individual predispositions and responses of the players. It can be argued that the primary affective identification in the game concerns Tyler, while the secondary affective identification is with Alyson, owing to those characters' storylines, and agency allowed for by the game. Tyler is a transgender man who, through the majority of the story, faces the present – forming new relationships, affirming and demanding affirmation of his gender identity and exploring potential directions for his future. Due to the narrative structure of the game, which opens with the young Tyler being interrogated by a police officer, and Tyler's strong characterisation, his character constitutes the site of primary affective identification, particularly for the non-heteronormative players.[30]

On the other hand, an expression of the ideal self, related to the subjective perception of ethics and emotional investment, can be associated with Alyson, given that Alyson is initially presented as Tyler's protector as well as moral arbiter. While being in control of Alyson, the player deals primarily with the past and repercussions of the past, and her dialogue and gameplay options revolve around interpretations of the events investigated by the twins. Furthermore, Alyson – and, therefore, the player – is put in the role of someone who cares about and for Tyler. This facilitates the arousal of emphatic emotions in the player, who not only shares most of Alyson's knowledge, but also processes that knowledge from Alyson's perspective.[31] Consequently, Alyson's character, due to the part she plays in the narrative and due to the nature of the decisions she has to make – decisions the player has to make – can be seen as particularly relatable, seeing as Alyson's character goals, as well as her conflicts and struggles, all contribute to the specific dramatic need she both stands for and satisfies in the narrative.[32] Whereas Tyler's gameplay concerns the issues of desire

[27] J.A. Bopp et al., op. cit.

[28] Ibidem.

[29] Ibidem.

[30] Some studies suggest that trans players may tend to be more interested in "transforming their bodies than their personalities in virtual worlds. This conclusion supports the idea that users are constructing an authentic ideal self". K. Baldwin, *Virtual Avatars: Trans Experiences of Ideal Selves Through Gaming*, "Markets, Globalization & Development

Review" 2019, no. 3(3). Similarly, despite being a fixed (non-customizable) character, Tyler may focus the attention of many players who will experience attachment towards him.

[31] J. Cohen, op. cit., p. 251.

[32] Cf. P. Lankoski, S. Heliö, I. Ekman, *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, [in:] *DiGRA Conference*, 2003, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05087.10012.pdf> (accessed: 12.06.2022).

(pursuing needs and hopes) and practicality (i.e. obtaining practical goals, asserting his identity, etc.), Alyson's gameplay sequences concern the questions of right and wrong. Where Tyler's decisions inform his identity, Alyson's decisions concern morality.

Mechanics of Affect and Choices

The story of *Tell Me Why* begins with Tyler as a child telling the police that he killed his mother in self-defence (it is only later revealed that it was, in fact, Alyson who had stabbed their mother, Mary-Ann, in order to protect her brother). The player then learns that Tyler spent the following ten years in a juvenile detention centre, which he is now about to leave to reunite with Alyson, so the two can go to Delos Crossing to sell the empty family house. Tyler and Alyson explore the house, uncovering the debris of their childhood and run into Sam, Mary-Ann's friend, who had taken it upon himself to take care of the house. Further investigation involves talking to various residents of Delos Crossing and reveals new facts, casting doubt upon what the twins have believed to be the truth about their past. The story unfolds to reach its culminating point in which Alyson, the player's avatar in that particular sequence, has to make a life-altering choice of deciding whether what they accepted as their past was true, or if they misunderstood their mother's behaviour and motivation, and Mary-Ann never in fact wanted to harm Tyler (for being trans). This ending showcases two aspects we consider particularly significant to this game – the central mechanics are not primarily associated with actions affecting the outside world but rather making interpretative choices whose significance is primarily emotional, and that the player's choices are marked by ambiguity, which contributes to its affective resonance. In addition, it bears noting which avatar is associated with which choices and, accordingly, which player emotions.

As it was previously established, the player has two avatars at their disposal, as both Ronan twins are playable characters. The mechanics in the game include movement within, exploration of and interaction with the gameworld, but also concern some themes and story elements specific to *Tell Me Why* in particular. One aspect of these mechanics is the use of the ability called the Voice, which allows the siblings to exchange thoughts and ideas without speaking aloud. The other, arguably more important and also fundamental mechanic throughout the game, is the ability to call up memories as remembered by both Alyson and Tyler in the form of flashbacks and then (this happens primarily when the player is controlling Alyson) choose which one seems more plausible or accurate – in other words, truer – according to the character who happens to be the current avatar. Such a choice can be illustrated by means of the following exchange, which commences after a flashback in Chapter Two:

MARY-ANN:
Hey guys, you all done yet?

YOUNG ALYSON:

Yes... Mom, can we go outside while you and Tessa play cards?

MARY-ANN:

I'm afraid there's no time for games today, sweetie. Now, let's go—

TESSA:

Can you come here?

MARY-ANN:

Sorry Tessa, I'm in a bit of a hurry.

TESSA:

Oh, what's your excuse this time? Emergency repairs for the beaver dam?

MARY-ANN:

Tessa, look—

TESSA:

No, I don't want to hear it. I want to talk to you: now. Or do I need to start calling in your debts?[33]

Subsequently, the twins attempt to compare the experiences as they remember them:

ALYSON:

Huh. I had completely forgotten about that.

TYLER:

I remember it, but not exactly like that. Here, let's see if we can call up my version, okay?[34]

Both versions of the remembered events, Tyler's and Alyson's, are similar as far as the order of events and the persons involved are concerned. However, the difference lies in the attribution of affects and it is underscored by the labelling of versions visible to the player while using the mechanic. The player is given the choice between "Mary-Ann was angry" and "Tessa was angry," which clearly points to the interpretations of the fight between Tessa and Mary-Ann as remembered by each twin. When faced with this problem, the twins talk it over, but only the avatar currently controlled by the player makes the choice:

TYLER:

Okay, we remember that slightly differently. I guess that makes sense—Rashomon, you know. But whatever happened, after that they walked to the counter, and then Mary-Ann lashed out at Tessa, right?

ALYSON:

Uh, no, Mary-Ann defended us because Tessa got all preachy.

[33] *Tell Me Why*, Chapter Two, 2020.

[34] *Ibidem*.

TYLER:

So, which is it going to be? [35]

At this point the player, as Alyson, decides which twin's version they mean to side with: "Choose Tyler's memory (*Mary-Ann was angry*)" or "Choose Alyson's memory (*Tessa was angry*)". What is particularly salient here is that choosing one version of a memory (or one interpretation of a memory) is not tantamount to it being declared factual or correct: the task of the player, through their avatars, is not to find the truth understood as certainty as to past events but rather, to construct a narrative that can be considered the most satisfactory and cohesive, and in which the avatar will choose to believe.

An interpretation oriented towards a cohesive, satisfactory emergent narrative plays a central part in *Tell Me Why*. In both ludic and narrative terms, the game relies on ambiguity of the experience. This ambiguity consists in confronting the player with difficult material, strong characters, story, and writing,[36] all of which can contribute to an emotional challenge the player is presented with. In the case of *Tell Me Why*, the primary challenge the player faces is not related to complex mechanics or a demanding pull narrative – skill, dexterity or patience required for thorough exploration are not what the player needs to overcome this challenge, as Cole and colleagues explain while discussing ambiguity. [37] Instead, the challenge presented in *Tell Me Why* is meant to be overcome with a cognitive effort, so that the player can experience pleasure stemming from the "resolution of tension within the narrative, emotional exploration of ambiguities within the diegesis, or identification with characters." [38] The game employs all of those three approaches, since both the story and the main mystery of it, as well as the basic mechanics, are informed by the "controlled use of ambiguity" (Cole and Gillies 2021): the mechanics and the storyline both assume the fundamental malleability of memory and recollections, and emphasise it. In this way, the game leaves "space for the player to think and contemplate," as Cole and colleagues point out, allowing them to "emotionally invest [...] in the diegesis" to a greater extent, and thus receive a "greater emotional return." [39] *Tell Me Why* effectively employs ambiguity to provide the player with eudaimonic gratification – fulfilling their ethics-oriented expectations [40] – by "leaving space for the player to build their own interpretation" [41] in order to focus on the potential for emotional impact. In regular circumstances, the opportunity to expend effort on building and interpretation in

[35] Ibidem.

[36] T. Cole, P. Cairns, M. Gillies, *Emotional and Functional Challenge in Core and Avant-garde Games*, [in:] *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2015, pp. 121–126.

[37] Ibidem.

[38] Ibidem.

[39] Ibidem.

[40] M. Elson et al., *More Than Stories With Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games*, "Journal of Communication" 2014, no. 63(3), p. 525.

[41] T. Cole, M. Gillies, *Thinking and Doing: Challenge, Agency, and the Eudaimonic Experience in Video Games*, "Games and Culture" 2021, no. 16(2), pp. 187–207.

itself results in a “more powerful and deeper emotional experience.”[42] However, the way *Tell Me Why* employs ambiguity goes beyond that, as the player must build not only an interpretation but also the very story and narrative which is to be the subject of that interpretation.

Choices made by the player that convey the avatars’ in-game agency follow the same ludonarrative logic as the game themes. Both Tyler and Alyson have dialogue options at their disposal, which very often involve the same characters. However, these dialogue options demonstrate an important difference between the way both characters are constructed. In the context of the mechanics itself and the gameplay, the choices made as either Tyler or Alyson function in an identical manner. However, in practice, the options available to avatars reflect what are at times quite dramatic differences in their respective personalities, relationships, and social standing.

An example of this is some of the conversations with Michael Abila, Alyson’s high-school friend and Tyler’s potential romantic interest. On the occasion when they meet Michael at his workplace in the store, Alyson’s dialogue options include mainly asking about Michael’s work and his education plans. In contrast, when Tyler and Michael talk, the conversation topics revolve around the challenges connected to being queer in a small town, and the possible prospect of romantic development between the two characters.

The game does not feature a true ending in either sense of the word; neither of the choices available to the player leads to an ending intended by the creators of the game as the preferred conclusion of the story or to one that would constitute a satisfactory answer to the questions posed by the narrative. It is up to the player to choose how to understand events from the Ronans’ childhood (the past of the time of gameplay).[43] The most significant and ultimate decision—although not the last one in the game—concerning the way in which the information collected should be put together and interpreted is made by the player as Alyson (who once again acts as the moral arbiter). However, due to narrative ambiguity enforced by the game mechanics, Alyson has to choose what she *wants to believe*, not what she *knows* or even strongly suspects *has actually happened*. This may be explained by the fact that it is Alyson whose fate hangs in the balance and is down to her choice; Tyler is shown to be reconciled with his past, while Alyson struggles with her part in it. Thus, having Alyson choose whether she was wrong to shoot their mother or if she made the best possible decision then allows the player to not only shape the affect and emotions contingent on affective identification, but also retroactively accept or reject emotions aroused by identifying with Alyson which reflect Katherine Isbister’s

[42] Ibidem.

[43] Throughout the game, the player, alternating as Tyler or Alyson, makes choices that shape that understanding of the past. Depending on those choices, the ending to any playthrough will feature either Tyler

or Alyson in Mary-Ann’s house, along a combination of other minor differences reflecting the player’s decisions concerning the twins’ interactions and relationships with other characters.

analysis of game-specific affects: guilt, remorse and—most importantly—complicity. This reflects the main theme of the game, and the player is offered no indication if the selected version corresponds with facts (the objective truth), at least in the game itself – its paratexts, however, do reinforce a particular interpretation, as we show in the next section.

Transgender Representation

The issues of trans rights and transphobia have, in recent years, taken on particular urgency and garnered growing attention, becoming a lightning rod subject in politics and popular media. The increased “visibility” of trans people, be it trans celebrities or high-profile fictional trans characters in media has been accompanied by a rise of political polarisation.^[44] Accordingly, Tyler’s role as an avatar and the way in which his experience as a trans man is represented – and in particular, which affects his avatar comes to be associated with – may be considered both particularly significant and potentially fraught with tension.

As it was mentioned previously, reviewers and scholars have by and large lauded Tyler’s story and representation as “a breath of fresh air,”^[45] in part because Tyler’s experiences with transphobia have been considered to play a minor role in the story,^[46] and this may stem from the fact that the affects players are supposed to associate with Tyler are primarily positive. The “Frequently Asked Questions” section of the game’s website emphasises precisely such a point, juxtaposing “mainstream narratives about trans people [...] rooted in pain or trauma” with *Tell Me Why*, self-described therein as “a different, more multi-dimensional story”, whose every conclusion “include[s] an optimistic future for Tyler.”^[47] The game is meant to include only limited negative experiences related to gender identity in the narrative present, and the instances when any negative attitudes towards Tyler are expressed by people of Delos Crossing serve to assert Tyler’s identity, allow him to defend himself, or otherwise exert agency in a way that is meant to produce positive emotions (including pride and sense of empowerment).

Indeed, avoidance of negative feelings caused by transphobia goes even further, since one of the major narrative reveals prompting the story in Chapter One consists in Tyler and Alyson discovering clues that Mary-Ann was not as opposed to Tyler’s wish for transition as they

[44] Cf. T.B. Abbott, *The History of Trans Representation in American Television and Film Genres*, London 2022, pp. 1–31. It should be acknowledged that this increased visibility pertains more to trans women rather than trans men or nonbinary persons and characters, although the latter groups have also found themselves more frequently represented in the media in recent years, and trans men have been the focus of media scrutiny with regard to transition-related healthcare.

[45] H. McKay, *Tell Me Why Review – Finally, trans representation done right*, Checkpoint Gam-

ing, 28.08.2020, <https://checkpointgaming.net/reviews/2020/08/tell-me-why-review-finally-trans-representation-done-right> (accessed: 24.02.2022).

[46] Ibidem. Cf. Q. Mathys, *Tell Me Why Portrays Trans Characters in Healthier Way Than The Last of Us 2*, Game Rant, 2.09.2020, <https://gamerant.com/tell-me-why-last-us-2-trans-character-representation/> (accessed: 24.02.2022); A. Staszak, op. cit.

[47] <https://www.tellmewhygame.com/faq> (accessed: 10.09.2022).

had assumed. In the course of their investigation, the twins learn that their mother was aware of Tyler's transness and that she possessed literature addressed to supportive parents of trans children. Therefore, her ultimate violent outburst, which they had been attributing to a reaction to Tyler's masculine gender presentation, must have had an alternative reason. The aforementioned website, functioning as the game's paratext, clarifies that in the beginning Tyler "mistakenly believes that his mother attacked him because he changed his gender expression" but, in fact, "Tyler's mother, Mary-Ann Ronan, was not transphobic,"^[48] seemingly as a reassurance for the (potential) player. However, such a development means that Tyler's own judgment concerning his experience as a trans person is rendered suspect. While this is obviously in keeping with the game's central concept and mechanics, consisting in the exploration of unreliable and contrary memories, the conclusion that the trans character is "mistaken" about experiencing transphobia may be considered a way to invalidate his perspective, even if this belief is shared by his cis sibling, Alyson.

Another aspect of Tyler's story and representation that may be worth considering in a more critical way is the attribution and sources of guilt and trauma in the narrative. Some reviewers seem to agree with the claims of game producers about *Tell Me Why* differentiating itself from mainstream stories about trans people in that "[Tyler's] past [is not] rooted in trauma,"^[49] because his *transition* is unrelated to trauma: however, even if transition is not its effect or cause, it is precisely traumatic childhood that the game thematises.^[50] Moreover, the attempt to divorce said trauma from transness, despite the fact that the characters had spent a decade believing in the connection between their mother's violence and transphobia, further invalidates Tyler's (unexplored) negative feelings. This may be seen as a part of the game's attempt to avoid associating Tyler with negative affects – it is primarily Alyson to whom game assigns such experiences. The source of particularly strong feelings in this context is the separation of the twins, whose circumstances and details are gradually uncovered in the course of the playthrough. After Mary-Ann's passing, Tyler was charged with her death, even though it was Alyson who shot their mother in his defence, and he was sentenced to a juvenile facility, while Alyson was raised by a police officer. Significantly, playing as Alyson means controlling the avatar as she confronts her guilt over Tyler's wrongful punishment as well as over her mother's death; for Alyson, one of the narrative goals is fulfilled by confessing her thus far hidden involvement. In contrast, regardless of the choices made in the game, Tyler holds no grudge over his institutionalization (and in fact seems to remember his time at the juvenile facility with fondness) or Alyson's lie by omission (since she allowed him to take the blame for her actions) – his only

[48] Ibidem.

[50] Cf. A. Staszak, op. cit.

[49] H. McKay, op. cit.

negative affects pertain to the lack of contact with his twin in the intervening years. Consequently, the same narrative decisions that are meant to associate positive affective experiences of the player with the trans avatar foreclose the possibility of depicting justified anger that Tyler might feel, or fully acknowledging Alyson's responsibility for not just her part in Mary-Ann's death (over which she feels guilt) but also the fate of her brother.

Conclusion

As we have attempted to demonstrate, *Tell Me Why* is a game whose reliance on an unconventionally high degree of narrative ambiguity is facilitated by both the narrative (incorporating contrary recollections and interpretations) and the mechanics (involving choosing between such recollections without indication of truthfulness) used to construct and tell the story. These mechanics play a particularly significant role in evoking affects in the player, and *Tell Me Why* is relatively challenging in not merely depicting some instances of negative affects experienced by the avatar, but by offering a conclusion that requires the players to confront negative affects particular to video games. Nevertheless, its interpretative openness seems to be curtailed, perhaps owing to an aversion to allowing the association between the trans playable character and negative affects, which is particularly obvious when contrasting the story in the game with the official paratext, which provides a ready-made interpretation of parts of the narrative. Finally, while such a choice may be justified as a way to avoid causing negative feelings in a potential trans player, whether this in fact also means avoiding allowing the cis character (and the cis player) fuller apprehension of the role of cisnormativity is a question that requires further reflections.

BIBLIOGRAPHY

- Abbott T.B., *The History of Trans Representation in American Television and Film Genres*, London 2022
- Ahmed S., *The Cultural Politics of Emotion*, Edinburgh 2014
- Anable A., *Playing with Feelings. Video Games and Affect*, Minneapolis – London 2018
- Baldwin K., *Virtual Avatars: Trans Experiences of Ideal Selves Through Gaming*, “Markets, Globalization & Development Review” 2019, no. 3(3). <https://doi.org/10.23860/MGDR-2018-03-03-04>
- Bopp J.A. et al., *Exploring Emotional Attachment to Game Characters*, [in:] *CHI PLAY '19 – Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 2019, pp. 313–324. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347169>
- Clough P.T., *Introduction*, [in:] *The Affective Turn: Theorizing the Social*, eds. P.T. Clough, J. Halley, Durham – London 2007, pp. 1–33
- Cohen J., *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters*, “Mass Communication & Society” 2001, no. 4(3), pp. 245–264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- Cole T., Cairns P., Gillies M., *Emotional and Functional Challenge in Core and Avant-garde Games*, [in:] *Proceedings of the 2015 Annual Symposium*

- on *Computer-Human Interaction in Play*, 2015, pp. 121–126. <https://doi.org/10.1145/2793107.2793147>
- Cole T., Gillies M., *Thinking and Doing: Challenge, Agency, and the Eudaimonic Experience in Video Games*, “Games and Culture” 2021, no. 16(2), pp. 187–207. <https://doi.org/10.1177/1555412019881536>
- Elson M. et al., *More Than Stories With Buttons: Narrative, Mechanics, and Context as Determinants of Player Experience in Digital Games*, “Journal of Communication” 2014, no. 63(3), pp. 521–542
- Hyun Kim M., *Tell Me Why Is the First Major Video Game to Feature a Transgender Main Character*, them, 11.09.2020, <https://www.them.us/story/tell-me-why-video-game-trans-character> (accessed: 12.06.2022)
- Isbister K., *How Games Move Us: Emotion by Design*, Cambridge, MA 2016
- Jagoda P., McDonald P., *Game Mechanics, Experience Design, and Affective Play*, [in:] *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, ed. J. Sayers, New York 2018, pp. 174–182
- Lankoski P., Heliö S., Ekman I., *Characters in Computer Games: Toward Understanding Interpretation and Design*, [in:] *DiGRA Conference*, 2003, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05087.10012.pdf> (accessed: 12.06.2022)
- Mathys Q., *Tell Me Why Portrays Trans Characters in Healthier Way Than The Last of Us 2*, Game Rant, 2.09.2020, <https://gamerant.com/tell-me-why-last-us-2-trans-character-representation> (accessed: 24.02.2022)
- McKay H., *Tell Me Why Review – Finally, trans representation done right*, Checkpoint Gaming, 28.08.2020, <https://checkpointgaming.net/reviews/2020/08/tell-me-why-review-finally-trans-representation-done-right> (accessed: 24.02.2022)
- Ngai S., *Ugly Feelings*, Cambridge, MA – London 2005
- Seigworth G.J., Gregg M., *An Inventory of Shimmers*, [in:] *The Affect Theory Reader*, eds. M. Gregg, G.J. Seigworth, Durham – London 2010, pp. 1–25
- Shouse E., *Feeling, Emotion, Affect*, “M/C Journal” 2005, no. 8(6). <https://doi.org/10.5204/mcj.2443>
- Staszak A., “*You can’t let yourself be defined by the parts that are broken*”: *Immersion, Traumatic Memory and the Representation of PTSD in Tell Me Why*, “Currents” 2021–22, vol. 7–8, pp. 177–190, <http://www.currents.umk.pl/files/issues/7/staszak-defined.pdf> (accessed: 6.11.2022)
- The Affective Turn: Theorizing the Social*, eds. P.T. Clough, J. Halley, Durham – London 2007
- The Affect Theory Reader*, eds. M. Gregg, G.J. Seigworth, Durham – London 2010

<https://www.tellmewhygame.com/faq> (accessed: 10.09.2022)

LINKS

Tell Me Why (Don’t Nod Entertainment, 2020)

LUDODOLOGY



Szkieletowe miasto [Skeletal City] (*Fallout 3*)

Queerowanie gier AAA na przykładzie serii *Assassin's Creed* – możliwości i zagrożenia

ABSTRACT. Repeć Ewelina, *Queerowanie gier AAA na przykładzie serii Assassin's Creed – możliwości i zagrożenia* [Queering AAA games on the example of the *Assassin's Creed* series – opportunities and threats]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 281–306. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.18>.

The article is, fundamentally, cross-sectional. As its subject, the author chose the most recent installments of the *Assassin's Creed* franchise – two digital games, *Odyssey* (2018) and *Valhalla* (2020) by Ubisoft. This analysis focuses mainly on the representation of minorities, especially the queer one. It also studies female characters and Ubisoft's marketing strategies. The main goal of the article is to point out certain possibilities which arise due to the ongoing process of increased inclusivity, as well as potential dangers stemming from underrepresentation. Digital games have unique potential and can provide opportunities to explore one's own identity. On the other hand, inappropriate creative strategies may result in a danger of perpetuating and strengthening harmful stereotypes. Therefore, it is equally important for developers and consumers alike to eliminate potentially detrimental elements in video games and attempt to build an inclusive and prejudice-free medium.

KEYWORDS: *Assassin's Creed*, gender studies, game studies, queer, feminist studies

Według statystyk zamieszczonych na stronie internetowej WePC.com w Stanach Zjednoczonych prawdopodobieństwo posiadania konsoli do gier wzrasta o 25% w rodzinach LGBT+[1]. Producenci wysokobudżetowych gier cyfrowych coraz częściej starają się uwzględnić w swoich produktach potrzeby marginalizowanych wcześniej społeczności. Celem niniejszych rozważań jest refleksja nad postępującą inkluzywnością branży i wyszczególnienie potencjalnych szans i zagrożeń płynących z tej ewolucji. Za podstawowy przedmiot badań posłużyły dwie najnowsze odsłony serii *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–), czyli kolejno *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) oraz *Assassin's Creed: Valhalla* (2020), z uwzględnieniem dodatków fabularnych: odpowiednio *Dziedzictwa Pierwszego Ostrza* (2018) i *Losu Atlantydy* (2019) w przypadku *Odyssey* oraz *Gniewu druidów* (2021), *Oblężenia Paryża* (2021) i *Świt Ragnaroku* (2022) w przypadku *Valhalla*. Wybór tych tytułów został podyktowany przede wszystkim chęcią uchwycenia trendów, które w ostatnich latach stają się na rynku gier coraz lepiej zauważalne i w pewnym zakresie kształtują specyfikę medium.

Wstęp. Dlaczego *Assassin's Creed*?

[1] WePC Statistics, *Console Gaming Statistics 2022*, WePC, <https://www.wepc.com/statistics/console-gaming/> (dostęp: 5.11.2022).

Twierdzenie, że *Odyssey* i *Valhalla* obrazują omawiane zmiany w całej ich złożoności, byłoby, oczywiście, z gruntu nieprawdziwe. Nie występują one w roli synekdochy, lecz raczej stosunkowo złożonego pod omawianym względem przykładu[2]. Na potrzeby niniejszego artykułu zostały wybrane z kilku powodów, przy czym głównymi czynnikami – poza obecnością wątków *queerowych* – były ich powszechna dostępność[3] i popularność[4]. Choć autorzy gier niezależnych nie ustają w próbach zwiększania społecznej świadomości, niejednokrotnie obrazując w dziełach osobiste doświadczenia[5], to jednak wysokobudżetowe i adresowane do masowego odbiorcy produkty mają większą siłę oddziaływania i kształtują ogólne wyobrażenia; nawet jeśli portretowanie mniejszości w ich wykonaniu okazuje się chybione.

O wyborze zadecydował również piętnastoletni staż serii *Assassin's Creed* na rynku – franczyza systematycznie ewoluowała, dostosowując się do zachodzących w kulturze zmian i oczekiwań odbiorców[6], co jednak nie zawsze spotykało się z aprobatą tych ostatnich[7]. Pomiędzy wierszami najnowszych odsłon uniwersum można zatem poszukiwać oczekiwań i potrzeb współczesnych graczy oraz – co się z tym zazwyczaj łączy – wyodrębnić strategie twórcze zapewniające maksymalizację zysku z produktów. Nie bez znaczenia pozostaje zaimplementowanie w omawianych grach mechanik, dzięki którym gracz jest w stanie kontrolować takie aspekty rozgrywki jak płeć i orientacja seksualna swojego awatara. Wreszcie, wątki mniejszościowe w *Assassin's Creed* zasługują na uwagę w kontekście kontrowersji związanych z konstrukcją wątku romantycznego w *Dziedziectwie Pierwszego Ostrza* (co zostanie jeszcze szerzej omówione).

Właściwe rozważania rozpocznij jednak analiza dotychczasowego stanu badań poświęconych tożsamości – także tej *queerowej* – w grach. Poprzedzi ona refleksję nad wspomnianym powyżej dyskusyjnym dodatkiem fabularnym, który jest podstawowym punktem wyjścia do dociekań o (niekiedy problematycznych) praktykach Ubi-softu. W dalszej kolejności *Odyssey* i wydana dwa lata później *Valhalla* zostaną porównane pod względem budowania tożsamości płciowej awatara, z uwzględnieniem strategii marketingowych oraz działalno-

[2] Przykładami innych wysokobudżetowych projektów z wątkami mniejszościowym są np. serie: *The Sims* (Electronic Arts, 2000–), *Mass Effect* (BioWare, 2007–) czy *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–).

[3] Gry są dostępne w wersji zarówno na komputery stacjonarne, jak i na konsole – PlayStation i Xbox.

[4] Ostatnie statystyki dotyczące całej serii *Assassin's Creed* mówią o 140 mln sprzedanych kopii oraz 95 mln graczy. *Assassin's Creed Player Count and Other Stats, How many people play Assassin's Creed? Player Count & Stats (2022)*, Video Games Stats, <https://videogamesstats.com/assassins-creed-facts-statistics/> (dostęp: 5.11.2022).

[5] Przykładowo, Anna Anthropy w swoim dziele *Dyszła* z 2012 r.

[6] W *Assassin's Creed: Liberation* awatarem gracza po raz pierwszy została kobieta, w *Assassin's Creed: Syndicate* gracz przełącza się pomiędzy dwoma awatarami – męskim i żeńskim, a w *Assassin's Creed: Odyssey* wprowadzono wybór opcji dialogowych.

[7] Przykładowo, obszerną krytykę *Odyssey* opublikował na swoim kanale Luke Stephens – jeden z popularnych youtuberów zajmujących się grami. L. Stephens, *Assassin's Creed Odyssey – The Ultimate Critique – Luke Stephens*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=UfvOLjZkGrM> (dostęp: 5.11.2022).

ści twórców *post factum*. Następnie, analogiczne zestawienie obejmie orientację seksualną głównych bohaterów i dostępne im opcje romansowe. Analizę zakończy zestawienie wątków *queerowych* niepodlegających modyfikacji przez użytkownika – zaimplementowanych zatem przez twórców jako inherentne, nieredukowalne części świata gry. Rozważania te pozwolą więc zarówno na wyszczególnienie szans i zagrożeń płynących z (niekiedy niedopracowanej) inkluzywnej polityki twórczej, jak i na sformułowanie pobocznych wniosków, dotyczących – przykładowo – strategii Ubisoftu. W szerszej perspektywie celem niniejszego artykułu jest również wzbogacenie badań groznawczych o nowe czy też niepoddawane do tej pory głębszej refleksji aspekty.

Analiza gier cyfrowych (oraz wszelkich innych gier) pod kątem motywów *queerowych* jest aktualnie istotna dlatego, że choć powstają teksty poświęcone tej tematyce, to jednak nadal wiele wątków pozostaje nieporuszonych. Na gruncie anglojęzycznym najważniejszą publikacją stała się praca zbiorowa *Queer Game Studies* pod redakcją Bonnie Ruberg i Adrienne Shaw[8]. Treści zostały w niej podzielone na pięć głównych segmentów, obejmujących odpowiednio: zdefiniowanie *queerowości* w grach, *queerowanie* gameplayu i designu, *queerowe* odczytanie gier, *queerowe* porażki w grach oraz *queerową* przyszłość dla gier. Już na poziomie spisu treści da się zatem zauważyć dość wyraźną tendencję do rozszerzania pojęcia *queeru* na struktury i rozwiązania daleko wykraczające poza wątki mniejszościowe. Resztki wątpliwości rozwiewają same redaktorki, które o *queerowym* groznawstwie piszą: „autorzy [rozdziałów w książce – E.R.] odnajdują *queerowość* nie tylko w *queerowych* postaciach czy *queerowych* romansach, ale również w *queerowych* trybach gry, designie, badaniach i sposobach budowania społeczności”[9].

Wyraźne echa takiego rozumienia pojęcia da się dostrzec także na gruncie polskim, przykładowo w tekście *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo* Magdaleny Kozyry. Tytułową przestrzeń badaczka definiuje następująco: „przestrzeń widoczna na ekranie komputera, jednocześnie zamieszkiwana przez bohaterów gier i podatna na zmiany wprowadzane przez gracza, a także cyfrowe manipulacje, często zaplanowane przez projektantów gier”[10]. Zdaniem autorki cechą dystynktywną takiej przestrzeni jest „ukazanie praktyk dystansowania się od przyjętych norm i zaburzania uniwersalnych znaczeń”[11]. Kozyra zwraca uwagę na potencjał działań bohaterów, gracza oraz twórców wewnątrz świata gry i za najistotniejsze rezultaty tych aktywności uważa „zaburzenia linearności rozgrywki, a także obnażanie mechanizmów tworzących cyfrowe przestrzenie”[12].

**Tematyka *queer*
w groznawstwie
i innych badaniach
interdyscyplinarnych**

[8] *Queer Game Studies*, red. B. Ruberg, A. Shaw, Minneapolis, MN 2017.

[9] *Ibidem*, s. 13.

[10] M. Kozyra, *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Retelling: strategie prze-*

strzenne, red. D. Ciesielska, M. Kozyra, A. Łozińska, Kraków 2019, s. 174.

[11] *Ibidem*, s. 173.

[12] *Ibidem*.

W niniejszej pracy analizie podlegają jednak zjawiska *queerowe* w stosunkowo okrojonym znaczeniu tego słowa, tj. związanym z tożsamością płciową, seksualną, romantyczną – zatem podmiotami refleksji są przede wszystkim bohaterowie, nie zaś specyfika medium gier. Według definicji Davida Halperina *queerem* jest „wszystko, co pozostaje w sprzeczności z normalnym, słusznym, dominującym. Nie odnosi się do żadnej konkretnej dziedziny. Jest tożsamością bez określonej treści” [13]. Susie Jolly przywołuje tę definicję (aczkolwiek nie bez zastrzeżeń, określając ją mianem „cokolwiek kontrowersyjnej”) i zauważa zmianę dominanty: z kwestionowania hegemonii heteronormatywności na rzucanie wyzwania także innym, skostniałym dziedzinom życia [14]. Co interesujące, potoczne rozumienie tego określenia wydaje się ewoluować w odwrotny sposób. W słowniku *Cambridge Dictionary* odnajdujemy dwa podstawowe znaczenia słowa *queer*. W pierwszej kolejności nazywa ono „posiadanie lub identyfikowanie się z tożsamością płciową lub seksualną, która nie wpisuje się w tradycyjne przekonania społeczne dotyczące płci lub orientacji” [15]. Analogicznie, *queerowanie* będzie oznaczało wprowadzanie zmian zaprzeczających utartym konwenansom płciowym [16]. Z kolei rzeczownik *queer* może być używany do określania osoby niewpisującej się w powszechne wyobrażenia o tożsamości; warto jednak zaznaczyć, że w tym kontekście omawiane słowo często uznaje się za określenie pejoratywne [17]. Druga definicja wykracza poza sferę tożsamości i obejmuje po prostu zjawiska „dziwne, niecodzienne lub niespotykane”; z zastrzeżeniem, że takie rozumienie straciło już na aktualności [18]. Wydaje się jednak na niej zyskiwać m.in. właśnie w badaniach groźnawczych. Drogę *queeru* charakteryzuje zatem pewna cyrkularność, która zostanie jednak – na potrzeby niniejszego tekstu – zredukowana.

W artykule *Przeciw konstrukcjonistom. Teoria queer i jej krytycy* Wojciech Śmieja poddaje refleksji recepcję teorii *queer* w polskich naukach humanistycznych. Badacz zauważa, że spotyka się ona albo z bezkrytyczną akceptacją, albo z autorytatywnym odrzuceniem [19]. Sama w sobie jest oparta na modelu konstrukcjonistycznym, który zakłada, że „homoseksualizm» jest kategorią znaturalizowaną pierwotnie przez dyskurs medyczny i kryminologiczny (Michel Foucault) oraz że tożsamość jest «odgrywana» w danym kontekście kulturowym, którego jest pochodną” [20]. Śmieja przywołuje również hasło encyklo-

[13] C.L. Mason, *Introduction to Routledge Handbook of Queer Development Studies*, [w:] *Routledge Handbook of Queer Development Studies*, red.

C.L. Mason, London – New York 2018.

[14] S. Jolly, *What use is queer theory to development?*, seminarium „Queering Development”, Brighton:

Institute for Development Studies, luty 2000.

[15] Hasło: *queer*, [w:] *Cambridge Dictionary* [online], <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/queer> (dostęp: 5.11.2022).

[16] Ibidem.

[17] Ibidem.

[18] Ibidem.

[19] W. Śmieja, *Przeciw konstrukcjonistom. Teoria queer i jej krytycy*, „Przestrzenie Teorii” 2010, t. 13, s. 223.

[20] *Odmiany odmieńca. Mniejszościowe orientacje seksualne w perspektywie gender*, red. T. Basiuk, D. Ferens, T. Sikora, Katowice 2002, [za:] W. Śmieja, op. cit., s. 224.

pedyczne, w którym zarysowano rozbieżności pomiędzy badaniami *queeru* a homoseksualności:

Istnieje zasadniczy brak zaufania między teoretykami queer i historykami homoseksualności (gay and lesbian historians), mimo szerokiego nakładania się na siebie teorii i metody. Ogólnie mówiąc – teoretycy queer zdają się ignorować teksty historyczne dotyczące homoseksualności lub co najwyżej traktować je z krytyczną protekcyjnością. [...] Ze swej strony, historycy homoseksualności mają skłonność do ignorowania implikacji teorii i krytyki queer na ich pracę[21].

Warto zatem odnotować, że w badaniach (także tych spoza granic Polski) pojęcie *queerowości* funkcjonuje w sposób niejednorodny. Pomimo wzrostu zainteresowania tym obszarem naukowym konsensus nie został jeszcze osiągnięty. Znamienne jest też to, że *queer* poza badaniami groźnawczymi nadal pozostaje nieodłącznie związany z dyskursem tożsamościowym. Stąd też decyzja, aby w niniejszych rozważaniach skupić się przede wszystkim na szeroko pojmowanej osobowości i tożsamości, przede wszystkim mniejszościowej – zarówno w omawianych grach (awatary, postaci niezależne, wątki nienormatywne), jak i poza nimi (użytkownicy, rynek gier i strategie twórcze w dobie postępującej inkluzywności).

Celem takiego działania jest z jednej strony uniknięcie rozmywania tego terminu na całą strukturę medium (przykładowo, wspomnianą wyżej nielinearność rozgrywki), a z drugiej chęć ujęcia mniejszościowych motywów tożsamościowych w jedną, stosunkowo inkluzywną kategorię. Akronim LGBT+ podlega bowiem nieustannemu rozwojowi[22], a niektóre z liter oznaczających poszczególne grupy niekiedy wymagają korekty czy doprecyzowania. Przykładowo „A” jest nierzadko błędnie odnoszone do osób wspierających tę społeczność (ang. *ally*), jednak coraz częściej podejmowane są próby „odzyskania” inicjału na rzecz mniejszości aseksualnej i aromantycznej[23]. Z kolei słowo „queer” może być używane jako hiperonim (lub tzw. pojęcie parasolowe, ang. *umbrella term*) do określania wszystkich osób nieidentyfikujących się jako heteroseksualne i *cispłciowe*[24]. Określenie „queerowy” wydaje się zatem odpowiednim terminem do nazwania znacznej części omawianych w niniejszej pracy zjawisk.

Należy dodatkowo zaznaczyć, że nierozszerzanie terminu „queerowy” na inne aspekty medium, takie jak np. dynamiczna i podatna na działania użytkownika przestrzeń gry, nie wynika tylko i wyłącznie z chęci wyodrębnienia wątków mniejszościowych. Do refleksji nad niekonwencjonalnością (w możliwie szerokim rozumieniu tego słowa)

[21] Hasło: *Scholarship and Academic Study*, [w:] *Routledge International Encyclopedia of Queer Culture*, red. D.A. Gerstner, New York – London 2006, s. 511, [za:] W. Śmieja, op. cit., s. 242.

[22] Outright Team, *Acronyms Explained*, Outright International, <https://outrightinternational.org/insights/acronyms-explained> (dostęp: 5.11.2022).

[23] Galop – the LGBT+ anti-abuse charity, *The A in LGBTQIA+ is for ACE, not Ally*, Galop UK, <https://galop.org.uk/resource/the-a-in-lgbtqia-is-for-ace-not-ally/> (dostęp: 5.11.2022).

[24] Tożsamość płciowa osób cispłciowych odpowiada tożsamości przypisanej im w momencie narodzin.

rozgrywki mogą posłużyć również inne kategorie badawcze, takie jak np. deziluzja i emersja. Częściowo pokrywają się one z rozpoznaniem teoretyków (stosunkowo ekspansywnego terminologicznie) *queerowego* groznawstwa. Wychodzę jednak z założenia, iż używanie pojęcia „queerowania” jest w tym przypadku obarczone większym ryzykiem błędu, choćby ze względu na fakt, że słowo to nadal ma bardzo wyraźne konotacje z dyskursem tożsamościowym. Nie neguję jednocześnie jego użyteczności w opisie niestandardowych zjawisk; należałoby jednak uściślić kwestie definicyjne, z odniesieniem do innych, analogicznych obszarów badań.

Wspomniana powyżej deziluzja, choć nie została jeszcze szeroko rozpowszechniona w groznawstwie[25], okazuje się niezwykle przydatna w badaniach innych mediów, m.in. teatru[26] czy filmu. Adrianna Woroch w książce *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach* określa iluzję jako

Ogół zabiegów stosowanych w ramach dzieła filmowego, opartych tradycyjnie na założeniu, że podstawowym celem filmu jest właśnie wykreowanie iluzji obiektywności, stworzenie alternatywnej, ale – co bardzo istotne – sprawiającej wrażenie mimetycznej, rzeczywistości, w ramach której widz miałby mieć wrażenie referencyjności świata przedstawionego oraz w pełni identyfikować się z bohaterami i wydarzeniami fabularnymi[27].

Deziluzja jest z kolei „wykraczaniem poza przedstawienie, co tym samym zwalnia sztukę z obowiązku bycia zwierciadłem rzeczywistości”[28]. Zdaniem autorki „[d]eziluzja jest najsilniejszym narzędziem metarefleksji filmowej, a tropienie jej pozwala dotrzeć do filozofii stojącej za konkretnym dziełem”[29]. Wyszczególnia także jej cztery podstawowe funkcje, kolejno: dekonstrukcję wartości[30], zaprezentowanie kontestacyjnego stanowiska wobec zjawisk, zdarzeń i ideologii współczesnych[31], stworzenie przez reżysera własnej filozofii sztuki, swego rodzaju manifestu[32] oraz osadzenie konkretnego utworu w rozległej sieci intertekstualnej, obejmującej dawne, współczesne i przyszłe dzieła[33]. Takie rozumienie funkcji zabiegów deziluzyjnych znajduje zatem częściowo odzwierciedlenie w nienormatywności, poddawanej refleksji przez badaczy (szeroko pojętego) *queeru*.

Emersja jest zaś pojęciem ukutym przez Piotra Kubińskiego w monografii *Gry wideo. Zarys poetyki*. Autor przyjmuje za punkt wyjścia immersję[34] i na jej podstawie proponuje określenie „emersja” do

[25] Nie oznacza to jednak, że jest w nim nieobecna. Przykładowo, Piotr Kubiński w książce *Gry wideo. Zarys poetyki* wyszczególnia techniczną deziluzję jako jedną ze strategii emersyjnych. P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 70.

[26] Przykładowo, monografia Krzysztofa Pleśniarowicza dotycząca teatru nosi tytuł *Przestrzenie deziluzji. Dwudziestowieczne modele dzieła teatralnego*.

[27] A. Woroch, *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych*

filmach, Kraków 2022, s. 19.

[28] Ibidem, s. 320.

[29] Ibidem.

[30] Ibidem, s. 321.

[31] Ibidem, s. 322.

[32] Ibidem.

[33] Ibidem, s. 323.

[34] Rozumianą jako wrażenie zanurzenia się w rzeczywistości generowanej komputerowo.

opisu zjawisk, które „naruszają lub nawet całkowicie niwelują wrażenie zanurzenia w cyfrowej rzeczywistości” [35]. Badacz dokonuje podziału czynników emersyjnych kolejno na: techniczną deziluzję (rozumianą także jako metazabieg artystyczny), dystans ironiczny, burzenie czarnej ściany, grę sytuacją narracyjną i wiarygodnością narratora oraz próbę palimpsestową. Jego zdaniem czynniki emersyjne mają bardzo duży potencjał sensotwórczy, a nawet artystyczny [36] i przynoszą nową jakość, „nieosiągalną za pośrednictwem innych form ekspresji” [37]. Po raz kolejny da się zatem zauważyć określone analogie z *queerowaniem*, które zostają zresztą bezpośrednio wskazane w tekście Magdaleny Kozyry. Badaczka, opisując potencjał *queerowej* przestrzeni w grze *Batman: Arkham Asylum*, przywołuje rozpoznania Kubińskiego [38]. Nie stawia jednak znaku równości pomiędzy *queerem* i emersją czy deziluzją; te ostatnie umieszcza raczej w swojej wypowiedzi jako dodatkowy kontekst, dookreślający tezę o praktykach *queerowych* przestrzeni. Podsumowując refleksję nad kategoriami badawczymi: w kontekście niniejszego artykułu uważam za uzasadnione nierozszerzanie pojęcia „queeru” na specyfikę gier jako medium; tym bardziej, że inkluzywność w branży zasadniczo nie osiągnęła jeszcze optymalnego poziomu, a wątki mniejszościowe nadal wymagają szczególnej uwagi odbiorców.

Assassin's Creed: Odyssey i *Assassin's Creed: Valhalla* kontynuują dziedzictwo sztandarowej serii Ubisoftu pod wieloma względami, m.in.: otwartego świata gry, osadzenia akcji w lokacjach znanych z rzeczywistości (z oczywistymi uproszczeniami i alteracjami), inspiracji postaciami historycznymi czy nieodzownego konfliktu pomiędzy Bractwem Asasynów a Zakonem Templariuszy (w tym przypadku także w ich protoformach). Jednocześnie standardowa formuła uległa daleko idącym zmianom; bodaj najistotniejsze modyfikacje obejmują zakres sprawczości gracza w kreowaniu zarówno awatara, jak i – w konsekwencji – postaci niezależnych oraz – w niespotykanym dotąd stopniu – również przebiegu fabuły. Przykładowo, decyzje podjęte przez gracza w *Odyssey* determinują, ilu członkom rodziny awatara uda się przeżyć do końca głównego wątku fabularnego. Pod tym względem najnowsze odsłony *Assassin's Creed* są raczej zbliżone do takich serii gier jak *Dragon Age*, *Mass Effect* czy *Wiedźmin*, nie zaś do swoich poprzedników z franczyzy. Jest to szczególnie ważne z perspektywy zmieniającego

Kwestia reprezentacji [39] w badaniach groznawczych

[35] P. Kubiński, op. cit., s. 70.

[36] Ibidem, s. 149.

[37] Ibidem.

[38] M. Kozyra, op. cit., s. 181.

[39] Reprezentacja jest tu rozumiana w wąskim znaczeniu, tj. przedstawiania tożsamości mniejszościowych w tekstach kultury. Znacznie szerzej opracował to zagadnienie Stuart Hall, który podkreślał, że reprezentacja „łączy znaczenie i język z kulturą”. „Oznacza użycie języka po to, by powiedzieć coś

znaczącego o świecie lub przedstawić ten świat innym ludziom w konstruktywny sposób”. Gry cyfrowe – za pośrednictwem właściwych sobie środków wyrazu – mogą oczywiście spełniać to założenie. Warto jednak podkreślić, że niniejszy artykuł nie skupia się na tak pogłębionej tematyce reprezentacji (która, zasadniczo, obejmuje także aspekt hegemonii konkretnych znaczeń). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, red. S. Hall, London – Thousand Oaks – New Delhi 1997, s. 15.

się rynku i potrzeb systematycznie rosnącego grona użytkowników. Kwestie te znajdują odzwierciedlenie także w pracach z obszaru badań groźnawczych.

Zdaniem Hanny Kuligi, autorki artykułu *Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT*, „[o]becnie w to, co moglibyśmy określić «składem nas samych», wchodzi też nasze wirtualne reprezentacje w formie świadomie prowadzonych profili na poszczególnych portalach, zdjęć na stronie czy właśnie awatarów w grze»[40]. Autorka uważa, że „różnorodność oraz interaktywność [gier wideo – E.R.] są cechami dającymi szczególnie pole do kreowania własnej tożsamości”[41]. Kuliga przywołuje również wnioski innych badaczy. Według Piotra Prósinińskiego i Piotra Krzywdzińskiego gry są „formą ekspresji siebie, swoich potrzeb i marzeń, czyli sposobem manifestowania własnej tożsamości”[42], co umożliwiają m.in. relacje z postaciami niezależnymi. „Pojawiały się [...] głosy, że świat wirtualny stanowił istotną przestrzeń eksplorowania własnej seksualności”[43]. Badaczka zauważa dodatkowo, że bezpieczne środowisko do eksperymentowania z własną tożsamością jest „znaczące zwłaszcza dla osób z różnych społeczności mniejszościowych”[44]. Najnowsze odsłony *Assassin's Creed*, umożliwiające kształtowanie awatara i zawierające wątki *queerowe*, otwierają zatem przed użytkownikami niezwykle istotną możliwość eksplorowania własnej tożsamości.

Potencjalne korzyści płynące z takiej konstrukcji gier nie ograniczają się jedynie do samopoznania. Piotr Modzelewski i Wojciech Oronowicz-Jaśkowiak w pracy *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych* podejmują refleksję nad pozytywnym oddziaływaniem tego medium. Zauważają, że „badania psychologiczne, w szczególności metaanalizy, nie dostarczają poparcia empirycznego dla powyższych przekonań [o szkodliwym wpływie gier – E.R.], ukazując często pozytywne skutki grania w gry wideo”[45]. Autorzy stawiają sobie za cel próbę określenia „potencjalnej roli gier komputerowych w redukcji stereotypów i uprzedzeń w stosunku do osób o orientacji nieheteroseksualnej z wykorzystaniem do tego celu gier komputerowych”[46]. Badacze konstatują, że gry mogłyby „sprzyjać budowaniu tolerancji poprzez ekspozycję i możliwość kontaktu z różnorodnymi ludźmi, a także dzięki konieczności rozwiązywania wspólnych problemów przez różnych ludzi”[47].

Szczególnie istotny z punktu widzenia niniejszego tekstu wniosek dotyczy postaci nieheteronormatywnych:

[40] H. Kuliga, *Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT*, „Dziennikarstwo i Media” 2020, nr 13, s. 197.

[41] Ibidem.

[42] P. Prósiniński, P. Krzywdziński, *Cyfrowe obrazy miłości: o grach wideo w kontekście miłości i bliskości*, „Ars Educandi” 2018, nr 15, s. 133, [za:] H. Kuliga, op. cit., s. 199.

[43] Ibidem.

[44] H. Kuliga, op. cit., s. 199.

[45] P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaśkowiak, *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, „Konteksty Pedagogiczne” 2018, nr 2(11), s. 105.

[46] Ibidem, s. 106.

[47] Ibidem, s. 117.

niewątpliwie gry komputerowe powinny zawierać postacie nieheteronormatywne, jeżeli chcą w sposób realny i niezniekształcony przedstawiać rzeczywistość. Osoby nieheteroseksualne również powinny mieć możliwość identyfikacji z postaciami komputerowymi i możliwość wyboru cech postaci, którymi posługują się podczas grania w gry komputerowe. Brak takiej możliwości, o ile z pozoru wydaje się błahy, jest częścią większej rzeczywistości społecznej, która ogranicza i dyskryminuje osoby nieheteroseksualne[48].

W ramach uzupełnienia warto również przywołać badania Stanisława Krawczyka, który dochodzi do wniosku, iż „[przeprowadzona przez niego – E.R.] analiza korelacji pozwala domniemywać, że poziom inklinacji autonarracyjnej u graczy jest wyższy niż u osób niegrających”[49]. Mechaniki zaimplementowane przez Ubisoft umożliwiają zatem użytkownikom zarówno tworzenie potencjalnej narracji o sobie samych, jak i spojrzenie z innej perspektywy na zróżnicowane tropy tożsamościowe. Jednocześnie, już sama obecność wątków nienormatywnych w diegizie omawianych gier stanowi ważny krok w kierunku zwiększania inkluzywności tego rynku. Nie oznacza to natomiast, że na obecności należy poprzestać.

Reprezentacja mniejszości dla wysokobudżetowego przemysłu gier cyfrowych nadal pozostaje pewnego rodzaju wyzwaniem, co zresztą znajduje swoje odzwierciedlenie we wnioskach formułowanych przez badaczy.

Pomimo obecności wątków LGBT w różnorodnych grach komputerowych, wskazuje się na to, że większość gier komputerowych jest (jawnie lub ukrycie) heteronormatywna – rzadko zawierają one wątki fabuły dotyczące osób o innej orientacji niż heteroseksualna i zakładają one, że odbiorca gry komputerowej będzie mężczyzną heteroseksualnym[50].

Adrienne Shaw i Elizaveta Friesem podkreślają, że awatarami gracza rzadko[51] są postaci o eksplicytnie nienormatywnej tożsamości[52]. Z kolei seksualność bohaterów reprezentujących społeczność LGBT+ przeważnie da się przyporządkować do pierwszych liter tego akronimu. „Bohaterów eksplicytnie transpłciowych, niebinarnych, *genderqueer* i interpłciowych spotyka się znacznie rzadziej niż postaci homoseksualne i biseksualne. Większość z nich pojawia się w najnowszych grach”[53].

W ramach kontekstu warto zaznaczyć, że takie rozwiązania podyktowane są w dużej mierze obawami o reakcje odbiorców na stworzony przez deweloperów produkt. Bonnie Ruberg i Adrienne Shaw we wstępie do wspomnianej już pracy *Queer Game Studies* konstatują:

[48] Ibidem, s. 116.

[49] S. Krawczyk, *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 157.

[50] P. Modzelewski, W. Oronowicz-Jaśkowiak, op. cit., s. 113.

[51] Do sformułowania takich wniosków posłużyły badaczkom analizy przeszło 300 gier wydawanych przez 30 lat.

[52] A. Shaw, E. Friesem, *Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games*, „International Journal of Communication” 2016, t. 10, s. 3880.

[53] Ibidem, s. 3882.

„choć oczywistym jest, że gry wideo powinny być bardziej inkluzywne w swojej reprezentacji, to jednak presja obecna w tym przemyśle i reakcyjny odzew ze strony społeczności graczy sprawiają, że deweloperzy są niechętni do wprowadzania znaczących zmian”[54]. Najnowsze odsłony *Assassin's Creed* również nie uniknęły krytyki w tym kontekście, na co zwraca uwagę Nanci Santos. Badaczka przytacza zjawiska zaobserwowane przez nią na stronach internetowych. Pisze: „na rozmaitych forach dyskusyjnych i portalach społecznościowych [...] ze stosunkową łatwością można odnaleźć posty twierdzące, że seria [*Assassin's Creed* – E.R.] stała się «politycznie poprawna» z racji dodania żeńskiej protagonistki i opcji romansowych dla LGBT”[55].

Zjawisko negatywnej recepcji, wynikającej z osobistych przekonań i różnic światopoglądowych jest istotne i wymaga obszerniejszej analizy. Wykracza ono jednak poza niniejsze rozważania. W kolejnych partiach tekstu opisane zostaną decyzje artystyczne i marketingowe, na które potencjalna nieprzychylność odbiorców mogła mieć znaczący wpływ. Warto jednak pamiętać, że ostatecznie to studio Ubisoft dokonało omawianych wyborów. Jeżeli ewentualne głosy niezadowolonych (z aspektów omawianych w tej pracy) ze strony społeczności graczy rzeczywiście zaważyły na kształcie obu projektów, to głosy te musiały być raczej częścią nieinkluzywnej, wykluczającej narracji.

Inkluzywność – problemy i kontrowersje

Treść jednej z plansz wyświetlanych po uruchomieniu najnowszych gier z serii *Assassin's Creed* zawiera następującą informację: „Niniejsza gra przedstawiająca wydarzenia i postaci historyczne jest dziełem fikcji zaprojektowanym, opracowanym i stworzonym przez wielokulturowy zespół, złożony z osób o różnych wierzeniach, orientacjach seksualnych i tożsamości płciowej”. Na ukończenie każdej z dwóch omawianych gier gracz musi przeznaczyć przynajmniej kilkadziesiąt godzin[56]; a przywołana plansza pojawia się po każdym ponownym włączeniu gry. Komunikat podlega zatem wielokrotnemu przyswojeniu. Ta specyficzna emfaza pozwala zakładać, że celem Ubisoftu jest konkretna autoprezentacja: jako firmy inkluzywnej, idącej z duchem czasu, dbającej o interesy mniejszości – zarówno w zespole twórczym, jak i – domyślnie – w produkowanych przez siebie grach.

Nanci Santos zwraca jednak uwagę na fakt, że zaledwie 22% ogółu pracowników Ubisoftu stanowią kobiety[57]. Badaczka zestawia to z rezultatem ankiety przeprowadzonej w roku 2020 przez Entertainment Software Association. Wynika z niej, że kobiety stanowią

[54] *Queer Game Studies*, op. cit., s. 13.

[55] N. Santos, *Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry*, [w:] *Women in Historical and Archaeological Video Games*, red. J. Draycott, Berlin – Boston 2022, s. 26.

[56] Według informacji zamieszczonych na portalu HowLongtoBeat.com rozegranie wątku głównego

Odyssey zajmuje graczom średnio 44,5 godziny, a *Valhalla* 60 godzin. How Long to Beat, *Assassin's Creed Odyssey*, <https://howlongtobeat.com/game/57503> (dostęp: 5.11.2022); How Long to Beat, *Assassin's Creed Valhalla*, <https://howlongtobeat.com/game/77729> (dostęp: 5.11.2022).

[57] N. Santos, op. cit., s. 45.

przynajmniej 41% amerykańskiej społeczności graczy[58]. Autorka podkreśla, że istnieje wyraźny rozdźwięk pomiędzy zespołem produkcyjnym a rynkiem konsumenckim. Dopiero w 2020 r. celem Ubisoftu stało się zwiększenie odsetka zatrudnionych w firmie kobiet do 24%. Firma ogłosiła, że udało jej się zrealizować ten cel kilka miesięcy przed wyznaczonym czasem – ostatecznym terminem był marzec 2023 r.[59] W ciągu minionych dwóch lat kobiety stanowiły niemal 33% grupy nowo zatrudnionych osób. Obecnie pracownicy studia reprezentują 113 narodowości, a filie Ubisoftu można odnaleźć w 31 państwach[60]. Komunikat na oficjalnej stronie internetowej korporacji głosi, że jej nadrzędnym celem jest „zbudowanie jak najbardziej kreatywnych, inkluzywnych i zróżnicowanych zespołów na przestrzeni wszystkich działów”[61]. Te proróżnościowe działania zostały jednak podjęte w roku premiery *Valhalla*, dwa lata po debiucie *Odyssey*. Bez względu na to, co głosi zamieszczony przed każdą z gier komunikat, okazuje się, że ich produkcją zajmowały się zespoły, których składy z określonych względów postanowiono poddać znaczącym metamorfozom.

Jednym z powodów takiego działania mogła być recepcja *Dzieźdictwa Pierwszego Ostrza* – dodatku fabularnego do *Odyssey*. Rozwiązania zaimplementowane przez twórców wywołały bowiem kontrowersje i zostały poddane krytyce w sieci[62]. Problem dotyczy narzuconej odgórnie, heteroseksualnej relacji romantycznej, w którą awatar angażuje się niezależnie od działań i chęci gracza. Jest to szczególnie problematyczne, ponieważ w podstawowej wersji gry użytkownikowi pozostawiono całkowitą swobodę w wyborze (lub jego braku) potencjalnych partnerów. Ten nagły zwrot następuje zatem po przynajmniej kilkudziesięciu godzinach rozgrywki i gwałtownie pozbawia gracza sprawczości, awatara zaś może nawet wyzuczyć z tożsamości konsekwentnie budowanej przez użytkownika.

Twórcy podjęli zatem nieprzemyślaną, choć – teoretycznie – możliwą do uzasadnienia decyzję. U jej podstaw znajduje się potomek awatara – dziecko, którego rodzice to odpowiednio półbóstwo z domieszką krwi Isu[63] (postać grywalna) oraz syn lub córka pierwszego asasyna (nieredukowalna opcja romansowa, dziecko Dariusza). Z tej linii pochodzi m.in. Amunet, współzałożycielka Ukrytych znana z *Assassin's Creed: Origins* (2017). Nowo narodzony Elpidios łączy zatem oba światy, a spuścizna jego przodków dodaje wyjątkowości kolejnym pokoleniom. Pozwala też na stworzenie pomostu fabularnego między *Odyssey* i poprzednią odsłoną serii, zaskakując użytkownika tym, że ikoniczni bohaterowie *Assassin's Creed* są ze sobą spokrewnieni. Część

[58] Ibidem.

[59] Ubisoft, *Diversity & Inclusion. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/diversity-inclusion> (dostęp: 5.11.2022).

[60] Ibidem.

[61] Ibidem.

[62] Pisały o tym m.in. portale EuroGamer, ScreenRant, GamesRadar czy IGN, co zostaje szerzej opisane w dalszej części rozważań.

[63] Isu to w *Assassin's Creed* starożytna rasa, humanoidalne istoty przewyższające ludzi niemalże pod każdym względem. Cywilizacja ta ostatecznie uległa zagładzie.

oburzonych odbiorców nie uznała tego jednak bynajmniej za okoliczność łagodzącą. Osoby decyzyjne w Ubisofcie zadecydowały zaś o konieczności połowicznego naprawienia tego błędu.

Zdaniem Toma Phillipa z portalu internetowego Eurogamer:

Historia, którą Ubisoft usiłował w ten sposób opowiedzieć – o tym, że postać gracza, zupełnie jak jej matka, została rodzicem z pragmatyczno-mistycznego powodu – jest zwyczajnie niekomfortowa. W szczególności w przypadku gry, która chlubi się możliwością odgrywania postaci o dowolnej płci i seksualności[64].

Redaktor zwraca też uwagę na niedopracowanie i brak głębi omawianej relacji. „Twój partner jest postacią słabo napisaną, a jakkolwiek bliskość w tym związku – bez względu na poziom twojego zaangażowania romantycznego – wydaje się jedynie zaprogramowana”[65]. Niedopracowany profil postaci wydaje się jednak stosunkowo mniej kontrowersyjnym uchybieniem niż jedno z trofeów, zmodyfikowane już po premierze gry. Derek Stauffer zwraca na to uwagę w artykule opublikowanym na portalu Screen Rant: „Co gorsza, trofeum zdobywane po ukończeniu DLC[66] i narodzinach dziecka nazwane zostało «Dorastaniem» [ang. *Growing Up* – E.R.], co sugeruje, że tylko ci, którzy zostali rodzicami w heteroseksualnej relacji rzeczywiście dorosli”[67].

Na portalu Games Radar można przeczytać, że tzw. *Patch*[68] naprawiający po części szkody wyrządzone przez *Dziedzictwo Pierwszego Ostrza* pojawił się 26 lutego 2019 r. Likwidował on jednocześnie część błędów w grze oraz wprowadzał tryb Nowej Gry Plus[69]. W artykule zamieszczonym na stronie IGN umieszczono cytat Jonathana Dumonta, pochodzący ze zarchiwizowanego już forum dyskusyjnego Ubisoftu[70]. Dyrektor kreatywny firmy tak skomentował problematyczną sytuację:

Prześledziwszy reakcje graczy na nasze nowe DLC, *Dziedzictwo Pierwszego Ostrza* – *Shadow Heritage*, pragniemy złożyć przeprosiny na ręce graczy rozczarowanych związkiem, w który wchodzi wasza postać. [...] Intencją tej historii było wyjaśnienie, w jaki sposób rodowód postaci wpłynął na Bractwo Asasynów, jednak przeczytanie waszego odzewu uświadomiło nam, że niewątpliwie chybiłiśmy[71].

[64] T. Phillips, *Assassin's Creed Odyssey DLC breezes past its baby controversy and doesn't dare look back*, EuroGamer 2019, <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-odyssey-dlc-breezes-past-its-baby-controversy-and-doesnt-dare-look-back> (dostęp: 5.11.2022).

[65] Ibidem.

[66] Ang. *downloadable content*, w tym przypadku pełny dodatek fabularny do podstawowej wersji gry.

[67] D. Stauffer, *Assassin's Creed Odyssey's Controversial DLC Is Getting Fixed*, ScreenRant 2019, <https://screenrant.com/assassins-creed-odyssey-dlc-legacy-first-blade-controversy/> (dostęp: 5.11.2022).

[68] Rodzaj aktualizacji, która poprawia działanie gry, m.in. poprzez usunięcie dotychczasowych błędów w rozgrywce.

[69] A. Avar, *Controversial Assassin's Creed Odyssey DLC gets patched with reconfigured cutscenes and tweaked dialogue*, GamesRadar+, <https://www.gamesradar.com/controversial-assassins-creed-odyssey-dlc-gets-patched-with-reconfigured-cutscenes-and-tweaked-dialogue/> (dostęp: 5.11.2022).

[70] Uprzednio wątek był dostępny na stronie internetowej <https://forums.ubi.com/?p=13888279#post13888279>.

[71] S. Arif, *Ubisoft Apologizes to Players for Assassin's Creed Odyssey DLC Controversy*, IGN, <https://www.ign.com/articles/2019/01/18/ubisoft-apologizes-to-players-for-assassins-creed-odyssey-dlc-controversy/> (dostęp: 5.11.2022).

Gra *Assassin's Creed: Odyssey* wywołała zatem kontrowersje, których – jak wynika z powyższej wypowiedzi – studio zawczasu nie przewidziało. Wymuszonej relacji romantycznej nie usunięto jednak z *Dziedziectwa Pierwszego Ostrza*, a w ramach rekompensaty wprowadzono drobne korekty, m.in. w nazewnictwie. Nową politykę równościową studia ogłoszono w roku 2020 – zatem wtedy, gdy swoją premierę miała *Valhalla*. Przeprosiny w sprawie *Odyssey* zostały jednak wystosowane w poprzedzającym roku kalendarzowym, a planszę informującą o inkluzywności firmy umieszczono w niezmienionej formie w czołówce kolejnej odsłony serii. Zatem czy w tak krótkim czasie Ubisoft zdołał spełnić oczekiwania zawiedzionych uprzednio fanów i wypracował bardziej stosowne rozwiązania w zakresie reprezentacji?

Jedną z bardziej skomplikowanych kwestii w obu omawianych grach okazuje się – co interesujące – płeć awatara gracza. W *Odyssey* użytkownik ma do wyboru dwie opcje: prowadzenie rozgrywki postacią męską (Alexios) lub kobiecą (Kassandra). Zostaje to umotywowane fabularnie, ponieważ na odnalezionej przez współczesną protagonistkę – Laylę Hassan – włócznie znajduje się DNA dwóch osób. Bohaterka może zatem wejść do systemu Animus i przeżyć wspomnienia jednej z nich, a wraz z nią – podejmujący ostateczną decyzję gracz. Alexios i Kassandra są rodzeństwem, a ich historie łączą się ze sobą na przestrzeni wielu lat. Nie oznacza to jednak, że obie ścieżki fabularne uzupełniają się nawzajem. W przeciwieństwie do – przykładowo – gry *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*^[72], nie ma potrzeby dwukrotnego przechodzenia *Odyssey*. Rodzeństwo, w zależności od wyboru gracza, jedynie zamienia się rolami.

Bez względu na płeć awatara użytkownik wciela się zatem w najemnika (lub najemniczkę) przemierzającego (przemierzającą) starożytną Grecję w V wieku p.n.e. Niewybrany przez odbiorcę bohater zostaje zaś młodszym rodzeństwem awatara; osobą uznaną za zmarłą na wiele lat przed właściwą akcją gry. Przebieg fabuły, dostępne wybory oraz dialogi zasadniczo nie ulegają zmianom. Z jednej strony taka konstrukcja wyboru wydaje się stosunkowo bezpieczna, ponieważ przebieg rozgrywki zależy po prostu od preferencji gracza. Z drugiej natomiast, może generować nierozwiązywalne problemy. Po podjęciu decyzji przez użytkownika, odrzucony bohater nadal pozostaje w diegizie; co więcej – staje się jedną z najważniejszych postaci niezależnych z własną, skomplikowaną historią i niezbywalną więzią z protagonistą. Wytworzone zostają zatem dwie całkowicie przeciwstawne narracje, a gracze – w zależności od wyboru – poznają jedną z dwóch przeczących sobie opowieści.

W oddanej do użytku dwa lata później *Valhalli* kwestia wyboru płci awatara nie uległa bynajmniej uproszczeniu. Odbiorca ponow-

Kassandra i Eivor – kanon przeciwko marketingowi

[72] Aby poznać pełną fabułę gry (z kilkoma ustępstwami i nieścisłościami podczas przełączania się między obiema „ścieżkami”), należy rozegrać

ją dwukrotnie: odpowiednio po stronie Vernona Roche'a i Iorvetha.

nie decyduje pomiędzy mężczyzną a kobietą, choć tym razem każde z nich nosi imię Eivor. Co więcej, niewybrany bohater nie pojawia się w diegezie jako postać niezależna. Podobnie jak w przypadku *Odyseey*, zadania w grze, dialogi czy umiejętności awatara nie zależą od jego płci i pozostają identyczne. Istnieje zatem tylko jedna postać o imieniu Eivor, lecz z wariantywną tożsamością płciową. W trakcie rozgrywki gracz może przełączać się pomiędzy awatarem męskim i żeńskim z poziomu menu Animusa, co nie było możliwe w *Odyseey*. Uzasadnieniem fabularnym dla potencjalnie interplciowego awatara mogłby być fakt, iż główna postać stanowi reinkarnację Odyna – nordyckiego bóstwa; a w *lore Assassin's Creed* – przedstawiciela starożytnej rasy Isu. Tak skomplikowana tożsamość rzeczywiście generuje miejsce dla eksperymentów z identyfikacją awatara i uzasadnia fakt posiadania żeńskiego i męskiego DNA. Zatem, teoretycznie, płeć Eivor mogłaby pozostać niezdefiniowana. Okazuje się jednak, że zarówno *Odyseey* jak i *Valhalla* – choć pozostawiają pewne elementy świata w sferze niedomówień – były reklamowane stosunkowo jednostronnie.

Przykładowo, na stronie internetowej Ubisoftu oficjalne plakaty obu gier zawierają wizerunki tylko męskich protagonistów[73]. W ramach kontekstu warto też dodać, że w centrum plakatu *Assassin's Creed: Syndicate* umieszczono Jacoba Frye, pomimo iż w tej odsłonie serii użytkownik steruje dwiema postaciami grywalnymi – nie tylko Jacobem, lecz również jego siostrą bliźniaczką Evie. Asasynka stoi jednak za bratem, po prawej stronie i współtworzy niewielki tłum złożony (poza nią samą) z bohaterów niezależnych. Nanci Santos zwraca uwagę na wygląd pudełkowych kopii *Odyseey*. Zauważa, że okładka gry przedstawia oboje grywalnych bohaterów po przeciwnych stronach planszy, którą można w każdej chwili odwrócić. Okazuje się jednak, że domyślną konfiguracją jest umieszczenie Alexiosa z przodu, a Kassandry pod spodem – jako alternatywy[74]. W takiej też formie pudełka z grą trafiają do sprzedaży. Identyczną strategią posłużono się podczas produkcji *Valhalli*, co można zaobserwować np. w krótkim filmie zamieszczonym na kanale POPnGAMES, w którym pokazano tzw. *unboxing* gry[75].

W audiowizualnych materiałach promocyjnych również nie obdarowano awatarów jednakowym zainteresowaniem. 11 czerwca 2018 r. na oficjalnym kanale YouTube Ubisoftu zamieszczono dwa zwia-
stuny: *World Reveal Gameplay Trailer*[76] oraz *Gameplay Walkthrough Trailer*[77]. Pierwszy trwa około dwóch minut, drugi zaś jest znacznie dłuższy i prezentuje rzeczywiste sekwencje interaktywne z *Odyseey*. Do zaprezentowania świata i mechanik gry wybrano co prawda Kassan-

[73] Ubisoft, *Discover Assassin's Creed Franchise*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/all-games> (dostęp: 5.11.2022).

[74] N. Santos, op. cit., s. 41–42.

[75] PopnGames, *Assassin's Creed Valhalla (Ps4/Xbox) Unboxing*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=-vLbwjzOYQs> (dostęp: 5.11.2022).

[76] Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 World Reveal Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=GbLFsOq5jPl> (dostęp: 5.11.2022).

[77] Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Gameplay Walkthrough Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IN6t3UP4xDM> (dostęp: 5.11.2022).

drę, jednak bohaterem oficjalnego zwiastuna filmowego uczyniono Alexiosa. *World Reveal Gameplay Trailer* został wyświetlony przez widzów blisko 550 tys. razy[78], a fragmenty rozgrywki z żeńską bohaterką – ponad 150 tys. razy[79]. Pod względem oglądalności można zatem zaobserwować ponad trzykrotną przewagę filmu z protagonistą w roli głównej. Jest to interesujące dlatego, że oba te materiały zawierają w swoim tytule słowo „gameplay”. O ile *Gameplay Walkthrough Trailer* z Kassandrą rzeczywiście prezentuje *Odyssey* od jej interaktywnej strony, o tyle znacznie chętniej wyświetlany przez widzów *World Reveal Gameplay Trailer* jest tylko kompilacją efektownych scen przerywnikowych. Materiał z Kassandrą traci zatem potencjalne wyświetlenia na rzecz nieprecyzyjnie zatytułowanego zwiastuna, odtwarzanego także przez graczy poszukujących fragmentów gameplaya.

Najpopularniejszym zwiastunem *Odyssey* jest jednak *Official World Premiere Trailer*[80], opublikowany na oficjalnym kanale Ubisoft North America tego samego dnia. Do tej pory został obejrzany przez użytkowników ponad 6,4 mln razy[81]. Prezentuje on tę samą kompilację *cutscen*, którą zawierał wspomniany powyżej film, a zatem – przejmującą historię Alexiosa. Sekcja *Odyssey* na stronie internetowej Ubisoftu przekierowuje jednak zainteresowanych do innego zwiastuna – materiału pt. *Assassin's Creed Odyssey: Launch Trailer* opublikowanego 25 września 2018 r. (a więc przeszło trzy miesiące później)[82]. Tym razem w filmie pojawia się Cassandra, jednak otrzymuje ona mniej czasu ekranowego niż Alexios. Bohatera przedstawiono początkowo na pokładzie statku, co sugeruje, że to on odbędzie tytułową odyseję. Zamieszczono również sceny romansowe z jego udziałem, a także efektowne ujęcia prezentujące postać w trakcie walki. Trudno określić, jak znaczący wpływ miała taka kampania marketingowa na decyzje użytkowników; faktem pozostaje jednak, że dwóch na trzech graczy wybierało na swojego awatara Alexiosa[83] (choć warto oczywiście pamiętać o przewadze męskich graczy, wspomnianej wyżej).

Strategie promocyjne nie uległy szczególnym alteracjom podczas procesu zapowiadania kolejnej odsłony *Assassin's Creed*. Pierwszy oficjalny zwiastun *Valhalla – Cinematic World Premiere Trailer* – ukazał się na kanale Ubisoftu 30 kwietnia 2020 r.[84] Ten sam materiał

[78] Stan na 5.11.2022.

[79] Stan na 5.11.2022.

[80] Ubisoft North America, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Official World Premiere Trailer | Ubisoft [NA]*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=s_SJZS-AtLBA (dostęp: 5.11.2022).

[81] Stan na 5.11.2022.

[82] Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: Launch Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gENNqLpefa4> (dostęp: 5.11.2022).

[83] Zostało to opisane m.in. na portalach internetowych. Ch. Carter, *Assassin's Creed Odyssey director*

'surprised' at Alexios/Kassandra usage split, Destructoid, 14.12.2018, <https://www.destructoid.com/assassins-creed-odyssey-director-surprised-at-alexios-kassandra-usage-split/> (dostęp: 5.11.2022). K. Murnane, *Do Players Choose Alexios or Kassandra In 'Assassin's Creed Odyssey'?*, Forbes, 17.12.2018, <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/12/17/do-players-choose-alexios-or-kassandra-in-assassins-creed-odyssey/?sh=6903fd1a6063> (dostęp: 5.11.2022).

[84] Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Cinematic World Premiere Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=rKjUAWlbTJk> (dostęp: 5.11.2022).

został wtedy zamieszczony na YouTube'ie przez IGN i aktualnie jest najchętniej oglądaną zapowiedzią gry, z wynikiem przeszło 18,5 mln wyświetleń^[85]. Omawiana wersja prezentuje Eivor jako mężczyznę; kobieta zaś nie pojawia się w filmie. *First Look Gameplay Trailer*^[86] ukazał się 7 maja 2020 r. i – podobnie jak w przypadku *Odyssey* – jest jedynie kompilacją scen przerywnikowych, bez rzeczywistej prezentacji mechanik. Ponownie, awatar gracza to mężczyzna.

Żeńska wersja Eivor pojawia się dopiero w trzecim materiale – *Gameplay Overview Trailer*^[87] z 12 lipca 2020 r. Tym razem zwiastun rzeczywiście zawiera sekwencje interaktywne, ukazane z perspektywy Eivor – kobiety. Analogicznie jak w przypadku *Odyssey*, trailer z mężczyzną, niezawierający tak naprawdę fragmentów gameplaya, wyświetlano o wiele częściej niż zwiastun z żeńskim awatarem; tym razem ponad dwukrotnie^[88]. Z kolei oficjalna strona internetowa Ubisoftu obecnie przekierowuje użytkowników do filmu z 10 marca 2022 r., zapowiadającego najnowszy dodatek fabularny – *Świt Ragnaröku*^[89]. Ponownie, bohaterem zwiastuna jest mężczyzna, co zostaje dodatkowo umotywowane fabularnie. W DLC odbiorca wciela się bowiem – za pośrednictwem Eivor – w nordyckiego boga Odyna. Sposób promocji *Valhalla* ludzko przypomina zatem rozwiązania wypracowane w roku 2018 przy premierze *Odyssey*. Zaprezentowanie obojga bohaterów stało się jednak o tyle trudniejsze, że ostatecznie są przecież wariantami jednej postaci; w przeciwieństwie do Alexiosa i Kassandry, których można bez przeszkód umieścić obok siebie w zwiastunie. Czy zatem kanoniczny w obu grach jest tak naprawdę męski awatar?

Okazuje się, że kilka faktów temu przeczy. Za przykład mogą posłużyć książkowe rozszerzenia uniwersum. W oficjalnej nowelizacji *Odyssey* autorstwa Gordona Doherty'ego^[90] focalizatorką zdarzeń zostaje Cassandra. Książki *Valhalla – Sword of the White Horse*^[91] oraz *Valhalla – Geirmund's Saga*^[92] prezentują Eivor jako wikińską wojowniczkę; podobnie jak wydany przez Dark Horse komiks *Valhalla – Song of Glory*^[93]. Pełne imię bohaterki brzmi zaś Eivor Varinsdottir, przy czym „dottir” to po norwesku „córka”, ojcem postaci jest natomiast Varin – wojownik i przywódca klanu. Protagonistką *Valhalla* jest zatem – jak można łatwo wywnioskować – Eivor, córka Varina. Oczywi-

[85] IGN, *Assassin's Creed Valhalla – Oficjalna Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwxALS4> (dostęp: 5.11.2022).

[86] Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: First Look Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=qloV1Q5gi7g> (dostęp: 5.11.2022).

[87] Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Gameplay Overview Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=SrwKP2iTPb8> (dostęp: 5.11.2022).

[88] Stan na 5.11.2022.

[89] *Assassin's Creed UK, Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarök – Launch Trailer*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=qzqJ9kbc_k (dostęp: 5.11.2022).

[90] G. Doherty, *Assassin's Creed: Odyssey. Oficjalna powieść gry*, Kraków 2019.

[91] E. Sjunneson, *Assassin's Creed: Valhalla – Sword of the White Horse*, Nottingham 2022.

[92] M.J. Kirby, *Assassin's Creed: Valhalla – Geirmund's Saga*, London 2020.

[93] C. Scott, M. Tūnica, M. Atiyeh, *Assassin's Creed: Valhalla – Song of Glory*, Milwaukie, OR 2020.

ście pozostaje to w sprzeczności z omawianymi wcześniej materiałami przedpremierowymi oraz ogólną strategią marketingową Ubisoftu.

Nie stanowi to jedynej nieścisłości tożsamościowej. Płeć awatara *Odyssey* zostaje bowiem bezpośrednio rozstrzygnięta w samej *Valhalli*. Analizując pliki w komputerze współczesnej protagonistki, Layli Hassan, użytkownik natrafia na opis berła Hermesa Trismegistosa, potężnego artefaktu ludu Isu. Okazuje się, że w 2018 r. zostało ono przekazane bohaterce przez Kassandra, Wojowniczkę z Orłem. Zatem to właśnie ona została Dziedziczką Wspomnień, przejmując tę funkcję po swoim biologicznym ojcu. Czytanie korespondencji Layli nie jest jednak obligatoryjne do ukończenia gry, a pliki te stanowią raczej ciekawostkę dla fanów. W związku z tym nie każdy gracz się z nimi zapozna; podobnie zresztą jak ze wspomnianymi powyżej książkowymi rozszerzeniami uniwersum.

O wiele bardziej bezpośrednio kwestię tożsamości awatara *Odyssey* rozstrzyga jedna z tzw. *Crossover Stories*. *Valhalla* otrzymała bowiem bezpłatne rozszerzenie fabularne pt. *A Fated Encounter*. Większość akcji rozgrywa się w zupełnie odrębnej lokacji – na wyspie Skye, a awatar gracza łączy siły z postacią znaną z poprzedniej odsłony. *Valhalla* nie oferuje jednak graczom importu zapisu stanu gry z *Odyssey* i bez względu na to, kogo uprzednio wybrali, Eivor spotyka Kassandra, która od przeszło milenium kontynuuje misję powierzoną jej przez Aletheię. Użytkowników, którzy zdecydowali się prowadzić rozgrywkę Alexiosem (a jak wiadomo, stanowili znaczną większość graczy *Odyssey* w ogóle), czekała zatem przykra niespodzianka. Ich awatar okazał się bowiem – retroaktywnie – niekanoniczny. Podobne zabiegi są stosowane także w *Valhalli* – przykładowo za pośrednictwem nowelizacji – jednak wikińska odsłona serii pozostaje na ten moment ostatnią oddaną do użytku. Zatem na ewentualne rozstrzygnięcia w kanonie gier odbiorcy muszą jeszcze poczekać; przynajmniej do kolejnej części.

Dla kontekstu warto dodać, że płeć awatara *Valhalli* można po części wywnioskować – nawet bez wiedzy zaczerpniętej z książek – z przebiegu fabuły gry. W ciele Eivor zreinkarnował się bowiem Odyn (czy też Havi), którego niestrudzenie poszukuje Loki. Temu ostatniemu użyczył ciała Basim – Ukryty arabskiego pochodzenia. Basim – żyjący w tych samych czasach, co awatar użytkownika – mylnie zakłada, że reinkarnacją Odyna jest Sigurd – brat Eivor (który jest tak naprawdę reinkarnacją Tyra). W sekwencjach odtwarzania wspomnień Havigo zauważamy zaś, że poszukiwany nordycki bóg współdzielił model postaci z męską wersją awatara. Pomyłka Basima-Lokiego wydaje się zatem całkowicie nielogiczna, jeśli prowadzimy rozgrywkę Eivorem mężczyzną, ponieważ obaj bogowie znali się osobiście i Basim wiedział dokładnie, jak wygląda Havi. Jedynie reinkarnacja w ciele kobiety – czego Loki prawdopodobnie się nie spodziewał – mogłaby spowodować tak chybiony osąd z jego strony.

Wykluczające strategie stosowane wobec najważniejszych żeńskich bohaterek serii wydają się, niestety, nieprzypadkowe. Nanci Santos zwraca uwagę, że:

Twórcy [*Assassin's Creed* – E.R.] wielokrotnie próbowali zróżnicować grono bohaterów lub wprowadzić pojedyncze żeńskie protagonistki, jednak bezskutecznie – z racji odgórných decyzji zarządu. O samym zarządzie rozpisowały się później portale informacyjne w kontekście molestowania seksualnego i dyskryminacji pracujących w firmie kobiet[94].

Pomimo prób zapewniania o powszechnie panującej w firmie tolerancji i priorytetyzacji inkluzywności Ubisoft w rzeczywistości nie stworzył paniom szczególnie sprzyjających warunków. W kwestiach marketingowych starał się zaś, najprawdopodobniej, usatysfakcjonować „domyślnego”, męskiego odbiorcę i pomnożyć zyski ze sprzedaży. Być może dlatego najważniejsze zwiastuny nie zawierały żeńskich awatarów. Nie sugerowały też możliwości wcielania się w bohatera *queerowego*, jednak okazuje się, że taka sposobność istnieje. Czy pod tym względem firma okazała się bardziej postępową?

Na przekór normatywności – romanse Ubisoftu

W obu omawianych tytułach nie brakuje postaci niezależnych, które chętnie nawiążą mniej lub bardziej skomplikowany romans z awatarem gracza. Cassandra może wejść w bliższą relację z 13 kobietami (Aikaterine, Anais, Aspazją, Auxesią, Dafne, Dioną, Elips, Kyrą, Odessą, Roxaną, Thyią, Xenią oraz Zopheras) oraz 9 mężczyznami[95] (Adonisem, Alcybiadesem, Kostą, Lykaonem, Lykinosem, Mikkosem, Natakasem, Thaletasem oraz Timotheosem). W przypadku Alexiosa ten stosunek zmienia się jeszcze bardziej na „korzyść” pań, z racji obligatoryjnego, heteroseksualnego związku. Z powyższego zestawienia należy zatem odjąć Natakasa i dodać Neemę. Grono potencjalnych opcji romansowych dla męskiego awatara składa się zatem z 14 kobiet i 8 mężczyzn. Po przeliczeniu odsetek kobiet w obu tych grupach wynosi odpowiednio 59% (41% mężczyzn) w przypadku Kassandry i 64% (36% mężczyzn) w przypadku Alexiosa – co daje stosunek niemal dwa do jednego.

Z większością tych postaci awatar gracza nawiązuje stosunkowo przelotną i zazwyczaj jednorazową znajomość; z wyjątkiem np. Alcybiadesa, dla którego można wykonać serię zadań pobocznych. Tę skomplikowaną relację kończy jednak sam zainteresowany, ponieważ postanawia się ustatkować. Poza wspomnianym już – wymuszonym odgórnie – heteroseksualnym związkiem, bohater *Odysey* nie nawiązuje głębszych relacji, a gracz może regularnie wybierać nowych partnerów wraz z postępem fabuły. Wiele opcji romansowych pojawia się bowiem po ukończeniu konkretnych zadań i dostępna interakcja stanowi pewną formę nagrody za ich wykonanie – rodzaj dodatku do zarobionych pieniędzy czy otrzymanych surowców. Dotyczy to zarówno kobiet jak i mężczyzn, choć w tej konfiguracji to panie – częściej niż panowie – stają się trofeum.

[94] N. Santos, op. cit., s. 50.

[95] Należy zaznaczyć, że żadna z postaci w *Odysey* i *Valhalla* nie jest otwarcie niebinarna bądź interplcio-

wa, zatem stosuję tu uproszczone podejście podziału na dwie płcie – jako dwa krańce pewnego spektrum.

Awatar gracza, bez względu na płeć, jest półbóstwem, bohaterem o nadzwyczajnej sile i wyjątkowych mocach. Nanci Santos pisze, że „[s]poglądając na serię [*Assassin's Creed* – E.R.] całościowo, za wspólną cechę wszystkich grywalnych asasynek można uznać to, że nie są hiperseksualizowane” [96]. Wydaje się to niewątpliwą zaletą, jednak stosunkowo „męski” obraz protagonistek ma też pewne wady. Cassandra to wojownicza, heroska zdolna pokonać mityczne potwory i zdecydowanie dominująca w każdej nawiązywanej relacji. Nie różni się pod tym względem od Alexiosa; druga strona romansu zawsze pozostaje słabsza niż protagonista, będący w pozycji władzy. Dotyczy to także – w niezmienionej formie – heteronormatywnych podbojów Kassandry (co gracz może zaobserwować na przykładzie związku z Adonisem, który wypowiada słowa: „Cóż mogę rzec, jestem kochankiem, a nie wojownikiem”). Taka konstrukcja relacji ugruntowuje je jako formę nagrody, zazwyczaj dość łatwej i zasłużonej, a w dłuższej perspektywie znaczącej tak naprawdę bardzo niewiele. Dynamika związków *queerowych* nie różni się zaś od tej w związkach heteronormatywnych.

Upodobanie do nieszczególnie pogłębionych i stosunkowo krótkotrwałych relacji można uzasadnić tym, że awatar gracza ostatecznie żyje przeszło 2400 lat, zatem jakakolwiek forma przywiązania do systematycznie odchodzących przyjaciół wydaje się niewskazana. Niezależny, pożądany przez osoby dowolnej płci i dominujący w relacjach protagonista stanowi z kolei stosunkowo atrakcyjny trop dla masowego odbiorcy. Niestety, jednocześnie zaniechane zostają szanse na stworzenie angażującej relacji, a możliwość odgrywania *queerowego* awatara to tylko jedna z dostępnych, choć nie do końca satysfakcjonujących opcji. Należy jednak zaznaczyć, że „kanoniczna” rozgrywka postacią Kassandry mimo wszystko oferuje więcej związków nieheteronormatywnych (choć, jak wspomniałam, bohaterkę można w dużym uproszczeniu określić po prostu mianem „Alexiosa w spódnicy”).

W *Valhalla* pula romansowa zostaje zredukowana z 22 do 13, a właściwie 12 opcji, zatem niemal o połowę. Bez względu na to, czy Eivor jest mężczyzną, czy kobietą, ma do wyboru te same postaci niezależne. W przypadku kobiet są to: Bil, Ciara, Estrid, Gunlodr, Petra i Randvi; w przypadku mężczyzn: Broder, Pierre, Stigr, Tarben, Tewdwr i Vili. Ikona serca w opcjach dialogowych pojawia się też w rozmowie ze Stowe, jednak w toku fabuły Eivor dowiaduje się, że mężczyzna darzy uczuciem inną postać niezależną. Nie uwzględniając ostatniego bohatera, otrzymujemy zatem odpowiednio po sześć opcji romansowych na obie występujące w grze płcie. Ta wręcz matematyczna precyzja przynosi zatem potencjalnie pozytywną zmianę w stosunku do poprzedniej części.

Valhalla oferuje także opcję nawiązania długotrwałych relacji – z Randvi, Petrą lub Tarbenem. Eivor nie jest osobą nieśmiertelną, zatem tego rodzaju przywiązanie wydaje się bardziej uzasadnione niż

[96] N. Santos, op. cit. s. 39.

w *Odyssey*. Dodatkowo, awatar zostaje jarłem Kruczej Przystani, więc aspekt życia w społeczności i odpowiedzialności za nią stanowi ważną składową konstrukcji postaci. Z racji tego, że dostępnych związków jest znacznie mniej niż w poprzedniej odsłonie serii, sprawiają one wrażenie nieco bardziej znaczących. Mimo to, większość z nich to interakcje stosunkowo przelotne, a najbardziej rozbudowaną relację można stworzyć z Randvi, a więc pierwotnie partnerką Sigurda – brata awatara. Wszelkie rozterki moralne wydają się więc w tej sytuacji uzasadnione. Oczywiście zaletę w porównaniu z poprzednią częścią stanowi brak odgórnie narzuconych romansów i obligatoryjnych potomków.

Podobnie jak w *Odyssey*, związki nieheteronormatywne nie różnią się szczególnie od pozostałych. Relacje z postaciami niezależnymi ulegają zaś pewnej demokratyzacji, ponieważ Eivor co prawda nie jest zwykłą wojowniczką (z racji bycia reinkarnacją Odyna), jednak jej potencjalni partnerzy nierzadko odpowiadają – w mniejszym lub większym stopniu – powszechnym wyobrażeniom o silnych, niezłomnych mieszkańcach Północy. Co warto zaznaczyć, chęć odkrycia wszystkich opcji romansowych wymaga od użytkowników obu gier prowadzenia rozgrywki biseksualnym (czy też panseksualnym) awatarem. Obligatoryjna relacja w *Dziedzictwie Pierwszego Ostrza* powoduje, że tożsamość awatara homoseksualnego bądź asekualnego zostaje zanegowana. Twórcy *Valhalla* wykazali się już nieco większym zrozumieniem wątków mniejszościowych, dzięki czemu gracze mogą bez przeszkód odgrywać postać o dowolnej orientacji. W obu grach istnieje wiele sposobów na uczynienie świata gry jak najmniej heteronormatywnym, lecz dotychczasowe rozważania dotyczą aspektów, na których ostateczny kształt mają wpływ odbiorcy. To oni decydują bowiem o orientacji przywołanych powyżej postaci niezależnych. Obecność motywów *queerowych* pozostaje więc opcjonalna.

Z góry zdefiniowane, nieredukowalne wątki mniejszościowe pojawiają się w najnowszych odsłonach *Assassin's Creed* stosunkowo rzadko. *Odyssey* zapoznaje gracza z historią Bris i Ligei – dwóch mieszanek Lesbos; co oczywiście ma określone konotacje historyczno-kulturowe (dodatkowo, pod koniec tego wątku fabularnego zostaje zacytowana poezja Safony). Uczucie łączące obie panie zaprezentowano jako szczere i niezwykle silne, jednak ich relację kończy tragiczny incydent, który ma miejsce jeszcze zanim awatar gracza po raz pierwszy spotyka rozpaczającą Bris. Miłość bohaterek rozkwita i obumiera zatem w przestrzeni pozakadrowej. Sytuację pogarsza śmierć obu postaci – przemieniona w Meduzę Ligeja obraca ukochaną w kamień, po czym ginie z ręki awatara gracza. Otwarcie *queerowy* związek nie ma zatem szans na powodzenie.

Warto też zaznaczyć, że relacja kobiet zbudowana zostaje na przeciwieństwach – Ligeja to silna, nieustraszona, dorównująca mężczyznom (lub przewyższająca ich) wojowniczka, zdolna unicestwić mityczną Gorgonę, Bris zaś jest delikatną niewiastą, drżącą o los ukochanej, uzbrojoną przede wszystkim w gorące uczucie i czerwoną różę.

Relacja przypomina zatem dość typowy, heteroseksualny związek, do którego Ligeja wprowadza męski pierwiastek. Bohaterki sytuują się zatem na dwóch krańcach spektrum *butch-femme*: dychotomii, która od przeszło stulecia spotyka się z głośną krytyką. Jak pisze Joan Nestle, niemal wszyscy zdążyli się już sprzeciwić takim związkom, przy czym jednym z najpopularniejszych nurtów krytycznych było postrzeganie osoby *butch* jako zaborczej (czy też drapieżnej – *predatory*), powielającej problematyczne, męskie zachowania (w tym przypadku Ligeja), natomiast *femme* to jej ofiara, określana wręcz mianem kobiety-dziecka^[97] (Bris).

Z kolei Alcybiades wydaje się otwarty na wszystkie potencjalne interakcje; prawdopodobnie najtrafniej definiuje go orientacja pansensualna. Serię zadań z jego udziałem wieńczy jednak decyzja o związku z zamożną kobietą, co zostaje umotywowane względami finansowymi i politycznymi. W pewnym sensie takie rozwiązanie fabularne przenicowuje stereotypowe wyobrażenie o kobietach będących utrzymankami wpływowych i bogatych mężczyzn. Z drugiej strony, Alcybiades mógłby nawiązać dowolną relację, a jednak wybiera związek heteroseksualny. Konserwatywne wzorce ostatecznie nie ulegają zatem zanegowaniu. Dodatkowo, bohater wprowadza zazwyczaj do gry element humorystyczny, spotęgowany jego performatywną rozwiązłością. Do pewnego stopnia tożsamość i sposób bycia Alcybiadesa są zatem obiektem żartów; młodocianą ekstrawagancją, która dodatkowo służy mu za kamuflaż w politycznych rozgrywkach.

Przedstawicielami społeczności *queerowej* w *Valhalla* są z kolei Erke i Stowe, najważniejsi bohaterowie wątku Lunden. To pierwsza tak rozbudowana męska relacja homoseksualna w serii; wydaje się również skonstruowana z większą dojrzałością niż poprzednie wątki mniejszościowe. W przeciwieństwie do Bris i Ligei, obaj bohaterowie są równi pod względem pozycji społecznej i umiejętności; nie odbiegają też wyglądem czy zachowaniem od heteronormatywnej większości jak Alcybiades. Co najważniejsze, ich wątek nie kończy się tragicznie; choć są zmuszeni ukrywać swoje uczucie przed światem. Na uwagę zasługuje także relacja Stowe z awatarem gracza. Początkowo w opcjach dialogowych z bohaterem pojawia się ikona serca, zatem – jeśli użytkownik rozgrywa fabułę kanoniczną, żeńską wersją Eivor – może spodziewać się heteroseksualnej opcji romansowej. Wybranie tego dialogu nie prowadzi jednak do spodziewanej interakcji; co więcej, w toku rozwoju fabuły awatar dowiadyuje się ostatecznie o orientacji seksualnej i prawdziwej miłości Stowe. Oczekiwania gracza zostają zatem odwrócone, a heteronormatywny porządek – zburzony. Czy tego typu wywrotowe działania można traktować jako zapowiedź lepszej przyszłości dla reprezentacji w grach Ubisoftu?

[97] J. Nestle, *Flamboyance and Fortitude: An Introduction*, [w:] *The Persistent Desire. A Femme-Butch Reader*, red. J. Nestle, Boston 1992, s. 14.

Podsumowanie

Wnioski formułowane przez badaczy analizujących wątki mniejszościowe w grach cyfrowych zasadniczo nie napawają optymizmem. Shaw i Friesem piszą:

Istnieją niezliczone problemy związane z reprezentacją mniejszości homoseksualnych i biseksualnych; poczynając od proporcji pomiędzy liczbą związków osób tej samej płci a relacji heteroseksualnych, a kończąc na konstrukcji heteronormatywnych światów, w których istnieją homoseksualne związki. Traktowane są one jako wymienne względem relacji heteroseksualnych^[98].

Sama obecność wątków *queerowych* nie gwarantuje zatem rzetelnej i pozbawionej uprzedzeń reprezentacji. Zwiększanie akceptacji wobec zjawisk nienormatywnych wymaga ich dogłębnego zrozumienia i właściwej implementacji. Z analizy kampanii marketingowych Ubisoftu wynika, że kobiety nadal muszą zmagać się z marginalizacją własnej płci w mainstreamowej kulturze. Mniejszość *queerową* czeka zatem – zapewne – wyboista i nieinkluzywna droga do budowania własnej tożsamości w wysokobudżetowych grach cyfrowych.

Możliwości, które oferuje to medium, wydają się w szerszej perspektywie niemal nieograniczone. Interaktywność pozwala odbiorcy na bezpośrednie uczestnictwo w rozgrywających się w percypowanym tekście zdarzeniach oraz wpływanie na ich przebieg. Dostosowywanie awatara gracza do własnych potrzeb i decydowanie o podejmowanych przez niego akcjach umożliwia zachowanie i umacnianie swojej – także nienormatywnej – tożsamości. Ponadto, otwiera pole do eksperymentów; użytkownik nie jest zobowiązany odtwarzać porządku codzienności, lecz bez przeszkód wciela się również w bohaterów będących jego przeciwieństwem. Takie działania mogą – jak zauważyli również inni badacze – posłużyć do osvajania odbiorców ze zjawiskami, z którymi część osób nie jest zaznajomiona bądź ich jeszcze nie rozumie. Właściwie zaprezentowana różnorodność pogłębia wiedzę odbiorców i przyczynia się do walki z uprzedzeniami i krzywdzącymi stereotypami.

Jednakże, nie każda inkluzywna reprezentacja wpływa pozytywnie na budowany w mass mediach wizerunek mniejszości. Strategie marketingowe wielkich korporacji pozostają oczywiście kwestią dyskusyjną i wymagającą gruntownej przebudowy, aczkolwiek nie zawsze wyrządzają bezpośrednią krzywdę przedstawicielom mniejszości. Nie można tego jednak powiedzieć o elementach niewłaściwie skonstruowanych, aktywnie wpływających na świat gry i kształtujących sposób jej odbioru. Rozwiązania negujące konsekwentnie budowaną tożsamość awatara i gracza wydają się w tym kontekście szczególnie dotkliwe. Gry mogą przyczynić się do redukcji stereotypów, ale także do ich umacniania czy wręcz tworzenia nowych. Tego rodzaju uchybienia muszą zostać wyeliminowane, jeśli pragnieniem twórców jest w istocie – jak sami zapewniają – korekta dotychczasowych błędów.

[98] A. Shaw, E. Friesem, op. cit., s. 3878.

Okazuje się, że pomocą coraz częściej służą odbiorcy, którzy nie wahają się wyrażać własnego niezadowolenia i nagłaśniać najbardziej kontrowersyjnych przypadków – jak miało to miejsce po premierze *Dziedzictwa Pierwszego Ostrza*. Sam Ubisoft wydaje się zaś połowicznie przychylić do części postulatów użytkowników, czego dowodem stała się – choć, paradoksalnie, w zupełnie innym kontekście – zapowiedź kolejnej odsłony serii – *Assassin's Creed: Mirage*. Uniwersum powraca bowiem do korzeni i chwilowo porzuca obrany w ostatnich latach kierunek, czyli rozbudowane gry z wyjątkowo obszernymi mapami, efektowną, otwartą walką zamiast skrytobójstw i rozwiniętymi elementami *roleplayingu*[99]. Firma w ten sposób może – przykładowo – uspokoić nieusatsfakcjonowanych rozwojem franczyzy fanów. Jednak czy kolejna gra z męskim awatarem pomoże w realizacji nowej, inkluzywnej polityki Ubisoftu? Krótki film rocznicowy, opublikowany z okazji piętnastolecia serii[100], nie ukrywa już kobiecych protagonistek, włączając Evie, Amunet, Kassandrę i Eivor w bieg historii. Niestety, nadal jedynymi otwarcie żeńskimi awatarami pozostają Aveline de Grandpré oraz Shao Jun; dodajmy – postaci z projektów raczej fakultatywnych. Być może tylko w takich produktach mogą obecnie pokładać nadzieję zwolennicy awatarów *queerowych*. Zarówno fanom, jak i badaczom pozostaje czekać z niecierpliwością na rozwój wydarzeń, także tych spoza uniwersum *Assassin's Creed*.

Anthropy A., *Dys4ia*, Newgrounds 2012

Arif S., *Ubisoft Apologizes to Players for Assassin's Creed Odyssey DLC Controversy*, IGN, <https://www.ign.com/articles/2019/01/18/ubisoft-apologizes-to-players-for-assassins-creed-odyssey-dlc-controversy> (dostęp: 5.11.2022)

Assassin's Creed Player Count and Other Stats, *How many people play Assassin's Creed? Player Count & Stats (2022)*, Video Games Stats, <https://videogamesstats.com/assassins-creed-facts-statistics/> (dostęp: 5.11.2022)

BIBLIOGRAFIA

[99] *Roleplaying* jest tu rozumiany szeroko jako „aktywność polegająca na odgrywaniu czy też wcielaniu się w konkretną rolę, co można przeprowadzić w różnych formach i w wielu grach, nie tylko tych z gatunku RPG” (definicja Marinki Copier), a wąsko – niejako w kontraście do poprzednich części serii, w których awatar gracza był odgórnie zdefiniowany. W najnowszych odsłonach użytkownik ma możliwość (do pewnego stopnia) wpływania na tożsamość postaci grywalnej, podejmowania znaczących decyzji, nawiązywania relacji, rozwijania wybranych umiejętności czy kreowania systemu wartości. *Roleplaying to* – w tym kontekście – aspekt powiązany raczej ze sprawczością gracza niż samym odgrywaniem roli (gracz, wcielając się w Altafra czy Ezio, też odgrywa przecież pewną rolę). Jerzy Szeja

zwraca uwagę na to, że „gra (zabawa) w odtwarzanie postaci” jest definicją nieprecyzyjną, ponieważ odgrywanie postaci przybiera wiele form, niekoniecznie fabularnych. Z obszaru narracyjnych gier fabularnych wyłącza gry komputerowe, skupiając się na tradycyjnej formie sesji opartej na podręczniku, z udziałem mistrza gry i gracza (graczy). M. Copier, *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, konferencja stowarzyszenia DiGRA, „Changing Views: Worlds in Play” 2005, t. 3, s. 4; J. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004, s. 11–12.

[100] Ubisoft, *Piętnastolecie Assassin's Creed: Skok prosto w historię*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=g_Zbfr6GXvE (dostęp: 5.11.2022).

- Assassin's Creed UK, *Assassin's Creed Valhalla: Dawn of Ragnarök – Launch Trailer*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=qqzJ9kbcs_k (dostęp: 5.11.2022)
- Avard A., *Controversial Assassin's Creed Odyssey DLC gets patched with reconfigured cutscenes and tweaked dialogue*, GamesRadar+, <https://www.gamesradar.com/controversial-assassins-creed-odyssey-dlc-gets-patched-with-reconfigured-cutscenes-and-tweaked-dialogue/> (dostęp: 5.11.2022)
- Carter Ch., *Assassin's Creed Odyssey director 'surprised' at Alexios/Kassandra usage split*, Destructoid, 14.12.2018, <https://www.destructoid.com/assassins-creed-odyssey-director-surprised-at-alexios-kassandra-usage-split/> (dostęp: 5.11.2022)
- Copier M., *Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle*, konferencja stowarzyszenia DiGRA, „Changing Views: Worlds in Play” 2005, t. 3
- Doherty G., *Assassin's Creed: Odyssey. Oficjalna powieść gry*, Kraków 2019
- Galop – the LGBT+ anti-abuse charity, *The A in LGBTQIA+ is for ACE, not Ally*, Galop UK, <https://galop.org.uk/resource/the-a-in-lgbtqia-is-for-ace-not-ally/> (dostęp: 5.11.2022)
- Hasło: *queer*, *Cambridge Dictionary* [online], <https://dictionary.cambridge.org/pl/dictionary/english/queer> (dostęp: 5.11.2022)
- How Long to Beat, *Assassin's Creed Odyssey*, <https://howlongtobeat.com/game/57503> (dostęp: 5.11.2022)
- How Long to Beat, *Assassin's Creed Valhalla*, <https://howlongtobeat.com/game/77729> (dostęp: 5.11.2022)
- IGN, *Assassin's Creed Valhalla – Oficjalny Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ssrNcwxALS4> (dostęp: 5.11.2022)
- Jolly S., *What use is queer theory to development?*, seminarium „Queering Development”, Brighton: Institute for Development Studies, luty 2000
- Kirby M.J., *Assassin's Creed: Valhalla – Geirmund's Saga*, London 2020
- Kozyra M., *Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Retelling: strategie przestrzenne*, red. D. Ciesielska, M. Kozyra, A. Łozińska, Kraków 2019, s. 173–192
- Krawczyk S., *Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 139–164
- Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016
- Kuliga H., *Tożsamość i jej kreowanie w grach wideo. Przykład postaci LGBT*, „Dziennikarstwo i Media” 2020, nr 13, s. 197–212. <https://doi.org/10.19195/2082-8322.13.14>
- Mason C.L., *Introduction to Routledge Handbook of Queer Development Studies*, [w:] *Routledge Handbook of Queer Development Studies*, red. C.L. Mason, London – New York 2018
- Modzelewski P., Oronowicz-Jaškowiak W., *Gry komputerowe a funkcjonowanie psychospołeczne. Przegląd aktualnych doniesień naukowych*, „Konteksty Pedagogiczne” 2018, nr 2(11), s. 105–118. <https://doi.org/10.19265/KP.2018.211105>
- Murnane K., *Do Players Choose Alexios or Kassandra In 'Assassin's Creed Odyssey'?*, Forbes, 17.12.2018, <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/12/17/do-players-choose-alexios-or-kassandra-in-assassins-creed-odyssey/?sh=6903fd1a6063> (dostęp: 5.11.2022)
- Nestle J., *Flamboyance and Fortitude: An Introduction*, [w:] *The Persistent Desire. A Femme-Butch Reader*, red. J. Nestle, Boston 1992
- Outright Team, *Acronyms Explained*, Outright International, <https://outrightinternational.org/insights/acronyms-explained> (dostęp: 5.11.2022)

- Phillips T., „Assassin's Creed” *Odyssey* DLC breezes past its baby controversy and doesn't dare look back, EuroGamer 2019, <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-odyssey-dlc-breezes-past-its-baby-controversy-and-doesnt-dare-look-back> (dostęp: 5.11.2022)
- PopnGames, *Assassin's Creed Valhalla (Ps4/Xbox) Unboxing*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=-vLbwjzOYQs> (dostęp: 5.11.2022)
- Queer Game Studies, red. B. Ruberg, A. Shaw, Minneapolis, MN 2017
- Representation: *Cultural Representations and Signifying Practices*, red. S. Hall, London – Thousand Oaks – New Delhi 1997
- Santos N., *Assassins and the Creed: A look at the Assassin's Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry*, [w:] *Women in Historical and Archaeological Video Games*, red. J. Draycott, Berlin – Boston 2022, s. 25–55
- Scott C., Túnica M., Atiyeh M., *Assassin's Creed: Valhalla – Song of Glory*, Milwaukee, OR 2020
- Shaw A., Friesem E., *Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games*, „International Journal of Communication” 2016, t. 10, s. 3877–3889
- Sjunneson E., *Assassin's Creed: Valhalla – Sword of the White Horse*, Nottingham 2022
- Stauffer D., *Assassin's Creed Odyssey's Controversial DLC Is Getting Fixed*, ScreenRant 2019, <https://screenrant.com/assassins-creed-odyssey-dlc-legacy-first-blade-controversy/> (dostęp: 5.11.2022)
- Stephens L., *Assassin's Creed Odyssey – The Ultimate Critique – Luke Stephens*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=UfvOLjZkGrM> (dostęp: 5.11.2022)
- Szeja J., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004
- Śmieja W., *Przeciw konstrukcjonistom. Teoria queer i jej krytycy*, „Przestrzenie Teorii” 2010, t. 13, s. 223–242
- Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Gameplay Walkthrough Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=IN6t3UP4xDM> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 World Reveal Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=GbLFsOq5ipI> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey: Launch Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gENNqLpefa4> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Cinematic World Premiere Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=rKjUAWlbTjk> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: First Look Gameplay Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=qloV1QSgi7g> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Assassin's Creed Valhalla: Gameplay Overview Trailer*, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=SwrKP2iTPb8> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Discover Assassin's Creed Franchise*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/all-games> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Diversity & Inclusion. Celebrating diversity and putting belonging at the heart of what we do*, Ubisoft, <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/diversity-inclusion> (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft, *Piętnastolecie Assassin's Creed: Skok prosto w historię*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=g_Zbfr6GXvE (dostęp: 5.11.2022)
- Ubisoft North America, *Assassin's Creed Odyssey: E3 2018 Official World Premiere Trailer | Ubisoft [NA]*, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=s_SJZS-AtLBA (dostęp: 5.11.2022)
- WePC Statistics, *Console Gaming Statistics 2022*, WePC, <https://www.wepc.com/statistics/console-gaming/> (dostęp: 5.11.2022)
- Woroch A., *To tylko sztuczka. O samoświadomości kina i technikach deziluzyjnych we współczesnych filmach*, Kraków 2022

- Assassin's Creed* (Ubisoft Montréal, 2007)
Assassin's Creed: Odyssey (Ubisoft Quebec, 2018)
Assassin's Creed: Origins (Ubisoft Montréal, 2017)
Assassin's Creed: Revelations (Ubisoft Montréal, 2011)
Assassin's Creed: Syndicate (Ubisoft Quebec, 2015)
Assassin's Creed: Valhalla (Ubisoft Montréal, 2020)
Assassin's Creed III: Liberation (Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, 2012)
Dragon Age (BioWare, 2009–)
Mass Effect (BioWare, 2007–)
The Last of Us (Naughty Dog, 2013–)
The Sims (Maxis, The Sims Studio, 2000–)
Wiedźmin (CD Projekt, 2007–)

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 Prósinińskiego 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. Prósiniński, 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 przesłanie 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 się 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



Peryferie nocnego Vegas [The Outskirts of Night Vegas] (*Fallout New Vegas*)

Dźwiękowość jako czynnik budujący spójność serii gier wideo (na przykładzie serii *Assassin's Creed*)

ABSTRACT. Bajew Mikołaj, *Dźwiękowość jako czynnik budujący spójność serii gier wideo (na przykładzie serii Assassin's Creed)* [Sound quality as a coherence-creating factor in a video game series (the example of the *Assassin's Creed* series)]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 327–347. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.20>.

In the article, the author raises the question of creating coherence in video game series by means of sound. In order to do this, he conducted research on four groups of SFXs (*Sound Effects*) extracted from the first seven games of the *Assassin's Creed* series. It covered those SFXs that accompany the series' signature gameplay moments. Sound samples recorded during gameplay were then analysed in the programme *Reaper* using Steinberg's standard VST3 analysis tools. The research findings are compiled and presented in the form of a table. The author adopted the understanding of coherence outlined by Stanislav Gajda, and the concept refers to the mathematical formulation of the term.

KEYWORDS: computer game, soundness, multimodality, cohesion, *Assassin's Creed*

Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie zagadnienia budowania spójności serii gier komputerowych za pomocą dźwiękowości[1], rozumianej jako jeden z modusów multimodalnej całości komunikacyjnej. Realizację tego celu oparłem na komputerowej analizie plików dźwiękowych, wyodrębnionych z pierwszych siedmiu głównych gier z serii *Assassin's Creed*. Wybór obiektu analizy nie był przypadkowy. Po pierwsze, analizowana seria gier komputerowych jest bardzo popular-

Wstęp

[1] W tekstach anglojęzycznych dotyczących dźwięku w grach wideo najczęściej spotykanym określeniu warstwy dźwiękowej gry komputerowej są – m.in. w pracach Karen Collins, Jamesa Brame'a, Sandera Huiberts, Sebastiana Diaz-Gasci – „video game audio” (K. Collins, *An introduction to the participatory and non-linear aspects of video games audio*, [w:] *Essays on sound and vision*, red. S. Hawkins, J. Richardson, Helsinki 2007; J. Brame, *Examining Non-Linear Forms: Techniques for the Analysis of Scores Found in Video Games* [Master thesis], University of Texas Tech, Texas 2009, s. 3, https://www.academia.edu/7832261/Examining_Non_Linear_Forms_Techniques_for_the_Analysis_of_Scores_Found_in_Video_Games [dostęp: 20.05.2023]; S. Huiberts, *Captivating Sound. The Role of Audio for Immersion in Computer Games* [PhD thesis], Utrecht School of Arts – Uni-

versity of Portsmouth, Utrecht – Portsmouth 2010, s. 9, 14, https://www.researchgate.net/publication/255968332_Captivating_Sound_the_Role_of_Audio_for_Immersion_in_Games [dostęp: 20.05.2023]; S. Diaz-Gasca, *Music Beyond Gameplay: Motivators in the Consumption of Videogame Soundtracks* [PhD thesis], University of Griffith, Brisbane 2013, s. 13, https://research-repository.griffith.edu.au/bitstream/handle/10072/367483/Diaz%20Gasca_2015_02Thesis.pdf?sequence=1 [dostęp: 20.05.2023]), rzadziej „video game sound” (K. Collins, *Playing with Sound: A theory of interacting with sound and music in video games*, Cambridge 2013, s. 2, 3). Określenia te z reguły nazywają te same zasoby znakowe, co dźwiękowość, z tą różnicą, że nie ewokują ujęcia dźwiękowości jako jednego z modusów gry komputerowej.

na[2] i cieszy się uznaniem graczy[3]. Po drugie, seria ta była wielokrotnie doceniana za wysoką jakość warstwy dźwiękowej i otrzymała m.in.: nominację do 2009 GAME Award za *Assassin's Creed II*, przyznawaną przez BAFTA[4], w kategorii „Best Original Score”[5]; nominację Audio of the Year 2019 za *Assassin's Creed Odyssey*, przyznawaną przez Game Audio Network Guild[6]; nagrodę główną Canadian Videogame Award 2015, w tym w kategorii „Best Audio”, za *Assassin's Creed Syndicate*[7]. Po trzecie, uczynienie serii *Assassin's Creed* przedmiotem badań uważam za konsekwencję podzielenia wyrażonego przez Espena Aarsetha poglądu, że „playing is essential” w badaniach nad grami[8].

Realizując przedstawiony na początku cel, przyjmuję trzy założenia. Po pierwsze, serię gier komputerowych postrzegam jako tekst medialny[9] – rozumiany szeroko jako „całość komunikacyjna, współtworzona przez zróżnicowane rodzaje znaków”[10] – którego poszczególne części (tj. gry komputerowe będące elementami serii) łączą „jedną koncepcja semantyczna”[11] i którego immanentną właściwością jest multimodalność. Po drugie, przez multimodalność rozumiem

[2] Według oficjalnego raportu Ubisoftu do 2019 r. gry z serii sprzedały się w ponad 140 mln egzemplarzy, a liczba graczy przekroczyła 95 mln. Ubisoft Entertainment, *Facts and Figures*, 2019, https://ubistatic-a.akamaihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/2019_06_Press_Kit_Facts_Figures-EN.pdf (dostęp: 8.01.2023).

[3] Ale nie tylko graczy. Elementy charakterystyczne serii – np. postać Ezio Auditore da Firenze lub zakapturzony strój asasyńska – pojawiły się jako *easter eggi* w innych grach, a nawet seriach. Polskim miłośnikom gier komputerowych szczególnie znajomy powinien być *easter egg* z *Wiedźmina 2: Zabójców królów*, w którym już na początku gry, podczas obłężenia zamku La Valette'ów, można natknąć się na rozbity wóz z sianem i leżącą obok postać w długim, białym, przepasanym czerwona szarfą stroju, z charakterystycznym ostrzem wysuwającym się z rękawa.

[4] BAFTA – the British Academy of Film and Television Arts – is a world-leading independent arts charity (za: BAFTA, *About BAFTA*, 2018, <https://www.bafta.org/about> [dostęp: 14.01.2023]).

[5] S. Butter, 2009 GAME Award, BAFTA, 10.02.2010, <https://www.bafta.org/games/awards/2009-game-award> (dostęp: 10.01.2023).

[6] Game Audio Network Guild, *Audio of the Year*, Game Audio Network Guild, 2019, <https://www.audiogang.org/awards-archive-old/2019-awards/> (dostęp: 10.01.2023).

[7] J. Levy, *Winners of the 2015 Canadian Videogame Awards*, Toronto Guardian, 8.12.2015, <https://torontoguardian.com/2015/12/winners-of-the-2015-canadian-videogame-awards/> (dostęp: 9.01.2023).

[8] E. Aarseth, *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, proceedings from conference „MelbourneDAC:streaming wor(ld)s”, Melbourne 2003, s. 7. Badanie serii *Assassin's Creed* ma też dla mnie wartość sentymentalną, ponieważ do zapoznania się z przygodami asasyńców zachęciła mnie moja żona.

[9] Za Kępą-Figurą przyjmuję też, że znaczenie takiego tekstu powstaje w sposób multiplikatywny na drodze integracji aktywowanych modusów. D. Kępa-Figura D., *Multimodality of Internet-Mediated Communication Behaviour*, [w:] *The Ethics of Humour in Online Slavic Media Communication*, red. L. Duskaeva, Abingdon – Nowy Jork 2021, s. 41.

[10] H.-J. Bucher, *Multimodales Verstehen oder Rezeption als Interaktion Theoretische und empirische Grundlagen einer systematischen Analyse der Multimodalität*, [w:] *Bildlingustik. Theorie – Methoden – Fallbeispiele*, red. H. Diekmannshenke, M. Klemm, H. Stöckl, Berlin 2011, s. 123–156, za: D. Kępa-Figura, *(Multimodaler) Text als Gegenstand linguistischer Forschung*, „tekst i dyskurs – text und dyskurs” 2021, nr 15, s. 137–155; tłum. własne.

[11] S. Gajda, *Podstawy badań stylistycznych nad językiem naukowym*, Warszawa 1982. Przesłanki na temat, jak określił ją Stanisław Gajda, „koncepcji semantycznej” jako wyznacznika tekstowości pojawiają się w pracach wielu badaczy, m.in. Jerzego Bartmińskiego: „tekst to «makroznak» [...] poddaje się całościowej interpretacji, wykazuje integralność strukturalną oraz spójność semantyczną” (J. Bartmiński, *Tekst jako przedmiot tekstologii lingwistycznej*, [w:] *Tekst: problemy teoretyczne*, red. J. Bartmiński, B. Boniecka,

„nierównorzędność różnego rodzaju znaków współtworzących dany przekaz, bez orzekania o sensotwórczej przewodzie któregośkolwiek z typów znaków [modusów – przyp. M.B.]”[12]. Po trzecie, przyjmuję, że znaczenie ukonkretnia się w użyciu („impuls recepcji może mieć swoje źródło tak we właściwościach przekazu, jak i w istotności poszczególnych elementów tego przekazu dla odbiorcy”[13]). Oznacza to, że ta sama gra komputerowa widziana z perspektywy nadawcy tekstu (twórcy gry, producenta gry, wydawcy gry) będzie innym tekstem niż gra widziana z perspektywy odbiorcy tekstu (gracza)[14].

Przygotowane przeze mnie badanie dźwiękowości (jednego z modusów głównych gry komputerowej) serii gier komputerowych, traktowanej jako tekst nadawcy, umożliwia zdobycie informacji potrzebnych do opisanie jej (a dokładnie poszczególnych dźwięków poddanych analizie) w wymierny sposób, za pomocą parametrów opisujących właściwości fizyczne dźwięków. Niezależnie od liczby interpretacji rozgrywki *Assassin's Creed* przez graczy, analiza widma fal plików dźwiękowych prowadzi do algorytmicznego wygenerowania danych, określających wybrane właściwości tych plików. W połączeniu z badaniami odbioru pozwala ona uzyskać pełny obraz dźwiękowości gier komputerowych, pod warunkiem że pliki dźwiękowe zostaną pozyskane z rozgrywek przy takich samych parametrach rejestrujących (stała czułość nagrywania[15], stała *sample rate*, stała *bit depth*[16], brak

Lublin 1998, s. 17), oraz w definicjach słownikowych: tekst „stanowi zamkniętą i skończoną całość z punktu widzenia treściowego” (Hasło: *tekst*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, Wrocław 1998). Natomiast pełne (z)rozumienie istoty tekstu jako jednostki komunikacyjnej, na którym się opieram, wyraziła Danuta Kępa-Figura: „Za najbardziej ogólne i uniwersalne kryteria służące wyznaczeniu granic tekstu uważam trzy kwestie: spójności tekstu (strukturalnej oraz tematycznej), jedności realizowanej funkcji i potencjału tworzenia intertekstualnych odniesień”. D. Kępa-Figura, (*Multimodaler Text...*, s. 144.

[12] D. Kępa-Figura, *Multimodality...*, s. 41.

[13] Eadem, (*Multimodaler Text...* Zob. J. Fiske, *Introduction to Communication Studies*, London 2010 (1982).

[14] Role „twórcy gry” i „gracza” oczywiście są zmienne, zależnie od sytuacji komunikacyjnej. W momencie, w którym osoba będąca graczem postanawia stworzyć własną grę i realizuje ten pomysł – jej perspektywa zmienia się z odbiorczej na nadawczą. Zaistnieć może też sytuacja odwrotna – jeśli producent gry lub jeden z deweloperów postanowi w nią zagrać, staje się jej odbiorcą (por. *text sender* i *text receiver* – J. Fiske, op. cit.).

[15] Jest to parametr określający, jakie natężenie sygnału (ang. *gain level*) wchodzi do urządzenia rejestrującego (w tym przypadku jest to komputer i program DAW – ang. *Digital Audio Workstation*). Nie wpływa on wyłącznie na głośność nagrań materiału, ponieważ *gain level* w pewnym stopniu determinuje także brzmienie tego, co nagrywamy. Czułość nagrywania najczęściej jest regulowana za pomocą potencjometrów, umieszczonych w interfejsie audio (m.in. w Focusrite Scarlett Solo 3Gen, Behringerze U-Phoria UMC202HD) – tj. komputerowej karty dźwiękowej z dodatkowymi funkcjonalnościami, umożliwiającymi dokładne sterowanie nagrywanym sygnałem – lub za pomocą aplikacji dedykowanej (m.in. Soundcraft Ui16, Behringer X AIR XR18).

[16] Parametry *sample rate* i *bit depth* określają, w jakim stopniu sygnał analogowy (tj. sygnał wejściowy) został przetworzony i zrekonstruowany jako cyfrowy (tj. sygnał wyjściowy). Im wyższe są ich wartości, tym mniej sygnał cyfrowy różni się od analogowego. *Sample rate* opisuje zakres rejestrowanych częstotliwości (najczęściej spotykanym standardem jest tzw. standard jakości CD, czyli 44,1 kHz, ale istnieją też inne, jak np. 48 kHz [w takim standardzie z reguły pracują studia nagrań i producenci] lub 192 kHz). *Bit depth* (inaczej: rozdzielczość próbki dźwiękowej) określa zaś liczbę próbek, których algorytm użył do

clippingu[17]). Niemniej, praca na tak przygotowanych plikach stwarza możliwości porównywania ze sobą dźwiękowości właściwie wszystkich gier komputerowych[18].

Ze względu formułę artykułu, ograniczyłem się do przedstawienia wyników badania przeprowadzonego na 28 dźwiękach, nagranych przeze mnie podczas rozgrywania gier z analizowanej serii – dźwięki te „obrazują” cztery różne (w dyskursie graczy o serii wskazywane jako charakterystyczne[19] dla niej) akcje – przynależnych do dwóch modusów cząstkowych dźwiękowości, tj. *Sound Effects* (dalej: SFX) i *Foleys* (dalej: FOL).

Modusy cząstkowe dźwiękowości – SFX i FOL

Sposób rozumienia SFX oraz FOL, a co za tym idzie – także określenie granic modusów – przyjąłem za Michaeliem Cullenem[20] (Cullen 2017):

1. SFX: „Sound Effects (Hard Effects) – any sound from an real-life object”

skwantyfikowania sygnału analogowego (we wspomnianym standardzie jakości CD, *bit depth* wynosi 16 bitów, natomiast dźwięk można rejestrować cyfrowo także w rozdzielczości 24 bitów i 32 bitów).

[17] *Clipping* odnosi się do sytuacji, w której poziom sygnału wejściowego jest tak duży, że przekracza możliwości odbiorcze urządzenia przyjmującego sygnał. Powoduje to zarejestrowanie *clipu* w miejsce próbki sygnału. Mimo że istnieją programy, za pomocą których można wyeliminować lub „zasłonić” *clipy* z nagrania, ich wystąpienie jest czymś bardzo niepożądanym i najczęściej wymusza konieczność powtórzenia rejestracji. Sweetwater, *Clipping*, Sweetwater, 1.05.1998, <https://www.sweetwater.com/insync/clipping/> (dostęp: 3.01.2023).

[18] Innym dostrzeżonym przeze mnie problemem, którego proponowana metoda badawcza nie rozwiązuje, jest trudność w ocenie zgodności badanych gier. Porównując ze sobą komputerowo generowane obrazy dźwiękowości rozgrywki np. *Wiedźmina. Edycji Rozszerzonej*, zarejestrowane przez – założmy – pięciu graczy, należałoby się upewnić, że zarówno ustawienia gry, jak i wersje gry są identyczne. Dotyczy to nie tylko strony dźwiękowej. Trzeba liczyć się z tym, że brak zupełnej spójności warstwy graficznej rejestrowanych rozgrywek (powiedzmy, że różnica będzie w rozdzielczości wyświetlanych tekstur) może sprawić, że gracz inaczej poprowadzi rozgrywkę, niż gdyby spójność została zachowana. A to oznacza, że dźwiękowość tej rozgrywki również będzie inna.

[19] Jedną z takich akcji jest użycie ukrytego ostrza, chyba najbardziej charakterystycznego elementu serii. Wskazuje na to m.in. opinia gracza o pseudonimie Tesu, zamieszczona pod ofertą gry *Assassin's Creed*:

Odyssey w serwisie Steam: „Zacznijmy od tego, że *Odyssey* [*Assassin's Creed: Odyssey* – przyp. M.B.] jest pozbawiona wielu rozwiązań, które stanowiły nieodłączny element rozgrywki w serii i przez lata mocno się zużyły. Ukryte ostrze, system walki oparty o kontrataki, przeciwnicy grzecznie czekający na swoją kolej, wtapienie się w tłum, orli wzrok skanujący okolice i automatycznie identyfikujący cele, monotone misje poboczne – to wszystko albo z gry wyleciało, albo zostało przemodelowane”. Tesu, *Do AC Odyssey podchodziłem...*, Steam, 12.06.2019, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198012640010/recommended/812140/> (dostęp: 8.01.2023).

[20] M. Cullen, *Basics of Sound Design*, Chapman University, Kalifornia, USA 2017, <https://frost.ics.uci.edu/ics62/BasicsofSoundDesignforVideoGames-MichaelCullen.pdf> (dostęp: 20.10.2022). Co ważne, Michael Cullen nie przedstawia w swoim tekście SFX oraz FOL jako modusy cząstkowe dźwiękowości, a jedynie jako grupę dźwięków, która spełnia w grze komputerowej określony cel (przyjmuje on w swoim opisie typowo sound designerski punkt widzenia, zgodnie z którym dźwięki są porządkowane ze względu na ich funkcję oraz sposób wykorzystania, nie ze względu na ich inherentne znaczenie). Ponieważ jednak jego sposób myślenia wydaje mi się pokrewny do sposobu myślenia multimodalistów – tak, jak multimodalisci przypisują konkretnym rodzajom znaków i samym znakom określone funkcje w komunikacie, tak Cullen przypisuje określone funkcje konkretnym dźwiękom w grze komputerowej – postanowiłem zaadaptować jego definicje jako opisujące wybrane przeze mnie do badania modusy cząstkowe dźwiękowości.

2. FOL: „Foleys – any sound effect that the player makes”.

Rozróżnienie tych kategorii jest oparte na sposobie, w jaki dane grupy dźwięków są wywoływane z gry – tj. „ewokowane” (ang. *evoke*)[21]. O ile SFX obejmuje dźwięki przypisane do dowolnej akcji w grze, o tyle za pomocą FOL określa się dźwięki wywołane bezpośrednio przez akcję gracza[22]. Kategorie wyróżnione przez Cullena można dodatkowo odnieść do podziału tego wymiaru dźwiękowości, który Karen Collins nazwała *dynamic audio*[23]. Amerykańska badaczka wskazała go jako charakterystyczny dla medium gier komputerowych (m.in. ze względu na możliwość „ewokowania” dźwięków) i opisała następująco: „[t]he non-linear, variable elements in the sonic aspects of gameplay”[24]. W ramach *dynamic audio* wyróżniła *adaptive audio*[25] i *interactive audio*[26], które w znacznej części[27] pokrywają się z kategoriami z podziału Cullena: SFX można identyfikować jako część *adaptive audio* (czyli dźwięki pojawiające się w przestrzeni gry wideo w wyniku *adaptacji* warstwy audialnej do aktualnego stanu gry), a FOL jako część *interactive audio* (czyli dźwięków pojawiających się w przestrzeni gry wideo w wyniku bezpośredniej *interakcji* gracza z grą). Ustalenia uczonej traktuję zatem jako potwierdzenie

[21] Możliwość ewokowania dźwięków w grze komputerowej w znaczący sposób wpływa na doświadczenie rozgrywki oraz dźwiękowości, ponieważ – jak odnotowuje Karen Collins – „interacting with sound change our subjective experience of that sound” (K. Collins, *Playing with Sound...*, s. 4). W tym kontekście, tj. kreowania doświadczenia gry wideo, jest ona co najmniej równie istotna, co możliwość słyszenia i słuchania dźwięków nieewokowanych. Collins wskazuje też na jej ważną rolę w tworzeniu poczucia obcowania w świecie gry: „[P]layers have a direct, embodied interaction with the sounds that they evoke and hear in games, and coupled with physical or kinesonic-congruent action, these sounds (and thus the game character) can become an extension of the self” (K. Collins, *Playing with Sound...*, s. 57).

[22] W dyskursie i praktyce *sound designu* przyjęło się zrównywać ze sobą SFX i FOL (tzn. posługiwać się jednym pojęciem w celu określenia drugiego lub obu), przy czym kategoria SFX jest zazwyczaj traktowana jako określenie hiperonimiczne wobec FOL (bowie_rascal, *What is different between sound effect and foley?*, Stack Exchange 2012, <https://sound.stackexchange.com/questions/12258/what-is-different-between-sound-effect-and-foley> [dostęp: 4.11.2022]). W swoim wykładzie Cullen pośrednio udziela odpowiedzi na pytanie o taki stan rzeczy, pisząc że „[s]ome sounds could fit into multiple categories” (M. Cullen, op. cit.). Dodatkową trudnością w rozróżnieniu SFX i FOL, nie wskazaną przez Amerykanina, jest wąpli-

wie kryterium ich podziału – to sposób wykorzystania dźwięku, a nie sam dźwięk, decyduje tu o tym, do której grupy znaków będzie przynależał. W przypadku prezentowanego dalej badania każdy z badanych dźwięków można by zatem określić jako SFX, jednak w celu zwrócenia uwagi na ich różne przeznaczenie w grze, postanowiłem zachować zaproponowany podział.

[23] K. Collins, *An introduction to the participatory...*, s. 265–266; K. Heong, *Game Music Composition: Make Music For Games From Scratch*, Udemy 2020, <https://www.udemy.com/course/gamemusiccourse/> (dostęp: 2.01.2023).

[24] K. Collins, *An Introduction to Procedural An Introduction to Procedural Music in Video Games*, „Contemporary Music Review” 2009, nr 28(1).

[25] „Adaptive audio events [...] are unaffected by the player’s direct actions, although they are inevitably affected by indirect actions”. K. Collins, *An Introduction to Procedural...*, s. 6.

[26] „Interactive audio refers to sound events directly triggered by the player, affected by the player’s input device (controller, joystick, and so on)”. K. Collins, *An Introduction to Procedural...*, s. 5.

[27] Przez użycie określenia „część” chcę zaznaczyć, że SFX i FOL – jako modusy częstkowe, określone rodzaje znaków – nie wyczerpują zasobów pojęciowych terminów zaproponowanych przez Collins, a tylko mieszczą się w ich ramach.

trafności wyboru SFX i FOL na przedmiot badań o spójności serii gier komputerowych.

Seria, spójność, gra komputerowa

Zgodnie z potocznym rozumieniem prawa serii^[28], serią nazwać można ciąg pewnych podobnych do siebie zdarzeń (jest to tzw. *passa*), występujących w określonym przedziale czasowym. Downarowicz odnotowuje, że pierwsze przypadki opisu serii jako takiej pochodzą od hazardystów, uprawiających gry losowe. Przywoływany przez niego przypadek Charlesa Wellsa, który kilkakrotnie „rozbił bank”, grając w ruletkę, w sposób pośredni obrazuje, jak podobne do siebie zdarzenia (w tym przypadku – wygrane na loterii) są potocznie postrzegane jako (czasami „nieprawdopodobne”) serie, jeśli tylko pojawiają się niedługo po sobie. Dotyczy to także zjawisk naturalnych.

Obserwując teksty medialne, opatrywane etykietami *kolejna odsłona serii, część serii, następstwo serii* etc., można zauważyć, że jako ich odbiorcy otrzymujemy dość jasny komunikat – macie do czynienia z serią! Pozornie jedynym „wyznacznikiem” seryjności danego tekstu medialnego zapewnionym przez producenta przekazu jest etykieta językowa – *seria* – której zadaniem jest przyciągnąć większą liczbę odbiorców, zachęconych obietnicą korelacji nowych doświadczeń z tymi, które już przeżyli^[29]. Pozornie, ponieważ o tym, czy przyjmiemy bądź odrzucimy propozycję uznania prawdziwości prezentowanej serii, może zadecydować nie tylko presupozycja zawarta w przywołanych etykietach językowych, lecz także nasza dedukcyjna obserwacja i analiza danego tekstu. Rozumienie serii, zgodnie z którym opisano sukces Wellsa i w którym o klasyfikacji ciągu zdarzeń jako serii decydowała indukcyjna obserwacja rzeczywistości, stoi zatem niemal w opozycji do rozumienia, które wydają się przyjmować producenci przekazów medialnych. A to oznacza, że tak konstruowane serie tekstów kultury nie muszą przejawiać spójności charakterystycznej dla serii, klasyfikowanych na podstawie indukcji, i ich spójność może być budowana w inny sposób lub też mogą być po prostu mniej spójne.

Niemniej, serie tekstów kultury występują powszechnie we współczesnym świecie. Jako przykład można podać tu „serie” filmów (*Star Wars, Avengers, Shrek*), „serie” książek (*Harry Potter, Wiedźmin*) lub „serie” gier komputerowych (poza wziętą do badania *Assassin's Creed* warto wymienić m.in. *Legacy of Kain, Final Fantasy, Need For Speed, Legends of Zelda, The Settlers, Might & Magic*). Za „serie” uznawane są też powszechnie niektóre zbiory tekstów, które celowo komponuje się i przedstawia jako całość (np. tomiki poezji, cykle obrazów, seriale). Przykładem może być Czerwona Seria^[30] wydawnicza In-

[28] T. Downarowicz, *Prawo serii w ujęciu matematycznym*, „Wiadomości Matematyczne” 2011, nr 47(1), s. 1–16.

[29] Takie przydawanie różnym tekstom miana „serii” wydaje się, według mnie, bazować na założeniu,

że każdemu odbiorcy – parafrazując słynny cytat inż. Mamonina – podoba się tylko to, co już zna.

[30] Jest to zbiór 25 tomów, które obejmują łącznie 413 artykułów naukowych, poświęconych przede wszystkim zagadnieniom językoznawczym.

stytutu Filologii Polskiej UMCS, której znakiem rozpoznawczym (*vel* wyznacznikiem przynależności do serii) jest charakterystyczny *design* okładek w kolorze czerwonym.

Chcę podkreślić, że zarówno w przywołanym tekście Downarowicza, jak i tekstach medialnych, w których opisywane są wymienione wyżej serie (artykuły internetowe, wpisy blogerskie, trailery, posty, leady itp.), stosunkowo często pojawiają się słowa (i ich derywaty): *powtórzenie*, *podobieństwo*, *odcinek*, *kolejność*, *spójność*[31]. Bynajmniej nie świadczy to jeszcze o tym, że opisują one fenomen serii i istotę seryjności; raczej wskazują kierunek rozumienia tego pojęcia w dyskursie (głównie internetowym), ale nie tylko – Stanisław Gajda, pisząc o spójności tekstu naukowego, wskazał „powtórzenie” jako pierwszy ze „środków więzi”, czyli środek stylistyczny budujący spójność tekstu[32]. Takie też rozumienie serii przyjmuję, ponieważ producent gier *Assassin's Creed* i gracze wyrażają się o zbiorze badanych gier w sposób, który postrzegam jako zgodny z przyjętym rozumieniem[33].

Przechodząc do omówienia kwestii spójności serii, chcę na początku zaznaczyć, że – przenosząc myśl Gajdy z tekstu naukowego na serię gier komputerowych – za podstawowy jej wyznacznik uważam powtarzalność elementów znaczeniowych i strukturalnych, które mają zapewnić przedłużenie określonego doświadczenia na całą serię. Zatem za decydujące o spójności serii gier komputerowych uznaję obecność w każdej z gier takich elementów serii, które zagwarantują graczowi – niezależnie po jaki tytuł sięgnie – „pełnowartościowe”[34] doświadczenie

[31] W artykule Downarowicza słowo „podobieństwo” występuje 20 razy, „powtórzenie” – 14 razy (zob. T. Downarowicz, op. cit.). „Odcinek” najczęściej można spotkać w tekstach promujących seriale, a „kolejność” i „spójność” pojawiają się, gdy podkreślane jest nawiązanie konkretnego tekstu do innego (z tej samej serii).

[32] S. Gajda, op. cit.

[33] Świadczą o tym m.in. sformułowania użyte w opisach gier na stronach internetowych serwisów Ubisoft i Steam: „Assassin's Creed 2 retains the core gameplay experience that made the first opus a resounding success” (Steam, *Assassin's Creed II: About this game*, Steam 2010, https://store.steampowered.com/app/33230/Assassins_Creed_2/ [dostęp: 12.12.2022]), „Introducing Assassin's Creed® Rogue, the darkest chapter in the Assassin's Creed franchise yet” (Ubisoft Entertainment, *Assassin's Creed Rogue*, Ubisoft Entertainment 2015, https://store.ubi.com/ie/game?lang=en-ZW&pid=56c4947988a7e300458b45bc&dwvar_56c4947988a7e300458b45bc_Platform=pcdl&edition=Standard%20Edition&source=detail [dostęp: 15.01.2023]), „Unveil dark secrets and forgotten myths as you go back to the one founding moment: The Origins of the

Assassin's Brotherhood” (Steam, *Assassin's Creed Origins: About this game*, Steam 2017, https://store.steampowered.com/app/582160/Assassins_Creed_Origins/ [dostęp: 14.01.2023]).

[34] Przykładem „niepełnowartościowego” doświadczenia grania w *Assassin's Creed* jest rozgrywka tzw. miniserii *Assassin's Creed: Chronicles*, która oferuje inną szatę graficzną (tzw. grafika 2.5D), ograniczoną mechanikę gry oraz o wiele uboższą warstwę fabularną, co wpływa również na znacząco krótszy czas rozgrywki. O tym, że ta miniseria jest traktowana pobocznie w stosunku do innych części, świadczą opinie niektórych graczy oraz dziennikarzy internetowych. Tak o *Assassin's Creed Chronicles: China* wypowiedział się jeden z internautów Steama, o pseudonimie Agitator: „Jako, że jestem wielkim fanem serii Assassin's Creed to kupiłem. Spodziewałem się czegoś lepszego, ale nie. Niby fajna, malowana grafika, nawet dobry soundtrack, ale system walki i jak co poniekąd strażnicy są głupi doprowadziło to do końca gry. Elementy skradankowe o ile w pełnoprawnych częściach gry są słabe, niestety. Po zaledwie godzinie grania już powiedziałem dość” (Agitator, *Jako, że jestem wielkim fanem...*, Steam, 31.05.2016, <https://steamcommunity.com/id/caedmildhoine/recommended/354380/>

grania w *Assassin's Creed*. Przy czym im więcej elementów wspólnych dzielą zestawione ze sobą gry, tym są spójniejsze. Dotyczy to zarówno kohezji (rozumianej jako spójność strukturalna) – jeśli wyznacznikiem seryjności będzie np. kompozycja gry, jak i koherencji (rozumianej jako spójność semantyczna) – jeśli wyznacznikiem seryjności będzie np. ta sama ontologia, ten sam świat przedstawiony^[35]. Wspomniane wcześniej możliwe do wykonania przez gracza akcje, wskazane przez uczestników dyskursu o grach *Assassin's Creed* jako charakterystyczne dla serii, są akcjami występującymi w każdej z gier poddanych badaniu. Już sama ich obecność jest jednocześnie wyznacznikiem seryjności i „środkiem więzi” podtrzymującym spójność serii gier^[36]. Przedstawione w dalszej części tekstu badanie umożliwiło mi sprawdzenie, czy dźwiękowe obrazowanie tychże akcji także przyczynia się do podtrzymania tej spójności. Co ważne, o ile analiza właściwości fal akustycznych prowadzona w celu sprawdzenia ich podobieństwa względem siebie umożliwia stwierdzenie lub zaprzeczenie występowania kohezji, o tyle jej przydatność w ocenie koherencji jest ograniczona. Powrócę do tej kwestii we *Wnioskach*.

Opis badania: próba badawcza

Jak pisałem wcześniej, badanie zostało przeprowadzone na grach z serii *Assassin's Creed*, a dokładnie na wybranych SFX i FOL, które zostały wyodrębnione z wykonanych przeze mnie nagrań rozgrywki siedmiu pierwszych (głównych) części serii^[37]. Cyfrowa saga o zmaganiach Asasynów z Templariuszami weszła na rynek w 2007 r. – na początku w wersji konsolowej, później w wersji na PC – i liczy obecnie 24 tytuły^[38]. Łączna liczba opinii o tej franczyzie Ubisoftu w samym

[dostęp: 10.01.2023]). Jakub Stremler z kolei, dziennikarz „Planety Gracza”, w jednym ze swoich postów określa wspomnianą trylogię mianem „podserii”, jednocześnie przeciwstawiając ją „standardowym częściom *Assassin's Creed*” (J. Stremler, *Trzy części Assassin's Creed Chronicles za darmo. Ubi świętuje urodziny bezpłatnymi grami*, Planeta Gracza, 9.11.2021, <https://planetagracza.pl/assassins-creed-chronicles-za-darmo-ubisoft-jak-odebrac/> [dostęp: 6.01.2023]).

[35] Choć Gajda uważał, że „istota spójności leży na płaszczyźnie semantycznej” (S. Gajda, op. cit.), zwrócenie przez niego uwagi m.in. na „powtórzenie” jako środek więzi (budujący spójność tekstu!), świadczy o tym, że forma i kompozycja tekstu również nie uchodziły jego uwadze, jako istotne dla utrzymania spójności.

[36] Por. S. Gajda, op. cit.

[37] Jest to liczba gier komputerowych wydanych do drugiej połowy 2022 r. na platformy: Windows, Android, iOS, Nintendo, Playstation, Xbox. Ubisoft Entertainment SA, producent i wydawca serii, zapowiedział ponadto ukazanie się kolejnych gier, z czego najbliższy debiut – *Assassin's Creed Mirage* – ma mieć miejsce w 2023 r. (Ubisoft Entertainment, *Assassin's*

Creed Mirage, Ubisoft Entertainment 2022, <https://www.ubisoft.com/pl-pl/game/assassins-creed/mirage> [dostęp: 15.01.2023]).

[38] Odsłony serii wydane po *Assassin's Creed Syndicate* znacząco różnią się od swoich poprzedniczek. Przede wszystkim zmieniła się mechanika – zarówno system walki, jak i sposób rozwijania postaci (osobiście określiłbym go jako „bardziej erpegowy”) – ale też warstwa fabularna (np. zmiana protagonisty) i szata graficzna (zdecydowanie bardziej szczegółowa i różnorodna). O tym, że ta gra była (i jest) postrzegana jako „pozycja graniczna”, świadczą też wypowiedzi internautów: „Grając w *Syndicate*, czułem, że ta formuła gier o asasynach już się kończy i w wielu miejscach mnie to męczyło” (archigame, *Architektura w Assassin's Creed: Syndicate – Londyn z lotu asasyna*, Polygamia.pl, 30.03.2020, <https://polygamia.pl/architektura-w-assassin-s-creed-syndicate-londyn-z-lotu-asasyna,6562514671302273a> [dostęp: 29.12.2022]); „Produkcja ta stanowi zakończenie pewnej epoki w historii cyklu. Jest to bowiem ostatnia część serii, w której świat był podzielony na szereg mniejszych lokacji, a elementy RPG, takie jak rozwój postaci nie były mocno wyeksponowane” (J. Hałas, *Assassin's*

tylko serwisie Steam wynosi 408 432, z czego 346 738 to opinie pozytywne. W badaniu uwzględniłem gry wydane na platformę Windows, z pominięciem samodzielnych rozszerzeń gry (często uznawanych za osobne części serii) – m.in. *Assassin's Creed Brotherhood*, *Assassin's Creed Liberation*. Informacje o badanych grach, zebrane z ich profilu sprzedażowego na Steamie, przedstawiam w tabeli 1.

Tabela 1. Zestawienie informacji z serwisu Steam o grach z badanej serii

Gry z serii <i>Assassin's Creed</i> włączone do badania			
Tytuł gry	Data światowej premiery gry	Gatunek / Rodzaj gry	Popularne tagi
<i>Assassin's Creed</i>	2007	Action, Adventure	#Action #Adventure #Stealth #Open_world
<i>Assassin's Creed II</i>	2009	Action, Adventure	#Action #Adventure #Parkour #Assassin
<i>Assassin's Creed III Remastered</i>	2019 (2012)	Action, Adventure	#Action #Adventure #Assassin #Open_world
<i>Assassin's Creed IV Black Flag</i>	2013	Action, Adventure	#Pirates #Open_world #Assassin #Action #RPG
<i>Assassin's Creed Rogue</i>	2014	Action, Adventure	#Open_world #Assassin #Action #Parkour #Stealth
<i>Assassin's Creed Unity</i>	2015	Action, Adventure	#Open_world #Parkour #Assassin #Stealth
<i>Assassin's Creed Syndicate</i>	2015	Action, Adventure	#Assassin #Open_world #Action #Stealth #Parkour

Źródło: Opracowanie własne.

Creed: Syndicate – poradnik do gry, GRYOnline.pl 2015, <https://www.gry-online.pl/So24.asp?ID=1634> [dostęp: 17.12.2022]).

Przedstawiona próba badawcza jest oczywiście próbą celową. O wyborze wymienionych gier zdecydowała ich przynależność do jednego gatunku, podobne otagowanie – kolejność tagów obrazuje ich popularność, więc może posłużyć jako odpowiedź, co gracze najbardziej cenią w danej grze – oraz to, że w dyskursie o *Assassin's Creed* są określane jako tzw. stare Asasyny^[39] (co odczytuję też jako presupozycję zapewnienia o ich „wyjątkowej” w stosunku do całej serii spójności).

Identyfikując próbki dźwięków pobrane z nagrań rozgrywki, posłużyłem się etykietami językowymi, oddającymi przedstawione w dyskursie graczy wyobrażenie akcji, której towarzyszą poszczególne dźwięki. Dbając o precyzję identyfikacji, zdecydowałem się także na przygotowanie krótkiego opisu każdej z akcji. Ponieważ wybrałem dźwięki współtworzące cztery różne momenty rozgrywki, przez przywołanie danej etykiety językowej będę wskazywał grupę dźwięków, odnoszących się do takiego samego momentu rozgrywki (tj. o takich samych wyznacznikach semantycznych), ale w różnych grach. Rezultat przedstawiam w tabeli 2.

Tabela 2. Opis badanych grup SFX i FOL

Nazwa własna SFX / FOL	Opis charakterystycznego momentu rozgrywki
Ciche skrytobójstwo	Zabójstwo przy użyciu ukrytego ostrza. Poza walką, w taki sposób, że żaden NPC nie zwróci na to uwagi. W grach takie zabójstwo jest opisywane jako „ <i>assassination in low profile</i> ”.
Lądowanie w wozie po skoku wiary	Moment, w którym postać protagonisty kończy skok wiary i ląduje w wozie z sianem (ang. <i>haystack</i>).
Desynchronizacja	Moment, w którym postać protagonisty traci wszystkie „punkty życia” (tj., zgodnie z ontologią świata przedstawionego w serii <i>Assassin's Creed</i> , traci synchronizację z przeżyciami swojego przoda) i rozgrywka jest przerywana. Po tym następuje automatyczne wczytanie gry.
Skok wiary	Postać protagonisty rozkłada ręce i „opada” w dół, wykonując obrót i lądując na lędźwiach. Najczęściej skoki wiary wykonywane są z wysokich punktów (wieże, szczyty gór, wysokie drzewa) i jako takie znacznie skracają czas pokonania dystansu z takiego punktu na „ziemię”.

Źródło: Opracowanie własne.

Opis badania: rejestracja rozgrywki i wydzielenie wybranych SFX oraz FOL

Rejestrację audialnego wymiaru rozgrywki przeprowadziłem przy użyciu *Reapera 6.15*, programu DAW, do którego zaimplementowałem wtyczki^[40] w standardzie VST3^[41]: Blue Cat Audio's FreqAnalyst, Voxengo SPAN i MAnalyzer. Przy rejestracji przyjąłem następujące parametry nagrywania:

[39] Jest to branżowe określenie aplikacji, której można używać wewnątrz programów DAW.

[40] Skrót VST oznacza *The Virtual Studio Technology* i odnosi się do standardu technologicznego firmy Steinberg. Pierwsza wersja tego standardu ukazała się w 1996 r. Umożliwia on stworzenie symulacji analogowego sprzętu audio (także instrumentów) w środo-

wisku cyfrowym. VST3 to trzecia, najnowsza wersja standardu. Steinberg Media Technologies GmbH, *Our Technologies*, Steinberg Media Technologies GmbH 2022, <https://www.steinberg.net/technology/> (dostęp: 2.11.2022).

[41] Jest to bezstratny i nieskompresowany format plików dźwiękowych, stworzony przez firmy Micro-

1. czułość nagrywania: regulowana cyfrowo, w programie; wartość: 50%,
2. *sample rate*: 48 kHz,
3. *bit depth*: 16 bitów,
4. *clipping*: 0.

Materiał został zarejestrowany jako pliki WAV[42], tak aby zachować możliwie wierne brzmienie oryginału. Jako system audio[43], na którym opierał się *Reaper* podczas nagrywania, wskazałem WASAPI w trybie *Shared Loopback* z aktywnymi dwoma kanałami wejściowymi i domyślnym urządzeniem wyjściowym. Dzięki wybraniu tego systemu DAW był w stanie zarejestrować sygnał wyjściowy z gry komputerowej w stereo. W ten sposób otrzymałem nie tylko ścieżkę dźwiękową, lecz także ich reprezentację wizualną – zarówno *Reaper*, jak i inne DAW-y[44], w swoim oknie programu przedstawiają pliki dźwiękowe pod postacią widma fal akustycznych. W kolejnym kroku podjąłem się edycji nagranych plików, ręcznie ograniczając ich czas trwania wyłącznie do interesujących mnie SFX i FOL, i tak uzyskane próbki umieściłem na osobnych *trakcach*[45] (także *ścieżkach*) z aktywnymi VST3, które wcześniej wymienilem. Oprócz tego, włączyłem w *Reaperze* funkcjonalność *Peaks Display* (ang. *facility*) w trybie *Spectral peaks* – w którym parametr *Noise trshold* ustawiłem na maksymalny poziom[46]. Dzięki temu, każda ścieżka dźwiękowa w programie została pokolorowana zgodnie z pokazanym poniżej kluczem kategoryzacyjnym (Ryc. 1). Umożliwiło mi to przeprowadzenie oceny głośności danego zakresu częstotliwości w konkretnym miejscu pliku dźwiękowego[47]. Użycie zarówno *Peaks display*, jak i wybranych VST3 było kluczowe dla badania, ponieważ algorytmy tych programów pokazują

soft i IBM, zapewniający największą możliwą ilość informacji o sygnale wejściowym (tj. najwyższą jakość dźwięku cyfrowego).

[42] System audio, z którego korzysta DAW, to inaczej sterownik zapewniający prawidłowe funkcjonowanie programu z danym systemem operacyjnym (w moim przypadku – Windowsem 10). Jego odpowiedni wybór jest kluczowy dla działania DAW-a, tym bardziej, że niektóre sterowniki mogą spowodować wystąpienie konfliktu z systemem i w konsekwencji – wyłączenie komputera.

[43] Wymieniając tylko najbardziej znane: Fl Studio, Ableton, ProTools, Cubase.

[44] W interfejsie graficznym *Reapera track* jest jedynym rodzajem obszaru (użyłem określenia „rodzajem obszaru”, ponieważ *tracków* może być więcej niż jeden; m.in. to właśnie względny brak ograniczenia liczby *tracków* stanowi o popularności współczesnych DAW-ów), w którym można umieścić plik dźwiękowy (choć *Reaper* umożliwia również import plików wideo). W pewnym sensie jest przedłużeniem *slotu*

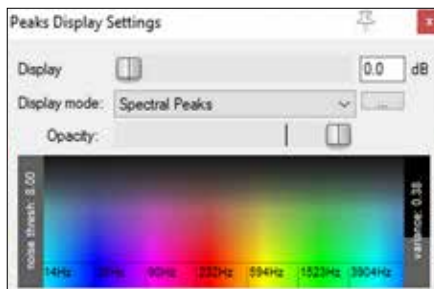
miksera audio – macierzy *Reapera*, z której można sterować wszystkimi *trackami* – dzieli z nim takie funkcjonalności, jak wybór kanału nagrywania, dostosowanie czułości nagrywania, włączenie/wyłączenie efektów (w tym VST). Po usunięciu *tracka* plik znika razem z nim, ale po usunięciu pliku – *track* zostaje.

[45] Ustawienie *Noise threshold* na maksymalny poziom sprawia, że każde widmo fali, wyświetlone w programie jest zabarwiane kolorem odpowiadającym najgłośniejszej częstotliwości w danym odcinku widma.

[46] Zdaję sobie sprawę, że moja ocena wykonana na takiej podstawie nie może się równać z precyzyjnym wynikiem działania algorytmu zaimplementowanych VST3. Ale nawet taki poziom dokładności jest wystarczający, aby pokazać różnicę pomiędzy tym, jak my, jako ludzie, odbieramy głośność danych częstotliwości, a jaka jest rzeczywista głośność.

[47] Opisana wg odczytu z *Peaks display*.

dane na temat tych samych ścieżek dźwiękowych, ale pozyskanych przy pomocy narzędzi mających różne założenia wyjściowe. Klucz kategoryzacyjny *Peaks display* i algorytm tej funkcjonalności zostały przygotowane tak, by pokazywać częstotliwości percepowane przez człowieka jako najgłośniejsze. Natomiast wskazane VST3, tzw. wtyczki analityczne (ang. *analysers*), pokazują dokładnie, które częstotliwości wykazują największe ciśnienie akustyczne (czyli głośność) w danym dźwięku. Oznacza to, że w dźwięku oznaczonym przez *Peaks display* na czerwono (ok. 300–400 Hz) najgłośniejszą – czyli o największym ciśnieniu akustycznym – częstotliwością może być np. 100 Hz.



Ryc. 1. Klucz kategoryzacyjny funkcjonalności *Peaks display*, przedstawiający przyjęte przeze mnie parametry podczas nagrywania.

Źródło: *Reaper 6.15*; opracowanie własne.

Opis badania: analiza SFX i FOL

Odsłuch próbek dźwiękowych (z aktywnymi VST3 oraz *Peaks display*) i odczyt wskazań cyfrowych narzędzi diagnostycznych dostarczyły mi przede wszystkim informację o czasie trwania próbki oraz jakie były jej najgłośniejsze częstotliwości. Z tego powodu zgromadzone dane postanowiłem usystematyzować w następujący sposób (wyniki analizy przedstawiam nieco dalej w tabeli 3):

1. czas trwania SFX, wyrażony w sekundach (dalej: A),
2. relatywnie^[48] najgłośniejsza częstotliwość (dalej: B),
3. absolutnie^[49] najgłośniejsza częstotliwość (dalej: C),
4. maksymalna głośność częstotliwości: 22 Hz, 47 Hz, 100 Hz, 220 Hz, 470 Hz, 1 kHz, 2 kHz, 5 kHz, 10 kHz, 16 kHz, 22 kHz (wyrażona w dB).

Odczyt i zapis maksymalnych głośności wskazanych częstotliwości wyniknął ze specyfiki pracy z *analyserami*. Ponieważ wybrane VST3 prezentowały wyniki analizy dźwięków w nieco odmienny sposób (przedstawiając to samo pole wykresu, opierając się na różnych podziałach pasma), w opisie danych w tabeli skorzystałem z podziału pasma wtyczki Blue Cat Audio's FreqAnalyst. Był on dość szczegółowy i precyzyjny, by za pomocą wybranych maksymalnych głośności czę-

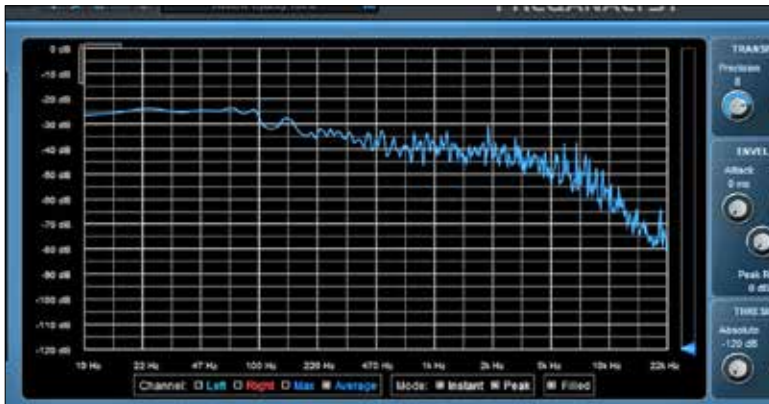
[48] Opisana wg odczytu z wtyczek VST3.

[49] Tzn. wybrałem takie ustawienie wtyczki, które sprawia, że algorytm przedstawia średnią arytmetycz-

ną z danych o konkretnym paśmie dźwięku, pochodzących z kanału lewego i prawego (mimo że kanał lewy i prawy są analizowane osobno).

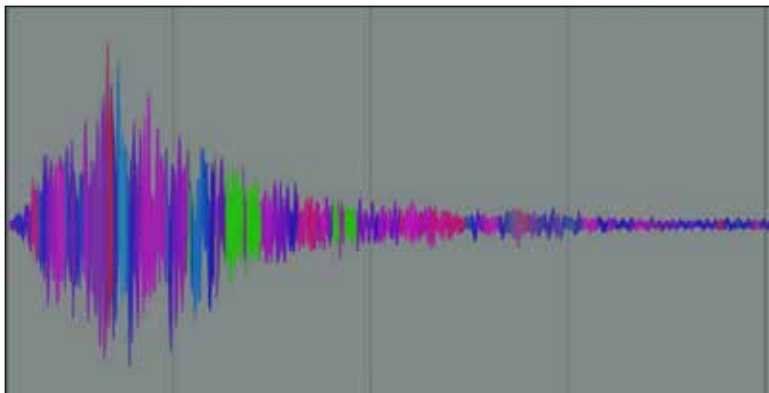
stotliwości wyrazić specyfikę badanego dźwięku, a jednocześnie – jak można zauważyć na Ryc. 1 – na tyle przemyślany, by odczyt tych danych nie sprawiał większych trudności.

Podczas odczytywania danych z VST₃ wybrałem, co również widać na Ryc. 1, uśredniony obraz widma fali dla kanałów stereo[50]. Oprócz tego nie modyfikowałem ustawień wtyczek, z wyjątkiem sytuacji, w których było to konieczne, aby zachować spójność odczytów (czyli np. zaznaczenie progu „ciszy absolutnej”, tj. – 120 dB; patrz: Ryc. 1, parametr „Absolute”). Grafiki poniżej przedstawiają przykładowe zrzuty ekranu wykresu sporządzonego przez Blue Cat Audio's FreqAnalyst (jedna z wtyczek VST₃, z której korzystałem) oraz widma fali, „pokolorowanego” z powodu aktywowania *Peaks display*.



Ryc. 2. Przykładowe zdjęcie wykresu z odczytu z wtyczki Blue Cat Audio's FreqAnalyst.

Źródło: Reaper 6.15, Blue Cat Audio's FreqAnalyst; opracowanie własne.



Ryc. 3. Zdjęcie fragmentu ścieżki audio po włączeniu *Peaks display*.

Źródło: Reaper 6.15; opracowanie własne.

[50] Pojęcie obwiedni opisuje kształt obwodu widma fali dźwiękowej.

Tabela 3. Dane charakteryzujące badane SFX-y i FOL-e z każdej z wybranych gier, pozyskane z analizy widma fali

Gra	Assassin's Creed					Assassin's Creed II					Assassin's Creed III Remaster					Assassin's Creed IV Black Flag									
	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF
SFX	2 s	0,9 s	3 s	2 s	1,6 s	1 s	5,8 s	2,6 s	2 s	2 s	0,9 s	4,8 s	1,8 s	1,8 s	1,5 s	0,5 s	7,3 s	2 s							
A	190 Hz	500 Hz	80 Hz	3500 Hz	55 Hz	420 Hz	92 Hz	450 Hz	2100 Hz	9000 Hz	70 Hz	1500 Hz	1500 Hz	120 Hz	600 Hz	40 Hz	240 Hz								
B	74 Hz	60 Hz	55 Hz	2375 Hz	37 Hz	78 Hz	95 Hz	1500 Hz	740 Hz	39 Hz	65 Hz	80 Hz	135 Hz	145 Hz	30 Hz	290 Hz									
C	24 dB	-57 dB	-41 dB	-53 dB	-47,5 dB	-54 dB	-34 dB	-41 dB	-53 dB	-20 dB	-32 dB	-51 dB	-57 dB	-54 dB	-30 dB	-46 dB									
22 Hz	-25 dB	-40 dB	-36 dB	-39 dB	-46 dB	-45 dB	-30 dB	-48 dB	-46 dB	-21 dB	-18 dB	-44 dB	-47 dB	-40 dB	-45 dB	-45 dB									
47 Hz	-29 dB	-43 dB	-33 dB	-43 dB	-48 dB	-55 dB	-29 dB	-47 dB	-42 dB	-32 dB	-20 dB	-34 dB	-45 dB	-38 dB	-44 dB	-41 dB									
100 Hz	-35 dB	-44 dB	-42 dB	-47,5 dB	-58 dB	-47 dB	-40 dB	-47 dB	-41 dB	-32 dB	-33 dB	-42 dB	-45 dB	-37 dB	-44 dB	-41 dB									
220 Hz	-38 dB	-51 dB	-46 dB	-57,5 dB	-61 dB	-45 dB	-45 dB	-52 dB	-39 dB	-40 dB	-40 dB	-53 dB	-47 dB	-36 dB	-61 dB	-51 dB									
470 Hz	-40 dB	-46 dB	-45 dB	-62 dB	-60 dB	-51 dB	-45 dB	-61 dB	-45 dB	-42 dB	-45 dB	-51 dB	-42 dB	-39 dB	-65 dB	-63 dB									
1 kHz	-43 dB	-50 Hz	-54 dB	-64 dB	-55 dB	-54 dB	-57 dB	-71 dB	-42 dB	-45 dB	-47 dB	-64 dB	-55 dB	-54 dB	-74 dB	-72 dB									
2 kHz	-51 dB	-55 dB	-58 dB	-72 dB	-62 dB	-55 dB	-58 dB	-74 dB	-42 dB	-44 dB	-58 dB	-75 dB	-54 dB	-46 dB	-74 dB	-69 dB									
5 kHz	-65 dB	-58 dB	-70 dB	-84 dB	-61 dB	-61 dB	-69 dB	-83 dB	-40 dB	-51 dB	-66 dB	-87 dB	-50 dB	-60 dB	-90 dB	-82 dB									
10 kHz	-74 dB	-69 dB	-74 dB	-90 dB	-92 dB	-97 dB	-92 dB	-95 dB	-91 dB	-60 dB	-73 dB	-89 dB	-69 dB	-64 dB	-94 dB	-95 dB									
16 kHz	-85 dB	-90 dB	-88 dB	-103 dB	-83 dB	-80 dB	-83 dB	-96 dB	-113 dB	-117 dB	-85 dB	-120 dB	-74 dB	-107 dB	-98 dB										
22 kHz																									

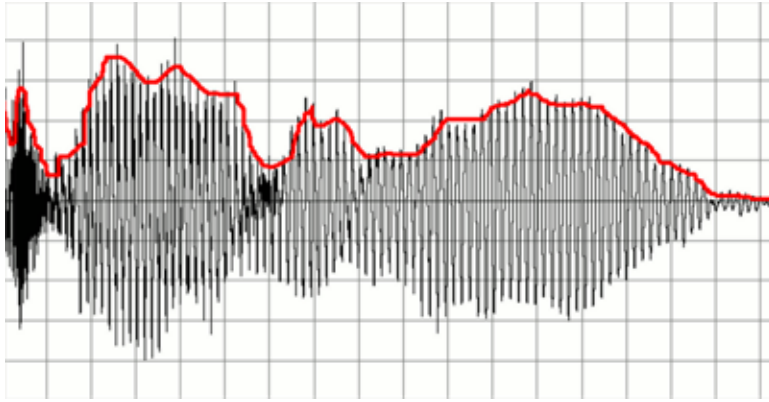
Gra	Assassin's Creed Rogue					Assassin's Creed Unity					Assassin's Creed Syndicate														
	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF	HB	HY	DS	LF	HF					
SFX	1,5 s	0,5 s	5,2 s	3 s	1,7 s	0,8	4,6 s	3,6 s	4 s	1,8 s	1,3 s	0,6 s	4 s	1,8 s											
A	2300 Hz	550 Hz	190 Hz	420 Hz	60 Hz	410 Hz	60 Hz	520 Hz	190 Hz	2200 Hz	110 Hz	530 Hz	190 Hz	2200 Hz											
B	990 Hz	120 Hz	28 Hz	225 Hz	50 Hz	120 Hz	120 Hz	85 Hz	185 Hz	1990 Hz	80 Hz	350 Hz	185 Hz	1990 Hz											
C	-64 dB	-51 dB	-29 dB	-48 dB	-36 dB	-39 dB	-27 dB	-38 dB	-27 dB	-43 dB	-48 dB	-37 dB	-27 dB	-43 dB											
22 Hz	-49 dB	-50 dB	-39 dB	-43 dB	-26 dB	-36 dB	-20 dB	-44 dB	-44 dB	-46 dB	-44 dB	-33 dB	-30 dB	-46 dB											
47 Hz	-52 dB	-39 dB	-38 dB	-45 dB	-31 dB	-30 dB	-18 dB	-40 dB	-40 dB	-48 dB	-35 dB	-36 dB	-29 dB	-48 dB											
100 Hz	-50 dB	-38 dB	-44 dB	-34 dB	-34 dB	-40 dB	-27 dB	-41 dB	-41 dB	-39 dB	-39 dB	-34 dB	-36 dB	-44 dB											
220 Hz	-51 dB	-39 dB	-45 dB	-49 dB	-42 dB	-36 dB	-44 dB	-35 dB	-35 dB	-55 dB	-55 dB	-37 dB	-44 dB	-48 dB											
470 Hz	-39 dB	-49 dB	-51 dB	-58 dB	-45 dB	-35 dB	-49 dB	-57 dB	-48 dB	-42 dB	-48 dB	-42 dB	-56 dB	-65 dB											
1 kHz	-48 dB	-52 dB	-53 dB	-63 dB	-49 dB	-40 dB	-55 dB	-63 dB	-56 dB	-46 dB	-56 dB	-46 dB	-59 dB	-62 dB											
2 kHz	-49 dB	-48 dB	-65 dB	-78 dB	-54 dB	-54 dB	-63 dB	-77 dB	-58 dB	-56 dB	-58 dB	-69 dB	-73 dB	-73 dB											
5 kHz	-46 dB	-59 dB	-75 dB	-92 dB	-52 dB	-57 dB	-74 dB	-81 dB	-62 dB	-66 dB	-62 dB	-66 dB	-64 dB	-83 dB											
10 kHz	-65 dB	-66 dB	-90 dB	-101 dB	-69 dB	-68 dB	-76 dB	-89 dB	-61 dB	-77 dB	-61 dB	-77 dB	-70 dB	-96 dB											
16 kHz	-64 dB	-96 dB	-92 dB	-103 dB	-89 dB	-73 dB	-95 dB	-109 dB	-92 dB	-75 dB	-92 dB	-78 dB	-78 dB	-111 dB											
22 kHz																									

Źródło: opracowanie własne.

Ze względu na duży rozmiar tabeli i dużą ilość danych do przedstawienia, nazwy identyfikujące badane SFX i FOL zastąpiłem skrótami (nawiązują one do anglojęzycznych określeń związanych z akcjami, które reprezentują): HB („ciche skrytobójstwo”; ang. *hidden blade*), HY („lądowanie w wozie z sianem po skoku wiary”; ang. *haystack*), DS („desynchronizacja”; ang. *desynchronisation*), LF („skok wiary”; ang. *leap of faith*).

Wyniki z odczytów tych samych grup SFX i FOL pokazują, że przedmiot badań jest zróżnicowany (wbrew moim przecuciom jako gracza). Różnice pomiędzy absolutnie najgłośniejszymi częstotliwościami wynoszą odpowiednio: 953 Hz – „ukryte ostrze”, 311 Hz – „lądowanie w wozie z sianem po skoku wiary”, 155 Hz – „desynchronizacja”, 2295 Hz – „skok wiary”. Na istnienie rozbieżności pomiędzy badanymi SFX i FOL wskazują także odczyty absolutnych głośności wybranych częstotliwości oraz odczyty relatywnie najgłośniejszych częstotliwości. Jednak, o ile obserwacja i zestawienie informacji o ciśnieniach akustycznych poszczególnych częstotliwości nie dają podstaw do mówienia o wzajemnym podobieństwie SFX i FOL analizowanych w ramach jednej grupy, o tyle czas trwania oraz obwiednie^[51] (patrz: Ryc. 4) tych samych próbek wydają mi się zbliżone w przypadku HY oraz LF.

Opis badania: obserwacje



Ryc. 4. Graficzne przedstawienie obwiedni fali (sygnału) w postaci czerwonej linii, która znaczy kształt widma.

Źródło: Scoofy, *A wavefile in a waveeditor, its envelope marked with a thick red line*, Wikimedia Commons 2011, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17180120> (dostęp: 7.01.2023).

Wyniki pokazują też, jak duża może być rozbieżność pomiędzy głośnością relatywną a głośnością absolutną. Największa amplituda

[51] Mam tu na myśli działanie podprogowe. W rozmowach, które przeprowadziłem ze znajomymi realizatorami dźwięku, powtarza się opinia, że „nawet jeśli czegoś nie słycać, ale jest w utworze,

to to słycać”. Taki punkt widzenia wynika z głębokiego zrozumienia działania dźwięku i ludzkiego ucha – i zrozumienia, że dźwięki wpływają na swoje brzmienie nawzajem.

wyniosła ok. 8900 Hz („ładowanie w wozie z sianem po skoku wiary” w *Assassin’s Creed III Remaster*), co odpowiada niemal połowie zakresu ludzkiego słuchu. O ile gracze nie będą się zastanawiać, co zmienia w rozgrywce modyfikacja głośności poszczególnych pasm w słuchanych przez nich SFX i FOL, o tyle sam dźwięk może sprawić, że zaczną grać nieco inaczej[52], zaczną kierować swoją uwagę w nieco inną stronę. Niewykluczone też, że jest to informacja o celowym lub niecelowym działaniu realizatora dźwięku lub działaniu samego silnika audio danej pozycji. Trudno mi ocenić, czy przedstawiona amplituda jest przejawem braku kompetencji lub przeciwnie – dowodem kunsztu, niemniej jeśli różnica jest aż tak duża, to na pewno dany dźwięk jest odbierany intensywnie przez gracza (lub ma być odbierany, zgodnie z zamysłem twórcy; gdyby było inaczej, zakres częstotliwości byłby węższy).

Co ciekawe, niektóre różnice – jak np. czas trwania SFX i FOL z jednej grupy – wydają się wynikać bezpośrednio ze zmiany sposobu projektowania badanych gier wraz z rozwojem serii. W pierwszych odsłonach *Assassin’s Creed* „skok wiary” (chodzi tu o element mechaniki gry, o akcję, a nie tylko o SFX i FOL) był obrazowany dźwiękowo oraz graficznie w sposób bardziej sugestywny i zwracający uwagę gracza niż w odsłonach późniejszych – na co wskazuje szersze spektrum dźwięku i duża różnica pomiędzy głośnością HB a głośnością nagrania pozostałej części rozgrywki. Dodatkowo, choć dane z tabeli tego nie pokazują, w *Assassin’s Creed II* wykresy wygenerowane przez *analizery* dzielą jedną wspólną cechę – przedział pasmowy od ok. 11 kHz do 12 kHz został wyciszony niemal do zera absolutnego. Może to być przejawem działania *sound designera*, który chciał „zrobić miejsce” np. muzyce lub innym efektom dźwiękowym (np. dźwiękom ambientowym), ale zmiana ta mogła też nastąpić w wyniku decyzji projektanta gry lub producenta o zmianie estetyki danej gry.

Wnioski

Wyniki analizy nie dostarczają jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, czy dźwiękowość buduje spójność serii gier komputerowych. W przypadku badanej serii *Assassin’s Creed* wybrane grupy SFX i FOL różnią się od siebie (niekiedy bardziej, niż przypuszczałem jako gracz), ale nie różnią się na tyle, by można było odmówić im jakiegokolwiek podobieństwa. To, co sprawia, że nie mogą ich uznać za identyczne, to przede wszystkim – jak wynika z badania – różnice w najgłośniejszych częstotliwościach analizowanych dźwięków. Jeżeli różnice w głośności pasma SFX i FOL z jednej grupy wynoszą niekiedy kilkanaście i kilkadziesiąt decybeli, to niemożliwe, aby brzmiały podobnie. Oznacza to, że fale dźwiękowe, które je tworzą, są różne od siebie. Gdyby amplituda głośności konkretnych częstotliwości wynosiła kilka decybeli

[52] Equalizacja to proces polegający na sztucznym zwiększaniu lub zmniejszaniu głośności wybranych przedziałów częstotliwości sygnału wejściowego (ana-

logowo lub cyfrowo), który po equalizacji zachowuje zmiany poczynione w jej trakcie.

(mniej niż 10), wówczas – co można sprawdzić, equalizując^[53] dowolny dźwięk – różnica byłaby mało słyszalna. Co ważne, analiza danych wygenerowanych za pomocą *Peaks display* potwierdza to przypuszczenie: SFX i FOL z jednej grupy są kolorystycznie bardzo zróżnicowane.

Dodatkowo, biorąc pod uwagę, że SFX i FOL były rejestrowane z takimi samymi parametrami nagrywania, odróżnia je też od siebie głośność jako całości, nawet w ramach jednej grupy. Dzieje się tak z kilku powodów. Po pierwsze, silnik audio danej gry mógł w momencie nagrywania skompresować całą ścieżkę dźwiękową i w ten sposób zmniejszyć odczytywane ciśnienie akustyczne^[54] (a zatem mógł to być wynik błędu działania programu lub oznaka tego, że silnik audio nie został odpowiednio dopracowany). Po drugie, projekt gry mógł zakładać inne niż dotychczas wykorzystanie dźwiękowości, tj. wysunięcie na plan pierwszy innych modusów niż SFX i FOL, które „wycofano” na drugi plan. Po trzecie, program z daną grą komputerową mógł mieć inny punkt wyjścia dla swojej głośności, tzn. dźwiękowość całej gry mogła zostać zaprojektowana jako cichsza niż dźwiękowość poprzedniej części serii. Bez względu na przyczynę, różnice te są kolejnymi dowodami na brak spójności w dźwiękowościach gier z badanej serii i są dowodem na to, że spójność badanej serii nie jest osiągnięta dzięki dźwiękowości.

Jednak, na podstawie tych samych wyników przeprowadzonego badania, można wskazać, co łączy badane SFX i FOL, a zatem to, co przyczynia się do osiągnięcia kohezyjnej spójności dźwiękowości serii. Podobieństwo badanych dźwięków widać m.in. w obwiedni (zob. Ryc. 4) widma ich fali. Świadczy to o podobnym „kształcie” dźwięków, o ich zbliżonej do siebie dynamice – potwierdzają to zarówno wizualne reprezentacje widm z *Reapera*, jak i średnie arytmetyczne, wyliczone na podstawie danych z tabeli 3. Badane SFX i FOL, mimo że odczyt danych z VST3 tego nie oddaje (z powodu różnic w głośności

[53] Nie umiem wyjaśnić, na jakich zasadach działa kompresja zautomatyzowana w taki sposób. Natomiast nie byłby to pierwszy tego typu przypadek, z jakim się spotykam, ponieważ wielokrotnie obserwowałem podobną sytuację w *Wiedźminie III: Dziki Gon* w scenach dialogowych. Silnik audio gry, kierując się nieznaną mi metodą, w trakcie trwania jednego dialogu potrafił nawet kilka razy (zależnie od długości dialogu) zmniejszać lub zwiększać głośność całej kwestii dialogowej, np. podgłaszać krzyk, a ściszać szept (co dawało efekt odwrotny w stosunku do kompresji dźwięku, która ujednolica dynamikę dźwięku).

[54] Wśród badanych SFX i FOL nie występują modulacje dźwięku z poziomu gry komputerowej. Oznacza to, że każdy dźwięk włączony do badania brzmi w wybranych grach zupełnie powtarzalnie (co wykazała też analiza widma fali próbek dźwiękowych). Pozostaję świadomy, że najnowsze gry wideo korzystają z algorytmów uczenia maszynowego

w celu zróżnicowania brzmienia tych samych próbek dźwiękowych (m.in. algorytmiczna aplikacja metody przekształcania fali [ang. *waveshaping*; A. Czyżewski, *Metoda przekształcania fali (waveshaping)*, {w:} *Synteza dźwięku*, Katedra Inżynierii Dźwięku i Obrazu Politechniki Gdańskiej 2000, <https://sound.eti.pg.gda.pl/student/eim/synteza/jaroslaw/> {dostęp: 11.01.2023}] do silnika audio danej gry), co znacznie utrudnia wskazanie *patient zero* dźwięków w danej grze, tj. tego co nadawca chciał przedstawić jako swój tekst. Niemniej, w przypadku wybranych do badania rodzajów dźwięków z serii *Assassin's Creed* nie usłyszałem – jako gracz, w trakcie rozgrywki – ani nie zobaczyłem – z poziomu obserwatora widma fali, wygenerowanej przez odpowiedni program komputerowy – żadnych różnic pomiędzy nimi, a tym bardziej takich, które mogłyby wskazywać na obecność algorytmicznego modulowania dźwięku w czasie rzeczywistym.

dźwiękowości poszczególnych gier z serii, o czym już wspomniałem), bazują na podobnych częstotliwościach (co można zaobserwować, obliczając różnice pomiędzy głośnościami poszczególnych częstotliwości). Dla przykładu, HB za każdym razem jest zespołem dźwięków brzmącym wysoko i stosunkowo krótko, DS z kolei jest zespołem dźwięków różnicowanych i długo wybrzmiewających.

W czasie rozgrywki gier składających się na analizowaną serię, a także potem (podczas procesu rejestracji ścieżki audialnej tych rozgrywek) nie zauważyłem występowania modulacji algorytmicznej analizowanych dźwięków^[55]. Oznacza to, że gracz, wykonując te same akcje w wybranej grze wideo z serii *Assassin's Creed*, zawsze otrzymuje od gry tę samą „dźwiękową odpowiedź”. Zgodnie z przyjętym założeniem, że większa liczba wspólnych kohezyjnych „środków więzi” badanych obiektów oznacza większą spójność, stwierdzam, że jest to zabieg, który korzystnie wpływa na przedłużenie i podtrzymanie jakości doświadczenia grania w *Assassin's Creed* – nawet jeśli nie na przestrzeni całej serii, to na pewno na przestrzeni tej jednej gry.

Podsumowując, mogę powiedzieć, że otrzymane wyniki badania przede wszystkim otworzyły pole do stawiania kolejnych pytań, ale okazały się dla mnie również inspiracją i źródłem refleksji nad multimodalną naturą serii gier komputerowych. Po pierwsze, doszedłem do wniosku, że spójność warstwy dźwiękowej serii – ale też spójność serii w ogóle – jest budowana za pomocą różnych modusów, z których każdy, w różnym stopniu, na siebie oddziałuje. Po drugie, zauważyłem że na odbiór dźwięku wpływa nie tylko budowa tego dźwięku, ale też (a może przede wszystkim) kontekst jego pojawienia się. Akcje obserwowane na ekranie, jak wykonanie skoku wiary do wozu z sianem, są podobne do siebie na polu więcej niż jednego modusu. Choć gry *Assassin's Creed* ewoluowały w trakcie powstawania serii, pewne elementy pozostały niezmiennie. Przykładem może być sposób poruszania się postaci (każdy protagonista i protagonistka serii porusza się w świecie gry z wysoką sprawnością i płynnością, nieustępującą w niczym wysokiej klasy sportowcom), niemal wszechobecność symboli wskazujących to na Zakon Asasynów, to na Zakon Templariuszy – dwie organizacje, ścierające się ze sobą od początku serii – a także styl, w jakim tworzona jest odzież asasynów. Mam tu na myśli charakterystyczne kaptury (które po nałożeniu na głowę przypominają głowę orła), przepaski i pasy, długie płaszcze, a nade wszystko zdobione rękawy, w których często skrywane jest ukryte ostrze. Zazwyczaj sam wygląd protagonistów/protagonistek serii zdradza ich związek z Zakonem Asasynów, nawet jeśli dany protagonista/dana protagonistka należy do Zakonu Templariuszy (m.in. Haytham Kenway i Shay Patrick Cormac).

[55] Gra miała swoją premierę w roku 2012, natomiast wersja *remastered* – która została włączona do próby badawczej – została wydana w roku 2019.

Powtarzalność pewnych elementów w poszczególnych grach serii *Assassin's Creed* bez wątpienia buduje spójność serii, ale czy do tego stopnia, by gracz mógł odebrać inne elementy jako podobne do siebie nawet wtedy, kiedy podobieństwo to jest znikome? Czy znaczenie przypisywane danemu dźwiękowi może być kształtowane przez mechanikę gry i determinowane przez wprowadzenie odpowiedniej komendy na klawiaturze komputera? Czy w związku z tym można zakładać jakakolwiek samodzielność znaczeniową znaków z jednego modusu, a jeśli tak, to w jakim stopniu? Czy w grze wideo można odnaleźć elementy, które są obrazowane wyłącznie za pomocą dźwięku i czy jest to grupa elementów, która pojawia się w każdej grze, niezależnie od gatunku i rodzaju? Odpowiedzi na postawione tu pytania mogą sprawić, że zaczniemy o wiele lepiej rozumieć specyfikę i działanie tekstów medialnych, jakimi są gry komputerowe, co z jednej strony jest celem wartym osiągnięcia *pro publico bono*, a z drugiej – umożliwi tworzenie nowych, nieznanych i bardziej złożonych doświadczeń cyfrowych dla wciąż powiększającej się grupy graczy.

- Aarseth E., *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, proceedings from conference „MelbourneDAC:streaming wor(l)ds”, Melbourne 2003
- Agitator, *Jako, że jestem wielkim fanem...*, Steam, 31.05.2016, <https://steamcommunity.com/id/caedmildhoine/recommended/354380/> (dostęp: 10.01.2023)
- archigame, *Architektura w Assassin's Creed: Syndicate – Londyn z lotu asasyna*, Polygamia.pl, 30.03.2020, <https://polygamia.pl/architektura-w-assassin-s-creed-syndicate-londyn-z-lotu-asasyna,6562514671302273a> (dostęp: 29.12.2022)
- BAFTA, *About BAFTA*, 2018, <https://www.bafta.org/about> (dostęp: 14.01.2023)
- Bartmiński J., *Tekst jako przedmiot tekstologii lingwistycznej*, [w:] *Tekst: problemy teoretyczne*, red. J. Bartmiński, B. Boniecka, Lublin 1998, s. 9–25
- bowie_rascal, *What is different between sound effect and foley?*, Stack Exchange 2012, <https://sound.stackexchange.com/questions/12258/what-is-different-between-sound-effect-and-foley> (dostęp: 4.11.2022)
- Brame J., *Examining Non-Linear Forms: Techniques for the Analysis of Scores Found in Video Games* [Master thesis], University of Texas Tech, Texas 2009, https://www.academia.edu/7832261/Examining_Non_Linear_Forms_Techniques_for_the_Analysis_of_Scores_Found_in_Video_Games (dostęp: 20.05.2023)
- Butter S., *2009 GAME Award*, BAFTA, 10.02.2010, <https://www.bafta.org/games/awards/2009-game-award> (dostęp: 10.01.2023)
- Cullen M., *Basics of Sound Design*, Chapman University, Kalifornia, USA 2017, <https://frost.ics.uci.edu/ics62/BasicsofSoundDesignforVideoGames-MichaelCullen.pdf> (dostęp: 20.10.2022)
- Collins K., *An Introduction to Procedural Music in Video Games*, „Contemporary Music Review” 2009, nr 28(1), s. 5–15. <https://doi.org/10.1080/07494460802663983>
- Collins K., *An introduction to the participatory and non-linear aspects of video games audio*, [w:] *Essays on sound and vision*, red. S. Hawkins, J. Richardson, Helsinki 2007, s. 263–298
- Collins K., *Game Sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*, Cambridge 2008

BIBLIOGRAFIA

- Collins K., *Playing with Sound: A theory of interacting with sound and music in video games*, Cambridge 2013
- Czyżewski A., *Metoda przekształcania fali (waveshaping)*, [w:] *Synteza dźwięku*, Katedra Inżynierii Dźwięku i Obrazu Politechniki Gdańskiej 2000, <https://sound.eti.pg.gda.pl/student/eim/synteza/jaroslav/> (dostęp: 11.01.2023)
- Diaz-Gasca S., *Music Beyond Gameplay: Motivators in the Consumption of Video-game Soundtracks* [PhD thesis], University of Griffith, Brisbane 2013, https://research-repository.griffith.edu.au/bitstream/handle/10072/367483/Diaz%20Gasca_2015_02Thesis.pdf?sequence=1 (dostęp: 20.05.2023)
- Downarowicz T., *Prawo serii w ujęciu matematycznym*, „Wiadomości Matematyczne” 2011, nr 47(1), s. 1–16. <https://doi.org/10.14708/WM.V47I1.105>
- Fiske J., *Introduction to Communication Studies*, Londyn 2010 (1982)
- Gajda S., *Podstawy badań stylistycznych nad językiem naukowym*, Warszawa 1982
- Game Audio Network Guild, *Audio of the Year*, Game Audio Network Guild 2019, <https://www.audiogang.org/awards-archive-old/2019-awards/> (dostęp: 10.01.2023)
- Hałas J., *Assassin's Creed: Syndicate – poradnik do gry*, GRYOnline.pl 2015, <https://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1634> (dostęp: 17.12.2022)
- Hasło: *tekst*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. M. Głowiński, T. Kostkiewiczowa, A. Okopień-Sławińska, J. Sławiński, Wrocław 1998
- Heong K., *Game Music Composition: Make Music For Games From Scratch*, Udemy 2020, <https://www.udemy.com/course/gamemusiccourse/> (dostęp: 2.01.2023)
- Huiberts S., *Captivating Sound. The Role of Audio for Immersion in Computer Games* [PhD thesis], Utrecht School of Arts – University of Portsmouth, Utrecht – Portsmouth 2010, https://www.researchgate.net/publication/255968332_Captivating_Sound_the_Role_of_Audio_for_Immersion_in_Games (dostęp: 20.05.2023)
- Kępa-Figura D., *(Multimodaler) Text als Gegenstand linguistischer Forschung*, „tekst i dyskurs – text und dyskurs” 2021, nr 15, s. 137–155, <https://doi.org/10.7311/tid.15.2021.05>
- Kępa-Figura D., *Multimodality of Internet-Mediated Communication Behaviour*, [w:] *The Ethics of Humour in Online Slavic Media Communication*, red. L. Duskaeva, Abingdon – New York 2021
- Levy J., *Winners of the 2015 Canadian Videogame Awards*, Toronto Guardian, 8.12.2015, <https://torontoguardian.com/2015/12/winners-of-the-2015-canadian-videogame-awards/> (dostęp: 9.01.2023)
- Scoofy, *A wavefile in a waveeditor, its envelope marked with a thick red line*, Wikimedia Commons 2011, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=17180120> (dostęp: 7.01.2023)
- Steam, *Assassin's Creed Origins: About this game*, Steam 2017, https://store.steampowered.com/app/582160/Assassins_Creed_Origins/ (dostęp: 14.01.2023)
- Steam, *Assassin's Creed II: About this game*, Steam 2010, https://store.steampowered.com/app/33230/Assassins_Creed_2/ (dostęp: 12.12.2022)
- Steinberg Media Technologies GmbH, *Our Technologies*, Steinberg Media Technologies GmbH 2022, <https://www.steinberg.net/technology/> (dostęp: 2.11.2022)
- Stremler J., *Trzy części Assassin's Creed Chronicles za darmo. Ubi świętuje urodziny bezpłatnymi gramami*, Planeta Gracza, 9.11.2021, <https://planetagracza.pl/assassins-creed-chronicles-za-darmo-ubisoft-jak-odebracl/> (dostęp: 6.01.2023)
- Sweetwater, *Clipping*, Sweetwater, 1.05.1998, <https://www.sweetwater.com/insync/clipping/> (dostęp: 3.01.2023)
- Tesu, *Do AC Odyssey podchodziłem...*, Steam, 12.06.2019, <https://steamcommunity.com/profiles/76561198012640010/recommended/812140/> (dostęp: 8.01.2023)

- Ubisoft Entertainment, *Assassin's Creed Mirage*, Ubisoft Entertainment 2022, <https://www.ubisoft.com/pl-pl/game/assassins-creed/mirage> (dostęp: 15.01.2023)
- Ubisoft Entertainment, *Assassin's Creed Rogue*, Ubisoft Entertainment 2015, https://store.ubi.com/ie/game?lang=en-ZW&pid=56c4947988a7e300458b45bc&dwwar_56c4947988a7e300458b45bc_Platform=pcdl&edition=Standard%20Edition&source=detail (dostęp: 15.01.2023)
- Ubisoft Entertainment, *Facts and Figures*, 2019, https://ubistatic-a.akamaihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/2019_06_Press_Kit_Facts_Figures-EN.pdf (dostęp: 8.01.2023)

- Assassin's Creed* (Ubisoft Entertainment, 2007)
- Assassin's Creed II* (Ubisoft Entertainment, 2009)
- Assassin's Creed III Remastered* (Ubisoft Entertainment, 2019)
- Assassin's Creed IV Black Flag* (Ubisoft Entertainment, 2013)
- Assassin's Creed Rogue* (Ubisoft Entertainment, 2014)
- Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Entertainment, 2015)
- Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft Entertainment, 2015)

LUDOGRAFIA



Miniony luksus [The Past Luxury] (*Fallout New Vegas*)

AUTHOR GALLERY

Album zdjęć z przepięknego świata *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Fotografie pochodzą z gruntownie zmodyfikowanej wersji gry, w której jakość graficzna, światło, otoczenie zostały wyraźnie poprawione. Efektem pracy autorów gry i moderów, a także mojej selekcji modyfikacji jest angażujący i piękny świat, w którym prawie żaden dzień nie wygląda tak samo. Zanurzam się w tej fikcyjnej rzeczywistości, podchodząc do fotografii w grze tak samo jak podchodzę do tej ugruntowanej w prawdziwym świecie – szukając unikalnych sytuacji godnych zakomponowania w uderzający obraz, który wpłynie na odbiorcę i opowie mu jakąś historię. Charakterystyka otwartego świata gry RPG tworzy dla mnie wielkie możliwości w znajdowaniu tych niepowtarzalnych momentów.

An album of photos from the beautiful world of *The Elder Scrolls V: Skyrim*. The photos come from a heavily modified version of the game, where graphics quality, light and environment have been vastly improved. The result of the work undertaken by the game's creators, modders and my selection of mods is an engaging and beautiful world, where almost no day looks the same. I immerse myself in this fictional reality, approaching in-game photography in the same way I approach photography grounded in the real world – by looking for unrepeatabe situations worth shaping into a striking image that will have an impact on the viewer and tell a story. The open-world nature of an RPG creates great opportunities for me to find those unique moments.

Michał Mróz



Wifa [Spriggan]



Spacer gigantów [Walk of Giants]



Talos przy brzegu Morza Duchów [Talos at the Shore of The Sea of Ghosts]



Kucharz Nils na przerwie [The Cook Nils on a Break]



Stražnice Markartu [Markarth's Watchtowers]



Atmosfera Pogranicza [Atmospheres of The Reach]



Nocny patrol [Night Watch]



Wielkie miasto Biała Grań [The Great City of Whiterun]



Poranek Thonnira [Thonnir's Morning]



Samotne drzewo [Lone Tree]



Zmiana na wieży strażniczej w ciepły dzień [Watchtower Shift on a Warm Day]



Talos czuwający nad Wichrowym Tronem [Talos Watching Over the City of Windhelm]



Tel Mithryn nocą [Tel Mithryn at Night]

Noty o autorach

Miłosz Babecki – doktor, adiunkt w Instytucie Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie. Medioznawca, social media manager i lektor języka polskiego jako obcego. Twórca podcastu Met@phor_Games. Członek Serious Games Society oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Zajmuje się głównie potencjałem komunikacyjnym, znaczeniem i funkcjami poważnych gier przeglądarkowych (*serious games*) w procesach przekazywania wiedzy i umiejętności użytkownikom. Autor książek: *Strategie medialne w tekstach najnowszej dramaturgii polskiej* (2010), *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego* (2016), *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy* (2020). Współredaktor monografii poświęconych profesjonalizacji i instrumentalizacji mediów społecznościowych. <https://orcid.org/0000-0001-9749-9351>.

Mikołaj Bajew – magister produkcji medialnej. Jego zainteresowania naukowe skupiają się na roli dźwięku w grach komputerowych – fascynuje go, w jaki sposób dźwięk współtworzy sensy przekazywane przez tego rodzaju gry. Oprócz tego jest aktywnym muzykiem, gra na gitarze basowej. Obecnie uczęszcza do Szkoły Doktorskiej Nauk Społecznych UMCS w Lublinie. <https://orcid.org/0000-0002-6346-9768>.

Magdalena Bednorz – z wykształcenia filolożka i socjolożka, w swojej pracy badawczej zajmuje się grami cyfrowymi. Asystentka na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Śląskiego, gdzie prowadzi zajęcia obejmujące tematycznie zarówno groźnawstwo, game design, nowe media, jak i naukę języka angielskiego. Jej zainteresowania badawcze obejmują badania nad grami, szczególnie wątkami romansowymi,

oraz teorie i badania publiczności. <https://orcid.org/0000-0003-1354-750X>.

Marcin M. Chojnacki – doktor, asystent na Uniwersytecie Łódzkim, groźnawca zainteresowany problematyką estetyki gier wideo, sprawczości, interfejsów i projektowania doświadczenia użytkownika, współtwórca projektu Grakademia, członek redakcji czasopisma „Replay. The Polish Journal of Game Studies”. <https://orcid.org/0000-0001-9689-8991>.

Krzysztof Czyżak – magister filmoznawstwa, doktorant Szkoły Nauk o Języku i Literaturze Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, związany z Instytutem Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Do jego zainteresowań badawczych należą: fantastyka w literaturze, filmie oraz grach cyfrowych, narratologia transmedialna oraz serial animowany. Jego praca doktorska porusza zagadnienie podróży w czasie w obrębie literatury, filmu oraz gier cyfrowych. Jest autorem dwóch artykułów filmoznawczych i jednego artykułu groźnawczego, a także redaktorem tomu zbiorowego poświęconego serialowi animowanemu (*Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie*), do którego współtworzył wstęp. <https://orcid.org/0000-0001-8803-2223>.

Mateusz Felczak – pracownik Instytutu Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS, groźnawca i kulturoznawca. Interesuje się przemianami modeli monetyzacji i dystrybucji gier oraz ich funkcjonowaniem w obiegu fanowskim. Zajmuje się też mediami strumieniowymi, sportem elektronicznym oraz modyfikacjami gier (modami). Współpracownik krakowskiego Ośrodka Badań Groźnawczych. Publikował między innymi w „Tekstach Drugich”, „Game Studies”, „Journal of Gaming & Virtual Worlds”, „Convergence” oraz „Ekranach”, gdzie pełnił funkcję redaktora działu gier wideo. Obecnie realizuje grant Narodowego Centrum Nauki „Masowe wydarzenia sportu elektronicznego w Polsce

i w Hongkongu”. <https://orcid.org/0000-0001-8042-6965>.

Rafał Kochanowicz – prof. UAM dr hab. w Zakładzie Dydaktyki Literatury i Języka Polskiego Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autor książek: *Fantastyka – klucz do wyobraźni* (2001), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* (2012). Współredaktor tomów *Fantastyka w obliczu przemian* (2012), *Fantastyka. Pajdologia. Dydaktyka* (2018). Interesuje się szeroko pojętą fantastyką, gramami komputerowymi i kulturą popularną. <https://orcid.org/0000-0003-0378-0455>.

Agnieszka Kula – filolożka, lingwistka, pracowniczka Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Interesuje się dyskursem medialnym oraz współczesną polszczyzną w jej wymiarze pragmatycznym i retorycznym. Autorka monografii: *Redundancja w mediach. Studium pragmatolingwistyczne* (2017), *Przytoczenie w przekazie medialnym* (2012, z Moniką Grzelką), *Cechy stylowe publicystyki ekonomicznej* (2010). <https://orcid.org/0000-0002-5107-6270>.

Krzysztof M. Maj – doktor, adiunkt w Katedrze Technologii Informacyjnych i Mediów Wydziału Humanistycznego Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie; groznawca, teoretyk narracji fantastycznych i światotwórczych; autor książek *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych* (2015) i *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (2019) oraz artykułów naukowych poświęconych badaniom nad światotwórstwem, gramami wideo, narratologią transmedialną i fantastyką; współredaktor książek *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia* (2016), *Narracje fantastyczne* (2017), *Ksenologie* (2018) oraz *Dyskursy gier wideo* (2019). <https://orcid.org/0000-0001-9799-8409>.

Szymon Makuch – doktor, medioznawca i literaturoznawca, adiunkt na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW, badacz prawnych i ekonomicznych aspektów branży kreatywnej ze szczególnym uwzględnieniem tematyki praw własności intelektualnej. <https://orcid.org/0000-0003-3427-1530>.

Katarzyna Marak – doktor, adiunkt w Katedrze Kulturoznawstwa Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Autorka książki *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*; współautorka monografii *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków* oraz *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced*, jak również rozmaitych artykułów naukowych na temat fantastyki grozy, cyfrowych gier niezależnych oraz ich emocjonalnego oddziaływania. Jej zainteresowania badawcze obejmują groznawstwo, badanie gier jako tekstów kultury, gry niezależne, fantastykę grozy oraz wybrane elementy kultury popularnej Stanów Zjednoczonych i Japonii. <https://orcid.org/0000-0003-4073-8889>.

Miłosz Markocki – adiunkt w Instytucie Komunikacji Społecznej i Mediów Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy. Jego zainteresowania naukowe obejmują twórczość fantasty, gry online (ze szczególnym uwzględnieniem gier typu MMORP) oraz związane z tymi gramami społeczności sieciowe. Jest autorem recenzowanych artykułów na temat gier online oraz twórczości machinima, a także rozdziałów książek dotyczących mechanik gier, storytellingu, różnych aspektów gameworld design oraz społeczności sieciowych graczy (zwłaszcza graczy gier typu MMORP). Współautor książki *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced* (2019). <https://orcid.org/0000-0002-8465-3142>.

Michał Mróz – absolwent filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama

Mickiewicza w Poznaniu. Członek kolektywu filmowego GFM tworzącego niezależne produkcje filmowe, w którym wymiennie występuje w rolach reżysera, kierownika produkcji oraz planu, dźwiękowca, scenarzysty. Jego badawcze zainteresowania zazwyczaj mieszczą się w obrębie zagadnień narratologii postklasycznej, przestrzeni w grach i w filmie, kategorii przemocy w sztukach audiowizualnych oraz szeroko pojętej transmedialności. Fascynacje obrazem filmowym i gramami wideo wykorzystuje również w wieloletniej działalności fotograficznej. W swoich zdjęciach stara się zatrzymać unikalne sytuacje i przybliżyć swoje spojrzenie na rzeczywistość. Nigdy nie ingeruje w otoczenie i nie inscenizuje swoich obiektów, a raczej stara się znaleźć odpowiednią perspektywę do zakomponowania codzienności w obraz opowiadający historię – czy to w rzeczywistości prawdziwej, czy też wirtualnej. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>.

Mikołaj Ołownia – student I roku studiów magisterskich na kierunku filologia polska na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Jego aktualne zainteresowania badawcze obejmują związki literatury z gramami wideo. <https://orcid.org/0009-0002-3753-5941>.

Joanna Pigulak – doktor, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, współtwórczyni studiów groznawczych na UAM, autorka monografii *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i gramami wideo* (2022). Edukatorka filmowa i popularyzatorka wiedzy o grach cyfrowych. <https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>.

Marcin Pigulak – doktor, historyk i filmoznawca, wykładowca na kierunku groznawstwo w Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych). Członek Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Do jego zainteresowań badawczych należą m.in. historia gier

wideo, audiowizualne oraz cyfrowe przejawy kultury historycznej, a także sposoby konstruowania dyskursu dotyczącego pamięci zbiorowej. <https://orcid.org/0000-0001-8950-6937>.

Ewelina Repeć – studentka filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. W 2021 r. obroniła pracę licencjacką poświęconą wizerunkom kobiet w filmach Disneya. Obecnie zajmuje się przede wszystkim gramami cyfrowymi oraz filmem i serialem animowanym. <https://orcid.org/0009-0003-9638-2137>.

Krzysztof Skibski – filolog, językoznawca, pracownik Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej UAM. Interesuje się badaniem języka literackiego, a także metodologicznymi problemami lingwistyki. Autor monografii *Antropologia wierszem. Język poetycki Ewy Lipskiej* (2008), *Poezja jako literatura. Relacje między elementami języka poetyckiego w wierszu wolnym* (2017) oraz *Literackie gramatyki ciągłości i nadmiaru. Próba filologiczna* (2021, z Jerzym Borowczykiem). <https://orcid.org/0000-0001-7548-1687>.

Augustyn Surdyk – doktor nauk humanistycznych w zakresie językoznawstwa, adiunkt w Zakładzie Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych Instytutu Lingwistyki Stosowanej Wydziału Neofilologii Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. W latach 2004–2009 Zastępca Dyrektora ILS i założyciel oraz Kierownik Pracowni Badań Ludologicznych w Glottodydaktyce i Komunikacji Interkulturowej w ILS (następnie Pracownia Badań Ludologicznych, obecnie Zakład Komunikacji Interkulturowej i Badań Ludologicznych). Anglista, lingwista stosowany, glottodydaktyk, ludolog, członek założyciel i od 2005 r. członek Zarządu Głównego (Skarbnik) Polskiego Towarzystwa Badania Gier, od 2009 r. redaktor założyciel i redaktor naczelny czasopisma ludologicznego „Homo Ludens”, od 2005 r. Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego cyklu konferencji naukowych PTBG pt. „Kul-

turotwórcza funkcja gier”, od 2005 r. założyciel i Przewodniczący Zarządu Poznańskiego Koła PTBG przy ILS UAM w Poznaniu; Opiekun Koła Naukowego Studentów Lingwistyki Stosowanej i Sekcji ludologicznej oraz Sekcji translatorycznej KNSLS. <https://orcid.org/0000-0002-1572-1738>.

Dominika Staszenko-Chojnacka – doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej Uniwersytetu Łódzkiego. Współtwórczyni projektu Gradakademia. Interesuje się historią gier cyfrowych, archeologią nowych mediów, kulturotwórczą rolą gier oraz realizacją konwencji grozy w interaktywnym medium. <https://orcid.org/0000-0001-6926-4512>.

Nelly Strehlau – adiunktka w Katedrze Literatury, Kultury i Komparatystyki Anglojęzycznej w Instytucie Literaturoznawstwa na Wydziale Humanistycznym Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Jej doktorat dotyczył feministycznych i postfeministycznych nawiedzeń w amerykańskich serialach o prawniczkach. Jest autorką artykułów nt. amerykańskiej i brytyjskiej telewizji opublikowanych po polsku i angielsku. Jej obecne badania poświęcone są kulturze popularnej analizowanej przez pryzmat badań nad afektami i hauntologii, jak również kwestiom kobiecego autorstwa i postfeminizmu. <https://orcid.org/0000-0001-7670-7860>.

Łukasz Szalankiewicz – Audio Lead oraz wykładowca na kierunku Game Development w poznańskim Collegium Da Vinci. Jego dorobek artystyczny, obejmujący sporo interaktywnych instalacji i wystąpień audiowizualnych, cieszy się uznaniem w świecie międzynarodowym. Jako aktywista i kurator nowych mediów angażuje się w wiele projektów z tej dziedziny. Jest także doświadczonym specjalistą, który współpracował z wieloma instytucjami

i centrami sztuki na całym świecie. W latach 2016–2017 pracował w Instytucie Kultury Polskiej w Nowym Jorku, w którym jako ekspert szczególnie zwracał uwagę na promocję gier komputerowych oraz mediów interaktywnych. Jest jednym z założycieli Komitetu Społecznego „Kronika Polskiej Demosceny”, co przyczyniło się do wpisania demosceny na krajową listę niematerialnego dziedzictwa UNESCO w grudniu 2021 r. jako pierwszej polskiej kultury cyfrowej. Wspiera także międzynarodową inicjatywę Art of Coding, której zadaniem jest ustanowienie demosceny na liście globalnego niematerialnego dziedzictwa. Jego zainteresowania obejmują także pierwsze społeczności cyfrowe, historię gier wideo oraz archeologię mediów. <https://orcid.org/0000-0002-8590-8952>.

Mirosław Wobalis – prof. UAM dr hab., literaturoznawca, badacz nowych mediów, technologii cyfrowych i gier wideo. Autor publikacji o technologiach w nauczaniu, technologiach w życiu codziennym i technologiach w kulturze. Członek Centrum Badań nad Literaturą Elektroniczną na UAM w Poznaniu, koordynator laboratorium inteligentnej analizy i interpretacji w ramach ogólnopolskiego projektu „Cyfrowa Infrastruktura Badawcza dla Humanistyki i Nauk o Sztuce DARIAH-PL”. <https://orcid.org/0000-0002-9311-9515>.

Karol Zaborowski – magister literatury powszechnej, doktorant Szkoły Nauk o Języku i Literaturze Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, związany z Instytutem Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej. Jego zainteresowania naukowe obejmują ekokrytykę gier wideo oraz relacje między komiksem a gramami. Przygotowuje rozprawę doktorską, w której analizuje z ekokrytycznej perspektywy polskie gry wideo. <https://orcid.org/0000-0001-5853-8776>.

Notes about authors

Miłosz Babecki – PhD, assistant professor at the Institute of Journalism and Social Communication of the University of Warmia and Mazury in Olsztyn. Media researcher and social media manager, teacher of Polish as a foreign language. Creator of the *Met@phor_Games* podcast. Member of the Serious Games Society and the Polish Society for Film and Media Studies. He is primarily concerned with the communication potential, significance and functions of serious browser games (*serious games*) in the processes of transferring knowledge and skills to users. Author of: *Strategie medialne w tekstach najnowszej dramaturgii polskiej* [*Media strategies in texts by new Polish drama writers*] (2010), *Informacyjny i operacyjny potencjał poważnych gier internetowych w systemie komunikowania społecznego* [*Informational and operational potential of serious Internet games in the social communication system*] (2016), *Metaforyka polskich politycznych gier przeglądarkowych. Konteksty – porównania – analizy* [*Metaphorics in Polish political browser games: Contexts – comparisons – analyses*] (2020). Co-author of monographs on professionalization and instrumentalization of social media. <https://orcid.org/0000-0001-9749-9351>.

Mikołaj Bajew – MA in Media Production. His research interests focus on the role of sound in video games – he is fascinated by how sound co-creates the meanings conveyed by such games. He is also a practising musician, playing bass guitar. The author currently attends the Doctoral School of Social Sciences at UMCS in Lublin. <https://orcid.org/0000-0002-6346-9768>.

Magdalena Bednorz – a philologist and sociologist by education, her research work focuses on digital games; graduate teaching assistant in the Faculty of Humanities at the University of Silesia, where she conducts classes on topics ranging from digital storytelling, game design,

new media, and practical English language classes. Her research interests include game studies, especially the romance plots, and audience theories and research. <https://orcid.org/0000-0003-1354-750X>.

Marcin M. Chojnacki – PhD, assistant lecturer at the University of Łódź, video game researcher mainly interested in aesthetics, agency, interface and user experience design; co-creator of Grakademia project; associate editor of “Replay. The Polish Journal of Game Studies”. <https://orcid.org/0000-0001-9689-8991>.

Krzysztof Czyżak – MA in Film Studies, PhD student in the Doctoral School of Languages and Literature at Adam Mickiewicz University. Affiliated with the Film Studies and Media Culture Institute in the Faculty of Polish and Classical Philology at AMU. The area of his interests covers science fiction and fantasy in literature, film and video games, transmedia narratology and animated series. His PhD project focuses on the theme of time travel in literature, film and video games. He is the author of two scientific articles on film studies and one on video games, as well as being the editor of a collection of articles on animated series (*Rzeczywistość zanimowana. Kreskówki w kulturze, nauce i społeczeństwie* [*Animated reality. Cartoons in culture, science and society*]), for which he co-wrote the introduction. <https://orcid.org/0000-0001-8803-2223>.

Mateusz Felczak – assistant professor at SWPS University of Social Sciences and Humanities, Warsaw, Poland. He is interested in transformations in the monetisation and distribution models of games and how they function on the fan circuit. He also deals with streaming media, e-sports and game modifications (mods). A member of the Games Research Centre at the Jagiellonian University. He has published in “Teksty Drugie”, “Game Studies”, “Journal of Gaming & Virtual Worlds”, “Convergence” and “Ekran”, where he served as editor of the video games section. He is currently researching

on a grant from the National Science Centre, “Mass electronic sports events in Poland and Hong Kong”. <https://orcid.org/0000-0001-8042-6965>.

Rafał Kochanowicz – professor at the Institute of Polish Philology, Adam Mickiewicz University in Poznań. Author of *Fantastyka – klucz do wyobraźni* [*Speculative fiction – the key to the imagination*] (2001), *Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej. Analizy, interpretacje i wnioski z pogranicza poetyki, aksjologii, dydaktyki literatury* [*Fictionalized computer games in the humanities. Analyses, interpretations and conclusions from the borderlands of poetics, axiology, didactics of literature*] (2012). Co-editor of the volumes *Fantastyka w obliczu przemian* [*Speculative fiction in the face of transformations*] (2012), *Fantastyka. Paedologia. Dydaktyka* [*Speculative fiction. Paedology. Didactics*] (2018). He is interested in speculative fiction, computer games and pop culture in the broad sense. <https://orcid.org/0000-0003-0378-0455>.

Agnieszka Kula – philologist, linguist, employee of the Faculty of Polish and Classical Philology at AMU, interested in media discourse and contemporary Polish in its pragmatic and rhetorical dimensions; the author of the monograph: *Redundancja w mediach. Studium pragmalingwistyczne* [*Redundancy in the media. A pragmalinguistic study*] (2017), *Przytoczenie w przekazie medialnym* [*Citation in media messages*] (2012, co-author: Monika Grzelka), *Cechy stylowe publicystyki ekonomicznej* [*Stylistic features of economic journalism*] (2010). <https://orcid.org/0000-0002-5107-6270>.

Krzysztof M. Maj – assistant professor at the AGH University of Science and Technology, Faculty of Humanities, Department of IT and Media Studies; video game researcher specialising in world-building, fantasy & SF studies; co-editor of *More After More. Essays Commemorating the 500th Anniv. of Thomas More's Utopia* (2017) and several Polish books on fantasy

and game studies as well as being the author of two monographs: *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* [*Allotopias. Toward the Topography of Fictional Storyworlds*] (2015) and *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* [*World-building in the Fantastic. From Representation to Inhabitation*] (2019). <https://orcid.org/0000-0001-9799-8409>.

Szymon Makuch – PhD, media and literary scholar, assistant professor at the DSW University of Lower Silesia, interested in legal and economic aspects of the creative industry with particular emphasis on intellectual property rights. <https://orcid.org/0000-0003-3427-1530>.

Katarzyna Marak – PhD, assistant professor in the Department of Cultural Studies at Nicolaus Copernicus University in Torun, Poland; she is the author of *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games* and the co-author of the monographs *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze: studia przypadków* [*Aspects of how digital games function in contemporary culture*] and *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced*, as well as a number of papers and chapters about independent games, game mechanics, player experience, the storytelling aspects of games and audience reception, as well as comparative analysis of fiction (film and literature). Her research interests concern game studies, with particular emphasis on independent game texts, horror fiction, testimonies of reception, and various aspects of American and Japanese popular culture. <https://orcid.org/0000-0003-4073-8889>.

Miłosz Markocki – PhD, assistant professor in the Institute of Social Communication and Media, Poland at Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz. His expertise and research concerns fantasy fiction and online gaming (especially massively multiplayer online role-playing games), as well as the related communities. He has published several peer-reviewed journal

articles about online gaming and machinima videos. He is also the author of book chapters concerning game mechanics, storytelling, and various aspects of gameworld design (including cultural framework features), as well as online player communities and related culture. Co-author of *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced* (2019). <https://orcid.org/0000-0002-8465-3142>.

Michał Mróz – a graduate of film studies and new media at Adam Mickiewicz University in Poznań. A member of the GFM film collective, which creates independent film productions, where he alternately plays the roles of director, production and set manager, sound engineer, screenwriter. His research interests usually fall concern the issues of post-classical narratology, space in games and film, the category of violence in audiovisual arts, and broadly understood transmediality. He has also translated his fascination with film images and video games into many years of photography. In his photos, he tries to capture unique situations and portray his view of reality. He never interferes with the environment and does not stage his subjects, but rather tries to find the right perspective to compose everyday life into an image that tells a story, whether in actual or virtual reality. <https://orcid.org/0009-0005-4116-5834>.

Mikołaj Ołownia – first-year MA student of Polish philology at Adam Mickiewicz University in Poznań. His current research interests include the relationship between literature and video games. <https://orcid.org/0009-0002-3753-5941>.

Joanna Pigulak – assistant professor in the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts (Adam Mickiewicz University, Poznań, Poland). She co-founded game studies at AMU and authored the book *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* [*Filmplaying. Relationships between film and video games*] (2022). She is also a film educator and advocate for digital game education. <https://orcid.org/0000-0002-1345-3979>.

Marcin Pigulak – PhD, historian and film researcher, lecturer in the field of game studies at the Adam Mickiewicz University in Poznań (Institute of Film, Media and Audiovisual Arts). Member of the Polish Society for Film and Media Studies. His research interests include the history of video games, audiovisual and digital manifestations of historical culture, as well as ways of constructing a discourse on collective memory. <https://orcid.org/0000-0001-8950-6937>.

Ewelina Repeć – student of film and media culture studies at Adam Mickiewicz University in Poznań. In 2021, she defended her BA thesis on the portrayal of women in Disney movies. Currently, she is focusing on digital games, as well as animated movies and TV series. <https://orcid.org/0009-0003-9638-2137>.

Krzysztof Skibski – philologist, linguist, employee of the Faculty of Polish and Classical Philology at Adam Mickiewicz University; interested in the study of literary language and the methodological problems of linguistics; the author of the monograph *Antropologia wierszem. Język poetycki Ewy Lipskiej* [*Anthropology in verse. The poetic language of Ewa Lipska*] (2008), *Poezja jako literatura. Relacje między elementami języka poetyckiego w wierszu wolnym* [*Poetry as literature. Relations between elements of poetic language in free verse*] (2017) and *Literackie gramatyki ciągłości i nadmiaru. Próba filologiczna* [*Literary grammars of continuity and excess. A philological attempt*] (2021, co-author: Jerzy Borowczyk). <https://orcid.org/0000-0001-7548-1687>.

Augustyn Surdyk – assistant professor in the Institute of Applied Linguistics, Department of Cross-Cultural Communication and Ludological Research in the Faculty of Modern Languages and Literatures AMU. In 2004–2009 Deputy Director of IAL and founder and head of the Centre for Ludological Research in Glotodidactics and Cross-cultural Communication in the IAL (later Centre for Ludological Research, currently Department of Cross-Cultural

Communication and Ludological Research). PhD in linguistics, English philologist, applied linguist, glottodidactics specialist, ludologist. Since 2005 the member and co-founder of the Games Research Association of Poland (Pl.: *Polskie Towarzystwo Badania Gier*), member of the Managing Board of the association – Treasurer, founder and President of the Poznań GRAP Centre at IAL AMU, since 2005 the head of the organizing committee of the cycle of international academic conferences entitled “Culture-Generative Function of Games”, since 2005 founder and President of the Managing Board of the Poznań Circle of GRAP at IAL AMU, Supervisor of Applied Linguistics Students’ Academic Circle in IAP, Supervisor of the circle’s ludological and translation sections, since 2009 the founding editor and the editor-in-chief of “Homo Ludens” (an academic ludological journal published by GRAP). <https://orcid.org/0000-0002-1572-1738>.

Dominika Staszenko-Chojnacka – doctor of philosophy, lecturer at the Department of New Media and Digital Culture, University of Lodz. Co-founder of Grakademia. Interested in the history of digital games, the archeology of new media, culture-forming role of games, and the horror genre. <https://orcid.org/0000-0001-6926-4512>.

Nelly Strehlau – assistant professor at the Department of Anglophone Literature, Culture and Comparative Studies at the Institute of Literature, Faculty of Humanities of Nicolaus Copernicus University in Toruń. Her PhD (defended in 2018) analyzed feminist and postfeminist hauntings in American television series about women lawyers. She is the author of multiple articles dedicated to American and British television, published in English and Polish. Her current research encompasses interrogation of popular culture from the perspective of affect studies and hauntology, with a special interest in women’s authorship and (post)feminism. <https://orcid.org/0000-0001-7670-7860>.

Łukasz Szalankiewicz – Audio Lead and lecturer in the Game Development course at Poznań’s Collegium Da Vinci. His interests focus on audio in interactive media. His artistic output, which includes many interactive installations and audiovisual performances, is internationally recognized. As an activist and curator of new media, he is involved in many projects in this field. Szalankiewicz is also an experienced specialist, who has worked with many institutions and art centers around the world. In 2016–2017, he worked as an expert at the Polish Cultural Institute in New York, where he particularly paid attention to the promotion of computer games and interactive media. He is also one of the founders of the “Social Committee of the Polish Demoscene”, which contributed to the inclusion of the demoscene on UNESCO’s national list of intangible heritage in December 2021 as the first Polish digital culture. He also supports the international Art of Coding initiative to establish the demoscene on the list of global intangible heritage. His interests also include the first digital communities, the history of video games and media archaeology. <https://orcid.org/0000-0002-8590-8952>.

Mirosław Wobalis, PhD, D. Litt, Adam Mickiewicz University professor in literature, researcher of new media, digital technologies and video games. Author of publications on technologies in teaching, technologies in everyday life and technologies in culture. Member of the Center for Research on Electronic Literature at Adam Mickiewicz University, coordinator of the intelligent analysis and interpretation laboratory as part of the nationwide project “Digital Research Infrastructure for the Humanities and Art Sciences DARIAH-PL”. <https://orcid.org/0000-0002-9311-9515>.

Karol Zaborowski – MA in world literature, PhD student at the School of Languages and Literature at Adam Mickiewicz University, associated with the Institute of Film, Media and

Audiovisual Arts in the Faculty of Polish and Classical Philology. His research interests include an ecocritical perspective in video games and relations between comics and video games. He

is currently writing a PhD thesis on the ecocritical perspective in Polish video games. <https://orcid.org/0000-0001-5853-8776>.



Znieruchomiły [Immovable] (*Fallout New Vegas*)

IMAGES możecie Państwo nabyć:

- w księgarniach na terenie całego kraju
- w sprzedaży internetowej
www.ksiegarniaonline.pl
e-mail: akademicka@ksiegarniaonline.pl
www.press.amu.edu.pl
- bezpośrednio u wydawcy
Wydawnictwo Naukowe UAM
Collegium Maius
ul. Fredry 10, 61-701 Poznań
tel. 61 829 46 40
e-mail: press@amu.edu.pl

IMAGES dostępne jest w wersji cyfrowej:

- na platformie otwartych czasopism naukowych PRESSto:
<http://pressto.amu.edu.pl/index.php/i>
- w czytelni internetowej:
www.ibuk.pl
- w repozytorium Uniwersytetu im. A. Mickiewicza AMUR:
www.repozytorium.amu.edu.pl/jspui
- w bibliotece cyfrowej CEEOL:
www.cceol.com

Wersja pierwotna czasopisma: drukowana

IMAGES

Miłosz Babecki

Mikołaj Bajew

Magdalena Bednorz

Marcin M. Chojnacki

Krzysztof Czyżak

Mateusz Felczak

Rafał Kochanowicz

Agnieszka Kula

Krzysztof M. Maj

Szymon Makuch

Katarzyna Marak

Miłosz Markocki

Michał Mróz

Mikołaj Ołownia

Joanna Pigulak

Marcin Pigulak

Ewelina Repeć

Krzysztof Skibski

Augustyn Surdyk

Dominika Staszenko-Chojnacka

Nelly Strehlau

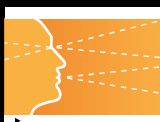
Łukasz Szałankiewicz

Mirosław Wobalis

Karol Zaborowski



WYDAWNICTWO
NAUKOWE



INSTYTUT FILMU,
MEDIÓW I SZTUK
AUDIOWIZUALNYCH

ISSN (Online) 2720-040X
ISSN (Print) 1731-450X

