

Światotwórcze funkcje rekwizytu. *Collectibles* w dylogii *The Last of Us* jako źródło wiedzy o przeszłości

ABSTRACT. Joanna Pigulak, Marcin Pigulak, *Światotwórcze funkcje rekwizytu. Collectibles w dylogii „The Last of Us” jako źródło wiedzy o przeszłości* [World-creating prop functions. Collectibles in *The Last of Us* dilogy as a source of knowledge about the past]. „Przestrzenie Teorii” 40. Poznań 2023, Adam Mickiewicz University Press, pp. 129–151. ISSN 1644-6763. <https://doi.org/10.14746/pt.2023.40.7>.

The article concerns the functioning of selected collectibles in the post-apocalyptic dilogy of digital games *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013–2020). The authors make a typology of collectibles and distinguish among them props that support the gameplay, characterize the characters and extend the storyworld, referring to the prop theory proposed by Kendal Walton. They are particularly interested in the last type of props, which include notes, diaries and letters left in various places of the world presented by anonymous members of the American community. The authors indicate that these props can be treated as specific artifacts of the past, which, although not important from the gameplay perspective, perform important world-creating functions. In this context, they describe collectibles as an element of historical culture (J. Rüsen) and a source of social memory (M. Golka), and discuss their allotopic potential (U. Eco, K.M. Maj). They refer to those props that shape the history and mythology of the post-apocalyptic world, and especially to the notes describing Outbreak Day, the apogee of the pandemic disease that decimated humanity in the game. Written sources are of a personal nature – they present an individual perspective on a breakthrough moment in the history of the depicted world. For this reason, the authors refer to them as ego-props, thus extending the concept of ego-document.

KEYWORDS: video games, props in video games, collectibles, *The Last of Us*, historical culture, world-building

Wprowadzenie

Cyfrowe przestrzenie gier wideo są niematerialne, przynależą do sfery *virtualis*. W filozoficznym rozumieniu wirtualność nie jest jednak zaprzeczeniem realności, ale jej immanentną częścią¹. „To, co wirtualne – przekonuje Gilles Deleuze – nie przeciwstawia się temu, co rzeczywiste, lecz jedynie temu, co aktualne. To, co wirtualne, posiada pełną realność jako wirtualne”². W obliczu rozwoju nowych technologii relacje między *realis* i *virtualis* są

¹ R. Konik, *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, „Diametros” 2009, nr 21, s. 86.

² G. Deleuze, *Różnica i powtórzenie*, przeł. B. Banasiak, K. Matuszewski, Warszawa 1997, s. 294.

szczególnie płynne. Immersyjne światy cyfrowe oferują doświadczenia skrajnie realistyczne; wiarygodne symulacje komputerowe absorbują w świat tekstu w sposób wcześniej niespotykany. Istotnym elementem uprawomocnienia tego, co wirtualne, okazują się interaktywne obiekty – cyfrowe rekwizyty udostępniane w światach gier. Niektóre z nich funkcjonują analogicznie do fizycznych przedmiotów kolekcjonerskich, są traktowane jako unikatowe artefakty, sprzedawane w sklepach i na aukcjach, powszechnie pożądanymi³. Jednak nawet jeśli obecność cyfrowego rekwizytu nie wykracza tak bezpośrednio poza granice symulowanej rzeczywistości, są one ważnymi elementami uprawomocniającymi *virtualis* jako *realis*. Okazują się nieodzowne dla doświadczenia rozgrywki, pełnią istotne funkcje narracyjne, a także wspierają proces zawieszenia niewiary (*make-believe*⁴).

Jest to zgodne z teorią Kendala Waltona, który analizując rolę znaczących przedmiotów w grach i zabawach opartych na wyobraźni, zwracał uwagę na ich potencjał do uwiarygodniania światów fikcyjnych⁵. Przedmioty te określał mianem rekwizytów, zapożyczając ten termin z teatru⁶. Rekwizyty mogą być zarówno oryginalną, nieodłączoną częścią gry (np. karty własności w grze *Monopoly*), jak również obiektami wtórnie dodanymi przez uczestników gry/zabawy. Michael Poznic, Claudia M. Eckert i Rafaela Hillerband podają następujący przykład wykorzystania rekwizytu drugiego typu: „Miotły można użyć do zabawy w wyobrażanie jazdy konnej, dzięki czemu zdanie «Sangeeta jedzie teraz na koniu» jest fikcyjnym stwierdzeniem prawdziwym”⁷. Zadaniem graczy jest wyobrażanie sobie twierdzeń, które są „fikcyjnie prawdziwe”, a więc prawdziwe w przestrzeni fikcyjnej, a umożliwiają im to właśnie znaczące przedmioty narracyjne – rekwizyty. Rekwizyty nie tylko okazują się kluczowe dla zrozumienia wirtualnego

³ Zagadnienie sprzedaży i wartości cyfrowych przedmiotów w sieciowych grach wideo zostało opisane w wielu pracach z zakresu socjologii ekonomicznej. *Vide* m.in.: Ch.-H. Ho, T.-Y. Wu, *Factors Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Games*, „International Journal of Electronic Business Management” 2012, nr 3, s. 204–212; B.-W. Park, K.Ch. Lee, *Exploring the value of purchasing online game items*, „Computers in Human Behavior” 2011, nr 6, s. 2178–2185.

⁴ Zawieszenie niewiary, inaczej pozorowanie wiary (ang. *make-believe*), polega na świadomym zanurzeniu się w fikcję – udawaniu, że zabawa (tu: obcowanie z tekstem), w którą angażują się jej uczestnicy, jest tak samo rzeczywista jak rzeczywistość. Aby zawieszenie niewiary było możliwe, świat gry/zabawy musi być wewnętrznie spójny, konstituować się wedle określonych zasad. *Vide* J. Huizinga, *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, Warszawa 2007, s. 160.

⁵ K.L. Walton, *Mimesis as Make-Believes: On the Foundations of the Representational Arts*, Londyn 1990, s. 11–12.

⁶ *Ibidem*, s. 140.

⁷ M. Poznic, M. Stacey, R. Hillerbrand, C.M. Eckert, *Designing as playing games of make-believe*, „Design Science” 2020, nr 6, s. 4.

świata⁸, lecz także określają, co można, a czego nie można zgodnie z prawem wyobrazić sobie w grze, a tym samym co jest fikcyjną prawdą, a co nią nie jest⁹. Gra w udawanie jest możliwa wtedy, kiedy gracz otrzymuje sprecyzowane informacje co do zakresu i sposobu istnienia wirtualności; dopiero wtedy może zacząć funkcjonować wedle konstytuujących ją zasad, a w konsekwencji – potraktować ją jako realną tu i teraz¹⁰.

Jeśli gracze zgodzą się na to, że miotła symbolizuje konia, zmienia się przeznaczenie przedmiotu; miotła zaczyna nabywać nowych właściwości, przemienia się w rekwizyt umożliwiający grę. W taki sam sposób funkcjonują manipulatory – typ znaków digitalnych w grach wideo¹¹. Niematerialne zbiory pikseli mogą zostać wykorzystane jako znaczące obiekty interakcji. Broń palna – ikoniczny aspekt inscenizacji gier typu *first-person shooter* – sugeruje, że celem rozgrywki będzie konfrontacja, ale jednocześnie tę konfrontację umożliwia. Fetyszyzowane pojazdy w grach wyścigowych tłumaczą zasadę istnienia świata, który jest doświadczany za pośrednictwem maszyn, i jednocześnie umożliwiają wyścig. W takim przypadku rekwizyt jest więc formą diegetycznego, graficznego interfejsu użytkownika i pełni funkcje narzędziowe, umożliwiając *gameplay*. W grach jednak istnieją także rekwizyty, których wpływ na rozgrywkę jest redundantny – należą do nich tak zwane przedmioty kolekcjonerskie (*collectibles*). W przypadku obiektów tego typu znacznie ważniejsze są ich potencjały immersyjny i światotwórczy.

Collectibles to interaktywne przedmioty diegetyczne – istnieją w nawigowalnej przestrzeni gry, gdzie odnajduje je i gromadzi użytkownik. Przedmioty kolekcjonerskie pojawiały się w grach od początków istnienia

⁸ O silnej więzi między użytkownikiem i rekwizytem w grze wideo w interesujący sposób pisze Espen Aarseth, wskazując, że wirtualne obiekty ludyczne (*ludic object*) są traktowane przez graczy jak obiekty realne. Użytkownik przywiązuje się do przedmiotu, pragnie wchodzić w interakcję ze światem przedstawionym za pośrednictwem konkretnego rekwizytu, do którego ma emocjonalny stosunek. Tego rodzaju obiekty nie tylko uwiarygodniają świat przedstawiony, lecz także umożliwiają imersję w rzeczywistość wirtualną. *Vide* E. Aarseth, *Ontology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. Mark J.P. Wolf, B. Perron, Nowy Jork – Londyn 2014, s. 491.

⁹ K.L. Walton, *op. cit.*, s. 140.

¹⁰ Jest to zgodne z koncepcją magicznego kręgu opisaną przez Johana Huizingę. Magiczny krąg ma własny chronotop, uniezależniający go od rzeczywistej czasoprzestrzeni. Wkroczenie w jego obszar jest dobrowolne. Czyniąc to, uczestnik zabawy godzi się na przyjęcie skonwencjonalizowanych zasad gry, które są odmienne od norm kształtujących życie codzienne, a jednocześnie podejmując wysiłek zrozumienia i przyswojenia nowych zasad, na pewien czas traktuje rzeczywistość fikcyjną jako pełnowymiarową alternatywę rzeczywistości. *Vide* J. Huizinga, *op. cit.*, s. 150.

¹¹ Ewa Szczęsna nazywa manipulatorami znaki digitalne, za pośrednictwem których użytkownik „dokonuje operacji na innych znakach i tekstach”. *Vide* E. Szczęsna, *U podstaw tekstu i dyskursu. Znak digitalny – specyfika i struktura*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 79.

medium, a szczególną popularność zyskały na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych XX wieku, stając się znakiem rozpoznawczym kultowych gier platformowych¹². Tytułowy bohater gry *Pac-Man* (Namco, 1980) pożerał rozmieszczone w przestrzeni kulki; Sonic (protagonista gier wydawanych przez Segę od 1991 roku) kolekcjonował złote okręgi, a Mario – jedna z najpopularniejszych postaci w historii elektronicznej rozgrywki – zbierał monety. Przedmioty kolekcjonerskie często nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę, nie zwiększają umiejętności postaci ani nie ułatwiają gry¹³ – zarówno monety, jak i złote okręgi w sposób istotny stymulują jednak praktykę grania. Zebranie wszystkich rekwizytów świadczy o wprawie i umiejętnościach gracza. Choć potencjał światotwórczy przedmiotów tego typu jest znikomy (istnienie w przestrzeni gry złotych monet nie jest uzasadnione fabularnie i nie dowodzi swoistości świata przedstawionego), to pełnią one ważne funkcje immersyjne, angażując w rozgrywkę i motywując do podjęcia dodatkowych aktywności w świecie gry. Dlatego właśnie *collectibles* tego typu stały się nieodłącznymi elementami nie tylko gier wideo, lecz także projektów grywalizacyjnych¹⁴.

Przedmioty kolekcjonerskie – jak zostało wspomniane – mogą być również kluczowymi czynnikami światotwórczymi. Różne diegetyczne rekwizyty we współczesnych grach przyjmują formę artefaktów, przekazujących informację na temat historii, mitologii, kultury i struktury społecznej świata przedstawionego. Dla przykładu, artykuły w gazetach w grze *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) opisują kluczowe zdarzenia z życia amerykańskich osadników końca XIX wieku; niemieckojęzyczne utwory Beatlesów znajdujące się na ukrytych w przestrzeni gry płytach winylowych w grze *Wolfenstein II: The New Colossus* (MachineGames, 2017) świadczą o ekspansji nazistowskiej ideologii, wspierając tym samym wizję alternatywnego świata, w którym III Rzesza zwyciężyła w II wojnie światowej; strony z magicznego przewodnika odnajdowane przez awatar podczas rozgrywki

¹² J. Theriault, *A Brief History of Collectibles in Videogames*, 2019 <https://medium.com/subpixelfilms-com/a-brief-history-of-collectibles-in-videogames-c12776a1585f> (dostęp: 8.06.2023).

¹³ W przeciwieństwie do innych funkcjonalnych rekwizytów w grach platformowych, takich jak np. swoje dla serii *Mario* obiekty przypominające różnobarwne grzyby, które zwiększają zakres umiejętności postaci.

¹⁴ Użytkownik zbiera monety, odznaczenia, punkty lub inne nagrody za wykonanie konkretnych działań w wielu aplikacjach wykorzystujących zasady grywalizacji. W programach sportowych, takich jak *Nike+* lub *Endomondo*, odznaczenia są przyznawane za pokonywanie kolejnych indywidualnych rekordów (np. rekordu długości biegu w *Nike+*). Wizualizowane w formie pucharów i medali odznaczenia nie mają wpływu na zakres dostępnych opcji, ale stanowią sposób docenienia gracza za wykonanie zadania. Rekwizyt okazuje się zatem formą nagrody.

Hogwarts Legacy (Avalanche Software, 2023) stanowią świadectwo przeszłości, opisują najważniejsze zdarzenia w historii czarodziejów, a także uprawomocniają mitologię świata, w którym współistnieją oni z osobami niemagicznymi. *Collectibles* tego typu nie mają zasadniczo wpływu na *gameplay*, nie są istotne z perspektywy praktyki rozgrywki ani konieczne dla jej ukończenia¹⁵. Sądzymy jednak, że ten specyficzny typ rekwizytów ma ważne znaczenie światotwórcze – ustalają i utrwalają one zasady istnienia świata oraz go uwiarygodniają. W konsekwencji zabiegów uwiarygodnienia dokonywanych za pośrednictwem niematerialnych, modyfikowalnych znaków digitalnych – rekwizytów swoistych dla gier cyfrowych *virtualis* może być traktowane jako jedna z modalności realności. W taki właśnie sposób przedmioty kolekcjonerskie funkcjonują w popularnej postapokaliptycznej dylogii *The Last of Us* (2013–2020, Naughty Dog).

Zrealizowana przez studio Naughty Dog seria oferuje użytkownikowi dostęp do różnego rodzaju przedmiotów kolekcjonerskich, wśród których należy wymienić:

1) rekwizyty wspierające rozgrywkę (m.in. ukryte w zdezelowanych szafkach bandażę umożliwiające proces leczenia ran awatara czy też naboje do broni palnej zwiększające szanse przetrwania podczas konfrontacji z ludźmi i nie-ludźmi);

2) rekwizyty charakteryzujące postaci – jest to szczególny typ przedmiotów kolekcjonerskich, których odkrywanie pozostaje ściśle związane z potrzebami bohaterów grywalnych, poszukujących konkretnych artefaktów w zniszczonym świecie (dla przykładu, Abby – jedna z postaci grywalnych *The Last of Us: Part II* – kolekcjonuje unikatowe monety; są one zupełnie nieprzydatne w zniszczonym apokalipsą świecie, ale stanowią dla niej źródło pamięci o relacji ze zmarłym ojcem, który zaszczerpił w niej kolekcjonerską pasję¹⁶); rekwizyty tego typu wpływają na zakres projekcji-identyfikacji, umożliwiając pełniejsze utożsamienie się z bohaterami; przekazują bowiem informację na temat preferencji postaci, ich wrażliwości i ambicji (Ellie, przytłoczona brzemieniem osoby odpornej na zarażenie, poszukuje ucieczki od ciężącej odpowiedzialności, dlatego też fascynują ją opowieści

¹⁵ T. Naglé, S. Bateman, M.V. Birk, *Pathfinder: The Behavioural and Motivational Effects of Collectibles in Gamified Software Training*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction” 2021, nr 5, s. 264:2.

¹⁶ W przeciwieństwie do monet kolekcjonowanych w *Mario* oraz innych grach platformowych w *The Last of Us* są one częścią świata diegetycznego, a ich kolekcjonowanie ma uzasadnienie fabularne. Być może decyzję o fabularyzacji odnajdowanych w grze monet należy traktować jako gest autotematyczny – świadomy komentarz twórców do praktyki zbierania przedmiotów tego typu w innych grach cyfrowych. Niezależnie od intencji autorskiej bezsprzecznie jednak pełnią one ważne funkcje narracyjne, stanowiąc źródło wiedzy na temat postaci.

o superbohaterach – zaczytuje się w komiksach znalezionych w ruinach amerykańskich domów);

3) rekwizyty rozszerzające światopowieść¹⁷ – są to rozmaite notatki, dzienniki i listy pozostawione w różnych miejscach świata przedstawionego przez zanonimizowanych członków amerykańskiej społeczności; najczęściej jest to jedyny ślad egzystencji postaci; lakoniczne, sugestywne zapiski opowiadają o trudach życia po apokalipsie, sposobach radzenia sobie z traumą globalnej zagłady, najważniejszych momentach w liczącej ponad 20 lat historii śmiertelnej epidemii i możliwościach przetrwania w nowych, skrajnie niesprzyjających okolicznościach.

Ten ostatni typ rekwizytów – odnoszący się do przeszłości, konstytuujący mitologię i historię świata, nazywany artefaktami¹⁸ – stanowić będzie przedmiot namysłu w niniejszym szkicu. Interesuje nas światotwórczy potencjał rekwizytu jako źródła pamięci kulturowej i elementu kultury historycznej. Przyjrzymy się rekwizytom z perspektywy ich potencjału światotwórczego (w tym kontekście zostaną potraktowane jako istotne źródło narracji allotopicznych), a także wskażemy, w jaki sposób za ich pośrednictwem kształtuje się narrację na temat historii i mitologii świata diegetycznego.

Światotwórcze funkcje rekwizytu w opowieści linearnej

Seria *The Last of Us*, podobnie jak inne realizacje studia Naughty Dog (m.in. *Uncharted*, 2007–2017), stanowi przykład gry linearnej, a zatem takiej, w której poszczególne zdarzenia są implikowane zależnościami przy czynowo-skutkowymi, czasoprzestrzennymi oraz teleologicznymi i następują

¹⁷ Pojęcie światopowieści (ang. *storyworld*) odnosi się do wszystkich elementów czasoprzestrzeni 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–Londyn 2014, s. 34–36). Tłumaczenie *storyworld* jako ‘światopowieść’ jest propozycją terminologiczną Piotra Kubińskiego, po raz pierwszy przedstawioną w pracy *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*. *Vide „Tekstualia”* 2015, nr 4, s. 23–36.

¹⁸ Użytkownicy gier cyfrowych określają mianem artefaktów przedmioty, których odkrycie w przestrzeni gry jest opcjonalne (nie są one konieczne dla jej ukończenia ani ważne z perspektywy praktyki rozgrywki), ale są kluczowe dla zdobycia osiągnięć związanych ze zbieractwem, odblokowywanych na poziomie interfejsu (*vide* trofea). To sformułowanie funkcjonuje powszechnie w dyskursie fanów. Spis wszystkich artefaktów w *The Last of Us* można odnaleźć na stronie miłośników serii *The Last of Us Wiki*, <https://thelastofus.fandom.com/wiki/Artifact> (dostęp: 8.06.2023).

w schemacie założonym przez twórców gry¹⁹. Oznacza to, że użytkownik nie może w żaden sposób modyfikować, przekształcać ani w jakimkolwiek stopniu ingerować w schemat fabularny, który podobnie jak struktura filmowej opowieści jest uprzednio ustalony przez instancję twórczą.

Linia fabularna pierwszej części serii prezentuje historię podróży czterdziestoletniego przemytnika Joela przez zdegradowane Stany Zjednoczone Ameryki Północnej w towarzystwie Ellie – czternastolatki odpornej na zabójczą infekcję, która dwie dekady wcześniej rozpowszechniła się na świecie, doprowadziła do śmierci milionów osób i od tego czasu stanowi nieustanne zagrożenie dla ludzkości. Pandemię spowodowało rozprzestrzenienie się kordycepsa²⁰ – mutującego grzyba przejmującego kontrolę nad ludzkim układem nerwowym i w efekcie przemieniającego ludzi w agresywne monstra. Celem Joela Millera jest eskortowanie Ellie do położonego setki kilometrów od Bostonu szpitala, w którym ma ona zostać poddana badaniom umożliwiającym stworzenie lekarstwa na chorobę. Fabuła drugiej części, również linearna i niemodyfikowalna, jest jednak bardziej złożona. Zdarzenia dzieją się pięć lat po zakończeniu pierwszej odsłony serii. Oto dorosła już Ellie mści się na oprawcach swojego opiekuna, splatając tym samym swoje losy z inną postacią – Abbie – przedstawicielką zdziesiątkowanej przez Joela organizacji Świetlików. Abbie zamordowała mężczyznę w ramach odwetu za zabójstwo ojca oraz przekreślenie szans na możliwość wynalezienia lekarstwa na zarazę. Nawet pobieżna charakterystyka zdarzeń pozwala stwierdzić, że – w pełnej zgodzie z poetyką podgatunku horroru, jakim są tzw. *zombie movies*, oraz podgatunku gier przygodowych²¹, jakim są *zombie games* – fabuły obu gier mają znaczący potencjał emocjonalny, dotyczą wy-

¹⁹ B. Nanamaker, *Emergent Gameplay: The Limits of Ludology and Narratology in Analyzing Video Game*, Ohio 2005, s. 31.

²⁰ W anglojęzycznej wersji językowej funkcjonuje określenie *cordyceps*, natomiast polscy tłumacze zdecydowali się wykorzystać w grze tłumaczenie ‘maczuźnik’. Jest to adekwatne, gdyż realnie istniejący grzyb – kordyceps chiński – w literaturze przedmiotu jest okreśłany synonimicznie maczuźnikiem. W niniejszym tekście decydujemy się jednak na użycie nazwy zbliżonej do anglojęzycznego pierwowzoru, gdyż została ona spopularyzowana na skutek tłumaczenia serialu *The Last of Us* (Craig Mazin, Neil Druckmann, 2023) i zakorzeniła się w dyskursie dotyczącym świata gry.

²¹ Na marginesie rozważań warto odnotować, że monstra o charakterze *zombie*, a zatem ludzi-marionetek zainfekowanych przez chorobę, która odebrała im możliwość samostanowienia, przemieniając w agresywne byty nie-ludzkie, zazwyczaj są kojarzone z określonym typem narracji gatunkowej. Filmy, w których występują *zombie*, zazwyczaj są klasyfikowane jako horrory. Jest to na tyle powszechne, że ukształtował się nawet dedykowany tym postaciom podgatunek kina grozy – *zombie movies*. W przypadku medium interaktywnego jest jednak inaczej. Gry, w których pojawia się ten typ postaci, realizują najczęściej konwencję gry przygodowej. Tak dzieje się właśnie w przypadku *The Last of Us*, a także m.in. *Days Gone* (SCE Bend Studio, 2019) oraz serii *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012–2019). W powyż-

razystych bohaterów o starannie ukształtowanej psychologii i określonych motywacjach²², a narracja rozwija się wedle gatunkowych zasad kina drogi. W podobnym schemacie jest ukształtowana struktura opowieści takich filmów, jak *28 dni później* (reż. Danny Boyle, 2002) oraz *World War Z* (reż. Marc Foster, 2013)²³.

Należy zauważyć, że wiele scen w *The Last of Us* zostało tylko zasugerowanych; narracja ma wiele miejsc niedookreślonych (zwłaszcza odnoszących się do historii postapokaliptycznej rzeczywistości), które nie są uzupełniane poprzez bezpośrednią partycypację w zdarzeniach, ale – analogicznie jak w przypadku filmu – na podstawie obserwacji świata diegetycznego i jego rekwizytów. To właśnie dzięki rozlokowanym w ograniczonej przestrzeni gry artefaktom przeszłości użytkownicy otrzymują informacje, które umożliwiają poznanie świata tekstu. Użytkownik może dzięki nim (re)konstruować światopowieść, ustalać relacje między różnymi aspektami struktury świata, uzupełniać miejsca niedookreślone, tworzyć mapę kognitywną²⁴. Co więcej,

szych grach groza ma charakter redundantny, a nadnaturalny Inny jest w pierwszej kolejności przeszkodą, z którą bohaterowie muszą sobie poradzić; dopiero wtórnie – źródłem horroru.

²² Znamienne jest, że w grach, których twórcy eksploatują motyw *zombie*, motywacje bohaterów często dotyczą relacji rodzinnych – zazwyczaj awatar próbuje uchronić najbliższych przed zagrożeniem. Ten wątek jest kluczowym elementem fabuły serii *The Walking Dead* oraz gry *Deadlight* (Tequila Works, 2012), w której, co interesujące, akcja gry, podobnie jak akcja gry w *The Last of Us: Part 2*, toczy się w postapokaliptycznym Seattle.

²³ Podobieństwo między serią gier *The Last of Us* oraz współczesnymi *zombie movies* nie jest przypadkowe i uprawomocnia wykorzystaną linearną formułę narracyjną. Dylogia Naughty Dog jest znakomitym przykładem tekstu intermedialnego. Twórcy wykorzystują audiowizualne środki wyrazu właściwe dla filmu w nowej, modyfikowalnej i wariantywnej przestrzeni medialnej. „Filmowość” jest w przypadku *The Last of Us* świadomą strategią artystyczną, której efektami okazują się reinterpretacja *zombie movies*, rozszerzenie wyeksploatowanych motywów tematycznych i wizualnych kojarzonych z tym gatunkiem oraz rekontekstualizacja konwencji kina drogi. Jednym z przejawów „ufilmowania” serii jest użycie linearnej narracji, która pozwoliła scalić odmienne porządki medialne oraz rozszerzyć spektrum chwytów artystycznych właściwych dla filmu w medium gier.

²⁴ Mapa kognitywna jest kategorią przywoływaną w rozumieniu filmoznawczym, zaproponowaną przez D. Bordwella, J. Staiger i K. Thompson. Powołując się na rozpoznania Juliana Hochberga, badacze wskazują, że widz, rekonstruuje w umyśle filmową przestrzeń, tworzy jej mapę kognitywną. Jest ona zbiorem jego wszystkich wyobrażeń dotyczących przestrzennej organizacji filmu. Zadanie reżysera stanowi takie przedstawienie przestrzeni, aby odbiorca mógł wyobrazić sobie jej pełny kształt na podstawie zaprezentowanych na ekranie fragmentów. Vide D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, New York 1985, s. 59. W grach wideo, zwłaszcza linearnych, w których interfejs mapy jest zredukowany, użytkownik również zapamiętuje, a następnie odtwarza w umyśle kształt i wygląd przestrzeni: punkty orientacyjne, węzłowe drogi oraz odwiedzone obszary. Takie działanie poznawcze i interpretacyjne pozwala graczowi na odkrycie pewnych prawidłowości w konstrukcji przestrzeni, gdyż jest ona ukształtowana z powtarzających się wzorców. Odkrycie wzorców umożliwiają również opisywane

sądzimy, że to właśnie kolekcjonowane artefakty w serii *The Last of Us* pozwalają traktować dylogię jako pełnoprawną allotopię.

Neologizm *allotopia* został wprowadzony do tekstoznawczego dyskursu przez Umberta Eco, określającego w ten sposób rodzaj fantastycznego świata, który „jest bardziej realny niż świat rzeczywisty”, a przy tym pozostaje dla niego samowystarczalną alternatywą²⁵. Pojęcie allotopii doczekało się licznych omówieni. Na gruncie polskojęzycznego namysłu literaturoznawczego należy wspomnieć o szkicach Krzysztofa M. Maja, który w interesujący i ważny z perspektywy niniejszego tekstu sposób rozszerza i doprecyzowuje tę kategorię²⁶. W ujęciu badacza allotopie są rodzajem otwartych narracji o wysokim potencjale transmedialnych przekształceń, które charakteryzują się złożonością i pełną dostępnością świata ewokowanego przez tekst²⁷. Złożoność allotopii oznacza, że (re)prezentuje ona spójne, nieustannie rozwijające się światy narracji, cechujące się wielowarstwową strukturą. Maj pisze:

Allotopie samoistnie projektują własną historię, kosmologię, topografię, naukę, sztukę, literaturę, język(i), filozofię czy religię, a zatem wszystko to, co składa się na rzeczywistą kompetencję encyklopedyczną i racjonalne przeświadczenie o realności, obiektywności, aktualności i faktyczności danego świata²⁸.

Allotopyczną dostępność należy natomiast rozumieć w kontekście rozmaitych inkarnacji fabuły – światy allotopiczne to takie, które udostępniają (się) na wiele reprezentacji fabularnych; to na tyle samowystarczalna rzeczywistość, że wykracza poza ramy jednej opowieści. Oznacza to, że w świecie allotopicznym mogą zdarzać się różne fabuły, wyrażone za pośrednictwem odmiennych schematów gatunkowych²⁹.

rekwizyty – w notatkach, listach i pamiętnikach jest zawarta sugestia odnośnie kształtu świata diegetycznego.

²⁵ U. Eco, *Światy science fiction*, [w:] *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, red. *idem*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 235.

²⁶ Wiele spostrzeżeń na temat allotopii znajduje się w książce Krzysztofa M. Maja *Allotopie. Topografie światów fikcjonalnych* (Kraków 2015), a wcześniej zostało opisanych przez autora w licznych artykułach. Ważnym punktem odniesienia dla niniejszych rozważań jest tekst Maja *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku* („Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr LVII, z.1, s. 89–105).

²⁷ *Ibidem*, s. 100. Należy przy tym zauważyć, że dostępność światów allotopicznych implikuje ich demokratyczny charakter. Mogą być one wykorzystywane, tj. przekształcane i transformowane, przez wszystkich uczestników kultury.

²⁸ *Ibidem*, s. 102.

²⁹ Znakomitym przykładem są w tym kontekście dodatki fabularne do gry *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (CD Projekt RED, 2015). W *Sercach z kamienia* (2015) została wykorzystana konwencja *heist movie*, a w *Krew i wino* (2016) – gatunek opowieści wampirycznej (z charakterystycznymi dla niego elementami, takimi jak romans wampiryczny i zagadka kryminalna). Oba dodatki, fabularnie uniezależnione od historii prezentowanej w wersji podstawowej,

Pomimo że seria *The Last of Us* nie oferuje – wzorem popularnych współcześnie *sandboxów* – bezkresnych, otwartych dla użytkownika przestrzeni, które można dowolnie eksplorować (a takie środowiska wirtualne mają szczególny potencjał allotopiczny), to projektuje świat złożony, dostępny, a w konsekwencji samowystarczalny, co jest podstawowym wyróżnikiem allotopii w ujęciu Eco. W przeciwieństwie do fantastycznych allotopii (np. seria *Wiedźmin*, CD Projekt RED, 2007–2016, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Games Studios, 2011 i in.) świat *The Last of Us* kształtuje swoją odmienność na alternacji tego, co znane i doświadczane – dylogię można zaklasyfikować jako historię alternatywną, w której precyzyjnie wyróżniono punkt dywergencji (*point of divergence*³⁰).

Twórcy *The Last of Us* uprawomocniają allotopię tego świata poprzez starannie i konsekwentnie rozlokowane rekwizyty rozwijające światopowoieść, tj. artefakty stanowiące źródło wiedzy o przeszłości. Za pośrednictwem dzienników, notatek i zapisków użytkownicy mogą zrekonstruować „modele dynamicznie zmieniających się sytuacji³¹”, odtworzyć porządek chronologiczny zdarzeń, wnioskować o aspektach kluczowych z perspektywy światotwórczej: przebiegu epidemii, specyfice zarażonych, możliwościach ludzkości, wierzeniach i przekonaniach podlegających przemianom w perspektywie całkowitego przekształcenia struktury społecznej, hierarchii w jej obrębie, nowej geografii świata. Innymi słowy: rekwizyty umożliwiają (re)konstrukcję kognitywnej mapy świata, łącznie z jego historią, mitologią i filozofią.

Z perspektywy *designu gry collectibles* stanowią element graficznego interfejsu użytkownika o charakterze diegetycznym, a zatem – w przeciwieństwie do wizualizowanych w formie nakładek niediegetycznych elementów interfejsów, takich jak poziom zdrowia bohaterów – funkcjonują jako część świata przedstawionego. Dzienniki, notatki i zapiski stanowią immanentną część rzeczywistości, są jej zsubiektywizowanym zapisem. Osobisty, niekiedy intymny charakter tekstów pozwala kształtować emocjonalny realizm. W drugim rozdziale pierwszej części gry *The Last of Us* użytkownik konfrontuje się z zarażonymi. Joel i jego towarzyszka Tess opuszczają obszar kwarantanny, aby odnaleźć mężczyznę, który ukradł ich własność. Podążając do celu, przechodzą przez opuszczoną kamienicę, „zasiedloną” przez trójkę zarażonych. Po pokonaniu przeciwników użytkownik

rozgrywają się w tym samym wiedźmińskim uniwersum i dowodzą, jak pojemna znaczeniowo i gatunkowo jest to przestrzeń.

³⁰ Punkt dywergencji to wydarzenie, które zapoczątkowuje rozejście się historii rzeczywistej i alternatywnej. Vide M. Wąsowicz, *Polska niezwykła. Alternatywne historie II wojny światowej w polskich historiach alternatywnych*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. K. Olkusz, K.M. Maj, Kraków 2017, s. 536.

³¹ M.L. Ryan, *op. cit.*, s. 34.

natrafia podczas eksploracji na pojedynczą kartkę znajdującą się na stole. Notatka zawiera list niejakiego Marka do brata³². Opisuje on dramatyczną sytuację: uciekając przed żołnierzami zarządzającymi obszarem kwarantanny, ukrył się w domostwie na skraju strefy kontrolowanej przez wojsko. Okazało się, że w budynku rozwinęły się zarodniki morderczego grzyba. Zanim mężczyzna zorientował się w sytuacji, nieopatrznie wdychał zarodniki, w efekcie czego jego układ odpornościowy został zaatakowany przez kordycepsa. W ostatnich chwilach świadomości, zanim choroba opanowała jego umysł i ciało, Mark zdecydował się napisać list do brata, by się z nim pożegnać. W liście zdał relację ze swojego tragicznego położenia. Znajomość treści notatki, która nigdy nie trafiła do adresata, wpływa na wysoki poziom emocjonalności sceny: użytkownik może przypuszczać, że jednym z zarażonych, których pokonywał, jest właśnie Mark, morderczy Inny. Nie-ludzki antagonistą przestaje być w ten sposób wyabstrahowanym ze swoich cech przeciwnikiem – staje się ludzki, możliwie jest nawiązanie relacji opartej na współczuciu i empatii. Informacyjna funkcja rekwizytu zostaje więc, na skutek jego diegetyzacji, uzupełniona o funkcje afektywne.

Warto także zwrócić uwagę na to, że list prezentujący zdarzenie z przeszłości, być może nawet odległej, kiedy wojsko kontrolowało ten teren, nie jest zniszczony, jakby kartka zastygła w strumieniu zdarzeń. Taki sposób prezentowania przedmiotów wydaje się nierealistyczny z perspektywy praw fizyki, ale okazuje się ważną formą autentyzacji przeszłości – wykorzystanie epistolarnej techniki literackiej jest wiarygodne w kontekście fikcyjnej rzeczywistości i ją uwiarygadnia³³.

Co więcej, artefakty przeszłości zastępują przestrzenny potencjał map – specyficznego typu interfejsu pełniącego istotne funkcje światotwórcze, których zasadniczo nie wykorzystuje się w grach linearnych³⁴. Dzięki dziennikom i notatkom gracz może się dowiedzieć, jakim przekształceniom podlegała rzeczywistość przedstawiona na przestrzeni lat, a w konsekwencji

³² W niniejszym artykule stosujemy następujący opis rekwizytów tekstowych znajdujących w grze: nazwa rekwizytu i jego numer (w tym przypadku: *List do brata*, nr 3), część gry (*The Last of Us*) oraz rozdział w grze (*Strefa kwarantanny*).

³³ Na temat autentyzacji rzeczywistości za pomocą rekwizytów tekstowych – *vide* M.D. Żmuda, *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*, Rzeszów 2021, s. 146.

³⁴ W serii *The Last of Us* pojawiają się co prawda mapy diegetyczne (np. mapa Seattle, której używa Ellie w pierwszym etapie eksploracji miasta w drugiej części gry), ale pełnią one funkcję poręcznych rekwizytów, uwiarygadniających przestrzeń i wskazujących na jej podobieństwo do realnego Seattle. Ich znaczenie informacyjno-ludzkie jest jednak ograniczone. W przeciwieństwie do map świata w grach typu *open world* gracz nie może np. nanosić znaczników na mapę ani wnioskować za jej pośrednictwem o możliwym zakresie zadań ani obecnych w danym obszarze przedmiotach kolekcjonerskich.

zorientować, jakie przeciwności i możliwości czekają na bohaterów w poszczególnych lokacjach, a także w jakim zakresie będą one poddawać się eksploracji. Zapoznanie się z tekstami umożliwi zatem lepsze poznanie kontekstu rozgrywki. Jak wskazuje Michał Żmuda:

Czytanie rozumiane jako interpretacja, która porządkuje tekstualny świat gry, nie zamyka się jedynie w kręgu encyklopedycznych suplementów. Związek czytelniczych praktyk ze światotwórstwem gier przejawia się też na innej płaszczyźnie. Zamieszczone w grze teksty mogą bowiem układać się w narracyjny ciąg, opisując tok wydarzeń bądź też implikując ich przebieg³⁵.

Dla przykładu, z dramatycznego listu autorstwa Evy³⁶, która wyraża w nim zamiar krwawego odwetu za śmierć syna, użytkownik dowiaduje się, że Pittsburgh – miasto, w którym aktualnie znajdują się bohaterowie – został zniszczony na skutek walk między wojskiem i rebeliantami. Wiedza na temat nieodległej historii miasta pozwala implikować przebieg możliwych zdarzeń dotyczących zakresów jego eksploracji. Użytkownik może się spodziewać, że w mieście znajdzie obiekty wojskowe, a w nich cenne, kluczowe z perspektywy rozgrywki wyposażenie – amunicję, apteczkę. Jeśli podda się treść listu kognitywnemu procesowi interpretacji, da się przewidzieć, że w obszarze miasta potencjalnie można napotkać ludność cywilną, która wyparła wojsko z jego granic, co rzeczywiście zachodzi. Notatka pełni zatem istotne funkcje światotwórcze (informuje o kluczowych zdarzeniach w świecie gry), ale także kontekstualizuje doświadczenie rozgrywki – to, co przeszłe, pozwala antycypować możliwe zdarzenia w przyszłości, przewidywać zakresy interakcji.

Collectibles jako odzwierciedlenie fikcjonalnej kultury historycznej

Postapokaliptyczna rzeczywistość dylogii *The Last of Us* opiera się w znacznej mierze na spekulatywnych modelach cywilizacji zniszczonej przez pandemię. Masowa infekcja kordycepsem doprowadziła we wrześniu 2013 roku do globalnego kryzysu; w świecie gry skutkowało on nie tylko śmiercią znacznej części populacji, lecz także wytworzeniem się nowej, hybridycznej formy życia – „zarażonych”. Mimo że w grze występują elementy o charakterze „nadnaturalnym” – zainfekowani o cechach nawiązujących do figur *zombie* lub mutantów – to cechą wyróżniającą dylogię pozostaje sku-

³⁵ M. Żmuda, *op. cit.*, s. 104.

³⁶ *List matki*, nr 37, *The Last of Us 1, Pittsburgh*.

pienie na człowieku doby permanentnego cywilizacyjnego kryzysu. Twórcy podnoszą m.in. kwestię kształtowania relacji międzyludzkich na podstawie utylitalnych wartości, (re)konstrowania zbiorowości o zasady współżycia społecznego czy przyjmowania postawy wobec pozornie odległej przeszłości (świata przed 2013 rokiem).

Chociaż linearne postrzeganie czasu w obrębie zachodniej historiografii i historiozofii, rozpatrywane jako zmierzanie ludzkości do konkretnego punktu, określonego w chrześcijaństwie mianem apokalipsy, z biegiem czasu utraciło religijną podbudowę, to w praktyce wzmocniło wymiar oczekiwania na moment rozstrzygający i obawy przed jego nadejściem. Jak wskazuje Karolina Wierel w artykule poświęconym kulturze postapokaliptycznej, mieszkańcy Zachodu z przełomu wieków XX i XXI odczuwali narastający niepokój, związany z prognozami na temat nie tylko kryzysu klimatycznego (skutkującego obawami przed nadchodzącymi konfliktami zbrojnymi o zasoby), lecz także zagrożeń ze strony mikroorganizmów odpornych na leki³⁷. „Czas końca wieku XX – wskazuje badaczka – i początek nowego tysiąclecia można nazwać jednym z wielu «końców» ery antropocenu, będącego efektem kompleksu onnipotencji człowieka”³⁸. Takie stwierdzenie jest bliskie koncepcji myślenia historycznego, zakładającego osadzenie dziejów ludzkości na linii przeszłość–teraźniejszość–przyszłość – zwłaszcza z uwzględnieniem punktu krytycznego. Kultura postapokaliptyczna przybiera w tym ujęciu formę kultury hybrydycznej, łączącej „wyobrażenia na temat nowego, odradzającego się świata i tego, który się skończył – cywilizacji świata Zachodu”³⁹. Stąd też świat przedstawiony *The Last of Us* jest kształtowany poprzez liczne odniesienia kulturowe, pełniące funkcję poznawczych bodźców stymulujących odbiór. Poprzez prezentowanie spekulatywnych projekcji rzeczywistych miast poddawanych nieubłaganemu wpływowi czasu (np. centrum Seattle) oraz wypełnianie przestrzeni charakterystycznymi rekwizytami o rozpoznawalnej proveniencji (modelami zepsutych konsol do gier wideo, potłuczonych płyt winylowych, spleśniałych książek itp.) świat gry staje się szczególnie wiarygodny.

Postapokaliptyczna konstrukcja świata przedstawionego, zakładająca konieczność wytworzenia adekwatnej narracji o przeszłości, umożliwia rozpatrywanie światoopowieści przez pryzmat teorii z zakresu metodologii historii, a także mechanizmów pamiętania i pamięci. Marian Golka w monografii pt. *Pamięć społeczna i jej implanty* dokonuje podziału nośników pamięci na trzy grupy:

³⁷ K. Wierel, *Po co nam postapokalipsy? Kultura postapokaliptyczna na początku XXI wieku z perspektywy kultur Zachodu*, „Przegląd Humanistyczny” 2017, nr 1, s. 13.

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ *Ibidem*, s. 11.

1. Techniczne środki zapamiętywania (pismo, sztuka, fotografia).
2. Instytucje, które służą gromadzeniu wytworów przeszłości (biblioteki, archiwa, muzea, klasy społeczne, środowiska).
3. Uroczyscie obchodzone rocznice⁴⁰.

Seria *The Last of Us* prezentuje rzeczywistość, w której reprezentacje punktu drugiego i trzeciego zostały skrajnie zachwiane; przestały istnieć bądź poddano je reinterpretacji wynikającej bezpośrednio z przerwania ciągłości pamięci społecznej.

Dobitnym tego przykładem jest ukazanie instytucji muzeum, reprezentowanych w grze przez Bostonian Museum (*The Last of Us*) oraz The Wyoming Museum of Science and History (*The Last of Us: Part II*). Choć oba miejsca nie mają bezpośredniego odwzorowania w rzeczywistości (drugie wydaje się jedynie inspirować układem Wyoming Dinosaur Center⁴¹), to w praktyce jak w soczewce skupia się w nich obraz kryzysu cywilizacji. Przestrzeń, która w zwyczajowych warunkach stanowi odzwierciedlenie społecznej troski o utrwalenie kulturowego dorobku ludzkości (sprowadzanej niejednokrotnie do roli „skarbnicy wiedzy”⁴²), przeistacza się w sferę ulegającą postępującemu rozpadowi i rozkładowi. Bohaterowie, zaangażowani w walkę o przeżycie, nie postrzegają zamkniętych w gablotach artefaktów – mundurów, replik broni itp. – jako obiektów poznawczych; zainfekowana grzybem przestrzeń zamienia się w swoisty labirynt, w którym protagoniści szukają wyjścia, aby uciec przed zarażonymi. Twórcy gry, decydując się na umieszczenie części akcji w przestrzeni wypełnionej rekwizytami odwołującymi do fundamentów amerykańskiej świadomości historycznej (okresu kolonialnej wojny o niepodległość), w symboliczny sposób wskazują kres dotychczasowej polityki pamięci. W świecie, w którym prymarną kategorią staje się przetrwanie, instytucjonalna troska o przeszłość – właściwa dla cywilizacji zaznajających poczucia dziejowej stabilizacji – traci na znaczeniu.

W odmiennych okolicznościach fabularnych zostało zaprezentowane The Wyoming Museum of Science and History. Zorganizowana przez Joela Millera wyprawa do obiektu stanowi element niespodzianki urodzinowej

⁴⁰ M. Golka, *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa 2009, s. 69.

⁴¹ Analogię między realnie istniejącym obiektem muzealnym oraz wirtualną reprezentacją dostrzegają użytkownicy (*vide* wątek na forum Gamefaqs zatytułowany *Wyoming Museum of Science and History*, <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/202466-the-last-of-us-part-ii/78841809> (dostęp: 8.06.2023)). Analogicznie źródeł dla zaprezentowanego w drugiej części serii The Wyoming Museum of Science and History poszukuje się w istniejącym Museum of the Rockies w miejscowości Bozeman (stan Montana) (*vide* *Question about the museum in Wyoming (in TLOF II)*, https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/t9n0tk/comment/hzy37gd/?utm_source=reddit&utm_medium=web2x&context=3 (dostęp: 8.06.2023)).

⁴² M. Soltysiak, *Tożsamość muzeum*, [w:] *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, red. J. Hochleiner, W. Połom-Jakubowicz, Malbork 2015, s. 12.

dla Ellie. Przestrzeń, wolna od bezpośredniego zagrożenia ze strony zainfekowanych bądź grabieżców, umożliwia wędrówkę i oglądanie ekspozycji poświęconych historii życia na Ziemi oraz człowieczym próbom podboju kosmosu. Kompleks, pozbawiony opiekunów oraz poddany działaniu przyrody, sukcesywnie niszczy wraz ze starannie wyeksponowanymi rekwizytami. Chociaż bohaterka jest zafascynowana ekspozycją, zdobywana przez nią wiedza może być tylko pobieżna; sam Miller jako przewodnik odnosi się w większym stopniu do znajomości nawiązań popkulturowych. Tymczasem historia wymierania dinozaurów tworzy analogię do upadku cywilizacji, a pozostałości kosmicznego podboju podkreślają nieuchronny koniec technologicznych marzeń. W świecie, w którym zdobycie artykułów pierwszej potrzeby staje się wyzwaniem, podróż ku gwiazdom okazuje się niczym innym jak niemożliwą do realizacji fantazją. Muzeum – w pełnej zgodzie z wzorem „nowej muzeologii” postulowanym przez Mieke Bal – jest więc przestrzenią narracji i narracją przestrzeni⁴³, prezentuje tyleż przeszłość, co sposób jej doświadczenia z perspektywy teraźniejszości.

W tym ujęciu także wskazywana przez Mariana Golkę rocznicowość podlega daleko idącym przeformułowaniom. Chociaż naturalnie nie można wykluczyć, że w postapokaliptycznym świecie są obchodzone – w rodzinnym bądź lokalnym gronie – ważne dla społeczności rocznice o charakterze politycznym (np. niegdysiejszy Dzień Niepodległości), to w fabule gry nie zostają one w żaden sposób wyeksponowane. Znamienna staje się natomiast w tym kontekście zbiorowa pamięć o 26 lub 27 września 2013 roku (w zależności od strefy czasowej), określanym jako tzw. *Outbreak Day* (Dzień Zero). Ten dzień jest uznawany za globalną eskalację pandemii Kordycepsowego Zapalenia Mózgowego (ang. *CBI – Cordyceps Brain Infection*) – z uwagi na gwałtowną manifestację stał się symbolem końca znanej rzeczywistości, momentem periodyzującym świat „przed” i „po” apokalipsie. Dzień Zero, łączący Amerykanów łańcuchem wspólnej traumy, jest dla bohaterów *The Last of Us* – wzorem 11 września 2001 roku – wspólnym tożsamościowym punktem odniesienia; momentem, który każdemu uczestnikowi zdarzeń musiał utkwąć w pamięci; jest przywoływany we wspomnieniach starszego pokolenia, utrwalany w narracjach przekazywanych osobom urodzonym w późniejszym czasie.

Jednocześnie symboliczne oddzielenie starego świata (skompromitowanego cywilizacyjnie) od obecnego (poddawanego nowym regułom) sprawia, że społeczności w większym stopniu wydają się skłaniać ku nowym rocznicom i mitom założycielskim niż celebrowaniu „dawnej” historii. Przykładem tego

⁴³ B. Niklewicz, *Język muzeum, czyli o nowych sposobach odczytywania wystaw*, „Polonistyka. Innowacje” 2015, nr 2, s. 165.

stanu rzeczy jest obchodzenie przez Serafitów (jednej z religijnych organizacji związanej w Ameryce po apokalipsie) dnia męczeńskiej śmierci ich Prorokini. Co znamienne, postać, która w przybliżeniu domniemanej wizji przewidziała pandemię i zebrała wokół siebie grupę wyznawców (a ostatecznie zginęła z rąk członków paramilitarnej organizacji Front Wyzwolenia Waszyngtonu), nawet jeśli nasuwa u gracza bezpośrednio skojarzenia z figurą Chrystusa, nie jest w obrębie samej gry bezpośrednio z Nim zestawiana. Biorąc pod uwagę to, że twórcy *The Last of Us* nie obawiają się poruszać w obrębie fabuły różnorodnych kwestii światopoglądowych (związanych np. z seksualnością postaci), można w tym dostrzec potrzebę „nowego” otwarcia, nieobciążoną dotychczasowymi doktrynami.

Specyfika postapokalipsy sprawia, że naturalnie również rola technicznych środków zapamiętywania musiała przejść odpowiednią transformację. Chociaż zasadniczo w świecie przedstawionym są prezentowane i wzmiankowane przykłady wykorzystania mediów audialnych (muzyki z płyt) oraz audiowizualnych (filmu), to z uwagi na ograniczony charakter zasobów (w tym wypadku: energii elektrycznej) w wyraźnym stopniu utraciły one swoją dotychczasową kulturową wszechobecność (a niektóre, jak internet, w ogóle straciły rację bytu). Regres cywilizacyjny nie był więc tak dogłębny, aby całkowicie „odciąć” postapokaliptyczne społeczeństwo od większości dotychczasowych tekstów kultury (a przynajmniej pamięci o nich).

Niemniej biorąc pod uwagę specyfikę *gameplaya* dylogii *The Last of Us*, dokonane w obrębie świata przedstawionego przesunięcie od mediów cyfrowych do mediów analogowych znajduje pełne odzwierciedlenie w jednej z wiodących aktywności w grze, jaką jest zbieranie *collectibles* – opisywanych listów i dzienników, a także dokumentów, prasy drukowanej, wyrwanych kartek z książek czy odręcznych zapisków. Dowartościowanie „zbieractwa” jako ważnego elementu konceptu światotwórczego oraz istotnego aspektu potęgującego zaangażowanie gracza sprzyja faworyzowaniu poznawczej funkcji tego rodzaju rekwizytów.

Artefakty przeszłości ze względu na szczególny moment powstania oraz zawartą w nich treść należy potraktować jako rodzaj źródeł historycznych. Jak wskazuje Jerzy Topolski, za takowe uznajemy „wszelkie źródła poznania historycznego (bezpośredniego i pośredniego), tzn. wszelkie informacje (w rozumieniu teorii informacyjnej) o przeszłości społecznej, gdziekolwiek one się znajdują, wraz z tym, co te informacje przekazują (kanałem informacyjnym)”⁴⁴.

Oczywiście z perspektywy założeń rozgrywki artefakty przeszłości nie stanowią dla grywalnych postaci obiektów badań historycznych, a przede wszystkim praktycznego zbioru informacji o przeszłości. Biorąc jednak pod

⁴⁴ J. Topolski, *Metodologia historii*, Warszawa 1984, s. 324.

uwagę to, że nieuchronnie tworzą ukonkretnione wyobrażenie minionych wydarzeń (zarówno dla gracza – „gościa” w fikcyjnym świecie, jak i postaci urodzonych już w postapokaliptycznej rzeczywistości), proces recepcji *collectibles* można wpisać w pojęcie kultury historycznej. Adekwatnym wsparciem teoretycznym jest interpretacja tego pojęcia przez Jörna Rüsena, postrzegającego historię w kategoriach ponadpokowej i ponadkulturowej koncepcji „czasowo uporządkowanych dziejów”, a także „interpretującego przedstawienia przeszłości w kulturowych ramach orientacyjnych teraźniejszości”⁴⁵. Ostatecznie historia przybiera dla Rüsena kształt „procesu tworzenia sensu za pomocą doświadczenia czasu”⁴⁶.

Jeśli weźmie się pod uwagę, jaką rolę odgrywały dla „nowej” pamięci zbiorowej wspomniane Dzień Zero oraz bezpośrednio po nim następujące wydarzenia, szczególnie interesujące wydaje się prześledzenie rekwizytów dotyczących tych momentów historii. Jest to tym bardziej uzasadnione, że – jak zostało wspomniane – mechanizmy pamięci kształtują się przez odniesienie do pisanych i drukowanych źródeł. W grze nie zostały przedstawione jakiegokolwiek materiały audialne czy audiowizualne związane z Dniem Zero – archiwalia, takie jak nagrane na nośnikach fragmenty programów telewizyjnych czy ujęcia zarejestrowane przez samych uczestników (np. w postaci *found footage*), są w tej rzeczywistości po prostu nieobecne. To sprawia, że – odwołując się do Rüsenskiej typologii podziału wytworów kultury historycznej⁴⁷ – zarówno wymiar kognitywny (wiedzowy), jak i estetyczny (związany ze sferą historycznych wyobrażeń) jest kształtowany przede wszystkim przez *collectibles*. Konkretnie rekwizyty oraz ich rozmieszczenie w świecie (zgodnie z założeniami narracji środowiskowej⁴⁸) stanowią podstawowe źródło wiedzy na temat apogeum pandemii. Do najważniejszych artefaktów odnoszących się do tej sytuacji należą:

1) broszury medyczne (sygnowane przez Ośrodek Nadzoru Chorób; opisywały tło rozwijającej się choroby oraz jej przenoszenie się, inkubację, objawy, leczenie i diagnozę⁴⁹);

⁴⁵ J. Rösen, *Nadawanie historycznego sensu*, [w:] *Myślenie Historyczne. Część I. Jörn Rösen: Nadawanie historycznego sensu*, red. R. Traba, H. Thünemann, Poznań 2015, s. 39.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ *Ibidem*.

⁴⁸ Narracja środowiskowa (ang. *environmental storytelling*) to określenie zaproponowane przez Henry’ego Jenkinsa, które zdobyło dużą popularność w badaniach groźnawczych. Oznacza taki sposób inscenizacji przestrzeni, w którym o specyfice świata przedstawionego informuje się nie przy użyciu niediegetycznych interfejsów tekstowych (opisów rzeczywistości wirtualnej), ale za pośrednictwem obiektów znajdujących się w przestrzeni. *Vide* H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person – New Media as Story Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004, s. 123.

⁴⁹ *Vide* np. *Broszura medyczna*, nr 15, *The Last of Us*, rozdział: *Przedmieścia*.

2) skargi pacjentów przetrzymywanych w szpitalach (np. podczas eksploracji szpitala za pośrednictwem Abby w *The Last of Us: Part II* gracz odnajduje zażalenie niejakiego Dona Cartera, który jest niezadowolony ze sposobu potraktowania go w szpitalu – wskazuje, że został siłą oddzielony od żony, anonimowy lekarz posmarował jego ugryzienie maścią i od tego czasu nikt się z nim nie kontaktuje; on sam zaś czuje się coraz gorzej⁵⁰);

3) plakaty wyznaczające strefy planowanych bombardowań (postrzeganych jako skuteczny środek neutralizacji ognisk zarażenia⁵¹);

4) odręczne notatki, listy i pamiętniki uczestników oraz świadków zdarzeń (np. opisany poniżej dziennik chłopca);

5) wycinki prasowe (w rozdziale *Uniwersytet* Joel odnajduje fragment gazety, w której zamieszczono informację, że – wedle ostatnich doniesień Światowej Organizacji Zdrowia – 60% populacji doznało Kordycepsowego Zapalenia Mózgowego; skala pandemii doprowadziła do podjęcia decyzji o zaprzestaniu ewakuacji osób z terenów trudno dostępnych i podatnych na rozprzestrzenianie się choroby – od teraz siły militarne Stanów Zjednoczonych miały koncentrować się na ochronie stref kwarantanny⁵²);

6) wojskowe listy kontrolne (obejmujące zasady przyjmowania uchodźców do strefy kwarantanny⁵³).

Powyższe typy rekwizytów kolekcjonerskich prezentują kluczowe zdarzenia o charakterze globalnym z perspektywy mikrohistorii. Większość z nich stanowi przykład ego-dokumentów – jak wskazuje Władysław Szulakiewicz:

Są to teksty powstające jako efekt dobrowolnego lub przymusowego oświadczenia, raportu, sprawozdania, czyli dokumenty będące rezultatem przedstawienia osobistego świadectwa na temat siebie i innych osób oraz wydarzeń. Wspólną cechą wszystkich przekazów, które można określić jako ego-dokumenty, jest to, że jako oświadczenia (zeznania, wyznania), choć stanowią wycinek określonej rzeczywistości, to dają jednak pewien obraz postrzegania nie tylko innych, ale siebie samego (czyli autora) w rodzinie, społeczności, środowisku, kraju lub klasie społecznej⁵⁴.

Opisane *collectibles* więc z jednej strony pozwalają ustalić kluczową faktografię (użytkownik może się z nich dowiedzieć o ogniskach pandemii, poznać przebieg masakr wojskowych, zorientować się w kwestii organi-

⁵⁰ Notatka pacjenta, artefakt nienumerowany, *The Last of Us: Part II*, rozdział: *Seattle, dzień 2 (Abby)*.

⁵¹ Vide np. *Ulotka ewakuacyjna*, nr 11, *The Last of Us*, rozdział: *Przedmieścia*.

⁵² Vide np. *Wycinek z gazety*, nr 62, *The Last of Us*, rozdział: *Uniwersytet*.

⁵³ Vide np. *Lista kontrolna petenta*, nr 36, *The Last of Us*, rozdział: *Pittsburgh*.

⁵⁴ Władysław Szulakiewicz, *Ego-dokumenty i ich znaczenie w badaniach naukowych*, „Przegląd Badań Edukacyjnych” 2013, nr 16, vol. I, s. 67.

zowania działań oddolnych i ukształtowania się grup paramilitarnych), a z drugiej – rekonstruuja zbiorową traumę z perspektywy indywidualnego doświadczenia.

Przykładowo, moment cywilizacyjnego przełomu został opisany m.in. w pamiętniku anonimowego chłopca, który użytkownik może znaleźć w miasteczku Billa⁵⁵. Tekst rozpoczyna infantylna notatka, datowana na czwartego października, wyrażająca ekscytację z powodu zamknięcia szkoły w wyniku postępującej epidemii. W kolejnych ustępach pamiętnika znajdują się krótkie opisy epidemicznej codzienności: narastająca obawa, niemożność podjęcia decyzji przez rodziców chłopca, postępująca dezorientacja udzielająca się nawet najbliższemu przyjacielowi dziecka – psu o imieniu Gadget, rozpacz po informacji o śmierci cioci. Ostatni wpis, datowany na siedemnastego października, informuje o przygotowaniu rodziny do ewakuacji z miasta. Opisany pamiętnik jest ważnym źródłem budowania wiedzy o rozwoju krytycznych wydarzeń z przeszłości i umożliwia wyobrażenie sobie ich skali oraz dynamiki rozwoju. Zasadniczo poza krótkim wydarzeniem z życia Joela – śmiercią jego córki Sarah – twórcy nie unaocznili przebiegu apokalipsy, pozostawiając ją w sferze domysłu. Punkt przełomowy został potraktowany eliptycznie, wycięty ze strumienia unaocznionych na ekranie zdarzeń w sposób niemal totalny. Informacje na temat przeszłości można odnaleźć jedynie w terażniejszości gry, za pośrednictwem *collectibles*. Ego-rekwizyty rozdzielają chronotop⁵⁶. Terażniejszość ustępuje miejsca przeszłości, co pozwala na podjęcie działań narracyjnych o charakterze światotwórczym, tj. uzupełnianie i niuansowanie informacji na temat świata przedstawionego oraz kształtowanie jego złożonej, koherentnej wizji na podstawie zindywidualizowanej, subiektywnej relacji.

Ego-dokumenty, czy też – odnosząc się do specyfiki medium interaktywnego – ego-rekwizyty zawierają informacje ujawniające stan wiedzy, doświadczenia życiowe i stosunek autorów do systemów wartości – są więc

⁵⁵ *Dziennik chłopca*, nr 26, *The Last of Us 1, Miasteczko Billa*.

⁵⁶ Chronotop jest określeniem zaproponowanym przez Michaiła Bachtina, który definiuje go następująco: „Istotne współpowiązanie relacji czasowych i przestrzennych, przyswojonych w literaturze artystycznie, będziemy nazywali chronotopem [...]. Istotną jest wyrażona w nim nierozłączność przestrzeni i czasu (czas jako czwarty wymiar przestrzeni). Czasoprzestrzeń [хронотоп] rozumiemy jako formalno-treściową kategorię literacką. W literackiej czasoprzestrzeni artystycznej zachodzi zespolenie oznak przestrzennych i czasowych w sensownej i konkretnej całości. Czas tu się kondensuje, zgęszcza, staje się artystycznie widzialny; przestrzeń zaś ulega intensyfikacji i zostaje wciągnięta w ruch czasu, fabuły, historii. Oznaki czasu uobecniają się w przestrzeni, a przestrzeń uzyskuje swój sens i jest mierzona w czasie. I to właśnie przecięcie się obu porządków wraz z zespoleniem ich oznak cechuje czasoprzestrzeń artystyczną”. *Vide* M. Bachtin, *Czas i przestrzeń w powieści*, przeł. J. Faryno, „Pamiętnik Literacki” 1974, nr 4 (65), s. 273–274.

subiektywne. Indywidualne świadectwa przeszłości nadają globalnemu zdarzeniu wymiar osobisty, a w konsekwencji kształtują empatię względem osób uczestniczących w nim. W tekstach zostały odwzorowane stany emocjonalne (strach o siebie i bliskich, niepewność, pogodzenie się z losem, nadzieja), ale także na skutek przyjęcia perspektywy „mikro” udało się za pośrednictwem *collectibles*, przekazać historię poszczególnych społeczności i ośrodków. Użytkownik poznaje m.in. realia życia w strefie objętej kwarantanną, szczegóły starć grup rewolucyjnych z władzą faszyzującej FEDR-y (m.in. w Bostonie czy Seattle) bądź kształtowania się nowych sił politycznych i religijnych (odpowiednio Frontu Wyzwolenia Waszyngtonu oraz Serafitów w Seattle). To oznacza, że ego-rekwizyty pełnią istotne funkcje światotwórcze, kształtując unikatową allotopię – spójny, złożony i w pełni dostępny świat przedstawiony.

Podsumowanie

Opisywane rekwizyty rozszerzające światopowieść w serii gier *The Last of Us* – rozmaite notatki, dzienniki i listy – mają paradoksalną naturę. Mimo że nie pełnią żadnych ważnych funkcji z perspektywy praktyki rozgrywki (nie oddziałują na *gameplay*, nie ułatwiają starć, nie wpływają na zakres działań postaci ani na doświadczenie epifanii⁵⁷), to istotnie stymulują immersję użytkownika. *Collectibles* są kluczowe z perspektywy wiedzy o przeszłości; za ich pośrednictwem kształtuje się narrację na temat historii i mitologii świata przedstawionego. Zapiski informują o tym, jak wyglądało życie ludzi w obliczu pandemii, zbiory notatek stanowią projekcję ekstremalnego doświadczenia, dając wyobrażenie o tragedii egzystencji w obliczu kryzysu cywilizacji, a dzienniki, ulotki i listy pokazują, jak konstytuowały się nowe praktyki społeczne i w jaki sposób ludzkość sprzeciwiała się niektórym z nich. Innymi słowy: analizowane w niniejszym artykule rekwizyty są znaczące nie tyle z perspektywy ludycznej, ile światotwórczej. Sądzimy jednak, że właśnie ze względu na potencjał światotwórczy wspierają i stymulują *gameplay*. Interakcje udostępniane użytkownikowi w świecie gry (konfrontacje z ludźmi i monstrami, eksploracja postapokaliptycznej rzeczywistości, rozwiązywanie prostych zagadek logicznych i zręcznościowych) są angażujące dlatego, że mają unikatowy kontekst fabularno-historyczny. Aktywności gracza okazują się kontynuacją praktyk społeczno-kulturowych,

⁵⁷ Espen Aarseth określa mianem epifanii satysfakcję, którą użytkownik odczuwa, realizując cele gry podczas *gameplaya*. Vide E. Aarseth, *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*, [w:] *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. M.L. Ryan, Indiana 1999, s. 37.

które ukonstytuowały się poprzez działania setek innych ludzi (i nie-ludzi) funkcjonujących w świecie gry przed nim. Pamiętniki, zapiski i notatki usensowiają więc działania podejmowane przez użytkownika w wirtualnej przestrzeni. W ten sposób rekwizyty nie tylko pełnią funkcję światotwórcze, lecz także istotnie stymulują *gameplay*. Wydaje się, że *collectibles* stanowią kluczowy element łączący i uspójniający poszczególne poziomy gry: przestrzenny, fabularny, rozgrywki oraz zasad⁵⁸. Ta kwestia mogłaby być punktem odniesienia dla badaczy zainteresowanych zagadnieniem *designu* gier, a wnioski – potencjalnie istotne dla projektantów dążących do koherencji świata gry. Do tematów związanych z interaktywnymi rekwizytami, tylko kontekstowo podejmowanych na gruncie badań groznawczych, należy również transmedialny potencjał rekwizytów. „Nieludyczne” *collectibles* bardzo często wykraczają bowiem poza jednostkową, „grową” reprezentację, uzależniają się od pierwowzoru i zaczynają funkcjonować w innych przestrzeniach medialnych, poszerzając w ten sposób światopowieść gry.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth E., *Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art*, [w:] *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, red. M.L. Ryan, Indiana 1999, s. 31–41.
- Aarseth E., *Ontology*, [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, red. Mark J.P. Wolf, B. Perron, Nowy Jork – Londyn 2014, s. 484–492.
- Artifact, „The Last of Us Wiki”, <https://thelastofus.fandom.com/wiki/Artifact> (dostęp: 8.06.2023).
- Bachtin M., *Czas i przestrzeń w powieści*, przeł. J. Faryno, „Pamiętnik Literacki” 1974, nr 4 (65), s. 273–311.
- Bordwell D., Staiger J., Thompson K., *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, New York 1985.
- Deleuze G., *Różnica i powtórzenie*, przeł. B. Banasiak, K. Matuszewski, Warszawa 1997.
- Eco U., *Światy science fiction*, [w:] *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, red. *idem*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012.
- GameFAQs, *Wyoming Museum of Science and History* (wątek na forum internetowym), <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/202466-the-last-of-us-part-ii/78841809> (dostęp: 8.06.2023).
- Golka M., *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa 2009.
- Ho Ch.-H., Wu T.-Y., *Factors Affecting Intent to Purchase Virtual Goods in Online Games*, „International Journal of Electronic Business Management” 2012, nr 3, s. 204–212.

⁵⁸ Tomasz Majkowski wskazuje, że niektóre gatunki, takie jak opisywana przez autora gropowieść, konstytuują się poprzez usensowanie działań podejmowanych przez gracza na czterech zasadniczych, wymienionych powyżej poziomach. *Vide* T. Majkowski, *Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych*, Kraków 2019, s. 51–53.

- Huizinga J., *Homo Ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, Warszawa 2007.
- Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person – New Media as Story Performance and Game*, red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge 2004, s. 118–130.
- Konik R., *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, „Diametros” 2009, nr 21, s. 78–95.
- Kubiński P., *Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4, s. 23–36.
- Maj K.M., *Allotopia – wprowadzenie do poetyki gatunku*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2014, nr LVII, z.1, s. 89–105.
- Majkowski T., *Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*, Kraków 2019.
- Naglę T., Bateman S., Birk M.V., *Pathfinder: The Behavioural and Motivational Effects of Collectibles in Gamified Software Training*, „Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction” 2021, nr 5, s. 264–264:22.
- Nanamaker B., *Emergent Gameplay: The Limits of Ludology and Narratology in Analyzing Video Game*, Ohio 2005.
- Niklewicz B., *Język muzeum, czyli o nowych sposobach odczytywania wystaw*, „Polonistyka. Innowacje” 2015, nr 2, s. 165–173.
- Park B.-W., Lee K.Ch., *Exploring the value of purchasing online game items*, „Computers in Human Behavior” 2011, nr 6, s. 2178–2185.
- Poznic M., Stacey M., Hillerbrand R., Eckert C.M., *Designing as playing games of make-believe*, „Design Science” 2020, nr 6, s. 1–27.
- Reddit, *Question about the museum in Wyoming (in TLOF II)* (komentarz na forum internetowym), https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/t9n0tk/comment/hzy37gd/?utm_source=reddit&utm_medium=web2x&context=3 (dostęp: 8.06.2023).
- Rüsen J., *Nadawanie historycznego sensu*, [w:] *Myślenie Historyczne. Część I. Jörn Rüsen: Nadawanie historycznego sensu*, red. R. Traba, H. Thünemann, Poznań 2015.
- 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–Londyn 2014, s. 25–49.
- Soltysiak M., *Tożsamość muzeum*, [w:] *Funkcje Muzeum Współcześnie. Wyzwania i interpretacja oferty muzealnej*, red. J. Hochleiner, W. Połom-Jakubowicz, Malbork 2015, s. 25–32.
- Szczęsna E., *Upodstaw tekstu i dyskursu. Znak digitalny – specyfika i struktura*, „Teksty Drugie” 2014, nr 3, s. 67–85.
- Szulakiewicz W., *Ego-dokumenty i ich znaczenie w badaniach naukowych*, „Przegląd Badań Edukacyjnych” 2013, nr 16, vol. I, s. 65–84.
- Therhault J., *A Brief History of Collectibles in Videogames*, 2019 <https://medium.com/subpixelfilms-com/a-brief-history-of-collectibles-in-videogames-c12776a1585f> (dostęp: 8.06.2023).
- Topolski J., *Metodologia historii*, Warszawa 1984.
- Walton K.L., *Mimesis as Make-Believes: On the Foundations of the Representational Arts*, Londyn 1990.

- Wąsowicz M., *Polska niezwyciężona. Alternatywne historie II wojny światowej w polskich historiach alternatywnych*, [w:] *Narracje fantastyczne*, red. K. Olkusz, K.M. Maj, Kraków 2017, s. 535–552.
- Wierel K., *Po co nam postapokalipsy? Kultura postapokaliptyczna na początku XXI wieku z perspektywy kultur Zachodu*, „Przegląd Humanistyczny” 2017, nr 1, s. 11–20.
- Żmuda M.D., *Zgrywanie literatury. Intermedialne związki gier cyfrowych z literackością*, Rzeszów 2021.

Joanna Pigulak – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, groznawczyni i filmoznawczyni. Zajmuje się zagadnieniem relacji intermedialnych między filmem i grami cyfrowymi oraz tematem dostępności gier dla osób z niepełnosprawnościami. Autorka monografii *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* (Universitas, 2022). ORCID: 0000-0002-1345-3979. Adres e-mail: <joanna.pigulak@amu.edu.pl>.

Joanna Pigulak – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts at the Adam Mickiewicz University in Poznań, game and film studies researcher; her interests focus on the intermedia relations between film and digital games and the topic of accessibility of games for people with disabilities. Author of the book *Filmplaying. Relationships between film and video games* (Universitas, 2022). ORCID: 0000-0002-1345-3979. E-mail address: <joanna.pigulak@amu.edu.pl>.

Marcin Pigulak – dr, adiunkt w Instytucie Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, historyk i groznawca. Zajmuje się historią gier wideo, audiowizualnymi oraz cyfrowymi przejawami kultury historycznej, a także sposobami konstruowania dyskursu dotyczącego pamięci zbiorowej. Autor tekstów o tematyce historycznograjskiej. Ostatnio redagował specjalny numer czasopisma „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, zatytułowany *Rules of Games* (Wydawnictwo UAM, 2023). ORCID: 0000-0001-8950-6937. Adres e-mail: <marcin.pigulak@amu.edu.pl>.

Marcin Pigulak – PhD, assistant professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts at the Adam Mickiewicz University in Poznań, historian and game researcher; his interests focus on the history of video games, audiovisual and digital manifestations of historical culture, as well as methods of constructing a discourse on collective memory. Author of texts on the history of games, recently edited a special issue of “Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” entitled *Rules of Games* (Wydawnictwo UAM, 2023). ORCID: 0000-0001-8950-6937. E-mail address: <marcin.pigulak@amu.edu.pl>.

